

#209 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Haziran 2014 - 7.50 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134

LEVEL

CALL OF DUTY

ADVANCED WARFARE



CHIP'TEN HERKESE

"PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILIĞA GİRİŞ" EĞİTİMİ

Tatile gitmeden önce daha profesyonel fotoğraf çekmeyi öğrenmek için tüm bilmeniz gerekenler bu video eğitimde.



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:
Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



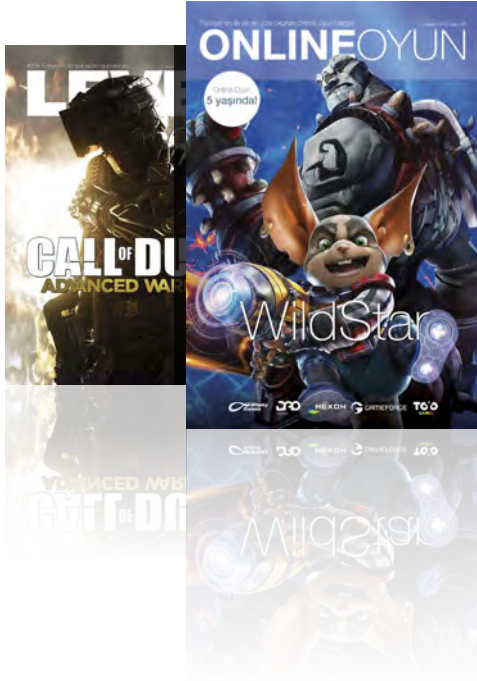
VIDEO EĞİTİM



CHIP Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Online Oyun

Zaman çabuk geçiyor; Türkiye'nin ilk online oyun dergisini, yani Online Oyun'u çıkartmaya beş yıl önce karar vermiştik. Bu kararın nedeni, oyun dünyasının geleceğini online oyunların şekillendireceğini düşünmemizdi. Öyle de oldu; sektör günden güne büyüdü ve oyun endüstrisinin önemli çarklarından biri oldu.

Bu süreçte Online Oyun, yüzlerce online oyuna ev sahipliği yaptı, onlarca sponsorluk aldı. Türkiye'de faaliyet gösteren ve göstermeyen firmaların hemen hemen tamamıyla çalıştık. Bir şekilde sektörün gelişimine katkı sağladığımızı düşünüyoruz çünkü online oyuncuları bir arada tutan ve düzenli olarak yayımlanan bir başka dergi yok.

Verdiğiniz destek için çok teşekkür ediyorum, tekrar.

Bunun dışında, bu ay, Kevin Spacey'li (House of Cards izleyenlere selam olsun.) tanıtım videosuyla ve konseptiyle ses getiren Advanced Warfare'ı, Call of Duty'yi kapağa taşıdık. Hem de sekiz sayfa ve LEVEL'a özel kapsamlı bir röportaj ile...

Bu sırada Ubisoft'un yeni "sandbox" harikası Watch Dogs'u unutmamak ve oyunu sağlı - sollu "hack" ettik.

Ben de uzun aradan sonra bir ilk bakış (Sunset Overdrive) ve bir köşe yazısıyla boy gösterdim. :)

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

✉ firat@level.com.tr [twitter whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)

Not

Soma'da ölen maden işçilerimize Allah'tan rahmet ve yakınlarına baş sağlığı diliyoruz. Çok üzgünüz.



Aiden'in telefonu sende olsa hangi şehri hack'lemek isterdin, neden?



Firat

@whiskeyinthejar

Gitmişken Los Angeles'ı hack edeyim diyorum. E3 alanı bende olsun; ne olur, ne olmaz...



Şefik

@GamerRocko

Niyet iyiye yaşamak istediğim herhangi bir şehri, ne bileyim, Chicago'yu ya da Reykjavik'i falan olabilir. Niyet kötüyse direkt İstanbul'a daldım çünkü bundan daha kötü, daha yaşanılmaz bir hale gelemezdi. Gerçi hack'leyen hack'liyor zaten yıllardır, bana pek iş kalmadı ya...



Tuna

O telefon bende olsa ilk önce el âlemin konuşmalarını dinlerdim çünkü meraklıyım! Ondan zaman bulursam da milletin ülkesine falan gitmem, en fazla bulunduğum şehirde, trafikte canımı sıkan ışıkları değiştirirdim.



Emre

@eoztinaz

Kaliforniya tabii ki! Bütün büyük teknoloji firmalarının orada oluşu bunun en büyük nedeni.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

51. Bölge'yi hack'lerdim. Bu sayede ne abuk sabuk dünyalılarla uğraşmak zorunda kalmadım, ne de onların fantastik politikalarıyla. Düşünsene; Elf'tir, Dwarf'tır, olmadığı, sıfır fantezi, maksimum gerçek bir bölge. Gerekirse orayı ele geçirir, olanları bir süre de olsa deneyim edip öyle yakayı ele verirdim. (Bu arada kesin öldürdüler beni.)



Ayça

@aycazaman

Agresif büyüyerek tüm ülkeyi hack'lesem?

LEVEL

#209 - Haziran 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

Kurumsal İletişim Direktörü
Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, **Faks:** 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.
Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

msi®



Şimdi Kazanma Zamanı

Intel® Core™ i7 işlemcili MSI GE60 Apache



GE60 Apache

Top Player - Top Choice

SteelSeries
ENGINE

Her tuşu kendi
oyun stiline göre
özelleştirin.

XSplit
Gamecaster

Oyuncular için en iyi kayıt ve
canlı video akışı yazılımı.

NVIDIA
GeForce
GTX 850M

En yeni NVIDIA
GeForce GTX850M
ekran kartı.

Sound by
DYNAUDIO

Profyonellerin
tercih ettiği
ses kalitesi.

Killer™
E2200
GAME NETWORKING

Online oyunlarda
avantaj sağlayan
özel ağ teknolojisi.

BU AY NE OYNADIK?



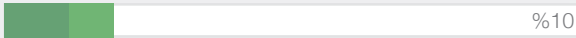
Emre Öztınaz

Diablo III'ün ikinci yılı kutlaması için önce bir hafta için verilen ve sonrasında sürekli hale getirilen %100 legendary düşürme şansını bol bol kullandım ve kullanmaya da devam ediyorum!

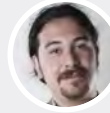
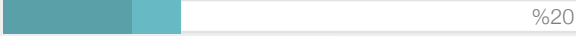
Diablo III: Reaper of Souls



Heroes of the Storm



Watch_Dogs



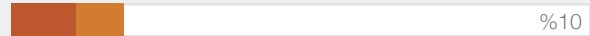
Ertuğrul Söngü

Diablo III'e gelen yıl dönümü bonusu yüzünden uzun saatlerimi kendisine ayırmak durumda kaldım ve karakter item gördü! Haricinde Hearthstone'la da biraz vakit geçirdim diyebilirim.

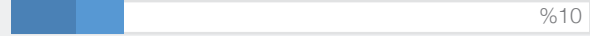
Diablo III: Reaper of Souls



Hearthstone: Heroes of Warcraft



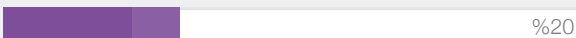
StarCraft II



Şefik Akkoç

Second Son, PS4'te bitirdiğim ilk oyun olma şerefine ulaştı. Kalan zamanlarımı da Titanfall'da duvara, NBA 2K14'te potaya sıçrayarak geçirdim.

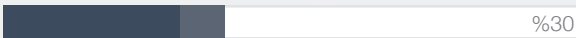
NBA 2K14



inFamous: Second Son



Titanfall



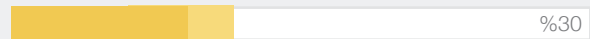
Tuna Şentuna

Oyun bulamayıp WoW'a geri dönmemle birlikte Watch_Dogs da indi meydana ve WoW'u bırakıp Chicago'da yaşayan herkesin özel hayatını didikledim.

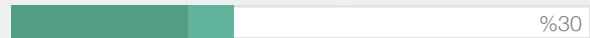
Watch_Dogs



Wolfenstein: The New Order



World of Warcraft



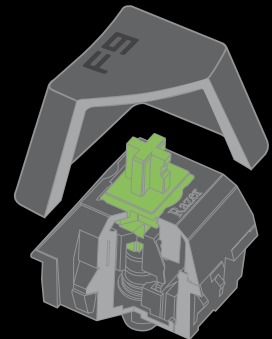


Aynı zamanda TÜRKÇE tuş dizilimi seçeneği ile.

TEPEDEN TIRNAĞA OYUN İÇİN TASARLANMIŞ DÜNYA'NIN İLK MEKANİK TUŞ AKSAMI İLE TANIŞIN.

Kesin ve hızlı tepkileri ve üç katına çıkan kullanım ömrü ile tümüyle yeni Razer™ Mekanik Tuşları oynayıp hassasiyetinde yeni bir çağ açıyor.

Ve şimdi yeni Razer Blackwidow ailesinde deneyimlenebilir.



09.06.2014 'TEN İTİBAREN SATIŞTA:



www.razerzone.com/razer-mechanical-switches

Copyright © 2011 - 2014 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.



- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 LEVEL Ligi**
- 20 Haber
- 30 Role Playing Günlükleri**
- DOSYA KONUSU**
- 32 Call of Duty:
Advanced Warfare
- 88 Mobil Oyun Atölyesi
- 40 Elektronik Sporlar**
- İLK BAKIŞ**
- 44 Destiny
- 46 Heroes of the Storm (Test)
- 48 Sunset Overdrive
- 50 Flockers (Test)
- 51 Killing Floor 2
- 52 Rocko@Psikiyatr

İNCELEME

- 56 Watch_Dogs
- 62 Wolfenstein: The New Order
- 69 Monochroma
- 70 Tropico 5
- 71 Titanfall: Expedition
- 72 Daylight
- 73 Outlast: Whistleblower
- 75 The Walking Dead:
S02E03: In Harm's Way
- 76 Circuits
- 77 Transistor
- 79 The Amazing Spider-Man 2
- 80 Chronology
- 81 Stick it to The Man
- 83 Dark Souls II
- 84 Bound by Flame
- 85 Soul Sacrifice Delta

- 86 Big Boss**
- 93 Donanım
- 100 Kezban Raporu**
- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 210

DVD



DEMO

Black Rainbow
Bravada
Retrobooster
Richard and Alice

BEDAVA OYUN

DvDrum 2
World's Dawn [Spring]

EKSTRA

Batman: Arkham Knight
(Wallpaper Paketi)
Call of Duty: Advanced Warfare
(Wallpaper Paketi)
Far Cry 4
(Wallpaper Paketi)
Watch_Dogs
(Wallpaper Paketi)
Wolfenstein: The New Order
(Wallpaper Paketi)

VIDEO

Ace Combat: Infinity
Alien Isolation
Call of Duty 2
Call of Duty 3
Call of Duty 4: Modern Warfare
Call of Duty: World at War
Call of Duty: Modern Warfare 2
Call of Duty: Black Ops
Call of Duty: Modern Warfare 3
Call of Duty: Black Ops II
Call of Duty: Ghosts
Call of Duty: Advanced Warfare
Dragon Age: Inquisition
Evolve
Flockers
H1Z1
Heroes of the Storm
Infinite Crisis
Lords of the Fallen
Mad Max
Monochroma
PS4 & PS Vita Oyunları
Richard & Alice
Rise of Incarnates
Risen 3: Titan Lords
R-Type Dimensions
Sunset Overdrive
Tales of Heart R
Titanfall
Tropico 5
Ultra Street Fighter IV
Watch_Dogs
WildStar
Wolfenstein: The New Order

SERVİS

7-Zip
Any Video Converter
AVG Anti-Virus Free
Avira Antivir Guard
CCleaner
CDBurnerXP
Daemon Tools Lite
FeedDemon
Fraps
HyperSnap
Internet Download Manager
IrfanView
iTunes
Media Player Classic
Origin
Steam
TeamSpeak
TeamViewer
uTorrent
VLC Media Player
Winamp
WinRAR

SÜRÜCÜ

ATI 14.4
NVIDIA 335.23



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

YAZ YAKLAŞIYOR...

Selamlar cevapların Ronaldo'su Tuna Abi ve Parantezlerin ve tabii ki YouTube'un Agüero'su Şefik Abi. Ben LEVEL'ı kısa süredir takip ediyorum ama dergideki bu sıcak ortamı gerçekten çok sevdim. Okurken çok eğleniyorum. İsterseniz sorularıma geçelim.

"İsterseniz sorularıma geçelim" dediğin anda böyle bizi sanki bir holden, ana salona almışsın gibi bir efekt oldu. (Ana salon nedir, bilmiyorum...) Geçelim madem sorularına, seni bekletmeyelim...

1. Ben dergiyi yalnızca bir yıldır takip ettiğim için bazı oyunların puanlarını merak ediyorum. Özellikle çok beğendiğim oyunlar olan Hitman: Absolution ve Call of Duty: Black Ops. Bu oyunları siz de sevmiş miydiniz?

Elimde sadece Call of Duty: Black Ops II'nin puanı var, kabul mü? 9,2 vermişim bizzat. Hitman: Absolution'ın puanını bilmediğim gibi, oyunu da sevmiyorum. Sen niye seviyorsun? Bana açıklar mısın uzun uzun...

2. Yazın iki oyun almayı düşünüyorum. Biri Thief ama diğerine daha karar vermedim. Hangi oyunu önerirsiniz?

Thief alma bence, iyi değil. BioShock Infinite al, bir de Titanfall iyi gider yanında. Ama iki tane FPS oldu, acaba birini değiştirmek mi... Mesela ne olabilir? Watch_Dogs çıktı, belki ona bakarsın.

3. Şefik Abi'nin kanalını severek takip ediyoruz ve Grand Theft Auto V'i daha sık oynamasını istiyoruz. Hem sen neden ona katılmıyorsun Tuna Abi? Kanal seninle daha da güzel olur. **Deniz Eren, görsen ben sürekli Şefik'in peşinde, "Beni GTA crew'ına alır mısın? Benimle de Titanfall oynar mısın? Ne olur Battlefield 4 maçlarına ben de geleyim..."**

diye yalvarıp duruyorum ama adam bana mısın demiyor, en fazla Emre'yi alıyor yanına. Hayret yahu... (Yuh! Yalanın böylesi! Arkadaşlar, bu açıklamayı yapmak zorundayım: Tuna, dergideki herhangi biriyle oyun oynamak istemiyor. Zorla Titanfall'a soktuk bir kez, o da boşluğuna geldi herhalde, sonra yine yok ortada. Şimdi mikrofonlarımız tekrar Tuna'da... - Şefik)

4. Hearthstone: Heroes of Warcraft için BattleTag'ini söyler misin abi? Seninle Hearthstone: Heroes of Warcraft oynamak istiyorum.

Söylüyorum, artık herkes ekler: apeiron#1190. Hearthstone: Heroes of Warcraft'ta rakip tanımam! (Yalan söylüyorum.)

5. Android için önerdiğiniz bir oyun var mı? Hangisi?

Android derken mesela evdeki robottan bahsediyormuşsun... Üstelik oyun oynamayı seven bir Android! Henüz yıl 2290 değil, olamaz bu. Demek ki Android telefonun var.

Bende de var Android işletim sistemi ve en çok Kingdom Rush Frontiers oynuyorum. Olmadı Plants vs. Zombies 2 de iyidir.

Bilemedin Subway Surfers. Hiç olmadı 2048! (Çakma o, 2048 oynama, Threes oyna! - Şefik)

Sorularım bu kadardı yanıtlarsanız ve dergide yer verirsiniz çok sevinirim.

Her dediğini yaptık, demek ki sevinebilirsiniz. Yine yaz, yine bekleriz...

Deniz Eren YILMAZ

BİR HAYAT TARZIDIR LEVEL

Selam Tuna Abi. (Seni de unutmamak lazım Titanların Efendisi, Parantezlerin Kralı Şefik Abi...) Uzatmadan sorularına geçeyim. **Çok uzatmamışken hemen sorulara geçtin.**

Olsun varsın... Titanların Efendisi deyince de Şefik'e, aklıma direkt Attack on the Titans geldi. (Shingeki no Kyoujin) Şefik'in animesi olsa kimler izler, el kaldırsın.

1. PS4 için alınabilecek oyun var mı?

Var. Her sistem için alınabilecek oyun vardır ama o oyunlar iyi midir, bunu sormak lazım. Bir PS4 sahibiyisen ve iki günlük boşluğun varsa inFamous: Second Son'ı al, başka da bir şey almaya gerek yok. Umuyorum ki uzun soluklu, güzel PS4 oyunları da göreceğiz...

2. Watch_Dogs'a neden "_" koyuyorsunuz? **Hepsi Şefik'in işi... Oyunun kutusunda logo öyle diye, biz de öyle yazıyoruz işte. Her şeyimiz tam çünkü, bir o altçizgi eksik! (Anlayamazsınız! - Şefik)**

3. Hearthstone: Heroes of Warcraft oynamaya değer bir oyun mu?

Kesinlikle! Hem bedava zaten... Bana bu soruyu soruncaya kadar oynasaydın şimdiye bağımlısı olmuşsun bile.

4. Grand Theft Auto V mi, yoksa yeni çıkacak olan Watch_Dogs mu?

Bu sorunun cevabını dergideki Watch_Dogs incelemesini okuyarak kendin de bulabilirsin. (Cevap vermemek için atılan adımlar...)

5. Tuna Abi bu soru sana: YouTube üzerindeki kanalının adı ne?

Beni acaba Şefik'le mi karıştırdın? Benim kanalım yok zira. Bir kez Şefik'in videolarına boy gösterdim, o kadar. Zaten YouTube kapalı, sen nasıl giriyorsun? (Başbakana ispiyonlarım bak!)

Sorularım bu kadardı, cevap verirsiniz sevinirim, yayımlarsanız daha da sevinirim.

Hadi o zaman sevinç naraları atabilirsiniz rahatlıkla! Soyadın olmadığı için maildeki garip harfleri yazdık aynen, bakalım bu maili sen

LEVEL Ailesi...

Sevgili Alperen Açık arkadaşımız LEVEL bireylerini Battlefield ile buluşturmuş ve ortaya resimdeki gibi bir kompozisyon çıkmış. Parantez içinde, kafasında taçla duran Şefik esprisi bizzat hoşuma gitti. Alperen'in ellerine sağlık diyor, sizden de bu şekil çizimleri ya mail atmanızı ya da Twitter sayfamızdan paylaşmanızı diliyoruz.

Gönderin, yayınlalım! LEVEL ya da oyun dünyasına dair fotoğraflarınızı, çalışmalarınızı inbox@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



mi atmışsın, ne olmuş, anlayabilecek misin...
Meriç XzX

FROM CYPRUS WITH LOVE

Selamlar Tuna Abi. Sana da selam Naval Strike'ta Emre abini gerisinde kalan Şefik abim. Keyifler nasıl? Bende keyifler bayağı güzel. Gene sorularım olacak ve bu sefer biraz daha teknik sorular soracağım...

Hoş geldin James. Teknik olaylardan pek anlamasam da bakalım, belki yardımcı olabilirim. (Naval Strike'ı bilir misin Tuna? Hani bizimle hiç oynamadığın Battlefield 4'ün kaçınıcı paketi... - Şefik)

1. PS3 aldım, Grand Theft Auto V de aldım, her şey çok güzel ama internete hiçbir şekilde, ne kablo, ne de wireless ile bağlanabiliyorum. Buradaki Sony Center'dan destek istedim, yardım etmediler, yardım mailli attım, onu da sallamadılar... Nasıl çözebilirim, bir yardım edin lütfen!

Biliyor musun ki aynı sorun bende de olmuştu. Ne denediysem olmadı, sonra farklı bir kullanıcı oluşturup onunla denedim, internete anında bağlandım! Daha sonra asıl profilimden de bağlanabilmeye başladım enteresan bir şekilde.

2. PS3 aldığım için oyun araştırmasına koyuldum. Bazı internet alışveriş siteleri ilanlar var. Sence güvenilir mi? Misal, Gran Turismo 6 180 TL iken 80 TL'ye kadar düşüyor. Acaba bir sahtekârlık var mıdır?

İkinci el olabilirler ve bu yüzden de online oyun kodları içinde olmayabilir. Disk çalışımıyorsa olabilir tabii ki bir de...

3. Tuna Abi senin ses baya iyiymiş, daha ilk kez Titanfall'da duydum. Şefik Abi'nin sakallar zaten... Bir de sizin Emre Abi, Şefik Abi ve Tuna Abi olarak Battlefield 4: Naval Strike oynadığınızı görssek ne güzel olur...

Ben eski operacıyım zaten. Çok eski. Üç önceki hayatım falan... Bende de her insanda olan, "kendi sesini dışarıdan duyduğunda irkilme" durumu var aslında. Ama sen böyle diyorsan artık kaçmayacağım sesimden! Naval Strike oynarsın belki bir gün ama daha önceki bir mektupta söylediğim gibi, Şefik benle oynamak istemiyor. Çekemiyor beni galiba... (Benim de bir önceki cevabım gerçekleri ortaya koyuyor Berk. - Şefik)

4. Poster olarak çok memnun kaldım. Odamda yer kalmadı asacak, taktik verin.

Eskiden bende de benzer bir durum olmuştu (Ne yaşadığınız ayrımlarını yaşamışım!) ve sonunda posterleri tavana asmaya başlamıştım. Tavanda çok durmuyorlardı ama. Öyle bir sorun olmuştu.

5. Bu yasaklamalar ne zaman son bulacak veya bulma ihtimali var mı? İstanbul'a taşınırsak hangi yakaya taşınmamızı önerirsiniz semtle beraber?

En son Soma faciasında ilçeyi girişlere kapattılar, artık bence olayın son noktası odur. Yasakçı zihniyete tahammülüm sıfır. Bu cevabın ardından da İstanbul konusunu nasıl bağlayabileceğimi bilemedim bir an yalnız... Semt olarak değil de, okuluna yakın bir yerler olursa çok mutlu olursun. (Bence direkt yurt dışına taşın, durma buralarda daha fazla. - Şefik)

6. PS3 için oyun önerisi istiyorum ve sorularımı sonlandırıyorum. Şefik Abi'nin Outlast: Whist-

leblower birinci bölüm videosunun sonundaki korku ifadesine koştum. Kendinize iyi bakın, görüşmek üzere...

PS3'e The Last of Us olur, Watch_Dogs olur. Sonra da gidip PS4 alırsın artık bence. Görüşürüz, iyi yazlar. (Ben korkmam ki! - Şefik)

Berk "James" UÇKUN

AFYONLU SEVDASI

Merhaba, krallığıyla dünyaya ün salmış Sorular İmparatorluğu Kralı Sir Kral Tuna Şentuna. (Ve kurduğu büyük imparatorlukla parantezleri yöneten Büyük Padişah Şefik Akkoç.) Tuna Abi hatırlatırım, geçen yazdığım zaman sen çakıyordun Osmanlı tokadını, şimdi Şefik Abi'den çekeceğin var. Fazla uzatmak istemiyorum çünkü bu yazıyı yazmanın büyük bir sebebi var. Aslında sırf o yüzden yazıyorum bütün bu yazıyı. Neyse, sorular, sorular...

Hatırladım seni Afyonlu Beytullah. (Yine Word çizdi bak altını.) Ne haber, neler yaptın bu süre zarfında? Bana hala bir lokum, kaymak, ne bileyim sucuk ulaşmadı, söyleyeyim...

1. Tuna Abi sen de bir tane YouTube hesabı aç. Şefik Abi'yi solda sıfır bırakırsın. Bu arada Şefik Abi'yle Titanfall oynarken sesini duymuş oldum ilk defa. Çok mutlu oldum vallahi.

Şefik zaten beni kanalına sırf izlenme sayısı artsın diye çağırdı; sonra YouTube yasak-

"Naval Strike oynarsın belki bir gün ama daha önceki bir mektupta söylediğim gibi, Şefik benle oynamak istemiyor."

landı, benim bir faydam oldu mu, olmadı mı, bilemedik... Bir daha çağırırsa yine oynarım ama çağırıyor. YouTube kanalı işi bana göre değil, bende pek sabır yok o işi yapacak ama elbette ki Şefik'i geçerdim! (Geç de görelim! - Şefik)

2. Tuna Abi ben seneye lisede olacağım. Biliyorsunuz, lise meslek hayatı için önemli. Ancak ben istediğim mesleği yapmak istiyorum, bu yüzden hangi liseye gideceğimde kararsızım. Aslında gitmek istediğim lise... Hop! Şimdi olmaz, sonda anlarsın... Ben şu oynadığımız oyunların grafiklerini yapmak istiyorum. Bunun için mesleğimin adı ne olacak? (Daha seçmek istediğim mesleği bile bilmiyorum. Haha!) Ve hangi liseye gitsem o meslekte başlarım işe?

Olay lisede başlamıyordu bizim zamanımızda yahu. Meslek üniversitede seçilirdi teknik liseye falan gitmiyorsan. Oyun grafiği yapmak istiyorsan da bunun direkt bir bölümü yok. Grafik Tasarım okuyabilirsin, bilgisayar mühendisliği okursun ama daha da önemlisi, kendi araştırmanı kendin yapman. Misal, ben bir dönem web tasarımı ilgilendim, her şeyi kendim öğrendim. Bilgisayar olayının da ucu bucağı yok, bol araştırma lazım.

3. Bir de World adının altını çiziyordu benim hatırlarsan çünkü ben özel biriyim abi. O yüzden benden başkasını çizmez. Ben özelim yehu! Evet, hala çiziyor. Demek ki özelliğın devam ediyor. Güzel, böyle devam...

4. Son soruyu da sorup yazma nedenime geçmek istiyorum. Geçen bana telefon numaranı vermiştin hatırlarsan 444-TUNA diyerek. Ben aradım. Sonra bana bir bayan dedi ki, "Tuna Bey şu an müsait değil." Bir daha aradım, "Tuna Bey LEVEL'i ele geçiriyor, lütfen daha sonra arayın." dedi. Bir daha aradım, "Tuna Bey şu an Dünya'yı yok ediyor." dedi. Ben dışarı bir çıktım, bir kostüm ve içinde sen, bizim evi yıkmışsın! (Hahaha, çok komik.) Şaka şaka. Öyle bir numara olmadığı için arayamadım. Ve şimdi bütün bu yazıyı yazma sebebim. Ben birini seviyorum abi, hem de çok seviyorum ama onun beni sevdiğinden şüpheliyim. Tek isteğim iki medeni insan gibi konuşmak. Ben de bu sevgimi bütün LEVEL okuyanları duysun diyerek buraya yazıyorum. Ve şimdi sevdiğim kıza sesleniyorum: Seni seviyorum! Evet abi, anlamışsındır nedenini.

Abi lütfen bu yazımı yayımlar mısın? Lütfen bunu ona göstereceğim. LEVEL'in okuyucuları en az 10 milyon vardır diye düşünüyorum. 10 milyon kişi bilir. Seviyorum abi, seviyorum. Elini ayağını öpeyim abi bunu yayımla. Ona göstermem lazım. Bu arada yayımlamazsan küserim. Sana sucuk vermem, unutma. Bir daha da yazı yaz-

mam sana. Bir daha seni tutmam, Şefik Abi'yi tutarım valla. Neyse, görüşürüz. (Hüzünlü bir şekilde ağlayarak gider.)

Vay! LEVEL çöpçatan hattının yeni bir üyesi. Hadi yayımladık mektubunu, iyisin. Beytullah'ın hoşlandığı kız, sana sesleniyorum şimdi de: Bu Beyto (Samimiyiz.) iyi bir çocuktur; bu kadar zahmete girip buralardan aşkını ilan ettiğine göre bir şans ver derim. LEVEL çöpçatan hattı, bir görevi daha başarıyla sonlandırmanın gururuyla bu mektubu sonlandırın...

Beytullah ÇETİN

BUG'LI LEVEL?

Merhaba Şefik Abi, Parantezlerin Dışınan Aydınlik Lordu Tuna Abi ve tüm LEVEL ahalisi! Ben Ahmet. Derginizi 150. sayıdan beri Hannibal'ın yemeklerini gördüğümdeki iştahla okuyorum. Nasılsınız? Hayat nasıl? Sorularına geçeyim mi? Geçiyorum o zaman.

Selam Ahmet. Hannibal'a yine de çok özenme sen. Sen de bizi okuduktan sonra yiyor musun peki? Hoş olmadı.

1. Ben korku oyunlarının ve filmlerinin hastasıyım. Steam'de gezerken bir baktım, Daylight indirimde ama dedim ki LEVEL incelemesini okuyayım da öyle alayım. Kapağın inceleme bölümünde adı var, içindekilerde yok, sayfa 53'te 77. sayfada var diyor, 77. sayfada Wargame: Red Dragon var. Benim dergim mi sorunlu, yoksa LEVEL'a bug mu girmiş?

Orada biz bir farkındalık testi uyguladık aslında. Bakalım 53. sayfadaki içerik sayfası bir işe yarıyor mu dedik ve öyle bir deney yaptık. Ve bak, okunuyormuş meğer! Olmadı değil mi... Olay şu ki içerikte bir değişiklik oldu son anda ama o sayfadaki değişikliği unuttunuz. Özur diliyoruz, sana LEVEL'in %49'luk hissesini armağan ediyoruz. (Ayrıca Daylight'ın incelemesini de bu ay LEVEL alan herkese ücretsiz olarak sunuyoruz. - Şefik)

2. Bir Batman hayranı olarak Batman: Arkham Knight hakkında çok heyecanlıyım. Harley Quinn olarak oynayabilecek olmak beni daha da heyecanlandırıyor. Yani anlayacağınız beklentilerim çok yüksek. Sizin beklentileriniz nelerdir? Olayın arkasında Rocksteady Studios olduğu için bence de iyi bir oyun olacak, Arkham Origins gibi taklit bir oyun değil... Oyunu yeni nesil konsollarda oynamanın heyecanı da bir başka olacak. Evet, heyecanlıyız biz de!

3. Ben PS4 almayı düşünüyorum ve Haziran'da, olmadı Temmuz'da alacağım. Yazın sağlam oyun çıkar mı PS4'e, yoksa beklemeli miyim? Listede PS4 için, PS4 aldırarak bir oyun halen yok. Bence yılın sonuna kadar beklenebilir eğer acelen yoksa. (Bence de. - Şefik)

4. Dediğim gibi, ben bir korku hayranıyım ve özellikle Outlast'a bayılmıştım. Bana korkunç oyun, hatta film ve dizi önerebilir misiniz? Outlast yeterince korkutmadı mı seni? Korkunç dizi bilmiyorum ama film önerebilirim. Insidious, [Rec], Case 39, The Conjuring ve favorim, A Tale of Two Sisters!

5. Arkadaşlarla her gün en az bir saat Batman vs Spider-Man kavgası yapıyoruz. Sizce hangisi daha iyi? Batman, değil mi?

Spider-Man'i severim, orası ayrı ama zevkeliği ve "light" duruşu yüzünden Batman elbette ki ön plana çıkıyor. Batman'in filmlerini izlemek, çizgi romanlarını okumak kesinlikle daha zevkli; insanı daha fazla doyuruyor.

(Bence Batman'in hiçbir vasfı yok, teknolojik ıvır zıvırlarla hava basıyor ama Örümböcek öyle mi? Isırılmış, daha etkileyici bir yanı var, ağ falan atıyor, canım ya! - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Angara'dan tüm LEVEL ahalisine selam yolluyorum. Yayımlarsanız deşet sevinirim. Hoşça kalın...

Ankara'nın en çok neyini seviyorsun Ahmet? Bence sıkıcı bir şehir ama İstanbul'a kıyasla her yere beş dakikada ulaşıyor. O yüzden hafif bir sempatin var. Ankara'nın büküm büküm yolları...

Ahmet Alper BÜYÜKSALIH

BİR BIOSHOCK HAYRANINDAN

Hepinize merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi! Bu benim dergiye gönderdiğim ikinci yazı. Birincisini birkaç ay önce göndermiştim. O günden bugüne benim hakkımda değişen tek şey BioShock Infinite oynamam. Böyle muhteşem bir oyunu bunca zaman nasıl oynamamışım ben! Neyse, daha fazla uzatmadan sorulara geçiyorum. Hazır mısınız?

Ya işte demiştim! BioShock Infinite muhteşemdir, herkes oynamalıdır diye boşuna dil dökmedim aylarca. Hala oynamayan varsa ivedilikle oynatın! (Ben de oynayayım artık bir zahmet. - Şefik)

1. Başlıkta da belirttiğim gibi, bir BioShock hayranıyım. Ama bu serinin yapımcı şirketinin kapandığını öğrenmem beni çok üzdü. Sizce seriyi başka bir şirketin devam ettirme olasılığı var mı? BioShock'ı yaratıcılarının dışında başka bir firmanın devam ettirebileceğinden şüpheliyim ve ben de Irrational Games'in küçülmeye gitmesine çok üzülüm. Belki yıllar sonra yeni bir BioShock oyunu görürüz...

2. Ben her oyunun hayranıyım galiba. Geçen yazıda Grand Theft Auto V hayranıydım, şimdiki aylarda da biraz Far Cry 3 hayranıyım. (O uyuşturucu tarlalarını yaktığımız bölüm sizce de çok iyi değil miydi?) Bir zamanlar da Castlevania... Ama en çok sevdiğim oyun Wolfenstein nedense. O oyun beni çok etkilemişti. Şimdi yenisinin çıkacağını duyunca mutluluktan çılgınlık atmaya başladım. Şaka bir yana, Wolfenstein: The New Order için ne düşünüyorsunuz?

Ne düşündüğümüz inceleme bölümünde seni bekliyor. Çok anlatmayalım burada. Her oyunun hayranı da değildir bence zira hayranı olduğun oyunların hepsi iyi oyunlar.

"Şefik zaten beni kanalına sırf izlenme sayısı artsın diye çağırdı; sonra YouTube yasaklandı, benim bir faydam oldu mu, olmadı mı, bilemedik..."

İyi oyunu hayranı da olunur, fanatığı de.

3. Dünya Kupası çok sevdiğim bir olaydır. Bu yıl da Dünya Kupası hakkındaki tüm şeyleri yapıyorum, hatta işim gücüm yokmuş gibi çıkartmalarını bile biriktirmeye başladım. Neyse, konuya gelelim: FIFA'nın Dünya Kupası oyununu almak istiyordum ama hem çok pahalı olduğunu, hem de normal FIFA'dan bir farkı olmadığını gördüm. Sizce bu paraya alınmaya değer mi?

Değmez çünkü aynı oyunmuş bak. Bence ona vereceğin parayı yapıştırmalara ver. Yapıştırma dedim çıkartmaya, iyi mi? "Sticker" diyen de çok sanki Türkçeymiş gibi. Her neyse, ben de bir zamanlar o çıkartmalara sarmıştım ve futboldan anladığımı falan da yoktu. O hevesi bilirim. FIFA'yı alıp almaman gerektiğini de Şefik söyler şimdi sana. (Hiç gerek yok, boşuna turnuva oyunlarına para harcamayın. - Şefik)

4. Watch Dogs (Altçizgi yok.) çok övüldü ve çok güzel bir oyuna benziyor. Ben de alıp almamak konusunda kararsız kaldım. Yani abartıldığı kadar güzel olmayabilir diye korkuyorum. Sizce almalı mıyım?

Alıp almayacağına ilerleyen sayfalarımızdaki incelemeyi okuduktan sonra karar verirsın. Altçizgiyi de koyalım bari, herkes koyuyor inatla. (Seni bir kereliğine affediyorum Yağız ama bir daha olmasın, seni altçizgiye boğarım! - Şefik)

5. Borderlands serisinin yeni oyunu hakkında bir soru soracağım. Ben serinin diğer oyunlardaki senaryoyu bilmiyorum. Sizce çıkacak oyunu oynarsam bir şey anlayabilir miyim? Yoksa illa önceki oyunları mı bitirmem gerekiyor?

İlk oyunu oynamaman çok dert değil de ikinci oyunu oynamadan Borderlands: The Pre-Sequel'i alırsan birçok karakterin kim olduğunu anlamadan oynarsın oyunu. Oynanmaz değil ama ikinci oyunu oynayarak senaryodan çok daha fazla zevk alacağını düşünüyorum. (Bir ara da Borderlands 2'yi oynayayım artık. Ne olacak benim bu halim... - Şefik)

6. Call of Duty serisinin yeni oyunu çıkıyor, ismini unuttum. Bu oyun sizce daha farklı mı, yoksa Call of Duty: Ghosts gibi eski oyunlardan farksız mı olacak?

Yeni ismi Call of Duty: Advanced Warfare ve önceki oyunlardan çok da farklı olmayacak. Artık yeni bir savaş FPS'sinin diğerlerinden farklı olması için çok acayip bir şeyler yapması gerekiyor.

Neyse, sorularım bitti. Cevaplayıp yayımlarsanız çok mutlu olurum. Hoşça kalın!

Cevapladık, yayımladık, adresine gönderiyoruz. (Abonesindir nasıl olsa dergiye...) Sen de hoşça kal, görüşürüz.

Yağız ÖZKARAHAN

DOĞUM GÜNÜ ÇOCUĞU

Bugün benim doğum günüm. (Aslında yarın.) Hem sarhoşum, hem yastayım. (Sarhoş değilim ve uyanığım.) Bir bar taburesi üstünde (Tekerekli sandalyede oturmaktayım.), babamın öldüğü

yaştayım. (Babam ölmedi.) Tuna Abi ve Şefik Abi, ("Abi" demek istiyorum çünkü ağabey yazmak uzun oluyor ve sıfat bulmaya vakit ayırmadım, kusura bakmayın, tembelim.) 25 Mayıs benim doğum günümü ve ismim Teoman. Onun için bu şarkının başını yazdım. Sizi sorularıyla bir tanıştırayım...

Hoş geldin Teo. Bu ayın talihli okuru sensin zira Emre'den gelen bir haberle sayfada ek-sik kaldığı ortaya çıktı ve sen de bar taburesi üzerinden aramıza katılmış oldun. Teoman ismi güzel bence; "Teo" diyorlar mı sana? Ya da ne diyorlar? İspatlayarak yolla, dergiye basalım.

1. "LEVEL'da yazmak için hangi bölümü okumak gerek?" diye bir soru sormayacağım tabii ki, cümle oluşturacağım. Oluşturdum ve cevabı gayet iyi biliyorum; 14 milyon sayıdır takip ettiğim için edebiyatın ve yazı dilin iyi olsun, oyun oyna yeter.

Bu dergide yazmak için kuraya katılıyorsun, sonra The Hunger Games tarzı bir mücadele falan derken...

Bölüme gerek yok, yazı dilin ve edebiyatın iyi olsun yet- Aaa, sen demişsin zaten bunu!

2. Bu soruyu Şefik Abi 'ye sormak istiyorum. (Ama Tuna Abi de cevap verebilir.) Biliyorum, bu dergideki herkes Call of Duty'ye düşman ve biliyorum ki Call of Duty her sene birbirine benzer oyunlar ortaya çıkarıyor ama yine de oyun gelişiyor. Modern Warfare ile Ghosts arasında büyük farklar var. Şefik Abi derginin çok çok eski sayılarında "Black Ops'tan sonra Call of Duty oynamayı bıraktım." gibi bir şey demişti. Yine de bir şans verip oynamayı denesen Şefik Abi? (Tuna Abi oyunun incelemesini yazdığı ve aylık dilimde %35 Ghosts oynadığı için ona sözüüm yok.)

Şefik atkılı bereli Monochroma videoları çekiyor, Call of Duty ile işi olmaz şimdilik. Watch_Dogs oynayacak gibi duruyor ama yakında... (Valla düşman değişim, hatta hala tüm Call of Duty oyunlarını satın alıyorum ama oynamıyorum. Ama Titanfall ile yine sü-ratli FPS aşkım depreşti, bakarsın oynamaya başlarım yeniden. - Şefik)

3. İlk soruda soru işareti koymadığımı fark ettiniz mi?

Ettik ama dikkate almadık ve cevap bile yaz-dık. Çünkü neden; iyi insanlarız biz... (Ben koydum galiba. - Şefik)

4. Bu sorum da Xbox One ile ilgili. Ben Xbox One alacağım. (Hiç PS4 almamı istemeyin, arkadaşlarla oynamak için alacağım ve bence daha havalı bir konsol.) Çünkü PS3 online sistemi bedavaydı ve PSN oradan para kazanmadı. Fakat Xbox LIVE para kazanıp sistemlerini katbekat geliştirdi. DLC'ler de daha önce geliyorduk fazladan. Mayıs ayında Şefik Abi grafik

sorunuyla ilgili makale yazmıştı kendi bölümünde ve benim öyle bir sorum yok. "Şu oyun PS4'te 1080p imiş, hadi hemen PS4 alalım" gibi bir işim de yok. Bu görüşüm nasıl sizce?

Görüşünde yanlışlar var zira Xbox One maalesef PS4'ün gerisinde kalmış durumda. PS4 müthiş bir pazarlamayla birlikte "oyunculara" hitap eden bir konsola dönüştü (PS3'ün aksine.) ve PS2'den bile iyi bir duruma gelecektir. Şöyle sağlam birkaç tane daha konsola özel oyun çıktı mı hele... (Bence Xbox One al, PS4'ü herkes alır, Xbox kullanmak farklıdır. Ne saçma bir mantık yürüttüm bak. Olsun, ben seviyorum Xbox konsollarını. - Şefik)

5. Sorularım uzun oldu-ğunun farkındayım ve yayımlanma olasılığının her kelimedeki %5 değer kaybettiğini de biliyorum fakat ben Xbox One alacağım 5 Haziran gibi bir tarihte, (Malum, güzide ülkemizde satış çıkmadı.) Eminönü'nde var ve PS4 ile neredeyse aynı fiyat. Oradan alırsam kredi kartıyla ilgili bilgileri giremeyecek miyim Eylül'e

kadar ve online oynamak için gerekli Xbox LIVE Gold üyeliği nasıl aktivite edebilirim? ("Eylül'ü bekle!" veya "PS4 al!" demeyin).

Eylül'ü bekleyip PS4 al Teo. (Yapma, etme deyinca bizde ters işliyor.) Xbox One'i alırsan Türkiye hesabıyla bir şey başaramazsın ama başka bir ülke hesabı oluşturup Xbox LIVE'a girebilirsin çok istersen. İster misin bunu? (Bence hiçbir şartta Türkiye hesabı açmaya gerek yok çünkü ekstra getirisi de yok. - Şefik)

6. Benim evim Trump Towers'a çok yakın. (Kuştepe'de değil, yanlış anlamayın.) Bir ara sizi ziyaret etmek isterim de bunu nasıl yapabiliriz? (Cidden çok gelmek -gelmeyi çok istiyorum.)

Trump Towers milyonlarca kilometre öteden de görülebildiği için gelmen kolay ama içeri girmen... En son Şefik'i sakallı haliyle tanıyamayıp karantinaya aldılar; o denli bir güvenlik...

Sorularım bu kadardı. (Deyimleşmiş kalıbı yazdım.) Yayımlarsanız sevinirim, cevaplarsanız da havaya uçarım. (Aaa tam tersi olacaktır, klavyemde "Backspace" tuşu kırıldı, ne olacak şimdi!) Ben bunu yazarken sınavlara çalışmam gerekiyordu ama hemen kaptım bilgisayarı ve yazdım mektubu, yarın da (25 Mayıs) doğum günüm, yayımlayın da arkadaşlara havam olsun deyip havayı tozu dumana katayım. (Bakılmaması gereken not: İspanyollar ben yollamam, İngilizler ben izlemem, İtalyanlar ben yanlamam, Fransızlar ben sızlamam.) Ben söylemişim bakmayın diye. Hepinize iyi günler, iyi çalışmalar...

Doğum günün kutlu olsun o vakit. Güzel kutla, bol eğlen, az iç, sarhoş olma. (Yazının girişine istinaden...) Görüşürüz!

Teoman ALTEN

"BioShock'ı yaratıcılarının dışında başka bir firmanın devam ettirebileceğinden şüpheliyim ve ben de Irrational Games'in küçülmeye gitmesine çok üzüldüm"

TAKVİM HAZİRAN

4 Haziran

PlayStation Vita Pets (PSV)
Tango Fiesta (PC)
Ultra Street Fighter IV (PS3 X360)



6 Haziran

Bloodbath (PS3 X360)
Farming Simulator 2014 (PSV 3DS)
Hyperdimension Neptunia:
Producing Perfection (PSV)
Lifeless Planet (PC)
**Murdered: Soul Suspect
(PC PS3 PS4 X360 XONE)**
Tomodachi Life (3DS)

13 Haziran

Air Conflicts: Vietnam -
Ultimate Edition (PS4)
Enemy Front (PC PS3 X360)
How to Train Your Dragon 2
(PS3 X360 Wii WiiU 3DS)
Inazuma Eleven Go: Light (3DS)
Inazuma Eleven Go: Shadow (3DS)



20 Haziran

Atelier Rorona Plus:
The Alchemist of Arland (PS3)
Chivalry: Deadliest Warrior (PC)
Construction Machines 2014 (PC)
Divinity: Original Sin (PC)
EA Sports UFC (PS4 XONE)
Endless Legend (PC)
Pro Cycling Manager 2014 (PC)
Starpoint Gemini 2 (PC)
Stronghold Crusader 2 (PC)
Tour de France 2014 (PS3 PS4 X360)



27 Haziran

American Truck Simulator (PC)
City Simulator Collection (PC)
Dungeons & Dragons: Neverwinter (PC)
GRID Autosport (PC PS3 X360)
MotoGP 14 (PC PS3 PS4 X360 PSV)
One Piece: Unlimited World RED
(PS3 WiiU PSV 3DS)
Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)
Sniper Elite III (PC PS4 X360 XONE)
Transformers: Rise of the Dark Ages
(PS3 PS4 X360 XONE WiiU 3DS)
Tropico 5 (X360)

Diğer

3 Haziran

WildStar (PC)

18 Haziran

Battle Princess of Arcadias
(PS3)

24 Haziran

Company of Heroes 2:
The Western Front Armies (PC)

25 Haziran

Valiant Heroes: The Great War
(PC PS3 PS4 X360 XONE)

26 Haziran

Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival (3DS)

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

Yıllık aboneliğe iki sayı, altı aylık aboneliğe bir sayı ücretsiz.



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Jagged Alliance: Flashback

Platform: PC, Mac
Çıkış Tarihi: 2014

Son yıllarda küllerinden doğan Jagged Alliance serisi, yeni oyunu için Kickstarter üzerinden bağışları topladıktan sonra Steam Early Access programına da adımını attı. Yeni oyunda da sıra tabanlı taktiksel oyun yapısı, RPG elementleriyle buluşuyor.



Helldivers

Platform: PS3, PS4, PS Vita
Çıkış Tarihi: 2014

Sürüyle indirilebilir içerik paketiyle desteklenen Magicka serisinin yapımcısı Arrowhead Game Studios, Sony konsollarına özel bu yapımda da yine co-op oynanışa odaklanıyor. Gelecekte ve geleceğin teknolojisinde amaçsa pek tabii ki "Süper Dünya"yı korumak...





Persona 4 Arena Ultimax

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2014'ün üçüncü çeyreği

Dövüş oyunu tutkunlarının yakından tanıdığı Persona serisi, yeni oyunla beraber tek vuruşluk özel saldırı hareketlerinin yanı sıra Yukari Takeba, Junpei Iori gibi tanınmış isimleri ve Sho Minazuki gibi yepyeni bir karakteri oyuncuların beğenisine sunacak.



Pro Cycling Manager 2014 Tour de France 2014

Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 20 Haziran

Ülkemizde pek talep gördüğünü düşünmediğimiz seri, bir kez daha Fransa Bisiklet Turu'nun yaklaşmasıyla beraber oyun severlerin karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Muhtemelen Temmuz ayında satışa sunulacak oyunda yine pedali en hızlı çeviren olmaya çalışacağız.

LEVEL FIFA LİGİ

Ofisin resmi oyuncuğu FIFA'nın başında geçen aylar...

Ay 6 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



< Şefik vs Emre

Geçen ay LEVEL Ligi'ne konuk olup kupayı kaldıran Gök-hun, bu ay bizi yalnız bıraktı ve biz de üçlü turnuva düzenine geri döndük. İlk maçta Emre ile kapışalım dedik, seçtik klasik takımları (Manchester City ve Chelsea) ve başladık maça. Aramızdaki kıyasıya rekabet bu maçta da en sert, en çekişmeli maçlardan birine sahne oldu ve Emre'ye karşı resmi maçlardaki şanssızlığımı kırıp maçı 2 - 1 kazanarak üç puanı cebe indirdim. Oh be!

Fırat vs Emre >

İkinci maçta Emre ve Fırat karşı karşıya geldi. İlk maçta bana yenilen Emre'nin şampiyonluk umudu taşıması için bu maçı kesinlikle kazanması gerekiyordu, Fırat'a ise beraberlik bile avantaj sağlıyordu. Maç uzun süre 1 - 1 berabere gittikten sonra Fırat öne geçti ve aramızdaki durum eşitlendi ama Emre bir gol daha yedikten sonra işin rengi değişti çünkü final maçında Fırat'a beraberlik bile yetecekti. Eh be Emre, yemeyedin şu golü!



< Fırat vs Şefik

Ve üçüncü maç artık bir finaldi. Ben Emre'yi 2 - 1 yendim, Fırat da 3 - 1 yendi ve haliyle gol avantajı Fırat'ın elindeydi. Benim şampiyon olmam için mutlaka galibiyet almam gerekirken, Fırat'a beraberlik bile yetiyordu. Bu moralsizlikle başladığım maçta ikinci darbeyi ise bir FIFA 14 klasiği olan Mandzukic'in kafa golü vurdu ve iyice çöktüm. Neyse ki Agüero ile beraberliği çabucak yakaladım ama 65'te Rob-ben fişi çekti, kupa gitti.

PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
● Fırat	10	7	0	3	25	18	21	+7
Emre	11	5	0	6	22	20	15	+2
Gökhun	2	2	0	0	10	4	6	+6
Serdar	5	2	0	3	7	9	6	-2
Şefik	7	2	0	5	8	17	6	-9

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Fırat Akyıldız

Bayern Münich

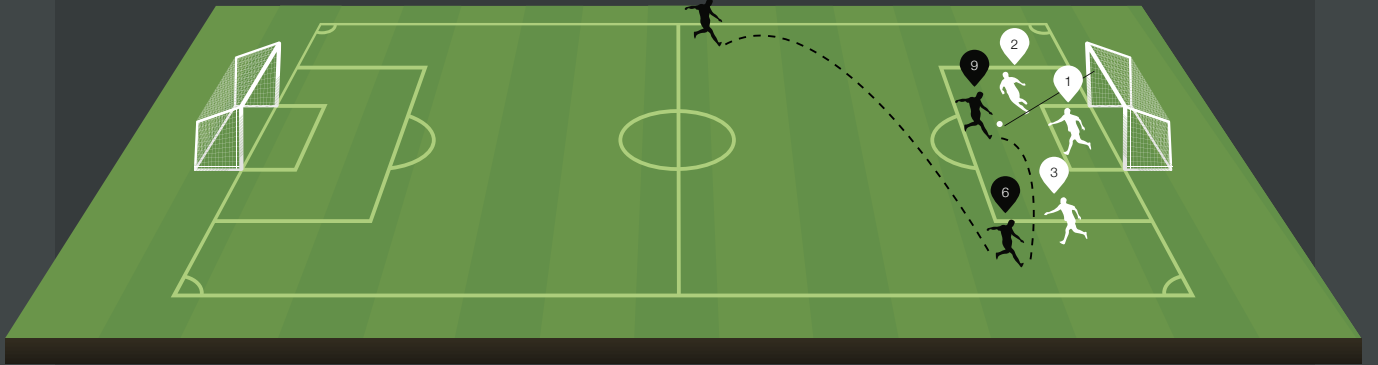


Şefik Akkoç

Manchester City



2 | 1



M. Mandzukic
18'

S. Agüero
20'

A. Robben
65'



Maçın Adami **M. Mandzukic**

45'

90'



Ekran
Görüntüleri İçin

**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr

Karanlık bir kez daha çökerken...

Klasik RPG macerası **Risen 3: Titan Lords** ile geliyor

Risen 2: Dark Waters da pek kötü bir oyundu yahu. Kötü de değil de belki, boş bir oyundu. Risen deseniz, kaç kişi oynadı kim bilir...

Gothic ve Risen serileriyle ismini duyuran Piranha Bytes'ın Risen 3: Titan Lords ile tekrar zirveye çıkma gibi bir düşüncesi var ve LEVEL DVD'de bulacağınız videoyu izledikten sonra bu oyuna sizin de ilginiz çekilecektir. Bayağı kaliteli bir video hazırlamış olan firma, herkesin bu oyuna ilgisini çekmeyi başardı ve bu defa, önceki Risen'larda olmayan bir özgürlük ve çok daha sağlam bir hikâye vaat ediliyor.

Büyücülerini çağırın!

İnsanlık perişan durumda, tanrılar insanları terk

etmiş ve Titan Savaşları sonucunda büyük bir karanlık çökmüş insanların kalplerine. Bu yetmezmiş gibi yeni bir tehlike baş gösteriyor ve bunun ilk kurbanlarından biri de kahramanımız oluyor. Genç bir savaşçı olan kahramanımız gölgelerin saldırısına uğruyor, bunun neticesinde de ruhunu kaybediyor; tüm dünyayı bekleyen karanlığa karşı koymak ve kayıp ruhunu da tekrar kazanmaksa tek amacı. Bunu yapmak için artık kabul görmeyen, yasaklı olan büyücülere gidiyor ve onların yardımını istiyor. Ne var ki bunun için de öncelikle Taranis'e, Şimşekler Adası'na giderek büyücülerin tapınağını bulması lazım. Guardian'lar tarafından korunan bu adada büyücüler Taranis'in madenlerinde, büyü

gücüne sahip kristalleri bulmaya uğraşıyor ve kahramanımızın da bu göreve katılmasıyla macera başlıyor.

Bu, eğer büyücülere katılacaksanız seçeceğiniz yol. Eğer başka "guild"lere katılırsanız, karanlıkla mücadele etmenin farklı yollarını keşfedeceksiniz. Evet, aynı zamanında Gothic'te yaptığımız gibi. Orada da seçtiğimiz guild'e göre hem oyunu oynayıp şeklimiz değişiyor, hem de hikâyede ilerleme biçimimiz bir ölçüde farklılık gösteriyordu.

Edindiğim izlenimler sonucunda şunu söyleyebilirim ki oyun, Risen'dan çok Gothic tarafına kayıyor ki bu da iyiye işaret. Yapımcılar oyunun eski tip RPG'lere benzeyeceğini, kimsenin elimizden tutmayacağını, her şeyi kendimizin keşfedeceğini, tehlikeli yerlere gidip gitmemenin bizim elimizde olacağını ve bu şekilde oyuna çok daha sağlam bir bağ geliştireceğimizi söylüyorlar ve bu dediklerini yerine getirdikleri





takdirde ben de aynı duygularda olacağımızı düşünüyorum.

Başlarken...

Oyun hakkında pek fazla bilgi yayımlanmıyor ama Alman firması olan Piranha Bytes, oyunun Almanca bir betasını çeşitli basın örgütlerine dağıttı ve bu sayede de oyunun ilk yarım saatini gözlemleme şansı bulduk. Maalesef açık dünya

çekleşebildiğine tanık oluyoruz. Ve sanıyorum Gothic'te olduğu gibi, burada da düşmanları bir "bitiriş" hareketiyle öldürmezsek sadece bayılıyor ve yeniden ayağa kalkabiliyorlar. (Belki de NPC oldukları için ölmemiştir, emin değilim.) Karakterin özelliklerinin gösterildiği ekran da betada yer alıyordu. Burada da hoş bir konu var ve o da seviye atlayınca kazandığımız puanları karakterimizin tüm özelliklerine istediğimiz gibi dağıtabilmemiz. Yani Strength'e bir puan, Dexterity'ye bir puan; hepsi bizim elimizde.

Gothic'e benzer bir başka yön de etrafta kapı kaçak ne varsa hepsini toplayabilmemiz. Tabak gördün indir, elma gördün al, sandık buldun aç. Sandıkları açmak için bir çeşit ufak "lockpick" işlemi gerçekleştiriyoruz ki bunun nasıl işlediğini de tam anlamadım. Daha sonra sandığın içindekiler ekrana geliyor ve bunları topluyoruz ama burada da sandık için ayrı bir ekran yapılmış. Ben olsam içindekileri

"Özellikle görev yapacağımız NPC'lerle uzun diyaloglara girebiliyor ve farklı cümlelerle yanıt verebiliyoruz."

temasına rastlayamadık bu betada ama oynanışa dair ipuçlarına şahit olduk. Öncelikle oyunda bolca diyalog olduğunu söyleyeyim. Özellikle görev yapacağımız NPC'lerle uzun diyaloglara girebiliyor ve farklı cümlelerle yanıt verebiliyoruz. Örneğin, enteresan bir ırkın mensubu, kısa boylu bir karakterle bir diyalog yaşıyor ve bunun sonucunda kasabada yer alan bir başka adamdan tahsilat yapmamız isteniyor. Tabii ki adam buna yanaşmıyor ve ilk savaşımıza başlıyoruz. Kılıcımızla yapacağımız saldırıların artık daha esnek hareket ettiğini ve karakterimizin bir düşmanı bırakıp diğer düşmana saldırmasının ne kadar kolay ger-

küçük bir kutuda listelerdim insanları ana görüntüden uzaklaştırmadan. Önemli önemsiz her şeyi toplayabilmemiz Gothic'te büyük keyif vermişti ve burada da aynı durum söz konusu olacak gibi duruyor. Ve yine Gothic'te olduğu gibi, insanların eşyalarını -onlar etraftayken- çalarsanız hemen üstünüze çullanacaklar ve hatta devriyeler de işin içine karışacak.

Şu haliyle heyecan verici bir yapıya gibi duruyor Risen 3: Titan Lords. Umuyorum ki oyun 12 Ağustos'ta PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya çıktığında da beğeneceğiz. Hadi Piranha Bytes, aslansın! ■

Düşmanlar

Dragon Snapper

Yaklaşık iki metre boya sahip olan ve dinozorlar döneminden kalma gibi gözükken bu yaratıklar, keskin dişleri ve parçalayan pençeleriyle dikkat çekiyor. Üçerli gruplar halinde avlanan bu hızlı yırtıcılar, sizi kovalamanın ötesinde üzerinize atlama gibi bir yeteneğe de sahip.

Hellhound

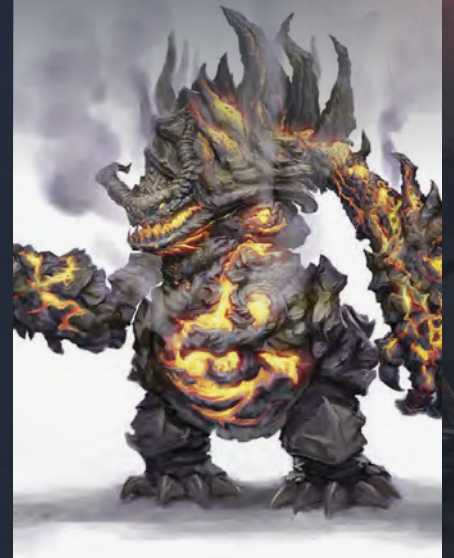
Mükemmel duyan kulakları ve keskin burnuyla müthiş bir avcı olan Hellhound'u gördüğümüz yerde kaçacağız sanırım. Gruplar halinde avlanıyor Hellhound ve tırmanma yeteneğine de sahip. Keskin dişleri birincil silahı olan bu yaratığın bir başka varlığın evcil hayvanı olduğunu da belirtiyim.

Lava Golem

"Golem" dediklerine bakmayın, neyse ki bu yaratık üç metreden uzun olmayacak. Hayli güçlü olacak olan Lava Golem'ler, volkanik alanlarda bulunacak ve bir arkadaşlarıyla birlikte görülebilecekler. Tırmanabilen, koşup omuz atabilen ve yumruklarıyla sizi yere yapıştıracak bir yaratık.

Great Jungle Spider

İki - üç metrelik bu yaratıklar da Risen 3'te bolca karşımıza çıkacağına benziyor. Mağaralarda karşılaşacağımız Great Jungle Spider'lar zorlu düşmanlar olacak ama bunların küçük kardeşleri, Jungle Spider'lar biraz daha az mücadeleyle yok edilebilecek.



Sony'nin zombileri...

Yaşayan ölülerden bıkmadıysanız, yeni heyecan **H1N1**'de

Dağa dün televizyonda I Am Legend vardı. Filmi izlediğim vakit beğenmişim ama ikinci kez izleyince olmadı... Şimdi düşünüyorum da onca zombi oyunu oynadıktan sonra H1N1 olur mu?

Belki de olur zira SOE (Sony Online Entertainment) hevesli, heyecanlı ve iddialı. Oyunlarının zombilerin istilasına uğramış bir dünyada, insanların nasıl yaşayacağına gerçekçi bir şekilde ışık tutacağını söyleyen firma, herkesin bu oyunda istediği şekilde var olacağını bildiriyor. İnsanları zombileştiren bir virüsün patlak vermesinden sonra dünya kaosa sürükleniyor, hayatta kalmayı başaranlar de zorluklar içinde hayatlarını sürdürmeye çalışıyorlar. Biz de hikâyeye olayların 15 yıl sonrasında katılıyoruz. Virüsün ilk yayıldığı sıraların aksine artık dünyadaki hazır kaynaklar tükenmiş durumda ve her şeyi kendimiz üretmemiz gerekiyor.

Yapımcılar oyunun önceki SOE oyunları gibi devasa, aralarda yüklem ekranları olmayan,

kocaman bir dünyayı kapsayacağını vurguluyorlar. Ormanlık alanlar kasabalarla, kasabalar büyük şehirlerle hiçbir yüklem ekranı olmadan birleşecek, gerçekçilik artacak deniliyor. Oyunun en çok önem gösterdiği nokta, zombilere karşı olan mücadele değil, oyuncuların dünyadaki kaynakları kullanarak kendilerine bir hayat kurması. Bu ne demek? Bir ormana dalıp, ağaçları kesip daha sonra topladığınız odunları işleyerek bir kulübe yapabilmek ve bunun içinde yaşayabilmek demek. Kaynak toplama şeklinizi güçlendirip yanınıza arkadaşlar aldıktan sonra da bu kulübe bir binaya ve hatta korunaklı bir kaleye bile dönüşebilecek. Üstelik bunlar birer "instance", yani oyundan bağımsız ancak içine girilince gözükebilen yapılar da olmayacak, oyun dünyasında herkesin görüşüne açık bir şekilde yer alacak. Oyuncular bu tip yapıları kurduktan sonra hem zombilere, hem de diğer oyunculara karşı savılabilecek bir silah olarak da kullanabilecek. Bu güzel özelliklerle birlikte oyuncuların bayağı derin bir "crafting", yani eşya yaratma sistemiyle de karşılaşacağı belirtiliyor. Silahlar, molotofkokteylleri, patlayıcılar, tuzaklar; aklınıza ne geliyorsa oluşturabilecek ve bunları dilerse başka oyuncularla takas edebileceksiniz.

Yapımcılar, "Biz oyunculara The Walking Dead'deki Woodbury kasabasını baştan sona yaratabilme olanağı tanıyoruz. Ya da bir hapishaneyi ele geçirip orayı üs olarak kullanmalarını. Veya eski bir arabayı alıp tamir ettikten sonra arkadaşlarıyla birlikte diledikleri gibi kullanabilme fırsatı vermek istiyoruz. Biz

oyuncuların bu dünyada istediklerini yapmalarını ve bir istilaya kendileri nasıl istiyorlarsa o şekilde tepki vermelerini amaçlıyoruz." diyor, çok da güzel konuşuyorlar.

"Eğer sakince yaşamak, bir tarla oluşturup hasat toplamaya dayalı bir hayat hayal ediyorsanız, H1Z1'de bunu yapabileceksiniz. Ya da tek amacınız hareket eden her şeyi öldürmekse bunu da yapabileceksiniz." diye konuya devam eden yapımcılar oyuna ilgimizi çekmeyi başarıyorlar.

PC ve PS4 için hazırlanmakta olan oyunun betası da yakında başlar, takipte kalın... ■

Zombi Oyunları

DayZ'yi zaten oynayan oynuyor, yakında Fortnite da geliyor. Peki, H1Z1'in bu oyunlardan ne farkı var? H1Z1'i diğer oyunlardan ayıran en büyük özelliğin, oyuncuların yapılar oluşturabilmeleri ve bir şehre sahip olabilmeleri olduğunu açıklıyor. Oyuncuların birleşerek çeteler kurabileceğini, bu çetenin bir üssünün olabileceğini ve bu yapıları ya sıfırdan kurabileceğinizi ya da ele geçirebileceğinizi belirtiyorlar. Bakalım bu sistem ne kadar iyi işleyecek...





Müzik, geri dönüyor...

Efsanevi müzik oyunu **Amplitude**'a hazır mısınız?

Bu oyunu ya haber yapacaktık ya da sadece tek bir satırla geçiştirecektik zira Amplitude, geçtiğimiz ay Kickstarter'da boy gösterdi. Tam 775.000 dolar isteniyordu ve ibre 200.000 dolar sınırında takıldı kaldı uzunca bir süre. Âdettir, Kickstarter'daki projeler genellikle son günlerde parayı toplar ve Amplitude'da da durum değişmedi, sadece birkaç gün kala oyun finanse edildi ve kapanışı da 844.000 dolardan yaptı. (Borsa endeksi anlatıyorum sanki.) Amplitude nedir peki? Müzik oyunları henüz popüler değilken, PS2'de önce FreQuency, ardından da Amplitude çıktı ve Amplitude, sağlam müzikleri ve bağımlılık yapan

oyunluğu ile bir anda parladı. Oyunluş Rock Band Blitz'de tekrarlandı aslında ama Blitz kötü bir oyundu, amaçsızdı, istenilen ilgiyi göremedi. Sadece gamepad ile oynanacak olan yeni Amplitude, eski oyundaki oyunluğu aynen benimseyecek ve bir ton, yepyeni şarkıyla gelecek. Yaklaşık 100 tane parçanın bulunması beklenen oyuna DLC desteği de gelecektir mutlaka ve bu şarkıların sayısı da artacaktır. Açıklanan birkaç gruptan sadece bir tanesi kulağıma tanıdık geldi ve o da Freezepop'tan başkası değil. Amplitude'un arka plan müziği kıvamında olan, Amplitude denilince akla gelen

Freezepop bakalım Super Sprode ile mi gelecek, başka bir şarkıyla mı? Parçaların sadece çalmayı başardığınız kısmını size duyuran Amplitude'da bu defa farklı bir tema daha olacak ve o da bir bölümün karanlık, gotik görüntülerle başlayıp siz parçayı iyi çaldıkça daha renkli olmasından başkası değil. Gelecek yıl Mart ayında piyasada olması beklenen oyunun online kısmı için istenen 1.125.000 dolarlık parayla toplanamadı. Artık onu da Harmonix kendisi halleder diye düşünüyor, oyunun PS3 ve PS4 sahipleriyle buluşacak olduğunu bildirip heyecanla geri sayıma başlıyoruz... ■

Sony çalışır

PS Vita'ya iki tane bomba gibi oyun geliyor!

Eğer bu ay incelediğimiz Soul Sacrifice Delta ilginizi çekmediyse sizi iki tane daha sağlam PS Vita oyununun beklediğini söyleyeyim. Bunlardan bir tanesi Freedom Wars. Oyun çoktan Japonya'da piyasaya çıktı ve bu taraflara gelip gelmeyeceği de belli değildi. Sony, oyunun Avrupa'da da tutacağına inanmış olacak ki Freedom Wars'u İngilizce'ye çevirip buralara da yollamaya hazırlanıyor. Street Fighter IV ve Gods Eater Burst'ün yapımcıları Dimps ve Shift'in ortak yapımı olan oyun, bir milyon yıllık bir hüküm giyen bir kahramanın yaşamak için canavarlarla karşılaşmasını konu alıyor. Olaylar gelecekte geçtiği için düşündüğünüz gibi karanlık bir hikâye söz konusu değil ama karşımıza çıkacak olan yaratıkların her biri birbirinden çirkin olacak. Biraz Soul Sacrifice'i da andıran oyunda menzilli silahları da kullanacağız, yakın dövüş silahlarını da. Kombolar, özel hareketler

ve diğer karakterlerle birlikte yapacağımız saldırıların sonucunda bu yaratıkları yenecek ve başka mücadelelere geçeceğiz. Sekiz kişilik online oyun imkânı da sunacak olan oyun güzel olacağına benziyor. Bahsi geçen ikinci oyuna "Oreshika: Tainted Bloodlines" adındaki JRPG. Bu oyun hakkında pek fazla bir bilgi yok. Eski bir Japon klanının hikâyesi konu ediliyor ve bu klanın üyeleri de en fazla iki yıl yaşayabiliyorlar. Klanın her üyesi de ölmeye önce üstlerindeki kara büyüü kaldırmak için bir çaba sarf ediyor ve böylelikle bir sonraki neslin daha güçlü olmasını sağlıyor. Suluboya gibi grafiklere sahip olan oyun eğer standart JRPG formülünden öte bir tecrübe sunarsa bu oyunu da çok seveceğiz gibi duruyor. İki oyunun da çıkış tarihlerinin belli olmaması da biraz can sıkıcı. ■





Duke Nukem'dan sonra...

3D Realms **Bombshell**'i hazırlıyor, nefesler tutuluyor

Yukanda spotu patlattık ama belki de bu oyun beklentileri karşılamayacak; aynı Duke Nukem Forever gibi... 3D Realms'ın bu yeni projesi aslında bir FPS bile değil ve hatta kendisi hakkında pek az şey biliyoruz. Geçtiğimiz ay bir video ve birkaç tane ekran görüntüsü ile tanıtımı yapılan Bombshell, oyunun hazırlığı için Interceptor'la anlaşmış durumda. Interceptor'ı da hatırlarsınız, eskinin iyi FPS'lerinden Rise of the Triad'ı yeniden yapayım derken batıran firma... (Ben olsam onlarla çalışmazdım.) PC ve PS4 için hazırlanan Bombshell bir çeşit aksiyon / RPG oyunu olacak ve buradan da

Diablo'ya yakın bir oynanışla karşılaşacağımızı anlıyoruz zira oyunu oynayacağımız açı da aynı Diablo gibi izometrik. Bir bilimkurgu temasının da hâkim olduğu oyunun videosunda kahramanımız Bombshell'i tanıyoruz. Bayağı kötü bir animasyonla hazırlanmış olan Bombshell'in sağ kolu mekanik, saçı da punk, buna dövme, piercing'ler ve gotik bir makyaj da ekleyin. Ne oldu? Ejderha Dövmeli Kız'daki başrol oyuncusu... (Watch_Dogs'daki malum bir karaktere de çok benzediğini söyleyebilirim, spoiler olmasın diye kim olduğunu

söylemeyim.) Bombshell, televizyon ekranındaki haberlerle sinirleniyor, tuttuğu bardağı çatlatıyor ve pompalı tüfeğini de alıp motosikletine atlıyor, macera başlıyor. Unreal Engine ile hazırlanmakta olan oyunun 2015'in ilk çeyreğinde piyasada olması bekleniyor ve oyunda bolca aksiyon içinde olacağımızı, bolca silah ve ekipmanla düşmanlarımıza karşı koyacağımızı, oyunu arkadaşlarımızla da oynayabileceğimizi bildiriyor, konuyla ilgilenen arkadaşları internete, oyunun videosunu izlemeye davet ediyoruz. Her ne kadar pek bir şeye benzemese de... ■

Artyom ile tekrar buluşma vakti

Metro serisini kaçıranlara yeni bir fırsat

Metro 2033 güzel oyundu, Metro: Last Light daha da iyiydi belki de. Her iki oyunu da oynayıp bitirdik fakat doymamış olanlar olabilir diye 4A Games, iki oyunu da yeni nesle uygun hale getirip tekrar piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Her iki oyunun da sonuna "Redux" ekini getirerek Metro 2033 Redux ve Metro: Last Light Redux şeklinde iki sürüm ortaya çıkararak firma, bu iki oyunu bir arada kutulu olarak da hazırlayacak ve bunun adına da "Metro Redux" diyecek. Eğer oyunları ayrı ayrı almak isterseniz, her birine 25\$ ödeyeceksiniz ve eğer iki oyunu bir arada kutulu olarak almak isterseniz de 50\$'ı gözden çıkaracaksınız. (Aynı kapağı çıktı fiyat.) Oyunların hangi sürümünü alırsanız alın, tüm DLC'ler de pakete dâhil olacak.

Yenilenmiş grafikler, ışık efektleri ve kaplamalar ile birlikte gelecek oyun PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor ve tüm sistemlerde 60fps hızında çalışacak. Grafiklerin yanında oynanışta da düzeltmeler yapılacak. Mısal, kötü olan yapay zekâ toparlanacak, gizlilikteki problemler giderilecek, silah kullanımında hassasiyet yakalanacak.

Her iki oyunu oynamak için iki farklı oyun tipinden birini seçmemiz istenecek. Bunlardan biri Survival, diğeri de Spartan. Survival'da cephane, ekipman daha kısıtlı olacak ve oyun daha zor bir hal alacak. Spartan'da ise bolluk olacak ve karakterimizin yeteneklerini de rahatça kullanabileceğiz. Oyunu sağlam bir şekilde zor hale getiren Ranger modu da burada, merak etmeyin. (Ekranında hiçbir ibare olmadan, gerçekçi bir hayatta kalma mücadelesi.)

Bu yıl içerisinde raflardaki ve dijital platformlardaki yerini alması beklenen Metro Redux'in Linux ve Steam OS sürümleri de yolda. ■





Dağ havasında fil keyfi

Ve **Far Cry 4** resmi olarak açıklandı

Hemen edindiğim izlenimi söyleyeyim: Far Cry 4, üçüncü oyunun şanından, şöhretinden ve her şeyinden faydalanmayı hedeflemiş bir oyun gibi duruyor. Daha ilk dakikadan, oyunun kapak görselinden Vaas'a gönderme yapıyor. Pembe ceketi ve bir evcil hayvan gibi elinin altında tuttuğu askeriyle Vaas kadar beteri bir karakter olduğunu gösteriyor bu yeni kral. Far Cry 3 ormanlar içerisinde, vahşi doğayla baş başa kaldığımız bir yerde geçiyordu. Dördüncü oyun da daha önceden açıklandığı gibi Himalayalar'da, yine dağlık bir arazide geçecek. Belki daha çok kasaba görecekiz

ama olayın esas mekânı yine vahşi doğanın hâkimiyetinde olan bölgelerden oluşacak. Oyunun geçeceği bu bölgenin adı Kyrat olarak açıklandı ve Kyrat, pembe kostümlü kötünün hükümdarlığını sürdürdüğü bir yerden başkası değil.

Yine birçok silahımız olacak, yine vahşi doğaya karşı savaş ilan edip birçok yan göreve çıkacağız. Birçok araç kullanabileceğimiz gibi, bir söylenti olarak dolaşan file binme olanağımız da olacak.

Daha oyun tasarım aşamasındayken ilk DLC'si hakkında da bilgiler verildi. "Hurk's

Redemption" adındaki DLC, oyunu ön sipariş verenlere bedava sağlanacak ve tam üç görev boyunca Hurk'ü hapisaneden kurtarmaya çalışacağız. Bu DLC ile birlikte, DLC'nin görselinde görülen zıpkın tabancası da bizim olacak.

PC'nin, PS4'ün ve Xbox One'ın yanında PS3 ve Xbox 360 için de hazırlanacak olan oyunun ne orijinal olacağını düşünüyorum, ne de Far Cry 3 kadar başarılı olacağını. Far Cry 3 bizi şaşırtmıştı ama 21 Kasım'da çıkacak olan yeni Far Cry, bir taklitten ötesi olmayacak gibi duruyor... ■

Denizler altında neler oluyor?

Hunger, gizem dolu bir hikâye...

LittleBigPlanet PS Vita'nın ve Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic'in arkasındaki firma, Tarsier Studios yeni PS4 projeleri olan Hunger'ı bir basın bildirisiyle duyurdu. (Bizi ofislerine davet etmelerini beklemiştik.) Ufak bir firma olan ve destek olmadan da kendi başlarına bir oyun yapmaları zor görünen firma, Hunger için gereken parayı Nordic Game Conference'ta, Nordic Game Program ile topladı. Daha önce Limbo, Spin the Bottle ve The Ball gibi oyunlara da destek vermiş olan bu program sayesinde tam 67.000 avronun sahibi oldu firma. (Yarışma sonucu gibi anlatınca anlam kayıyor tabii.) Hunger, üçüncü şahıs kişi kamera açısından oynanan bir aksiyon / macera oyunu olarak özetleniyor. İçinde bolca araştırma da olacak, gizlilik de silahlı çatışma da. Dokuz yaşındaki bir kız, Six bir gün kaçırılıyor ve bir denizaltı yerleşkesi olan The Maw'da çalışmaya zorlanıyor. Eh, adı "Six" olan bir kızın anarşist bir yapıda olmaması da beklenemez tabii ki ve o da bir şekilde kaçmanın

yolunu buluyor ve hem kurtulmaya çalışıyor, hem de The Maw'un sonunu getirmeyi planlıyor.

Oynanışla ilgili daha fazla bilgiye sahip olmasak da oyunun görsellerinden, oyunun atmosferinin sağlam olacağını tahmin ediyoruz. Child of Light havası seziyor fakat

oyun büyük ihtimalde ondan çok daha farklı olacak.

Sony için 2010'dan beri oyun üreten Tarsier Studios'un bu oyunu PS Vita'ya getirip getirmeyeceği bilinmiyor ama büyük ihtimalle oyunu PS4'ten sonra PS Vita'da da görürüz. Oyunun çıkış tarihiyle ilgiliyse maalesef bir bilgi yok. ■





SON DAKİKA!

Sony'nin patronu Kaz Hirai, PS4'ün PS2'den daha fazla kâr getireceğini açıkladı, PS4'ün ne kadar iyi bir konsol olduğunu bir kez daha anladi.

Hala bazı platformlar için Minecraft bekleyenlere güzel haber: Minecraft, Ağustos ayında PS4, Xbox One ve PS Vita için piyasada olacak.

Sadece "loot" toplama oyununa dönen Diablo III'ün geçtiğimiz ay yıldönümü armağanı vardı herkese: %100 Legendary düşme ihtimali. Blizzard kısa sürmesi planlanan bu özelliğin kalıcı olduğunu açıkladı ama sadece PC ve Mac sahiplerine özel...

Bu ay gelecek bir güncellemeyle Xbox One'a iki adet, USB 3.0 destekli, en az 256 GB olan harici sabit disk bağlayabileceğiz. Bu sabit disklere müzik, film koymanın yanında oyun yüklemek de serbest.

Enteresan korku oyunu Vanishing of Ethan Carter'in dört aylık bir süre içinde PC için piyasaya sürüleceği açıklandı. PS4 ve Xbox One sürümleri de yoldaymış...

Çok da şahane olmayan Child of Light'in 2 Temmuz'da PS Vita için piyasada olması bekleniyor. Düşününce bu oyunun PS Vita'da çok daha iyi olacağını tahmin ediyoruz.

Capture the Flag ve Pilot Hunter modları Titanfall'un PC sürümünde artık aranmayacak. Bunun nedeni de bu iki modun pek tutmaması ve bu modları oynamak isteyenlerin uzunca bir süre oyuncu bulunması için sırada beklemeleri. Artık rastgele bir şekilde dağılım yapılacak ve bir anda kendinizi bu modların içinde bulabileceksiniz.

Yeni Halo oyununun adının Halo 5: Guardians olacağı ve 2015'in sonbahar aylarında raflarda olacağı açıklandı. Daha fazla bilgi E3'te karşımıza çıkacaktır diye düşünüyoruz.

Ubisoft'un iddialı multiplayer oyunu The Division'in en iyi ihtimalle 2015'in ikinci çeyreğinde tamamlanacağı belirtiliyor. 2015'in sonu olmasın da...

Microsoft sonunda inadından vazgeçiyor ve Xbox One'in Kinect'siz paketini piyasaya sürüyor. 9 Haziran'da satışa geçecek olan bu paket, 100\$ daha ucuz bir fiyattan satılacak.

Rockstar'ın 2015'in ilk çeyreğinde yeni bir yeni nesil oyun piyasaya sürmesi bekleniyor. Bu Grand Theft Auto V'in yeni nesil sürümü de olabilir, yeni bir Red Dead Redemption da veya bambaşka bir oyun da...



Hızlı bir FPS bekleyenlere...

Unreal Tournament sahalaraya geri dönüyor!

Epic'in neden Unreal Tournament ile hiç uğraşmadığını düşünüyordum ki cevap geldi: Epic, Unreal Tournament hazırlığına girmiş durumda! Piyasadaki askeri temalı oyunlardan farklı olması nedeniyle kendine FPS arenasında rahatlıkla bir yer bulabilecek olan UT, ilginç bir kararla oyuncularla birlikte geliştirilecek. Evet, UT hayranları direkt olarak oyunun yapımında söz sahibi olacak, tasarımlarını yapımcılarla paylaşacak, fikirlerini oyunun her aşamasında belli ederek oyunun yapımına katkıda bulunacaklar. Bu hem oyuncular için iyi bir şans, hem de Epic için para ödemediği iş

yaptırarak anlamına geliyor. Tabii ki UT'ye mod yapma gibi bir durum da söz konusu olacağı için oyunun yapım aşamasında da katkıda bulunan oyuncular rahatlıkla kendi modlarını da bir yandan tasarlayıp istedikleri fiyattan satışa sunabilecekler. Unreal Engine 4 motorunun aylık 19\$'dan kullanıma açıldığı da göz önünde bulundurulursa UT'ye tonlarca modun gelebileceğini söyleyebiliriz. PC, Mac ve Linux için geliştirilmekte olan UT'nin bedava sunulacak bir oyun olduğunu da bildirelim ki çıkış tarihinin açıklanmamış olmasını dert etmeyin... ■

Gizliliklerle dolu bir ev

Bulmaca, bilmece The 7th Guest 3: The Collector'da...

Gerçekten yıllar öncesinin oyunu olan 7th Guest, CD'de yayımlanan ilk oyunlardan da biriydi herhalde. Ardından The 11th Hour onu takip etti ve hepsinde de birbirinden kazık bulmacaları çözmeye çalıştık. (Hatta 7th Guest'te bir labirent vardı ki çıkabilene aşk olsun...) Ve şimdi Stauf'un malikânesine tekrar dönme vakti. Stauf'un oyunları, oyuncakları, şeytani bulmacaları ve garip eşyaları bir kez daha karşımıza çıkacak ve olayları çözmek için bin tane de bulmaca çözmemiz gerekecek. Önceki iki oyundaki bulmacalar harikaydı; hem zekâ gerektiriyordu, hem de düşünmeyi. Bazı bulmacalar çevreden ipuçları toplamanızı istiyordu, bazılarıysa direkt olarak keşfedilmek isteniyordu. Geçtiğimiz yıl Kickstarter'da

435.000 dolar talep eden oyun bu rakamı toplayamadı, 121.000'de kaldı. Ne var ki yapımcılar yılmadı, bu defa da "crowdfunding" kampanyası olarak geçen, pamuk eller cebe kampanyası başlattılar. Bu defa 65.000 dolar gibi az bir rakamın peşinde oldukları için proje gerçekleşebilir. Eğer bulmaca oyunlarını seviyorsanız, bu oyunu aklınızda bulundurun. ■





Crytek de çağa ayak uyduruyor

Arena of Fate, yepyeni bir MOBA oyunu mu?

Crytek'ten yeni bir Crysis oyunu beklerken karşımıza Arena of Fate duyurusu çıktı. Olayın ne olduğunu anlamaya çalışırken ortaya atılan bir "MOBA" (Multiplayer Online Battle Arena Game) sözcüğü ve oyunun ismindeki "Arena" kelimesiyle birlikte de neyle karşı karşıya olduğumuzu anladık.

Evet, Arena of Fate bir çeşit MOBA oyunu ve tamamıyla bedava oynanabilecek. Warface gibi GFACE ile çalışacak olan oyunda birçok karakter bulunacak ve bunlardan beş tanesi açıklandı bile. Fenrir, Tesla, Joan of Arc, Robin Hood ve Kırmızı Başlıklı Kız, masallardan fırlayan beş

farklı karakteri oluşturuyor ve elbette ki hepsinin kendine has, farklı bir oynanışı olacak. Örneğin, Kırmızı Başlıklı Kız yakın dövüşte iyi olacak, Joan of Arc takım arkadaşlarını iyileştirebilecek, tüm tanrıların babası Odin'i öldüren, Odin'in oğlu Fenrir ise ateşin gücünü kullanacak. (Crytek'in ünlü isimleri seçmiş olması bu oyunu anında popüler kılmaya yetecek gibi duruyor.) Frankenstein'in canavarı, Karındeşen Jack ve Baron Münchhausen gibi karakterlerin de oyunda olacağı gelen bilgiler arasında. Maçlar 5v5 olarak oynanacak, karakterlerimize yine "minion"lar eşlik ede-

cek. Savaşların bolca aksiyona dayandığı da açıklanırken oynanışa dair bilgiler E3 2014'e kadar saklı kalacak deniliyor fakat zaten E3 de geldi çatı bile.

Crytek'in Bulgaristan'da yer alan, Knights of Honor'ı ve WorldShift'i yapan ofisinin elinden çıkacak olan Arena of Fate'in kapalı beta başvuruları da başladı. Eğer konu ilginizi çektiyse www.arenaoffate.com adresine uğrayın ve betaya kayıt olun. (Beta yaz aylarında başlayacak.)

Oyunun PC ve konsollar için bu yıl içerisinde piyasada olması bekleniyor. ■

Her oyuncuya MSI

Yeni **Z97** serisi anakartlar piyasaya sürüldü

Anakart ve ekran kartı teknolojilerinde dünya lideri MSI, yeni nesil Intel Z97 ve H97 serisi anakartlarının yanı sıra oyuncu serisi ekran kartlarını ve dizüstü bilgisayarlarını bir basın sunumuyla duyurdu. LGA 1150 soketiyle mevcut Intel dördüncü nesil (Haswell) ve 2015 yılında çıkması beklenen ve beşinci Nesil Core işlemcilerini destekleyen anakartlar, askeri sınıf bileşenlere sahip klasik seri, oyunculara özel teknolojilerle donatılmış Gaming serisi ve hız aşırı için tasarlanan OC serisi ile Mini-ITX, microATX ve ATX form faktörleriyle her tür ihtiyaca cevap veriyor.

1986 yılında ilk kez hız aşırma yapılabilen anakartı tasarlayan MSI, OC serisinde Z97 XPOWER AC, Z97 MPOWER MAX ve Z97 MPOWER ile üç farklı model sunuyor. MSI'in dünya çapındaki en büyük hız aşırma yarışması olan Master Overclocking Arena'da dünya şampiyonlarından gelen önerilerle tasarlanan modeller gerçek OC sertifikasıyla dikkat çekiyor.

MSI, Gaming anakartlarıyla 2013 yılında aldığı 200'ü aşkın ödülle liderliğini sürdürüyor. Dünya şampiyonu espor takımı Fnatic ve Türkiye'de de 2014 yılında HWA Gaming'in ana sponsoru olan

MSI, oyuncu ürünlerini profesyonel oyuncuların taleplerine göre şekillendiriyor.

Mini-ITX, microATX ve ATX boyutlarına sahip 16 yeni modelle yeni MSI Z97 Classic anakartlar, teknik yeteneklerinin yanında birçok özelliikle de geliyor. Güvenilir ve hızlı Intel Gigabit LAN, birden fazla ekran kartı kullanmak isteyenler için resmi NVIDIA SLI desteği, tercih edilen cihazlara sunulan esnek çözümlerle 10 GB/saniyeye ulaşan en hızlı depolama performansı için tümleşik M.2 ve SATA Express ve titizlikle seçilip ağır şartlarda test edilen bileşenlerle yüksek kararlılık için

Guard-Pro ve Military Class 4 bunlardan yalnızca bazıları.

MSI'in anakartta ve ekran kartında oyunculara yönelik ürünler üretmesinin sebeplerinin başında, MSI Gaming serisi dizüstü bilgisayarlardaki başarısı geliyor. Online oyunlarda avantaj sağlayan Killer Ethernet ağ, üç kat SSD performansı sağlayan Super RAID 2, Bugatti spor arabalarda da kullanılan Dynaudio ses sistemi ve SteelSeries çok renkli, arka aydınlatmalı

✓ MSI GS60 Ghost, 1,9 cm kalınlığına rağmen sunduğu performansla dikkat çekiyor.



klavye gibi birçok oyuncuya özel teknolojiye sahip dizüstü bilgisayarlar; Fnatic, Low Land Lions ve HWA Gaming gibi profesyonel espor takımları tarafından tercih ediliyor. ■



TüSOT'tan haberler

Mayıs ayı etkinlikleri

TüSOT, Mayıs ayını çok güzel bir convention deneyimi ve heyecanlı bir haberin müjdesi ile kapattı, birçok etkinlik ve convention ile dolu 2013 - 2014 mevsimini böyle bitirmek de bizler için çok güzel oldu. İzmir ekibi, convention'ları olan İzmirCon'dan önce oyuncular ısınsın diye bir Warhammer 40K turnuvası düzenledi. 1.850 puanda, A6 tipinde yapılan turnuvada Space Orks ordusuyla Özgün Uzuncan birinci, Eldar ordusuyla Semih Uğurlubaş ikinci ve Space Wolves ordusuyla Salih Barlak üçüncü oldu. Her zamanki sponsorlarımız Pegasus Oyuncağ, Oversoul ve LEVEL desteğiyle yapılan turnuvada dereceye girenler hediye çeklerini aldılar. En az oyunların kendisi kadar dikkat çeken ve rekabetin farklı bir boyutta yaşandığı boyama yarışmasının galibiyse Doruk Deniz İlmenöz oldu.

3 - 4 Mayıs'ta yapılan, ana sponsor olarak da ayrıca destek verdiğimiz İzmirCon'a kendi düzenlediğimiz etkinliklerle katıldık. Böylece TüSOT sancağı etkinlik gösterdiğimiz tüm

şehirleri dolaşmış oldu; KONTAKT, METU-CON ve sonrasında İzmirCon. Destekçimiz LEVEL'in katkılarıyla renklenmiş masalarımızın uğrayanlarla hem LEVEL dergilerine kavuştu, hem de oyunlarla dolu muhabbetlere vesile oldular.

Star Wars: X-Wing'in popülerliği tırmanıştayken, ülke çapındaki en kalabalık convention'lardan birinde etkinlik düzenleyerek hedef kitemizi geliştirelim diye düşünüp Halil İ. Kardıçalı liderliğinde Death Star'ın patlaması senaryosunu oynattık. İlgi çekeceğini tahmin ediyorduk ama beklentilerimizin de ötesinde insana oyunu tanıttık. Gelecek sezon X-Wing turnuvalarının daha çok katılımcılı ve heyecanlı olmasını bekliyoruz.

İzmirCon'da düzenlediğimiz diğer büyük etkinlikse geçen sene de yaptığımız Warhammer 40K için Apocalypse oyunu oldu. Apocalypse'de oyuncular ordularında ne kadar minyatür varsa masaya koyup oynayabiliyorlar ve kelimenin tam manasıyla bir curcuna yaşıyor. Bu sene de İmparatorluk karşıtları ile ona sadık kalanlar arasında kıyasıya bir mücadele yaşandı. İyilerin motivasyonunun düşük olmasından mıdır, yoksa kötü tarafın daha vahşi bir strateji izlemesinden midir bilinmez, Altın Taht İdman Yurdu, Fenalıkspor'un ani baskınına uzun süre dayanamayarak kahramanca sonlarına doğru yürüdüler.

Son olarak TüSOT adına dolu dolu geçen Mayıs ayı, Tunç İper'in düzenlediği Star Wars: X-Wing minyatür oyunu turnuvasıyla sona erdi. Turnuva, İstanbul Pegasus Oyuncağ'ta 25 Mayıs Pazar günü gerçekleşti.

Neler yaptığımızdan bahsetmeyi bitirdiğimize göre sıra kutlu haberimizde: Bu seneki Warhammer 40K Ulusal Turnuvası, 15 Haziran Pazar günü, İzmir'deki Kule Sakinleri'nde düzenlenecek. ELO sıralamasına ve geçtiğimiz seneki başarılarına göre sekiz oyuncunun özel davetiyeyle çağrıldığı bu turnuvanın üçüncüsünün İzmir'de yapılması, TüSOT açısından güzel bir değişiklik ve TüSOT'un tüm Türkiye'deki oyunculara ulaşma çabasında önemli bir mihenk taşı.

Üç tur üzerinden gerçekleşen turnuvanın her turu online olarak yayınlanacak. Ayrıca yanı finalden itibaren maçları ayrı bir odada izleme olanağımız olacak. Kısacası mevsim sonu gerçekleşen, Warhammer 40K oyun grubu için en büyük turnuva olan, katılımcılar için olduğu kadar seyirciler için de ilgi çekici bu turnuvaya herkesi bekleriz. Ayrıntılı bilgileri Facebook sayfamızdan veya bu seneki turnuvayı düzenleyen H. Ruhi Küçük'ten edinebilirsiniz. Bol oyunlu bir diğer ayda görüşmek üzere... ■



United Eleven

Carlo Ancelotti

Carlo Ancelotti'yi de gördük çok şükür...

United Eleven ile futbol keyfi

Selamlar sevgili okur, çoktandır buralarda sesim çıkıyordu, farkındayım ama bu kez güzel haberlerim var. Size NEXON Europe'un yeni bombası United Eleven'dan bahsetmek istiyorum izinizle çünkü geçtiğimiz ay NEXON Europe sponsorluğunda Madrid yollarına düştük. Uçuşlardan nefret ederim, basınç kulaklarımı tıkar, iki gün duyma sorunu yaşarım falan... Bu kez böyle bir belaya denk gelmeden, sağ salım, sıfır problemle Madrid'e indiğimizde keyfimin yerinde olmaması için hiçbir sebep yoktu. İstanbul'daki o gri, iğrenç havayı geride bırakıp Madrid'in 28 derecelik havasına denk gelince yazı geçen aydan getirmiş oldum pek tabii ki. Keyifler yerinde, ortam süper, eh, hava da güzel olunca otel sonrası NEXON Europe'un yeni oyununun tanıtımına doğru yol aldık. Sadece İspanya'dan değil, tüm Avrupa'nın şehirlerinden hem spor, hem de oyun basını oradaydı. Futbol ve oyun odaklı, oldukça kaliteli muhabbetlerin döndüğünü ve çok da keyifli bir ortam olduğunu dile getirebilirim rahatlıkla. NEXON Europe'un en büyük sürpriziyse Real Madrid'in teknik direktörü Carlo Ancelotti'ydı elbette ki. Otelin her köşesinde iki kelime fazla cümle çıkarmanın derdinde olan ve otelin yine diğer köşelerinde onu yakalayıp fotoğraf peşinde olan basını uzaktan izlemenin beni gayet eğlendirdiğini söyleyebilirim.

Carlo Ancelotti tanıtımında yerini almadan önce NEXON Europe İş Geliştirme Müdürü Adam Ezziane ve NEXON CEO'su Kenny Chang oyunla ilgili gerekli bilgileri paylaştı. Yapılan sunumda United Eleven'in tarayıcı üzerinden oynanabilen bir futbol menajerliği oyunu olduğu açıklandı. İndirme veya yükleme olmadan, direkt olarak tarayıcıdan giriş yaparak rahatça oynayabiliyorsunuz yani. Basın toplantısında oyunun akıllı telefonlarda ve tabletlerde de oynanabileceği açıklandı fakat hemen bir bilgilendirme yapalım ki yanlış olmasın. Oyunu mobil platformlarda oynamanız için bir uygulama bulunmuyor, mobil tarayıcınızla uyumlu çalışıyor sadece. İlerleyen dönemlerde United

Eleven'in uygulamasını görüp göremeyeceğimizize muamma. Bu konuyla ilgili kesin bir bilgi koparamadık.

50.000 futbolcu

Oyunun 15 Mayıs itibarıyla betaya girdiğini ve oyunu herkesin test edebildiğini de belirttikten sonra, bu beta sürecinde bizi neler bekliyor, ona da göz atalım o halde. Adam Ezziane ve Kenny Chang, United Eleven'in, futbol severlere Bundesliga ve FIFPro lisanslı gerçek oyuncularla şimdiye kadar geliştirilmiş en gerçekçi maç motorunda taktiksel yeteneklerini sınama fırsatı sunduğundan bahsetti ve toplamda 50.000 lisanslı futbolcunun gerçek isimleriyle oyunda yer alacağını altını çizdi. Avrupa, Kuzey Amerika, Güney Amerika, Okyanusya ve Kuzey Afrika kıtalarında piyasaya sürülecek olan United Eleven, dil konusunda da bonkör ve sekiz dilde (İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca, Lehçe, İspanyolca, Portekizce,

Türkçe) hizmete sunuluyor. Türkçe konusunda da bilgilendirmeyi ben yapıyorum o halde buradan; oyun henüz beta sürecinde olduğundan Türk takımları şu an için oyunda bulunmuyor fakat gelecekte oyuna eklenecek olması gibi bir ihtimali var. Hazır oyunun Türkçe dil desteği varken, Türkiye Ligi de eklenirse oyunun burada sevilleceğinden hiç şüphe yok.

Carlo Ancelotti kürsüde yerini aldığıdaysa basının sorularını tek tek yanıtladı. Kendi deneyimlerinin de oyuna aktarılıp aktarılmadığı sorusuna cevabıyla "Başarıya ulaşmak için kritik gördüğü 'herkesin karakter ve kişiliğine uygun davranma' anlayışına paralel olarak, oyunculara Avrupa futbol sahnesinin en iyilerini, yine en kapsamlı oyun seçenekleriyle sunuyoruz." oldu.

Beta sürecine aldanmayın, oyun zaman içinde geliştirilecek ve daha çok ülkeye ve liglere yer verecek. Yine de futbol menajerliğine meraklıysanız, girip bir bakın bakalım. İyi oyunlar!

■ Ayça Zaman

The screenshot displays the United Eleven mobile app interface. At the top, there's a navigation bar with options like 'Lig', 'Maç şu anda oynanıyor', 'Meydan Oku', and '3.104.854'. Below this, the app shows a football pitch with a 4-4-2 formation. The starting lineup includes players like Messi, Erdiç, Turan, Cavaleiro, De Rossi, Abate, Evra, Albion, Pepe, and Valdés. The bench (Yedek Seviyesi) shows players like Ronaldo, Bale, Giroud, Eto'o, Robinho, Xavi, and Cech. On the right, there's a 'Genel Diziş Becerileri' (General Team Skills) section for UnitedEleven(UTD) with a total score of 56. The skills are: HÜC (55), DEF (40), PAS (59), HIZ (62), TEK (57), and ATL (58). At the bottom, there are buttons for 'Oto Seçim', 'Sıfırla', 'Kullanı', and 'Kaydet'.



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

“Alt kültür hakkında her şey burada...” - Ertuğrul Süngü



RPG okurları, selamlar! Artık iyice girdiğimiz yaz dönemiyle daha farklı bir yaşantımız var. Malum, o gereksiz kıyafetleri çıkardık, şortlarımızı çektik (Çektik, değil mi?), basket sahalarnı doldurduk vesaire. Daha da önemlisi, ilköğretim ve lise dönemindeki arkadaşların ufak ufak okulla bağlarını kesmeleri. Tabii ki üniversite öğrencilerinin büyük bir kısmı finaldir, proje teslimidir, bütünlemedir, kafayı yiyecek ama hayat, yapacak bir şey yok. Ben de dedim ki madem yaz geliyor ve bunca zamandır fantastik işlerden bahsedip duruyorum, biraz da böyle kenarda karpuz kavun, arkadaşlarla masa başına toplanıp oynanacak oyunlara değineyim. Yalnız önereceğim oyunlar ya fantastik işler ya da bilgisayar oyunları ile alakalı olacak, şimdiden söylemesi.

Munchkin

Eğer birazcık fantastik işlere merakınız varsa bu oyunun adını kesin duydunuz, hatta oyunu defalarca deneyim ettiniz. Steve Jackson Games tarafından piyasaya sürülen, Steve Jackson'ın kendisi tarafından yazılan ve John Kovalic tarafından çizimleri yapılan Munchkin, adını özellikle RPG oyunlarında her türlü işi yapmaya çalışan, en çok zafere ulaşan ve en normal oyunu bile rekabetçi şekilde oynayan insanlardan alıyor. Bu isim oyuna o kadar yakışıyor ki anlatamam! Neden mi? Çünkü Munchkin oynarken yapmamız gereken tek şey, 10. seviyeye ulaşarak oyunu kazanmak. Fakat amaç herkes için aynı olduğu ve oyunun yapısında herkes tek olduğu için neredeyse kimse 10. seviyeye ulaşmıyor. Yani demem o ki bu oyunda her şey serbest! İlk oyunuyla 2000 yılında “en özel oyun” ve 2001

yılında “en iyi kart oyunu” ödülleriyle layık görülen yapım, içerisinde özellikle “geek”, “nerd” ve oyun tutkunlarının dikkatlerini çekecek birbirinden farklı espri ögesi barındırıyor. Tabii ki onu daha da özel kılan, birbirinden farklı oyun kutularına sahip olması ki günümüz itibarıyla Munchkin, Star Munchkin, Munchkin Fu, Munchkin Bites!, Super Munchkin, Munchkin Impossible, Munchkin Cthulhu, The Good The Bad and the Munchkin, Munchkin Booty, Munchkin Zombies, Munchkin Axe Cop, Munchkin Conan, Munchkin Apocalypse, Munchkin Legends ve Munchkin Pathfinder olmak üzere tam tamına 15 farklı kutuyla karşımıza çıkıyor. Kutuların isimlerinden de anlayacağınız üzere, her biri farklı bir yapıyı beğenimize sunuyor.

A Game of Thrones: The Board Game

Yani zaten diziyi izlemiyor olamazsınız. En kötü izleyip bırakmışsınızdır ki hadi onu da geçtim, illa bu ismi duymuşsunuzdur. Hah, Game of Thrones denildiği zaman aklınıza ne geliyor, bilemem ama benim aklıma en çok entrika geliyor. İşte bu oyun da tam olarak entrikanın kelime karşılığına tekabül ediyor. 2003 yılında Christian T. Petersen tarafından geliştirilen oyun, bugünlerde her şeyimi sömüren Fantasy Flight Games aracılığıyla 2003 yılında piyasaya çıktı. Tıpkı seride olduğu gibi, Yedi Krallığı ele geçirmeye çalışan büyük evlerden birini kontrol ediyoruz. Arryn, Baratheon, Greyjoy, Lannister, Martell (ikinci sürümde oyuna dâhil oldu.), Stark ve Tyrell seçilmeyi bekleyen isimler arasında yer alıyor. Oyun tahtası biraz büyük ve Westeros'u yedi



NE İZLEDİM ✓

Carnivale

Adından anlaşılacağı gibi, bir karnaval ortamında geçiyor olaylar. Dizinin henüz ilk bölümünde ekibe dâhil olan Ben Hawkins'in bölüm sonunda ortaya koyduğu fantastik gücüyle seyirciyi resmen esir eden yapım, HBO'nun en iyilerinden. Nitekim yine HBO yüzünden sadece iki sezon çekilen dizinin resmen yarım bırakıldığını da belirtmek isterim. Yine de izleyin, sonra çok teşekkür edeceksiniz.



NE DİNLEDİM ✓

Beirut

Kalabalık bir grup olan Beirut, birbirinden farklı enstrümanın içe içe geçtiği, muhteşem bir müzik sunuyor bizlere. Şu ana kadar toplamda üç adet albümleri çıkmış olsa da 2006'dan beri kimliklerini hiçbir şekilde bozmadan müzik yapmaya devam etmeleri, gözümde farklı bir yere sahip olmalarını sağlıyor. Elephant Gun şarkısı da sanıyorum ki onları en iyi anlatan parça. İyi dinlemeler!



NE OKUDUM ✓

Evliya Çelebi'nin İstanbul'u

Evliya Çelebi'yi ve onun muhteşem eseri olan Seyahatname'yi duymayan yoktur. Ciltlere sığmayan bu eser, ilgisiz olmayanlar için korkutucu bir kitap serisidir. John Freely ise 2003 yılında sadece İstanbul ile ilgili olan kısımlardan bir derleme yaparak yayımlıyor ve günümüz itibarıyla bu eser beşinde basımına ulaşıyor. İstanbul'u bir de Evliya'dan dinlemek istiyorsanız, bu macerayı hemen edinin derim.



parçaya ayrılmış şekilde gözler önüne seriyor. Sadece masaya kurulmanın bile 30 ila 45 dakika arası sürdüğü bir oyun olan A Game of Thrones: The Board Game, özellikle strateji yaparken insan ilişkileri üzerinde de uzman olanlara büyük bir meydan okuyor.

Horus Heresy

Yine tanıdık bir isim, değil mi? Hem minyatür oyunundan, hem romanlarından, hem de bilgisayar oyunlarından... Bugüne kadar milyonları ele geçiren Warhammer 40K evreninin belki de en iyi hikâyelerinden biri olan Horus Heresy, 30. Yüzyıl'da geçen bir iç savaşı anlatır esasen ama serinin beğenilmesinin ardından günümüze kadar uzamış bir kitap serisidir aynı zamanda. Bir nevi 40K evreninin arka plan hikâyesidir anlayacağınız ama başlı başına kendine ait hayran kitlesine de sahiptir. Hal böyle olunca yapımcılar da bu dev evren için dev gibi bir kutulu oyun yapmayı uygun görmüşler. "Dev gibi" derken şaka yapmıyorum; Horus Heresy'nin kutusu bir hayli büyük azizim. Fakat içinden çıkan eğlence de bir o kadar yer kaplıyor. Kutudan 120 adet minyatür, 10 adet farklı yüzey şekli ve 200'den fazla kart çıkıyor. Oyunun kurulumu ortalama 45 dakika civarında ve oyun süresi kimi zaman uzun mu uzun saatlere yayılabiliyor. Kaliteli oyun dinamikleriyle her strateji ve Warhammer 40K severin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir oyun olduğunu düşünmekteyim.

Chaos in the Old World

Yine Warhammer, bildiniz! Fakat bu sefer sistem "fantasy" üzerine kurulu. Oyunun is-

miyle mütevellit yapıda, Chaos'un dört büyük tanrısını kontrol ederek farklı bir düzlemde egemenlik kurmaya çalışıyoruz. Bence sadece oyun tahtasının görünüşü bile onu almak için yeterli sebep oluşturuyor. İşin tamamen kaos odaklı olmasıysa onu benim için zirve noktasına oturtuyor. Tıpkı hikâyelerde olduğu gibi, oyuncu olarak bir yandan dört tanrı arasındaki çekişmeyi sonuna kadar zorluyor, diğer yandan bizi Old World'den kapı dışarı etmek isteyen insanocıklarla uğraşmak durumunda kalıyoruz. Anlayacağınız tam bir kaos temasına hâkim bu yapım, Horus Heresy'nin neredeyse yansı boyutlarında ama en az onun kadar ürün içeriyor. Kendi kural kitabının yanı sıra 45 adet detaylı plastik figür, 175'den fazla taş, 125'den fazla kart ve kendi özel kaos temasına sahip beş adet zar ile son kullanıcıya fena bakışlar atıyor.

Risk

Evet, Risk nedir, herkes biliyor, değil mi? Vallahi bak bu oyunu bilmiyorsanız rezalet çıkarırım ya da bir yakınınız şu anda size çikarıyordur zaten. Bu güzide oyun yıllardır hep yanı başımızdaydı ama o bizim için Asya kıtasını ele geçirme çabasında olan insanların çirpınarak yok oldukları bir yapım olarak hafızalarımızda yer etti. Nitekim Risk, envaiçeşit oyun yapısına sahip. Şimdi okuyunca bazılarınıza bir haller olacak ama sıkı durun. Risk: Star Wars - The Clone Wars Edition, Risk: StarCraft, Risk: Mass Effect Galaxy at War, Risk: Halo, Risk: The Walking Dead, Risk: The Lord of the Rings... Of ya, yazarken içimin yağları eridi vallahi,

kim bilir size neler oldu.

Bu ay da aklıma gelen, genelde deneyim ettiğim kutulu oyunlardan bahsettim. (Risk oyunlarını edemedim, yalan yok ama çok güzel değiller mi yahu?) Dediğim gibi, daha ziyade RPG temalı ve bilgisayar oyunları oynayanların dikkatini çekebilecek yapımlar olmasını dikkate aldım, yoksa daha ne biçim kutulu oyunlar var buradaki listeyi altüst edebilecek ama malum, zevkler, renkler... Bu ikisi değil mi zaten tüm denklemi bozan?



Yapım **Sledgehammer**

Dağıtım **Activision**

Tür **FPS**

Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**

Çıkış Tarihi **4 Kasım 2014**

Web **www.callofduty.com**



LIFT THEN SLINE

Call of Duty Advanced Warfare

Geleceğin yansıması

Yer Vietnam. Herkes Vietnam diye biliyor ama Vietnam Savaşı orada gerçekleşmedi. Savaş Kamboçya'da ve Laos'taydı.

Amerikalılar bir şeyler kanıtlamak istiyorlardı. Güçlerini göstermek, istediklerini alabileceklerini ispat etmeye çabalıyorlardı.

Yapımcı koltuğunda Sledgehammer var. Glen Schofield ve Michael Condrey, Visceral Games'de Dead Space'i başarıyla tamamlamış ve firmadan ayrılıp kendi ofislerini daha yeni kurmuş.

Yıl 2009, yer Vietnam, görünüş "dışarıdan". Sledgehammer, Visceral Games'den ayrılmayı düşünen birkaç kişiyi daha bünyesine almış ve Activision'a katılmış. Activision, Call of Duty lisansı ile esiyor da esiyor. Modern Warfare 2 daha yeni piyasaya çıkmış ve herkes oyunu çıktığı gibi almış, oynuyor.

Sledgehammer rahat, Sledgehammer hevesli... İstiyorlar ki kendi oyunlarını yapsınlar. İstiyorlar ki Activision'a kendilerini kanıtlasınlar.

Activision, Sledgehammer'a yeni oyunlarını açıklıyor: Yepyeni bir Call of Duty. Yeni bir Modern Warfare değil, bir başka Black Ops değil. Üstelik bir FPS bile değil! Dead Space ile kendini kanıtlamış iki önemli ismi, üçüncü şahıs kamera açılı bir oyuna vermekten daha akıllıca ne olabilir? Sledgehammer bu habere inanılmaz seviniyor ve hemen çalışmaya başlıyor.

Sahne Vietnam Savaşı'nı, yer Kamboçya'yı gösteriyor. Sledgehammer altı ay gibi kısa bir sürede oyunun 15 dakikalık oynanabilir bir kısmını ortaya çıkartıyor. Activision bundan etkileniyor, projenin devam etmesini de istiyor.

Infinity Ward'un iki patronu işten ayrılmayı karar verdiğinde saatler Modern Warfare 3'ü

gösteriyor. Oyunun Kasım ayına yetişmesi lazım ama Infinity Ward dağılmak üzere! Activision, Sledgehammer'a geliyor ve "Bu işi yapar mısın?" diye soruyor.

Üçüncü şahıs kamera açılı, yeni bir Call of Duty oyunu mu, yoksa fırtınalar kopartan Modern Warfare serisinin yeni oyunu mu? Bu karar biraz zorluyor onları ama Sledgehammer, Modern Warfare'ı seçiyor ve Infinity Ward & Sledgehammer ortak yapımı tek Call of Duty oyunu da ortaya çıkmış oluyor.

Kendi oyunun ortaya çıkaramamış olmanın sızısı devam ediyor elbette ki firmada. Her ne kadar Modern Warfare 3 çok beğenilmiş olsa da sıfırdan bir Call of Duty oyunu yapmak için müthiş bir heves besliyor firma. Treyarch, Black Ops II'yi, Infinity Ward da Ghosts'u hazırlarken Sledgehammer ise 2,5 yıllık bir süre zarfında

"Yakın gelecekteki savaş..."

En gerçekçi haliyle dokunuyor...

...ve ortaya Call of Duty: Advanced Warfare çıkıyor"

kendi projesini yavaş yavaş oluşturuyor.

Yakın gelecekteki savaş...

En gerçekçi haliyle dokunuyor...

...ve ortaya Call of Duty: Advanced Warfare

çıkıyor.

Geçmiş yolculuk

Call of Duty'den bahsedelim mi biraz? 2003 yılında başladı macera, 11 yıldır da devam ediyor. İlk üç oyun İkinci Dünya Savaşı'nı konu aldığı ve zaten envaieçit FPS'de aynı konu işlendiği için pek tutmamıştı. Üçüncü oyun da zaten

ne hikmetse sadece konsollara uyarlanmıştı. ("PC'ler ölüyor!" feryadı da bu sıralarda başladı sanırım.) Activision nasıl bir karar verdi de oldu bilmiyoruz ama dördüncü Call of Duty, modern zamanları konu alan bir oyun olarak piyasaya çıktığında yer yerinden oynadı. Bu kadar doğru bir karar verilemezdi herhalde ve bu sayede yeni dönemin Doom'u, Quake'i, "Modern Warfare" adıyla anılmaya başladı.

Modern Warfare serisi devam ederken araya sağlam bir senaryoya sahip olan Black Ops karıştı, "World at War" adında geçmişe dönük bir oyun daha geldi ve Modern Warfare serisinin belki de son adımı Ghosts piyasaya çıktı. Her oyundan da farklı bir yapımcının sorumlu olması, hem oyunların daha kaliteli olmasını, hem de bir firmanın kafasındakileri daha iyi ortaya koymasını sağladı. 2011 yılından beri çalışmalarını sürdüren

Sledgehammer'in da bu yüzden yeni Call of Duty oyununda başarılı olacağını düşünüyoruz.

Başarı ne demek, onu biraz açmak lazım...

Birazdan anlatacağımızdan da anlayabileceğiniz üzere, gördüklerim neticesinde oyunun Titanfall, Crysis ve Black Ops karması bir yapıda olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Tabii ki üç tane iyi oyundan bahsettim ve sonucun kötü olması da biraz zor. Dolayısıyla Advanced Warfare satacak arkadaşlar. Herkes yine oyunu alacak ama şahsi fikrimi soracak olursanız bu oyun orijinal olmayacak... >



^ İşte EXO'muza bu cihaz güç veriyor.

> Sayın Jonathan Irons

Gelecekte sizce devletler mi güçlü olacak, şirketler mi? Şu anda bile firmaların büyük bir yükselişi var ve devletlerin gücünü de bu şirketler belirlemekte.

Advanced Warfare'in geçtiği 2054 yılında da özellikle bir şirket, Atlas Corporation fantastik bir büyüklüğe ulaşmış. Başında Kevin Spacey'nin canlandırdığı Jonathan Irons ile Atlas Corporation, devletten bağımsız bir halde hareket edebilen, ABD'de bulunup da özgür davranabilen yegâne şirket olmuş durumda.

Atlas'a geri döneceğiz ama Kevin Spacey konusu önemli. LEVEL DVD'sinde bulabileceğiniz videoda da göreceğiniz üzere Kevin Spacey, gerçekçi görüntüsüyle oyunda yer almakta. Jonathan Irons'ın hırslı ve kararlı rolünü üstleniyor Spacey ve bu işi ne kadar iyi başardığını videodaki haliyle bile ispatlıyor. Önceki oyunlarda, örneğin Black Ops'ta Ed Harris ve Gary Oldman gibi ünlülerin seslendirme yaptığını biliyoruz. Robert Downey Jr. ve Eminem de Call of Duty oyunlarının promosyonunda aktif bir rol almıştı. Fakat bir ünlünün, hele ki iki kez Oscar almış olan bir ünlünün bu kadar direkt bir şekilde bir Call of Duty oyununda yer aldığını görmemiştik. Motion Capture'ı Avatar 2'nin çekildiği stüdyolarda yapılan Kevin Spacey, oyunun atmosferini büyük ölçüde etkileyecektir ve hatta Kevin Spacey hayranlarının bu oyuna ilgi duymasını bile sağlayacaktır.

Sledgehammer'la yaptığımız röportajda Kevin Spacey'nin, House of Cards'daki Francis Underwood ile benzerlikler taşıyıp taşımadığını da sorduk ama bu soru nedense anla-

şılmadı. Ben de cevabı başka bir kaynaktan buldum ve cümleyi Spacey'nin ağzından çıktığı haliyle sizinle aynen paylaşıyorum: "Aslında Jonathan ile Francis birbirine benziyor çünkü ikisi de bir şeyleri oldurmayı iyi biliyor ve kurallara göre oynamıyor." (Kevin Spacey'nin oyunda olması, şu an için beni heyecanlandıran tek etken ne yalan söyleyeyim.)

Konuya devam edelim. Bu devasa kuruluş, Advanced Warfare senaryosunda son derece iyi işlere imza atan ve hızlı davranan bir şirket olarak yer alıyor. İkinci Körfez Savaşı'ndan sonra tüm bölgeyi bir devlet 50 yılda tekrar inşa edebilecekse Atlas bunu üç yılda yapıyor ve bu sayede de "sorunları çözen" bir şirket olarak bilinmeye başlıyor. Irons firmayı elbette ki askeri gücüyle de öne çıkarıyor ve Atlas, kısa sürede en büyük özel kuvvetlere sahip şirket olarak da anılmaya başlıyor; hatta öyle ki United Nations Security Council'e kabul edilen tek şirket olmayı da başarıyor.

İzlediğimiz filmler, okuduğumuz kitaplar ve daha önce oynadığımız oyunlar bize neyi işaret ediyor peki? Elinde bu kadar büyük bir güç bulunan bir şirket sizce iyi tarafta mı olur, kötü tarafta mı? Tahmin ediyorum ki Atlas Corporation bir noktada raylardan çıkıp yıllık yapıyorum ayağına, "Bazı şeylerden fedakârlık etmeden, kurban vermeden dünyaya iyilik getiremezsin!" gibi cümlelerle yanlış hareketler yapmaya başlayacak ve bunları da bire bir yaşayacağız. Güç, hırslı ve kararlı tek bir adamın elinde olursa zaten eninde sonunda o kişi bu baskıya dayanamıyor ve yanlış hareket etmeye başlıyor. Örnekleri çok yakınımızda mevcut...

Tek bir adamın hikâyesi

Sizi kahramanımızla tanıştırma vakti geldi: Er Mitchell. ("Private Mitchell" olarak geçecek oyunda adı.) Troy Baker tarafından seslendirilen Mitchell ile ilgili olarak bilmemiz gereken bazı şeyler var. Bunlardan bir tanesi,

Boston Dynamics

ABD'de yer alan "Boston Dynamics" adındaki büyük firma, çok acayip işlerle uğraşiyor. Geleceğin teknolojisini yaratmak için çalışan bu "robot firması" birçok robot üretiyor ve bu robotların bir kısmını da Sledgehammer'a, Advanced Warfare'da kullanılmak üzere fikirler vermiş.

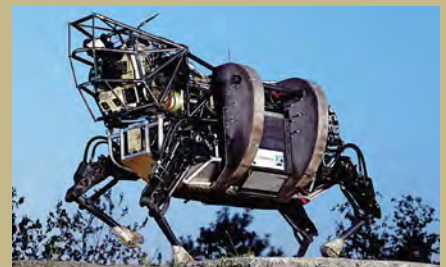
Görselde gördüğünüz robot kuşkusuz ki firmanın en ünlü robotu. Askerlerin ekipmanlarını taşıyabilmek için tasarlanan bu "BigDog" adındaki robotun nasıl doğal bir harekete sahip olduğunu size anlatmam zor ama bir video sitesinden bu robotu hareket halindeyken mutlaka izleyin. Robotun doğal hareketleri, aletin zorlu koşullarda hareket

edebilmesini de sağlıyor. Yokuşları, kayalar, tepeleri rahatça aşabilen BigDog, çarpmalara ve denge kayıplarına karşı da inanılmaz dayanıklı. (Videonun bir tanesinde bir adam robota olağanca hızıyla vuruyor, robot sendeliyor ama kesinlikle düşmüyor.)

Boston Dynamics'in üzerinde çalıştığı ve Advanced Warfare'daki büyük firmanın ismiyle aynı olan robotu Atlas, belki de Japonlardan önce insana benzeyen robotları ABD'nin üreteceği gerçeğini yüzümüze vuruyor. Atlas'ın hareket halindeyken videosu yok ama görsellerinden tam bir insan gibi gözüktüğünü söyleyebiliriz.

Dünyanın en hızlı koşan robotu olan Cheetah

da Boston Dynamics'in ellerinden çıkıyor lakin tüm bu robotların sadece askeri işlerde kullanılmak üzere tasarlanmadığını düşünmek istiyorum. Savaşmak için bu kadar heveslenmeye gerek yok...





kendisi için ünlü bir seslendirme yapılmış olsa da Mitchell'in ara sahneler dışında konuşmayacak olması. Yani savaşta ayağı kopsa "ah" demeyecek, birisi üstüne saldırsa küfürü basmayacak. Yapımcıların böyle bir seçime gitmiş olmasının nedeni, karakteri oyuncunun şekillendirmesi. İddia şöyle ki eğer kahramanımızın öne çıkan bir karakteri olursa oyuncu kendini onun yerinde hissedemeyecektir.

Burada büyük bir eleştirim var. Şimdiye kadarki birçok FPS'de ve oyunda zaten belirli bir karakteri olmayan, sessiz kişileri kontrol ettik. Black Ops'un hikâyesini neden çok beğendik? Çünkü Alex Mason'ın gizemli bir geçmişi vardı, psikolojik sorunları vurucu bir etki yapıyordu senaryoya.

"Belirli bir karakteri olsun istemedik çünkü oyuncu o zaman kendini kahramanın yerine koyamaz." Filmleri düşünün. Adı, sanı, geçmişi, hobileri, korkuları olan kaç tane kişinin hikâyesini izledik filmlerde ve onlar zor durumda kalınca biz de kötü hissettik, onlar mutlu olunca biz de olduk, onlar boğuluyor gibi olunca bizim de nefes almamız zorlaştı, onlar düşerken biz de yerimizde kıpırdandık.

Oysaki oyunda daha belirgin karakteri olan birisini kontrol etmek belki bir şeyleri neden yaptığını, bazı şeylere neden öyle tepki verdiğini de daha iyi anlayacağız. Mesela orduya milliyetçi bir yaklaşımla katılmış olsa karakterimiz, oyunun ilerleyen kısımlarında da Atlas saçmalayınca buna karşı milliyetçi söylemlerle çıksa en azından deriz ki, "Adam milliyetçi beyler, dağılın." Yok ama bu efor gerektirir, bir Call of Duty oyununun içinin boş olması daha önemlidir...

İsimsiz karakter modası geçti, bunu maalesef Sledgehammer idrak edememiş. Bir karakteri boş bırakmak, onun hatırlanmasını zorlaştırıyor ve üzerinden sadece birkaç ay geçmesine rağmen o kişiyle ilgili aklımıza hiçbir şey gelmiyor. Sledgehammer bu kararını gururla açıklıyor ama bence çok yanlış yapıyor. Mitchell'a geri dönelim. Amerikan ordusunun bir üyesi olan Mitchell'ı, ülke dışında bir yerlere özgürlük getirmek amacıyla savaşırken görüyoruz. Yanında da asker arkadaşı, can dostu (Abartıyor olabilirim.) Will Irons var. Will Irons'ın kim olduğunu tahmin etmişsinizdir; Atlas'ın başındaki



Exoskeleton

Crysis'te bir çeşit zırh sahiptik ama o zırh, yakın gelecekte görebileceğimiz türden bir teknoloji de değil açıkçası. Biraz bilimkurgu kokan o zırhtan önce muhtemelen Advanced Warfare'daki askerlerin sahip olduğu "ek parçalar"ı göreceğiz. Şu anda kocaman piller ve ek cihazlar sayesinde kullanılabilir halde olan bu robot parçaları, daha çok uzuvlarındaki yeteneği kaybetmiş olanların faydalanması için tasarlanıyor. Kolu çok güçsüz olan biri, koluna dışardan takılacak olan ek birkaç parçayla kolunu eski gücünde kullanabiliyor. Bu cihazların tasarım aşamasında olması ve 40 yıl sonra küçük piller ve daha hafif malzemelerle kullanılacaklarının düşünülmesiyle birlikte de Sledgehammer bu aletleri oyuna taşımayı uygun görmüş. Oyunda birçok asker bu mekanik iskeletten faydalanacak ve bu sayede çok daha güçlü hale gelecek. Tek elle bir arabayı itip çekebilecek kadar yetenekleri arttıran bu cihazlar sayesinde askerler daha yükseklere de zıplayabilecek, duvarlarda da tırmanabilecekler. Bakalım Sledgehammer'ın öngörüsü doğru çıkacak da bu aletler hayatlarımıza girecek mi...

ismin, Jonathan'ın oğlu. Will büyük ihtimalle savaşa Atlas'ın bir parçası olarak katılıyor ama Atlas ve Amerikan ordusu askerleri yan yana savaştığı için bir dostluk ortaya çıkıyor. Mitchell'in başarılarından ötürü Jonathan ona bir teklifte bulunuyor ve onu Atlas'a çağırıyor. Atlas'ta tabii ki bir tane kamuflaj verip sahaya yollanmıyorsun, dünyanın en iyi askeri teknolojisi Atlas'ta ve Mitchell da bunu değerlendiriyor, Atlas'a katılıyor. Mitchell'ı herkesten ve her şeyden önce bir cihaz karşılıyor; bir EXO... Bilimkurgu filmlerinde ve bu tip yapımlarda bolca "exoskeleton" örneği gördük. Ne var ki teknolojik gelişmeler o gördüğümüzden daha farklı bir yönde ilerliyor. Yani bir uzvun yerine geçen, sinirlere bağlı mekanik parçalar yerine vücuda giyilebilen tarzda exoskeleton'lar gündemde. The Defense Advanced Research Project Agency (DARPA) şu anda Berkeley Lower Extremity Exoskeleton (BLEEX) projesine destek olmakta ve bu proje de askerlerin, işçilerin ve sağlık personelinin, normal bir insanın kaldırmasının imkânsız olduğu cisimleri taşıyabilmesini sağlıyor. Kaliforniya'daki "Ekso Bionics" adındaki bir firma da bir nedenle uzuvlarındaki yeteneği kaybetmiş insanların yeniden hareket kabiliyetlerine kavuşabilmesi için cihazlar tasarlıyor. Şu anda bu aletlerin hepsi dışardan bir enerji kaynağına ihtiyaç duyuyor ve o yüzden de dışarda kullanılmaya müsait değil fakat Sledgehammer'ın öngörüsüne göre 2054 yılında bu aletleri insanların üzerinde görebileceğiz. >

"İzlediğimiz filmler, okuduğumuz kitaplar ve daha önce oynadığımız oyunlar bize neyi işaret ediyor peki? Elinde bu kadar büyük bir güç bulunan bir şirket sizce iyi tarafta mı olur, kötü tarafta mı?"



Atlas'ın envanterinde olmayan teknoloji yok...

> Yüksekçe, daha yüksekçe!

Mitchell'in sahip olduğu EXO, ona bir dolu yetenek sağlıyor. Daha hızlı koşmak, daha yüksekçe zıplamak, daha güçlü vuruşlar yapmak... Bir savaş senaryosunda Mitchell'in sipere, kurşunlardan kaçarak hızla ilerleyişini, bir aracı devirerek kendine siper ettiğini, önündeki engelleri yükseklere zıplayarak aştığını, duvarlara tımandığını ve görünmez olduğunu göreceğiz. Bunlar da bize bir oyunu hatırlatacak... Titanfall, Sledgehammer ve Respawn Entertainment acaba bir noktada görüşmeye mi başladı diye düşünmekten kendimi alamıyorum zira şu bahsettiğim özelliklerin birçoğunu Titanfall'da gördük. Size olacağı söyleyeyim: Mitchell aynı Titanfall'daki gibi binaların kenarından koşacak, onlara tutunacak, havada iki kez zıplamayacak belki ama aynı mesafeyi tek sıçrayışta alacak ve zaman zaman görünmez olup düşmanlarını gafil avlayacak. Aslında Titanfall'a benzetmeye gerek bile yok, bunları Crysis'te de yapmıştık. Tahminimce oyunun bir kısmında EXO üzerimizden sökülür ve normal bir asker olarak da hareket ederiz. EXO kullanımının oyunu eğlenceli hale getireceği kaçınılmaz. EXO'nun sağladığı birçok özel yetenekle oyunu oynamak keyifli olacaktır fakat bahsi geçen konuların orijinal olmaması da heyecanlanmamızı engelliyor. Daha önce hepsini kaç kez yaptık, bir de bir Call of Duty oyununda daha mı yapmalıyız?

Silahımı alayım

EXO'nun yanında Mitchell'in silahlarında da bolca teknolojik yenilik göreceğiz. Örneğin, artık farklı farklı el bombaları

taşımayacağız. Bir el bombasını, patlayıcı görevinde de kullanabileceğiz, tehlikeyi bize bildiren bir radar olarak da. İkinci seçenekte bombayı attığımızda gözlüğümüzde çevredeki tehlikeler bir bir gösterilecek ve ona göre hareket edeceğiz. Bu durum her ne kadar bir bilimkurgu filminden araklanmış gibi dursa da aslında şu anda araştırması yapılan teknolojilerden bir tanesi. Yapımcılar şu anda çok ufak drone'ların aynı şekilde kullanılabildiğini söylüyorlar. "Bu drone'lar o kadar küçük ki görünmeleri neredeyse imkânsız. Bu bağlamda da aynı teknolojiyi bir el bombasının içine koymak da mümkün olabilir; hatta bir binadaki Wi-Fi ağı sayesinde, dalgaların çarptığı objeler dışarıdan tespit edilebiliyor ve aynı teknolojiyi yine bir el bombasının içine koyarak istenilen sonuca ulaşılabilir." diyor yapımcılar ve biz de inanmak durumunda kalıyoruz. Aslında Sledgehammer'ın burada bayağı detaylı bir çalışma içinde olduğunu da yadsıyamayız. Gerçi her askeri FPS öncesinde bu tip araştırmalar yapılıyor ama yine de takdir etmek lazım ki Sledgehammer oyun tasarım aşamasındayken alanında uzman birçok kişiyle görüşmüş. Askerler, komutanlar, Department of Defense ve Pentagon için çalışan isimler, bilim adamları, araştırmacılar... Eğer bir cihaz 2054'te asla olamayacaksa onu oyuna eklememiş, üstünü çizmişler. Böylesine tutarlı bir çalışma içinde olmaları, işlerine duydukları özenin de ne denli büyük olduğunu gösteriyor.

Büyük felaket

Oyunun hemen başlarında büyük bir felaket meydana

Call of Duty Tarihçesi

Call of Duty
Ekim 2003
PC

Call of Duty 2
Ekim 2005
PC, Xbox 360

Call of Duty 3
Kasım 2006
PS2, PS3, Xbox,
Xbox 360, Wii

Call of Duty 4:
Modern Warfare
Kasım 2007
PC, PS3, Xbox 360, DS

Call of Duty:
World at War
Kasım 2008
PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS

Call of Duty:
Modern Warfare 2
Kasım 2009
PC, PS3, Xbox 360

Bir bakışta...

Olumlu yönler

- Tek bir kişinin hikâyesini kontrol etmek oyuna daha iyi hâkim olmamızı sağlayacak.
- EXO sayesinde sıradan bir asker olmaktan çıkıp geliştirilmiş özelliklere sahip olacağız.
- Oyun direkt olarak yeni nesil için tasarlanıyor ve bu sayede çok daha detaylı görseller göreceğiz.
- Multiplayer kısmında EXO yeteneklerini kullanabilmek maçları daha heyecanlı hale getirecektir.
- Kevin Spacey'nin oyunun karakterine, atmosferine katkısı olacaktır.

Olumsuz yönler

- Kahramanımızın sessiz ve karakersiz kalması, onun hatırlanmasını zorlaştıracak.
- EXO ile gelen özellikler oyunu eğlenceli hale getirecek olsa da orijinal fikirler değil.
- Oyunun en vurucu olmaya çalıştığı "yakın gelecek" kurgusu da maalesef orijinal bir fikir değil.
- Her şeyin çok yeni ve çok heyecan verici gibi lanse edilmesi, bu oyunun birkaç günde bitirilip ardından multiplayer maçlarına dönüşeceği bir yapım olacağı gerçeğini değiştirmeyecek.

na geliyor ve dünyadaki birçok büyük şehir saldırıya uğruyor. Hayır, uzaylılar değil, Atlas'ın terörist versiyonu olarak adlandırılacak KVA ağı tarafından. Büyük paralarla beslenen bu terör örgütünün neden bu saldırıları gerçekleştirdiği bilinmezken, birkaç eli yüzü düzgün şehir ayakta kalmayı başarıyor ve bunlardan biri de San Francisco oluyor.

Çok geçmeden, "Fleet Week" adındaki askeri geçit törenlerinde San Francisco'nun da saldırıya uğrayacağı haberi alıyoruz. "Pitbull" adındaki, mayına ve saldırıya dayanıklı bir teknolojik araçla ilerlerken sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde bir teröristi görmeyi başarıyor Mitchell. Otobanda başlayan büyük kovalamaca Mitchell'in enerji saldınsına sahip silahıyla önündeki araca ateş etmesiyle sürüyor ve bu silah teknolojisinin de şu anda üstünde çalışılan bir teknoloji olduğunu da yapımçılardan öğreniyoruz. Büyük takip, San Francisco'nun ünlü Golden Gate köprüsünde, Pitbull'un takla atıp ters dönmesiyle son buluyor. Mitchell, EXO sayesinde Pitbull'un kapısını rahatlıkla kırıyor ve dışarı çıkıyor.

Golden Gate'de trafik durmuş, halk panik halde koşuyor... Mitchell tehlikeyi gösteren bombalarından bir tane fırlatıyor ve birçok silahlı KVA militanı gözlüğünde beliriyor. Silahlı olmalarının yanında kendileri de birer EXO'ya sahipler üstelik...

Otobüslerin, arabaların üzerine çıkan KVA elemanları Mitchell'a kurşun yağdırırken bir yanda da silahlı drone'lar beliriyor sahnede ve onlar da Mitchell'a saldırıya başlıyor. Mitchell bir aracın yanına sığınıp kapısını söküyor ve kendine kalkan olarak kullanıyor. Bu sırada diğer Atlas askerleri de KVA militanlarıyla çatışmaya giriyor ve herkes etkisiz hale geliyor. Mitchell takip ettiği araca yaklaşırken iki kişi elleri havada araçtan iniyor ve teslim oluyor. Tabii ki bu bir yalan; bir tanesi silahına sarılıyor ama hemen yere indiriliyor, diğer kişi de gözaltına alınıyor, Mitchell da aracı araştırmaya koyuluyor. Minibüsün kapılarını açan Mitchell'ı bir sürpriz bekliyor: Bir dolu drone aniden kapılardan fırlıyor ve gökyüzüne dağılıyor. Kendilerine Golden Gate'i taşıyan kablolarda yerler bulan drone'lar senkronize bir biçimde patlıyor, Golden Gate'in yarısı Fleet Week kapsamında kutlamalara katılmış olan dev uçak gemisinin üzerine yıkılıyor.

Olaylar bitmiyor... Arabalar, insanlar ve Mitchell uçak gemisinin üzerine düşüyor ve tehlike bir kez daha boy gösteriyor: Meğer KVA militanlarının asıl amacı bu gemiyi ele geçirmekmiş! Bir çatışma da geminin üzerinde yaşanıyor, Mitchell geminin enerji toplarını kullanarak saldırıya geçen KVA gemilerini vuruyor, demo sonlanıyor...

Vurucu bir giriş olduğu kesin ve size olayı anlatırken bile heyecanlandım. Zaten Call of Duty'nin en büyük silahı da bu: Çarpıcı sahneler, soluksuz bırakacak bir dizi olay ve daha fazlasını isteyen oyuncular. Bu gidişle yine oyunu bir çırpıda oynayıp bitireceğiz, orası kesin.

Multiplayer

Elbette ki oyunun sürekliliğini yine multiplayer kısmı sağlayacak fakat ondan önce, oyundaki Dead Space dokunuşuna değinmek istiyorum. İlk defa bir Call of Duty oyununda son derece karanlık sahnelerle karşılaşacağımızı belirtiyor yapımçılar. Örneğin, oyunun bir yerinde karanlık bir binaya yalnız olarak gireceğiz ve bu sessiz ortamda, bir çalışıp bir sönen ampulün sesini bile duyacağız. Karanlık koridorların sonundaysa katledilmiş birçok insanın bedeni karşılayacak bizi. Onlara el feneriyle bakarken de aynı Dead Space'te yaşadığımız türden bir gerilim oluşacak ve bu sahne muhtemelen ani bir olayla son bulacak. Yapımçıların bu şekilde bir dokunuş yapması da hoşuma gitti açıkçası zira sıradan Call of Duty formülüne artık birtakım dokunuşlar yapılmasının vakti geldi de geçiyor bile.

Oyunun multiplayer kısmıyla ilgiliyse pek az bilgi veriyor Sledgehammer. Oyun modları hakkında herhangi bir bilgi yok ama co-op oyun modunun bulunacağı ve EXO sayesinde hem Deathmatch türü karşılaşmaların, hem de anlaşmalı oyunların çok daha eğlenceli hale geleceğini söylüyor. eSpor alanında da desteğin süreceğini belirtiyorlar ayrıca ve hatta oyunda en çok öne çıkarılan alanlardan birinin eSpor alanı olacağı da vurgulanıyor. Size Advanced Warfare'ı şişirip övmediğimi fark etmişsinizdir çünkü bence artık bu oyun türü bir alışkanlığa dönüştü. Yine de hala çok tutuyor, hala herkes büyük bir mutlulukla bu oyunları oynamaya devam ediyor. Call of Duty oyunlarının eğlenceli olduğu bir gerçek ama büyütmeye de çok gerek yok... ■ **Tuna Şentuna**

Call of Duty: Black Ops

Kasım 2010
PC, PS3, Xbox 360,
Wii, DS

Call of Duty: Modern Warfare 3

Kasım 2011
PC, PS3, Xbox 360,
Wii

Call of Duty: Black Ops II

Kasım 2012
PC, PS3, Xbox 360,
Wii U

Call of Duty: Ghosts

Kasım 2013
PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One, Wii U

Call of Duty: Advanced Warfare

Kasım 2014
PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One

Michael Condrey
Sledgehammer Games



Röportaj

Michael Condrey ile yeni oyun hakkında konuştuk

Tuna Şentuna: Yeni oyunun senaryosu hakkında bilgi verebilir misiniz?

Michael Condrey: Call of Duty: Advanced Warfare, 2054 yılında geçiyor ve oyuncuyu Er Mitchell'in, genç bir Amerikan askerinin koltuğuna oturtuyor. Senaryoda oyuncu, dünyanın birçok yerini gezme şansı elde ediyor ve buna yine yabancı bir ülkede düşmanlarla savaşırken başlıyor. Mitchell'in seyahati onu sonunda Atlas'a, dünyanın en büyük Özel Askeri Kuruluşu'na katılmaya kadar götürüyor. Atlas'a katılan Mitchell, Batı'nın demokrasi ve kapitalizm anlayışına karşı gelen, "KVA" adındaki terörist örgütle savaşmaya başlıyor.

TŞ: Oyunda bizi ne gibi yeni tecrübeler bekliyor?

MC: Call of Duty: Advanced Warfare, oyunculara gelecekte görülebilecek ve en üst düzey askerlere verilen Tier 1 teknolojisini, silahlarını ve askeri stratejisini sunuyor. Bunlara askerlerin Exoskeleton'ı da eklenince Call of Duty tecrübesinde radikal bir

değişim ortaya çıkıyor. Yeni özellikler arasında Exo boost, güç, hız ve daha fazlası bulunuyor. Hepsisi de Call of Duty'nin bu yeni çağındaki büyük tehlikeyi durdurmak için...

TŞ: Oyunu tek bir kişinin perspektifinden mi tecrübe edeceğiz, yoksa daha fazla kişinin mi?

MC: Daha ilk günden Sledgehammer Games, daha duygusal ve zengin bir anlatım biçimini benimsedi. Tüm dünyadaki seyahatiniz boyunca karşılaştığınız önemli ve akılda kalıcı karakterler ve yerlerle birlikte, oyuncular sadece tek bir kişinin hikâyesini takip edecek. Neredeyse 10 yıllık bir süreyi kapsayacak bir hikâyede olaylar, Er Mitchell'in gözlerinden görülecek.

TŞ: Hikâyede oyuncuları heyecanlandıracak, enteresan noktalar olacak mı?

MC: Kesinlikle! Bunlardan şimdi bahsedip o heyecanı kaçırmak istemiyoruz ki tümünü Kasım ayında herkes kendisi tecrübe edebilsin...



TŞ: Kevin Spacey'nin oyunda olmasına nasıl karar verdiniz?

MC: Spacey'nin canlandığı Jonathan Irons karakteri üzerinde düşünürken hep aklımıza Kevin Spacey geldi ve onun mükemmel bir seçim olacağını düşündük. Yeteneği ve şimdiye kadar kendini gösterdiği tüm roller, onun gerçekten iyi bir oyuncu olduğunun kanıtıydı ve bu yüzden de ilk tercihimiz o oldu. Ve şimdi House of Cards'daki rolü sayesinde aldığı Altın Küre ödülüyle onun takımında olmasının ne kadar heyecan verici bir şey olduğunu bir kez daha anlıyoruz.

TŞ: Oyunun multiplayer kısmında ne gibi yenilikler bulunuyor?

MC: Birçok yenilik var ve tahmin edebileceğiniz gibi, EXO ve fragmanda gördüğümüz birçok yenilik ile birlikte Call of Duty'nin multiplayer kısmını tamamiyle yenileme yoluna gittik.

TŞ: Advanced Warfare için Modern Warfare'nin yeni nesil kardeşi diyebilir miyiz?

MC: Call of Duty: Advanced Warfare, Call of Duty lisansı için hem yeni bir isim, hem de yeni bir "alt dal". Modern Warfare'a herhangi bir şekilde bağı yok. Advanced Warfare için bizden tek bir şey istenildi: Oyuncuların ve Call of Duty hayranlarının yeni nesilde de Call of Duty heyecanını, yeni bir hikâyeyle yaşayabilmesi. Bu lisansın bir parçası olmaktan çok gurur duyuyor ve bize bu şansın verilerek Sledgehammer Games damgasını, böyle büyük bir oyuna vurabilmenin mutluluğunu yaşıyoruz. Türkiye'deki Call of Duty hayranlarına seslenmek çok keyifliydi. Bu arada bünyemizde geliştirme



müdürü olarak çalışan, İstanbul doğumlu Tolga Kart'ın da size söylemek istedikleri var.

Tolga Kart: Benim için Sledgehammer Games'te çalışmak demek, oyun sektörünün zirvesinde olmak demek. Her gün alanımızın bu müthiş yetenekli grubuyla beraber çalışabilmek hem heyecan veriyor, hem de alçakgönüllü olmaya davet ediyor insanı. Şu ana kadar beraber çalışma şansı bulduğum en tutkulu insan grubu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Call of Duty üzerinde çalışmanın en tatmin edici yanı, hayranı olduğum bir oyuna katkıda bulunma fırsatına sahip olmak bence. Bu emeğimizin milyonlarca insana ulaşması da mutlaka hepimize heyecan katıyor. Ayrıca bu yılki Call of Duty'nin bir parçası olduğumuz için de guru kaynağı oluyor.



ELEKTRONİK SPORLAR

Sporun bile elektroniğini yapmışlar!
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayin Olayı

İkinci sezonun efsane takımı Moscow Five başarısının mimarlarından ve League of Legends'in en iyi orta koridor oyuncularından birisi olan Alexey "Alex Ich" Ichetovkin, hayat değiştiren bir karar aldı. 2011'den bu yana beraber oynadığı takım arkadaşlarından ayrılan Rus oyuncu, takım değiştirip üst koridora geçerek yeni bir maceraya atıldı. Mayıs ayı içerisinde Gambit Gaming'den ayrılan Alex Ich, Sezon 2'de aldıkları başarılar yüzünden takım arkadaşlarının kişiliğinin değiştiğini ve kimse birbirini dinlemediği için takım oyunu sergileyemediklerini söyleyerek, eski takımıyla devam etmenin mümkün olmadığını belirtti. Mithy, Freeze, k0u ve nukeduck ile birlikte İsveç orijini NIP'e katılan Alex Ich, şartların sağlanması durumunda İsveç'e taşınacak.

Hepimiz, bilgisayar başında zaman geçirip muhtemelen saatlerce oyun oynayan insanlarız. (Zaten öyle olmasak bu satırlarda işimiz ne, değil mi? Hiç.) Peki, ya bizim gibi olup bunu spor olarak yapanlardan haberiniz var mı? Faker'ları, f0rest'leri, Dendi'leri, hatta Türkiye'yi ele aldığımızda LongB'leri, marqne'leri, Felarcone'leri ve çok daha fazlasını her ay bu sayfada göreceksiniz. 6.500.000\$ denince akla piyango, büyük bir tenis turnuvasının toplam ödülü ya da ülkemize transfer olan yabancı bir futbolcunun bonservisi gelebilir. Ama bu sefer bir eSpor turnuvasının ödülü olarak telaffuz edeceğimiz rakam. Valve'in önemli projelerinden Dota 2 için bu yıl dördüncüsünü gerçekleştireceği uluslararası turnuvada ödül, bu satırlar yazıldığı sırada tam 6.521.739\$ olmuş durumda. Turnuva için çıkarılan 10\$ değerindeki özel derginin (compendium) satışından elde edilen gelire artan ödül, 15 günde 5.000.000\$'dan

fazla arttı. Ödül havuzunun belli miktardaki artışları için hedef belirleyen Valve, her bir hedefe ulaştığında compendium sahiplerine parayla satın alamayacakları içerikler sunarak 10\$'ın karşılığını fazlasıyla almalarını sağlıyor. Şu ana kadar biri gizli olmak üzere 14 hedefe ulaşan turnuva, 18 - 21 Temmuz tarihleri arasında ABD'nin Seattle şehrinde gerçekleşecek. Yıllarca Seattle Supersonics'in NBA maçlarına ev sahipliği yapmış olan 17.000 kişi kapasiteli Key Arena'da yapılacak olan The International 4'ün biletleri ise çıktığı gün, saatler içinde tükendi. Böylelikle "eSporların stadyumları asla dolduramayacağı" söylevi, Riot Games'in son iki yıldır Staples Center'da (LA Lakers ve LA Clippers'in sahası) gerçekleştirdiği League of Legends Dünya Şampiyonası'nın ardından üçüncü kez yalanlanmış oldu. Stadyumları dolduracak olan bir diğer eSpor turnuvasıysa ESL tarafından düzenle-



League of Legends ✓

League of Legends Şampiyonluk Ligi'nde yaz sezonu sona erdi. Dark Passage'in 14 - 0'lık serisiyle şampiyon olduğu ligde, ikinci sırayı 12 - 2 ile Team Turquality aldı. Yedi galibiyet, yedi mağlubiyet ile üçüncü sırayı paylaşan WF, Atlas ve BPI ise birbirleri arasında "tiebreaker" oynayacak. Bu beş takım, altıncı olan HWA ile birlikte Yaz Mevsimi Finaalleri'nde mücadele edecek.



Counter-Strike: GO ✓

Balkanlarda yaşanan sel felaketi sebebiyle, Bosnalı oyuncu Faruk "pita" Pita önderliğinde bir yardım organizasyonu yapıldı. CS sahnesinin efsaneleri SpawN'ın ve zet'in yanı sıra f0rest, TaZ gibi toplam 20 profesyonel oyuncunun katıldığı etkinlikte 25.000€ bağış yapıldı. Bağışlar Bosna Hersek'teki, Hırvatistan ve Sırbistan'daki mağdurlara yardım için kullanılacak.



Call of Duty: Ghosts ✓

ESPN'in ekstrem spor etkinliği X Games, resmi olarak bir eSpor etkinliği yayınlayacak. 6 - 8 Haziran tarihleri arasında Austin'de gerçekleşecek olan X Games etkinliğinde MLG sıralamasına göre en iyi beş Call of Duty: Ghosts takımı ayrılanacak ve turnuva üç gün boyunca ESPN ile ABC'den canlı olarak yayınlanacak. ESPN X Games, ilk kez eSpor dalında madalya dağıtacak.



necek. Bu yıl ilk büyük etkinliğini Mart ayında Polonya'nın Katowice kentindeki 8.000 kişi kapasiteli Spodek'te gerçekleştiren ESL, Haziran ayında da Eintracht Frankfurt futbol takımının sahası olan 51.500 kişi kapasiteli Commerzbank ArenA'yı dolduracak. Alliance, Na'Vi, EG ve iG gibi dünyaca ünlü ekiplerin katılacağı turnuvada sekiz takım bulunacak, ödülü şu an 200.000\$'a yaklaşan etkinlikte compendium satışlarıyla beraber 300.000\$ hedefine ulaşılması durumunda, dünyaca ünlü Dota 2 sunucusu Toby "TobiWanKenobi"

gerçekleşecek. Bu kadar büyük turnuvadan bahsetmişken Hearthstone'u es geçmek olmaz. Fenomen hale gelen Blizzard yapımı online kart oyunu, ilk Dünya Şampiyonası'na devasa bir ödülle merhaba diyor. BlizzCon'un içinde gerçekleşecek olan Hearthstone Dünya Şampiyonası'nda ödül havuzu 250.000\$, şampiyonsa eve tam 100.000\$ ile dönecek. Yurt dışından bu kadar bahsettik, peki Türkiye'de neler oluyor? Türkiye rekoru, 112.500 TL ödül havuzuna sahip olan LoL Türkiye Büyük Finali'nin Ülker Sports Arena'da

"Avrupa'nın en iyi sekiz League of Legends takımını konuk eden EU LCS, beşinci hafta mücadeleleri için İngiltere'ye yolculuk yapacak"

Dawson'ın cosplay'ini göreceğiz. ESL One Dota 2 turnuvası, bugüne kadar bir futbol sahasında gerçekleşmiş ilk eSpor etkinliği olarak tarihe geçecek. Tabii ki bu kadar "stadyum" haberinin ardından League of Legends'i es geçmek olmaz. 2014 All-Star etkinliği için geçtiğimiz ay içerisinde 6.000 kapasiteli Le Zénith Arena'ya konuk olan League of Legends, buradaki muhteşem organizasyonun sonrasında Almanya'daki stüdyosundan bir hafta daha ayrılma kararı aldı. Avrupa'nın en iyi sekiz League of Legends takımını konuk eden EU LCS, beşinci hafta mücadeleleri için İngiltere'ye yolculuk yapacak ve 21 - 22 Haziran tarihlerinde yapılacak olan karşılaşmalar Londra'daki Wembley Arena'da

gerçekleşeceği duyuruldu. Şampiyon ekibin, 60.000 TL değerindeki birincilik ödülünün yanı sıra ülkemizi yurt dışında temsil etme fırsatı kazanacağı organizasyon, ülkemizin en iyi LoL takımlarını ağırlayacak. ASUS ROG Point Blank 3. Ulusal Turnuva'yı şampiyon olarak tamamlayarak 10.000 TL ödül kazanan ve ülkemizi yurt dışında temsil etmek üzere Rusya'daki Starladder finallerine katılan Dark Passage ise bize önemli bir gurur yaşattı. Altı takımın katıldığı finallerde Rusya ve Singapur temsilcilerine karşı mücadele eden ekibimiz, gruplardan çıkmayı başararak ülkemiz adına Point Blank için iyi sinyaller verdi. Turnuvayı dördüncü sırada bitiren DP, 2.000\$ nakit ödülün sahibi oldu. ■

Göze Çarpan Haberler

Wristcutter HWA'dan ayrıldı

HWA'da bir dönemin sonuna gelindi, fenomen LoL oyuncusu Ferit "Wristcutter" Karakaya, takımdan ayrılarak "Ahras Esports" isimli bir takım kurdu. Ahras şimdiden üç kez Go4LoL kazanmayı başardı.

IEM'de CSGO yok!

Dünyanın en önemli eSpor organizasyonlarından IEM, son turnuvasında 250.000\$ ödül dağıtılan CSGO'nun Çin ayağında olmayacağını, etkinlikte yalnızca SC2 ve LoL bulunacağını açıkladı.

Team Dog, mouz bünyesine katıldı

Avrupa'nın en başarılı Dota 2 takımlarından birisi olarak görülen Team Dog, mousesports bünyesine katıldı. Pajkatt önderliğindeki takım, TI4 ve ESL One'da "mousesports" adıyla boy gösterecek.

DHS14'te Hearthstone turnuvası

Dünyanın en büyük LAN parti organizasyonu olan İsveç'teki DreamHack Summer 2014'te (14 - 16 Haziran) 25.000\$ ödüllü Hearthstone turnuvası gerçekleşecek.

EG, yellowpete'i yedeğe çekti

Efsane CLG.EU kadrosunun oyuncusu Peter "yellowpete" Wüppen, takımdaki üç yılın ardından performansı yüzünden yedeğe çekildi, yerine Altec transfer edildi.

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde



Heroes of the Storm

Sanki MOBA değil, başka bir şey

Sayfa 46



Destiny

Halo defterini kapatan Bungie'den konsollara özel, yeni bir FPS

Sayfa 44



Sunset Overdrive

Xbox One sahiplerine Dead Rising 3 gibi ama daha renkli bir alternatif

Sayfa 48



Killing Floor 2

PC oyuncularını eğlendirmenin en kanlı yoluna devam oyunu geliyor

Sayfa 51



Yapım **Bungie** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Çıkış Tarihi **9 Eylül 2014** Web **www.destinythegame.com**

Destiny

Halo'nun ardından...

Bungie'yi hepimiz Halo ile tanıdık, bildik ve sevdi. Yani en azından Amerikan halkı Halo'nun bir hayli müptelası olmuştu. Konsollar için son derece eğlenceli bir multiplayer FPS tecrübesi sunan Halo, Microsoft sistemlerinde devam edecek belki ama yapımçı koltuğunda artık Bungie oturmayacak zira Bungie kendi,

hayalindeki oyunu yapıyor. Destiny kuşkusuz ki Halo'ya benzerlikler gösterecek fakat daha geniş ve daha farklı bir oyun olacağını da artık rahatça anlayabiliyoruz. Sony'nin veya Microsoft'un konsollarından bir tanesine sahipseniz ve FPS'leri seviyorsanız, bu oyunu da radanızda tutun. ■ **Tuna Şentuna**



Burada herkes farklı, herkes kendine göre bir "legend". Bungie, Destiny'de oyuncuların karakterlerini istedikleri gibi modifiye etmelerine izin verecek. Buna silahların ve kıyafetlerin yanında özel güçler de dâhil olacak. Böylece iki karakterin birbirine benzemesi bir hayli güç hale gelecek.



Takım oyunu mantığını biraz daha güçlendirmeye çalışan Bungie, oyunda farklı sınıfların ve farklı oynanış şekillerinin benimseneceğini belirtiyor. Hunter, Titan ve Warlock sınıflarının her birinin kendine has özellikleri bulunacak ve farklı durumlarda, farklı sınıflar daha iyi bir performans sergileyecek.

3



Hızlı bir oyun olacak olan Destiny'de yine de taktiksel hareketler yapabileceğiz. Bir yerlerde pusu kurup düşmanlarımızı ve rakip oyuncuları tetikçi tüfeğiyle avlamak mümkün olacak fakat saklandığımız yerde uzun süre bulunmadan beklememiz de güç olacak.

4



Oyunun "campaign" kısmı, online kısmıyla entegre olacak. Yani Destiny'yi bir MMO gibi düşünebilirsiniz ama diğer oyuncular ancak onlarla eşleştirildiğinizde oyunda göreceksiniz. Birçok görevi kendi başınıza yapabilmek mümkün olacak ama zor görevlerde başkalarının yardımına ihtiyaç duyacaksınız.

5



Bolca düşmanın bulunacağı oyunda elimizde silahlar olacak elbette ki ama Bungie bir fark daha yaratıyor ve karakterlere Focus özelliği veriyor. Özel güçleri kapsayan bu yetenekler sınıflara göre farklılık gösterecek ve hareketi yaptığımızda FPS kamerasından çıkıp TPS kamerasına geçiş yapacağız.

6



Multiplayer arenalarında daha önce gördüğümüz oyun modlarının yanında yeni oyun modları da bulunacak. PvP sevmeyenlerse oyunun senaryo kısmını arkadaşlarıyla tecrübe edebilecek.

7



Ve elbette ki oyunda birçok araç bulunacak. Belki Titanfall'un Titan'ları kadar etkileyici cihazlarla karşılaşmayacağız ama işimizi kolaylaştıracak, geleceğin izlerini taşıyan birçok aracı kullanma imkânımız olacak.

8



Devasa boss'larla da karşılaşacağımız Destiny, kuşkusuz ki iyi bir oyun olacak, bunun kaçıışı yok. Ne var ki oyunu multiplayer oynamak istemiyorsanız, başka FPS'leri listenizde tutun derim zira Destiny'yi multiplayer olarak oynamadan tadını çıkaramayacağız gibi gözüküyor.

TEST
ETTİK!

Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **MOBA**
Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web www.heroesofthestorm.com

Heroes of the Storm

Arthas, Diablo, Raynor; hepsi burada!

Şon zamanlar elimi nereye atsam bir MOBA oyununa çarpıyor. Misal, Twitch'i ne zaman açsam en tepede League of Legends'ı ve Dota 2'yi görüyorum. Üstelik diğer tüm yapımların toplamına bile fark atmaya baş-rabiliyor bu iki oyun. Elbette ki free-to-play olmalarının verdiği bir avantaj var ve bu kadar popüler bir tür varken, DotA'nın doğmasına vesile olan Blizzard boş durur mu? Tabii ki hayır... Hearthstone ile adını attığı free-to-play pazarına Heroes of the Storm (HotS) ile devam ediyor Blizzard. Teknik alfasını oynadığım HotS'u diğerlerinden ayıran özelliklere ve oyunun gelecek vaat etmediğine hep beraber bakalım.

MOBA?

MOBA nedir? Birçoğunuz biliyordur ama yine de anlatayım: Genelde beş kişiden oluşan takımların "koridor" adını verdiğimiz yerlere dağılıp karşı takımı kendi bölgesine püskürtmeye çalıştığı ve en sonunda da düşman ana merkezini yerle bir eden takımın oyunu kazandığı bir tür. Oyun boyunca herkes kendi seviye atlar, kendi topladığı altınla eşya alma derdine girer. Kimi altınlarını saçma sapan eşyalar ararak çarçur ederken, daha tecrübeli oyuncular tam da almaları gerektiği eşyayı alarak daha da kuvvetlenir. Şu ana kadar anlattıklarımın "ana merkez yıkmak" kısmı haricindeki her şeyi unuttun çünkü HotS'da bunlardan eser yok. Belki de şu an kendinize "Bu nasıl MOBA böyle?" diye soruyor olabilirsiniz. Hemen merakınızı gidermeye başlayalım...

Şimdi bahsedecelerim, "Ben önden seviye atlayayım, son vuruş yaparak altın toplayayım da sonrasında takım taşırım arkadaş!" diyenlere gelsin: Bu oyunda seviyeyi takımca atıyoruz! Bu da maçta takımınızda en az bir

"noob" olması halinde onun herkesi aşağıya çekmesi anlamına geliyor tabii ki. Ayrıca altın toplamak için de "mob"lara "son vuruş" yapmanıza da gerek yok çünkü bu oyunda altın toplama diye bir şey de yok. Eh, altın yoksa eşyaları nasıl alacaksınız peki? Dert etmeyin, bu oyunda eşya da yok. Oyunun içi gitgide boşalıyor sanki, değil mi? Neyse ki bu kadar içinizi karartıp negatif bir giriş yaptıktan sonra oyunun güzel kısımlarını anlatmaya başlayacağım.

Blizzard'ın buraya kadar anlatmış olduğum konularda aldığı kararları, oyunun türünü diğer MOBA'lardan biraz da olsa ayırabilmek için aldığını düşünüyorum. Bir şekilde farklı özellikleriyle aradan sıyrılması lazım, değil mi? Öncelikle oyunda dört adet farklı harita bulunuyor ki ileride yenilerinin eklenmesi çok kuvvetle ihtimal. Bu haritaların hepsinde farklı farklı görevler mevcut. Maçtaki amacımız, karşı tarafın ana merkezini yıkıp haritada belirli aralıklarla çıkan görevleri tamamlamak





ki bu görevler maçı kazanmamızı oldukça kolaylaştırıyor. Görevler çok çeşitli ve yapması da oldukça keyifli. Örnek vermek gerekirse The Haunted Mines haritasında iki girişi bulunan bir maden yer alıyor. Girişler açıldığı zaman içeriye girerek zombileri öldürüyor ve kafataslarını topluyoruz. Tabii ki bu işlem bahsettiğim kadar kolay olmuyor. Aynı anda karşı takım da aynı madene girebiliyor ve içeride tam anlamıyla bir savaş başlıyor. Maden kapandığı zamansa her iki taraf da topladığı kafatasına göre kendi tarafında savaşmak üzere "Grave Golem" ismini taşıyan devasa yaratıkları "spawn" ediyor. Yaratığın sağlığı ve vuruş gücü de toplanan kafatası sayısına göre değişkenlik gösteriyor. Bu yüzden de iki takım birbirine karşı amansız bir yarış içine giriyor. Sonunda tarafımızda yer alan bu yaratık direkt olarak karşı tarafın merkezine yöneliyor ve tabiri caizse önüne gelen ne varsa ezip geçiyor.

Her haritanın kendine özgü görevleri bulunuyor. Tekdüze, monotonlaşan oyun yapısı bir nebze de olsa farklı haritalarla kırılmış diyebilirim. Zaten Blizzard da oyunun bu yönüyle öne çıkmayı düşünüyor. Haritalar demişken unutmamakta fayda var. Haritalarda etrafta "Healing Fountain" ismi verilen kuyular mevcut ve bu kuyulara tıklayarak sağlığımızın ve manamızın bir kısmını doldurabiliyoruz. Elbette ki bunu sürekli yapmak mümkün değil çünkü bir defa kullanılan kuyu bir süreliğine pasif duruma geçiyor ama dert etmeyin, hemen merkeze "hearthstone" atıp, yani teleport olup canımızı hemen doldurabiliyoruz. (WoW oyuncularına ne demek istediğimi hemen anlamışlardır. Sonuçta bu oyun Blizzard oyunlarını birbirine karıştırıyor, değil mi?) Geri dönüşte de bineklerimize atlayıp hızlıca savaş alanına dönebiliyoruz. Evet, bu oyunda binek var ve açıkçası ben bunu çok mantıklı bulmadım. Şöyle ki diyelim üç kişi tarafından kovalanıyoruz ve ölmek üzereyiz. Bu rakiplerden ikisi kovalamaya devam ederken hop, üçüncüsü bineğine biniyor, koştur koştur anında yanımızda bitiyor ve hayatımıza son veriyor. Hoş mu şimdiki?



Blizzard kahramanları

Bilmeyenler için hatırlatmakta fayda var; Heroes of the Storm, Blizzard'ın üç ana oyunu olan Diablo'daki, StarCraft ve Warcraft'taki hafızalara kazınmış karakterleri alıp aynı evrene yerleştiriyor. Oyunda şu an için 20'den fazla kahraman bulunuyor ve sürekli olarak yenileri eklenecek. Her bir kahramanın kendine has özellikleri ve yetenekleri bulunuyor. Tıpkı LoL'da ve Dota 2'de olduğu gibi, her kahramanı farklı kostümler alarak özelleştirmemiz de mümkün. Bu arada kostüm demişken, oyunda farklı tipte binekler de bulunuyor. Tıpkı kostüm alır gibi, farklı bineklere de sahip olabiliyoruz. Karakterleri seviye atladıkça ve günlük görevleri tamamladıkça biriktirdiğimiz altınlarla alabileceğimiz gibi, para ödeyerek de satın almak mümkün. Benim en çok sevdiğim noktalardan biri de karakterleri satın almadan önce botlara karşı deneyebiliyor olmamız. Denerken istediğimiz kadar mob spawn edip "cooldown"larımızı istediğimiz kadar sıfırlayıp hızlıca, tekrar tekrar test edebiliyoruz. LoL'da onlarca karakteri alıp beğenmeyerek binlerce puanı çöpe attıktan sonra bu özellik ilaç gibi geldi. Sonuçta her karakter oynanış bakımından herkese hitap etmeyebiliyor.

Son olarak değinmek istediğim noktalardan biri de -her ne kadar oyun henüz alfa aşamasında olsa da ve ilerleyen zamanlarda gelişeceğini, değişeceğini bilsem de- kullanıcı arayüzünün yeterince iyi tasarlanmayışi. Beni en rahatsız eden şey, sağlık ve mana barlarımızın ekranın en altına yapışmış olması. Ayrıca zaman zaman kim, kimi öldürmüş, anlamakta zorlanıyorum. Ufak tefek değişikliklerle bu problemler giderilecektir. Sevdiğim arayüz özelliklerinden biriyse öldüğüm zaman çıkan ve hayatta kaldığım süre boyunca toplamda düşmanlara verdiğim hasarı, takıma yüzde kaç XP kazandırdığımı, kaç dakika hayatta kaldığımı ve bu sürede kaç kişi öldürdüğümü bana bildiren istatistik kutucuğu. Hazır ölüm demişken, ekranın tepesi de ölü karakterlere ayrılmış. Birisi öldüyse ekranın sağ ya da sol tarafından (Takıma göre değişiyor.) daire şeklinde çıkan karakter portresi ortaya doğru hareket etmeye başlıyor. Böylece kimin, ne zaman canlanacağını hızlıca görebiliyoruz. Ufak da olsa böyle güzel fikirlere ihtiyacımız var! Daha fazlasını ilerleyen günlerde görmek istiyoruz. Buradan Blizzard çalışanlarına duyurulur.

"Heroes of the Storm, LoL ve Dota 2 gibi iki popüler oyun arasında kendine yer bulabilecek mi?" sorusunun cevabını vermek için henüz çok erken olsa da şu anki oyun yapısıyla "hardcore" diye tabir ettiğimiz oyuncu kesimine hitap edecek gibi görünmüyor pek. ■ Emre Öztınaz



Ekran
Görüntüleri için
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr

Gördüğünüz üzere "masum ayıcık"
TNTeddy ile her şey mümkün!



Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **Microsoft Tür Aksiyon** Platform **Xbox One**
Çıkış Tarihi **2014** Web www.sunsetoverdrive.com

Sunset Overdrive

İşte bunlar hep Kapitalizm...

Hey gidi Sam... Az mı mutant patlattık senle Piramitler'de... Envaçeşit silahla... Düşmanların biri gider, diğeri gelirdi ama "headshot"ı yapar, başını sormazdık. Hiç unutmam. Ama bu BFE falan, bozdu seni Sam; yeni nesle ayak uyduramadın. Olsun, biz-densin yine de. Bak, hala hatırlıyorum seni. Üstünden kaç yıl geçmiş... Hem de konu, senin konun bile değil. Sunset Overdrive...

"Abi iyi - hoş da Sunset Overdrive nere, Serious Sam nere" dediğini duyar gibi oluyorum. Öncelikle tavrın saldırgan, hoşuma gitmedi. Haberin olsun. Gelelim soruna: Öyle deme, benziyor. Serious Sam "spawn shooter"ların öncülerindendir. Evet, Serious Sam, FPS'ydi ama hatırlatırım; TPS modu da vardı. Neyse, uzatmayayım.

- Aslında Insomniac Games'ten bahsedecektim, kaynadı. Insomniac Games, bir deli oğlan... Adeta zeki ama bir türlü dikiş tutturamayan, serseri bir öğrenci... Ratchet & Clank, Resistance ve son olarak da Fuse... Olmayınca olmuyor. Benim de bir türlü ısınmadığım bir isim. Bakalım, neler karıştırmışlar yine... Konu umurunda değil, biliyorum ama OCD'liyim", bahsetmezsem olmaz: Oyun, "FizzCo" adındaki bir ekonomi devi tarafından domine edilen Sunset City'de geçiyor. Bu firma, "Overcharge Delirium XT" adında bir enerji içeceği üretiliyor ve bu içecek için devasa bir parti düzenliyor. Overcharge Delirium XT bu tabii ki, şişede durduğu gibi durmuyor; millet içtikçe içiyor, insanlıktan çıkıyor ve "OD'd" adında bir zombi türüne dönüşüyor. Bu sırada FizzCo, tipik bir "kapitalist birim" olarak "Bizle alakası yok hacı" deyip işin içinden sıyrılıyor. Şehir karantinaya alınıyor. Sonra da iş, adsız ana karakteri-

mize kalıyor. Kısacası, temizlik işindeyiz arkadaşım. Al eline şu TNTeddy'yi (az sonra), işe koyul. Öncelikle şunu söylemeliyim ki Sunset Overdrive, sımsıcak bir oyun. (Geçen E3'ten beri takip ediyoruz.) Renk skalası, çizimler, silahlar, sesler, efektler vs... Her şey ama her şey çok "sıcak"... Ve komik... Özellikle silahlar çok acayıp. Birazdan bahsedeceğim, oku. Oyunun öne çıkan yanıysa hızlı olması. Ya da şöyle diyelim: "Hızın önemli olması"... Neden mi? Kafa açtın ama açıklayacağım: Çünkü bir anda çevren sanılabiliyor ve bunla başa çıkabilmek için hızlı olman gerekiyor. Yani her an tetikte olman... Şanslısın ki oyunda çevre etkileşimi had safhada. Örneğin, başın sıkıştığında hemen her yere yerleştirilmiş olan raylara tutunarak ya da çatıdan çatıya atlayarak kaçabilirsin ki dediğim gibi, haritanın amacı bu. Yani oyun seni, adam öldürmeye olduğu kadar kaçmaya ve kaçmak için yeni noktalar bulmaya da teşvik ediyor. (Bu arada yapımcılar, bu kaçış işini "traversal" olarak tanımlıyorlar.) Haliyle



Reklamın iyisi - kötüsü yoktur!



İşte Overcharge Delirium XT'yi fazla kaçırmış bir arkadaşımız...



tempo hep tavan... Bunun dışında, oyunun "hareket etme" bölümünün geleneksel olduğunu söyleyebilirim. Yani korunma - eğilme ve benzeri hareketler yok. Aslında olmaması çok doğal çünkü Sunset Overdrive, kompleks bir oyun değil. Olmamalı da...

Ratchet & Clank'ten ve Resistance'tan da anlayabileceğin gibi, Insomniac Games silah konusunda da biraz kırık... Öyle "Uzi"ymiş, "taramalı"ymiş; hiç işi olmaz. Peki, Sunset Overdrive'da neler var? Sabredersen anlatacağım. (Özet geçeyim hatta...)

AK-Fuckyouup: AK-47 görünümü, fabrika çıkışı silahımız... Yıkıcı değil ama iş görüyor. TNTeddy: Aslında bir "grenade launcher" olan bu silah; yangın söndürme aletinden, gece lambasından, oyuncak ayıdan ve ona bağlı birkaç dinamitten oluşuyor. (Bir de çakma bir fırlatma mekanizması var.) Captain Ahab: Zıpkin... High Fidelity: Pratikte bir plak-atar... Bu silahla seri halde sağa - sola plak atıyorsun. Headshot için ideal. The Hover Turret: Üstüne el tabancası tutturulmuş bir oyuncak helikopter...

Silahlar hakkında birkaç şey daha karalamak istiyorum çünkü dediğim gibi, firma bu işin üstüne gitmiş. Öncelikle, cephanen sınırlı ancak "reload" otomatik... Oyunun hızını kesmemek adına... Asıl anlatmak istediğimse "amp"lar... Oyun içinde bulabileceğin bu "power-up"lar ile silahlarını (ve karakterini) geliştirebiliyorsun. Standart olanları bile... Örneğin, bir amp'la -standart silahımız olan- AK-FU, bir nükleer silaha dönüşebilir. Campaign sırasında yeni silahlar da çıkıyor ve

dahası, dükkândan "satın alma" yapabiliyorsun. Bence gayet adil...

Tüm bunlar olurken; yani bir yandan hoplayıp - zıplayıp, diğer yandan OD'd'lere bomba yağdırırken, yaptığın her şey Style Meter'a yükleniyor. Style Meter, yaptığın her olumlu hareketi kaydeden bir metre... Örneğin, hiç yere değmeden rayda kayabilirsen bar, gitgide doluyor. Ya da yaptığın her headshot'ta... Aslında bu metre -bir anlamda- oyundaki her aksiyonu birbirine bağlayarak her şeyi daha hızlı ve daha artistik yapmanı sağlıyor. Daha doğrusu, teşvik ediyor. Bence bu da güzel bir hamle...

Boss'lar da bir paragrafı hak ediyor. Oyunda birçok boss bulunuyor ve boss'ları güzel kılan şey yine çevre etkileşimi. Mesela elektrik tellerinin üstünde, Overcharge Delirium XT'nin dev mas-kotuyla kapışıyorsun. (O da Overcharge Delirium XT'yi fazla kaçırmış. Aslında kafasının boyutuna bakarsak en çok kaçırana o gibi görünüyor!) Bu sırada bir yandan telden tele atlayıp dengede kalman, diğer yandan da dövüşmen gerekiyor. Bu arada, boss'larla "quest"ler sırasında karşılaşıyorsun. Evet, oyunda bir quest sistemi de var ama korkma, Morrowind oynamıyoruz; basit quest'ler...

Peki, tüm bu yazdıklarından sonra -Serious Sam dışında- aklına gelen oyunlar hangileri? Benim şöyle: Tony Hawk, inFamous, BioShock Infinite, Dead Rising ve fazlası... Gerçekten de öyle... Oyun müthiş bir karışımından ibaret. Bu tip karışımlar çok iyi sonuçlar doğurabileceği gibi, büyük hayal kırıklıkları da yaratabilir. Yani Sunset Overdrive, ince bir çizgide... Batabilir de, çıkabilir de...

Son bir şey daha: Oyun Xbox One'a özel olarak piyasaya çıkacak. Yani evrensel dilde "exclusive"..."Abi daha önce söylesene, buraya kadar boşuna okuduk" dediğini duyar gibi oluyorum. Fena mı oldu? İki lafın belini kırıdık işte. Haydi, selametle... ■ **Fırat Akyıldız**

Not: İyi oyun, hoş oyun ama exclusive olmak için biraz haffif... Bakalım...

*Google'a sor.



Overcharge Delirium XT

Yazıda da bahsettiğim gibi, ne oluyorsa "Overcharge Delirium XT" denilen enerji içeceği yüzünden oluyor. Artık bu meretin içinde ne varsa bir içen dağılıyor; efendime söyleyeyim, kız arkadaşının üstüne kusuyor, eve arkadaşının omzunda gidiyor. Alın size Overcharge Delirium XT'nin besin değerleri!

Porsiyon Büyüklüğü: 250 ml

Kutu Başına Porsiyon Büyüklüğü: 1

Porsiyon Başına:

Kalori: 600

Toplam Yağ: 0g

Sodyum: 200mg

Toplam Karbonhidrat: 99g

Şeker: 87g

Protein: 0g

(Olay burada kopuyor.)

Pantotenik Asit

Niasin

Vitamin B6

Vitamin B12

Kafein:

BESİN DEĞERLERİ

%100

%100

%250

%80

800mg

www.overchargedrink.com

TEST
ETTİK!



İleri Sar

Koyunlarımız her ne kadar pek yavaş hareket etmese de bazı uzun açıklıkları geçmeleri zaman alıyor. Eğer onlara gerekli özellikleri veriyorsanız ve durmanız gereken yerden de emin olursanız, oyunda yer alan hızlı ileri sarma tuşunu kullanabilirsiniz ve koyunlarınızın istediğiniz süre boyunca hızla gitmelerini sağlayabilirsiniz.



Flockers

Bir avuç şapşal koyun!

Geçen ay analiz kısmına konuk ettiğimiz Flockers, Steam'de Early Access'e düştü ve biz de böylece oyunu deneme şansını yakaladık. "Biz" diyorsam da aldanmayın, sadece ben denedim, Fırat Sunset Overdrive ile cebelleşiyordum, Şefik de birileriyle ilk defa Borderlands 2 oynuyordu. (Çok güzel oyunmuş, neden kimse söylemedi! - Şefik) Watch_Dogs'dan bir şekilde fırsat bulup denemeyi başardığım Flockers için ilk izlenimlerim olumlu lakin oyun, kafanızı çalıştırmaya ve hızlı olmaya yönelttiği için Watch_Dogs'tan sonra bir kafamı toparlayamadım, koyunlarım hep öldü. Oyunun bu test sürümünde kısıtlı sayıda bölüm ve kısıtlı sayıda koyun özelliği bulunuyor, dolayısıyla burada okuyacaklarınız nihai düşüncelerim değil. Bir bölüme başladığımızda ilk önce kaç tane koyunu kurtarmamız gerektiğine bakıyor, ardından da şöyle bir yolumuzu gözlemliyoruz. Koyunlar ne yönden gidecek, nerede ve hangi özelliği kullanmak lazım, bölüm uzun mu, kısa mı, hepsine bir bakıyoruz. Ardından koyunlarımız dökülmeye başlıyor ve genellikle de hiçbir özelliğe sahip olmadan bölüme başlıyoruz. Koyunlar ancak çeşitli kutuların üzerinden geçtikten sonra bir özelliğe sahip oluyor ama bu özellik de sadece belirli sayıda koyuna yetecek kadar veriliyor. (Test bölümlerinde gayet yeterliydi sayılar.) Özellikleri koyunlara vermenin iki yolu var; bir tanesi tek tek seçmek, diğeri de sağ tuşla büyük bir daire yaratıp, sol tuşla da o dairenin içinde kalan koyunların tümüne aynı özelliği vermek. (Zamanında Lemmings'te böyle bir özellik olsaymış harika olurmuş.)

Peki, nedir bu özellikler? Test sürümünde koyun-

ların yolu tıkayıp merdiven yapmak için kullanılabileceği "kutu" seçenekleri mevcuttu. Tekli kutular, merdiven gibi yan yana gelen iki kutu, üçlü kutu derken farklı işler için farklı kutuları kullanılabileceğimizi anlamış olduk. Koyunların yönlerini değiştirmek için kullanılabilen düz kutular daha sonra serbest bırakılmak da mümkün oluyor. ("Kutu" dediysem, bunu bir koyun gerçekleştiriyor. O kutuyu yerleştirdiğiniz yerde durmaya başlıyor ve ona çarpanlar geri dönüyor.) Diğer özelliklerden bir tanesi Jumper, yani koyunların zıplama özelliği idi, bir başkası da koyunların düz, dikey bir noktaya gelince roket takıp uçmasını sağlayan Super. Koyunlarla birlikte öndeki engeli veya üstünde bulunduğunuz parçayı ortadan kaldıran patlama özelliğini ise çok dikkatli kullanmak gerekiyor zira bir ton koyununuz da beraberinde patlıyor. Oyunda düşünenlerin yanında hız da önemli demiştim. Bazı platformlar vardı ki eğer zamanlamayı tutturamazsanız, koyunlar gelmeden kalkıyor ve koyunlarınızın aşağı düşüyordu. Bunun gibi engellerin oyunun genelinde çokça görüleceğini düşünüyorum.

Bir eleştirim bölümlere olacak zira hepsi fazlasıyla karışık bir görüntüye sahip. Tamam, konsepti biliyoruz; devasa bir makinenin içineymiş gibi bir hava yaratılmaya çalışılmış ama art arda aynı tip yerlerde olmak oyunun monoton olmasına neden olabilir. Belki oyunun tam sürümünde farklı temalarda bölümler olur da bizim de havamız değişir... Umut veren, eğlenceli bir oyun Flockers. Özellikle bulmaca oyunu sevenleri bayağı bir tatmin edeceklerdir. ■ Tuna Şentuna

Yapım Tripwire Interactive Dağıtım Tripwire Interactive Tür Aksiyon, Korku
Platform PC Çıkış Tarihi 2014 Web www.killingfloor2.com

Killing Floor 2

Âşıklar şehri kana buluyoruz!

Kıpkırmızı bir gökyüzü, sokaklarda terör estiren enva-
çeşit mutant ve âşıklar şehri Paris. Ay ne romantik!
Gerçekten de öyle. Görüntüleri gördüğümde romantik
yanım kırıştı. Eyfel'in o heybetli görüntüsü arka
plandayken mutant doğramak, daha önce yaptığımız bir
şey değildi. Tripwire Interactive, ilk oyunda bize bahsettiği
co-op odaklı mutant katliam oyununun devamını Killing
Floor 2 ile getiriyor. Killing Floor oldukça beğenilmiş ve 2,5
milyonluk satış rakamını devirmişti. Co-op moduyla bize
güzel anlar yaşatmış olan yapım, bakalım ikinci macera-
sıyla karşımıza nelerle geliyor...

Horzine Biotech yine bir işler karıştırıyor!

Peki ya Paris'te ne işimiz var? Killing Floor, hikâye an-
lamında pek doyurucu olmasa da Killing Floor 2'de bu
sıkıntı aşılacak gibi görünüyor. Yayınlanan fragmana bak-
tığımızda, biyoteknoloji alanında gelişmelere öncü olmaya
aday Horzine Biotech'in insan genleri üzerinde çalışmalar
yaptığı anlaşılıyor. Horzine Biotech'in sloganlarından birisi-
nin "Evrimin yaratıcılarıyız." olması da bu firmanın yine çok
büyük işler peşinde olduğuna ve biyolojik bir silah veya
virüs yaratıp ortalığı yeniden cehenneme çevireceğine işa-
ret ediyor. Tabii ki olaylar bu sefer Londra yerine Paris'te
patlak verecek. (Bence sırada İstanbul var.)

Nemesis mi o?

Oyunun esas noktası olan düşman türleriyle başlayalım.
Killing Floor, düşman çeşitliliği açısından oldukça zengin
bir oyundu. Oyunda dokuz çeşit düşman bulunmaktaydı
ve özgünlük anlamında bütün düşmanların kendine has
belirli özellikleri vardı. "Stalker" olarak adlandırdığımız
sapık arkadaşlarımız görünmez olabiliyordu mesela. Tüm
zombi oyunlarının olmazsa olmazı Bloat(er)'lar da aynı
şekilde Killing Floor'da mevcuttu. Patriarch'ımızı da unut-
mamak gerek; oyunun nihai canavarı yeri geldiğinde bizi
terletiyor ve eski dostumuz Nemesis'i rahmetle anmamıza
sebep oluyordu. Bu düşmanlar, Killing Floor 2'de de ufak
değişimlerle karşımıza gelecek gibi. Paris'in ciciili bicili
ara sokaklarında görünmezlik özelliği olan Stalker ve dev
arkadaşımız Patriarch benzeri mutant'larla savaşıldığını

gördüğümüz ekran görüntüleri bunu işaret ediyor. Bu
anlamda eski düşman kütüphanesini ufak değişik-
liklerle önümüze sunacak oyun, bunun ötesinde en
büyük değişikliği oyunun karakter animasyonlarında ve
parçalanma fiziklerinde gösterecek.
Biraz da grafiklerden bahsedelim. Grafikselle anlamda
abartılacak kadar bir gelişim göstermediğini düşündü-
ğüm oyun, en büyük gelişimi zombilerin parçalanma
animasyonlarında ve kan efektlerinde göstermiş.
Vurduğunuz düşmandan adeta oluk oluk fıskıran
kan oldukça etkileyici duruyor ve sıçradığı yerde o
şekilde kalıyor. Buradan yola çıkarak ortalığın kan
gölüne döneceğini söyleyebiliriz. Kafadan isabet eden
vuruşlarda mutant'ların kafasının dört - beş parça ha-
linde dağılması, vurduğunuz kısmın önce kopması ve
sonraki vuruşlarda parçalanması da oyundaki karakter
parçalanma animasyonlarında ilerleme kaydedildiğinin
bir göstergesi. Işıklıdirmalara baktığımızda da daha
gelişmiş ışıklandırmalar ve gölgeler gözümüze çarpıyor.
Çıkış tarihinin çok yakın olduğu söylenmekle birlik-
te elimizde kesin bir tarih bulunmamakta. Oyunun
Steam'de erken erişime açılacağı da belirtiliyor. Siz
en iyisi Killing Floor'u bir daha yükleyin ve biraz pratik
yapın. Benden söylemesi. Au revoir! ■

✓ Çok kafalar uçacak



ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Drakengard 3

Yapım **Access Games**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon, RPG**
Web www.drakengardgame.com

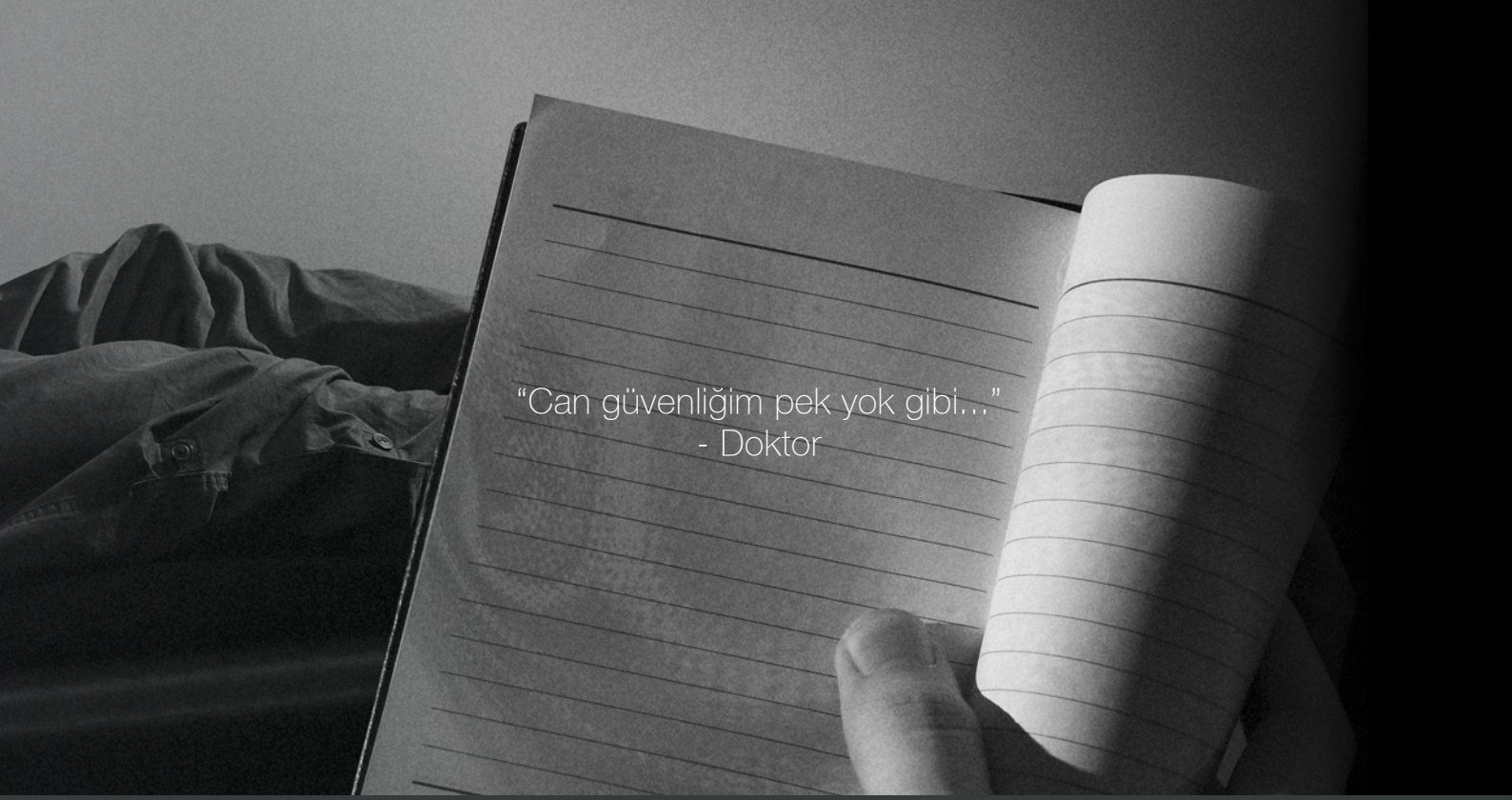
Bence insanlar oturup konuşabilir, ortada bir sorun varsa konuşarak halledebilirler. İşi kavga, hatta savaş boyutuna getirmek en son nokta olmalı. Tamam, ben de pek barışçıl bir insan değilim, sinirlenince saldırganlaşabiliyorum ve hatta birçok kez senin de boynuna sarıldım ama sen bana bakma doktor, bu kadarını da ben söylemeyeyim sana. Yine ben iyiyim; bak, bazıları işi daha da ileri götürüp kuşanıyor silahını, biniyor ejderhasına, başlıyor kesip biçmeye. Böyle insan mı olur, hatta böyle kadın mı olur? Bu ne şiddet, bu ne nefret, bu ne... Dur yahu, onun ejderhası vardı, bir konuşayım, bir tur bindir beni belki. Belki de ejderha üzerinde romantik bir seyahate çıkarız ve onu sakinleştiririm.



Hyperdimension Neptunia: PP

Yapım **Compile Heart, Idea Factory, Tamsoft**
Dağıtım **NIS America**
Tür **Aksiyon, Macera, RPG**
Web www.nisamerica.com/games/neptunia_pp

Biliyorum, en zor hastalarından biriyim çünkü buraya her gelişim bir olay, her gelişim ayrı bir gündem konusu. Bu kadar ünlü olmam, sürekli olarak basında adımın yer alması, sana gelirken peşime bir ordu takılması... Bunlar seni rahatsız ediyor, biliyorum ama suç benim mi? Ben mi istedim ünlü olmayı, tüm dünyanın beni tanımasını, dünyanın dört bir yanından hayranlarım olmasını? İstmeden girdim bu yola, önce etkinlikler, ardından medyada boy göstermem, bir de istemediğim o sahte imza günleri, mankenlerle poz vermeler... Bir noktadan sonra insan kafayı çiziyor doktor, kaçınılmaz. Ha, bu da senin işine yaradı tabii ki; benim gibi varlıklı bir hastan oldu, paraya para demiyorsun yıllardır, itiraf et.



“Can güvenliğim pek yok gibi...”
- Doktor



Nutjitsu

Yapım **NinjaBee**

Dağıtım **NinjaBee**

Tür **Aksiyon, Macera**

Web www.ninjabee.com/games/nutjitsu

Geçenlerde hava pek bir güzeldi, ben de kafamı dinlemek istedim, düştüm yollara, vardım bir ormana. Her yer yemyeşil, kuş civıltıları, hafifçe esen rüzgârın sesi... Hepsi bir anda yok oldu doktor, tüm keyfim de mahvoldu! Bir anda bağırışlar, çağırışlar, sanırsın kıyamet kopuyor. Etrafa bakındım, ne olduğunu anlamaya çalıştım, sonra bir koşuşturma gördüm, hemen vardım olay yerine. Daha ne olup bittiğini anlayamadan bir kavga patlak verdi, toz dumana katıldı, kim kavga ediyor, uzun süre anlayamadım da. Neyse, bunlar bir an duruldular ve fark ettim ki kavga edenler sincaplar! İnanamazsın doktor, olacak iş değil, ben de inanamadım. Neymiş, biri diğerinin palamudunu çalmış. Huzurumu kaçırın şeye bak...



Starlight Inception

Yapım **Escape Hatch Entertainment**

Dağıtım **Escape Hatch Entertainment**

Tür **Aksiyon, Simülasyon**

Web www.starlightinception.com

Senaryo yazma denemelerim devam ediyor, böylece kafamı dünya gerçeklerinden arındırıp hayal gücümle doldurabiliyorum. En son hikâyemi anlatayım mı doktor? Belki bu sayede kafamın içinde neler olduğunu en nihayetinde anlarsın ve artık sana dünyanın parasını ödemekten kurtulurum, ne dersin? Tamam, kızma, şakaydı... Şimdi, diyelim ki yüzlerce yıl gelecekteyiz ama hala savaşmaktan sıkılmamışız, hatta Dördüncü Dünya Savaşı falan çıkmış. Bir tarafta dünyayı korumak isteyenler, diğer tarafta koloniler. Ben dünyayı koruyan ekibin başındayım, sense kolonilerin. Ardından savaş başlıyor, ordular çarpışıyor, sonra biz karşı karşıya geliyoruz ve kılıcımla bir güzel alıyorum kelleni! Nasıl, beğendin mi?



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA REHBER **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

İNCELEME

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★
8,5 - 9,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Bronz ★
7,5 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül



Watch_Dogs

Herkesin hayali değil midir bir şeyleri hack'lemek?

Sayfa 56



Wolfenstein

İkinci Dünya Savaşı'nı Almanların kazandığı hayal edin ve bakın neler oluyor

Sayfa 62



Titanfall

Mevcut haritalardan sıkılanlara, Titan kullanımına uygun yepyeni mekânlar

Sayfa 71



Dark Souls II

Konsol sahipleri çoktan delirdi, şimdi sıra klavye ve mouse parçalamakta!

Sayfa 77



Yapım **Ubisoft Montreal**

Dağıtım **Ubisoft**

Tür **Aksiyon**

Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**

Web **www.watchdogs.com**

Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**





WATCH DOGS

TEK ADAM, TEK ŞEHİR, TEK BİR GÜÇ

Zamanında hackbus mı, bigbus mı, "bus"ı bir hacker programı türemiştir. İnternet o sıra çok yaygın değil tabii ki, zaten bir avuç insanız ortamda, bir anda bu program yayımlandı. Program da değil, onun virüs dosyası. Olay şu şekilde gerçekleşiyordu; dosyayı karşı tarafa yolluyordunuz, karşı taraf da ona çift tıkladığında artık dışarıdan saldırılara açık hale geliyordu. Siz de elinizdeki programla onun bilgisayarına istediğinizi yapıyordunuz. Belki bir "remote desktop" gibi erişim sağlayamıyordunuz ama bilgisayarın kapatmak, CD-ROM sürücüsünü dışarı çıkarmak, mouse'u ele geçirmek gibi karşı tarafın korkmasını sağlayabilecek bir ton garip iş yapılabiliyordu. Daha sonra bu program gelişti, direkt olarak virüsü kapmış insanları listelemeye başladı size. İnsanların sohbet kayıtlarını okuyup onlar hakkında bilgi sahibi olmak ve daha sonra onları mesaj kutucuklarıyla buluşturmak o kadar kolaydı ki internette biraz takılan, IRC muhabbetlerine biraz katılan herkes hacker olmaya başlamıştı. Sonra virüs programları iyiden iyiye yaygınlaştı, işletim sistemlerinin güvenliği arttı ve bu furya da son buldu.

Lakin görüyorsunuz, bir bilgisayarı işgal etmek ne kadar kolay. Ve düşünün ki o bilgisayar birçok şeyi kontrol eden bir sunucu olsa, bir anda her şeyi mahvetmemiz de işten bile değil. Bu bağlamda düşünüyoruz ve koskoca Chicago'nun tek bir işletim sistemiyle, tek bir kaynaktan yönetilmesi ne kadar yanlış, değil mi?

DedSec ile randevu

Evet, herkesin beklediği an geldi. Sürekli Grand Theft Auto V ile karşılaştırılan Watch_Dogs piyasada. "Peki, oyun beklediğimize değdi mi?"

sorusunun cevabını arayacağımız bu incelemede size detaylardan elbette ki bahsedeceğim fakat daha çok oyunun genel atmosferini ve neyi amaçladığını konu edeceğiz. Bildiğiniz üzere olaylar Chicago'da geçiyor ve tüm Chicago'nun altyapısı "ctOS" adında, Central Operating System'in kısaltması olan bir sistem tarafından kontrol ediliyor. Trafik lambaları, trenler, elektronik tabelalar, köprüler; aklınıza gelen, içerisinde bilgisayar kontrolü olan ne varsa ctOS'in kontrolünde. Tabii ki hacker'lar da bu sisteme girip sistemin açıklarını bulmayı kendilerine görev bilmişler. Kahramanımız Aiden Pearce, maalesef kendi hatası yüzünden yeğenini kaybediyor ve bunu yapanları bulmak için de ctOS'i kurcalamaya başlıyor. Hacker dediğiniz de normalde bilgisayar başında oturup saatlerce uğraşan biridir ama burada durum daha farklı; Aiden cep telefonunu kullanarak kolaylıkla ctOS'in

"Trafik lambaları, trenler, elektronik tabelalar, köprüler; aklınızda gelen, içerisinde bilgisayar kontrolü olan ne varsa ctOS'in kontrolünde"

kontrolünde olan sistemlere giriş yapıp bunları kullanabiliyor. Mesela neler yapabiliyor? Güvenlik kameralarını istediği gibi kullanabiliyor, köprüleri indirip kaldıracabiliyor, bizde olmayan ama özellikle İngiltere'de çokça kullanılan elektronik araba bariyerlerini kontrol edebiliyor, yerin altından geçen boruları patlatabiliyor, kapıları açıyor, asansör çağırabiliyor... Anlayacağınız Aiden,

bir telefonla bayağı bir iş yapıyor. Tüm oyun bu kurgu çerçevesinde gelişiyor. Yani görevlerin neredeyse tamamında bir şekilde bir "kıрма" işlemi gerçekleştiriyorsunuz. Bu bazen zorunlu oluyor, bazen de -özellikle düşünmanla karşılaştığınızda- işinizi kolaylaştırmak için elektronik cihazları kollarken buluyorsunuz kendinizi.

Banka hesabı dediğin...

Watch_Dogs'u her ne kadar GTA ile karşılaştırmayı doğru bulmasam da (iki oyunun atmosferleri çok farklı.) illa bunu bir noktada yapmamız gerekiyorsa GTA'nın çok fena çuvaldığı bir yerde Watch_Dogs çok iyi bir iş başarmış: Yapılacak işler. GTA'da hanginiz sokakta sadece yürümeyi seçti? Bunu seçtiyseniz de niye yapıyordunuz? Eğer GTA'nın senaryosu iyiyse bu oyunun da "oyun" kısmı daha iyi arkadaşlar.

Aiden kontrolümüzde, sokakta yürüyoruz. Etraftaki detaylara bakmayı kesip telefonumuzun "profiller" tuşuna basıyor ve bir anda çevrede gördüğümüz herkes, evet istisnasız herkes hakkında bilgi sahibi oluyoruz. Çok fazla bilgi verilmiyor bize; bazıları için sadece "eski dansçı" deniliyor, bazısının video oyunlarına çok para harcadığı bilgisi geliyor... Mavi renkte gözükten profillerdeyse bir numara oluyor. Ya banka >



Oyundaki en kullanışlı ulaşım aracı motosikletler.

> hesaplarına girip paralarını çalabiliyor, ya gizli şarkı ve araçları açıyor ya da bir suça alet olmak üzere yakalıyoruz onları. İkinci gruba giren insanlar bir olayı tetikliyorlar. Bir yerlerde, farklı tiplerde karşımıza çıkan suçlar ekrana geliyor ve dilersek olayın yer alacağı yere gidip durumu çözmeye çalışıyoruz. Aiden kendini bir çeşit halk kahramanı olarak lanse ettiği için çözdüğümüz tüm suçlar ünümüzü iyi yönde etkiliyor ve Protector, Vigilante gibi unvanlara kavuşuyoruz.

İşte sırf şu örnek bile bizi sokakta gezmeye itiyor. Oyunda tonla araç olmasına rağmen kendimi o kadar çok yürürken buldum ki... Ubi-

“Online Hacking” adındaki 1v1 olarak oynanan oyun moduna oyun içerisinde erişim işte aynen bu şekilde oluyor ki bu entegrasyonu gerçekten çok sevdim. Eğer ajanı yakalamazsanız, hedef oluyorsunuz ama aynı şekilde, ajanı yakalamamış bir başkasının oyununa da zaman zaman davet gelebiliyor. Eğer çağrıyı kabul ederseniz, bu defa avcı siz oluyor ve diğer oyuncunun peşine siz düşüyorsunuz. Amacınız diğer oyuncunun bilgilerine sızmak ama bu o kadar kolay değil çünkü ona nispeten yakın bir yerde durmanız gerekiyor ve işlemin gerçekleşmesi de süre alıyor. Karşı oyuncu elinde telefonu, herkesin profiline bakarken eğer

sef pek de iyi değil. Act'lere (Bölüm diyelim.) bölünmüş oyunun ilk kısmı hele... Bir oyun ancak bu kadar heyecansız başlar. Nerede GTA'nın soygun planları, nerede Aiden ve arkadaşlarının bir şeyler başarmak için çabaladıkları kısa görevler... Oyun daha sonra biraz daha kendini buluyor fakat yine de olmamış bana sorarsanız.

Aslında bu tikanıklığın bir nedeni de Chicago'da yapacak bin tane başka işin olması. Bir görev yapıp tam üç saat başka işlerle uğraştığımı biliyorum ki bunların büyük bir çoğunluğu online kısımda geçmiş olabilir. Ana görevleri tamamlamanın en büyük artısı, yetenek puanlarına hızla kavuşmamız. Bu puanlar tahmin edeceğimiz üzere Aiden'a yeni yetenekler sağlamak için kullanılıyor ve bir RPG'den iyi olmasın, oyunda tonla yetenek var.

Yetenek ekranında yetenek ağaçlarının bölümlere ayrıldığını görüyorsunuz. Hacking, Combat, Driving ve Crafted Items yetenek puanlarını yatırılabileceğimiz dört kısmı oluşturuyor. En büyük bölümü elbette ki hack tarafı oluşturuyor ve ben de en çok puanı buraya yatırdım. Mesela nedir, garaj kapılarını açıp kapayabilme, düşman helikopterlerini bir süreliğine bozma, düşmanın takviye çağırabilmesini engelleme gibi özellikleri hep puan yatırarak alıyorsunuz. Savaşmayı sevenler Combat'a uğruyor, araç kullanımını kolaylaştırmak isteyenler Driving'i ziyaret ediyor, çeşitli aletler yaratıp bunları kullanmak isteyenler de Crafted Items'a... Hacking yeteneklerinin oyuna büyük etkisi olduğu tartışılmaz ama diğer taraflara pek fazla puan yatırmadan da oyunu keyifle oynayabiliyorsunuz. >

“Nerede GTA'nın soygun planları, nerede Aiden ve arkadaşlarının bir şeyler başarmak için çabaladıkları kısa görevler...”

soft şu özellikle bile tüm Chicago'yu bir oyun parkuruna çevirmeyi başarmış ki Rockstar'ın bu konuda büyük bir eksikliği var bana sorarsanız.

Hazır insanların telefonlarına girme konusu açılmışken birkaç detay daha vereyim konuyla ilgili. Bazı mavi profilli kişilerin bilgisine baktığımızda “Blume” adlı şirketle bir ilgileri olduğunu görüyoruz. Eğer oyunu internete bağlı biçimde oynar ve bu kişinin telefonuna girip banka bilgilerini de alırsanız, o kişinin bir ajan olduğunu da öğrenebilirsiniz. Bu kişi bir süre sonra telefonuyla Blume'ü arayıp birilerinin telefonuna girdiğini söylüyor ve eğer zamanında koşup o telefonu elinden almazsanız, bir hedef haline geliyorsunuz; hem de gerçek bir oyuncunun hedefi!

sizi de görürse hemen kaçıyorsunuz, yoksa öldürülme riskiniz var. Fark edilmemek için yapabileceğiniz arasında yüksekte bir noktaya konuşlanıp aşağıda rakip oyuncunun deli danalar gibi koşmasını izlemek var, bir araba çalıp park etmiş araçların arasında kongağı kapatıp beklemek var veya izbe bir yerde sessizce beklemek de olası. Şu oyun modunda ilk defa dijital saldırıya uğradığımda rakip oyuncuyu tam işlemin bitmesine %1 kala yakaladım ve bu sırada ellerim titriyordu! Kısacası Online Hacking eğlenceli, mutlakla denenmeli. (Assassin's Creed esintileri görmediğimi de sanma Ubisoft!)

Kirli para

Hemen bir eleştiri: Oyunun hikâye kısmı maale-

Online Decryption, en eğlenceli online oyun modlarından biri.



Eğlence ve Para

Birçok mini oyunun bulunduğu oyunda, eğer canınız sıkılırsa bu oyunların yerlerini haritadan bulup GPS'inizi o noktaya ayarlayabilirsiniz. Emin olun ki birkaç tanesi hoşunuza gidecek ve daha çok oynayıp daha çok para kazanmak isteyeceksiniz...

Satranç

Normal hayatta da pek başarılı olamadığım satranç, mini oyunlar arasında en fazla kafa isteyen oyun. Eğer vaktiniz varsa normal bir satranç oyununa oturabiliyorsunuz. Zamanınız varsa ama biraz kafa çalıştırmak istiyorsanız da End Game, Survival, Capture gibi satranç türlerini haritadan bulmanız gerekiyor. Bunlarda Aiden'in kullanabileceği taşlar ve hamleler sınırlı, o yüzden dikkatlice düşünmek gerekiyor.

Bul kararı, al parayı

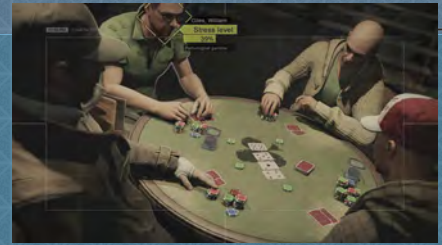
"Shell Game" adıyla bulunabilecek bu oyunda bir kez kaybettim, o da ikinci oyunda adamın topu bir başka bardağa atabileceğini atlamamdan ötürü oldu. Kısacası, üç tane ters duran kabin bir tanesinin altına top yerleştiriliyor ve oyunu yapan kişi bardakların yerini birçok kez değiştirip size topun hangisinin altında olduğunu soruyor. İlerleyen seviyelerde top birkaç kez başka kaba geçiyor, adamın eli kapların gözükmesini engelliyor falan ama nafile; hep buldum, hep bulacağım!

Poker

İşte en sevdiğim! Gerçek hayatta da sevdiğim poker, burada elbette ki Texas hold'em formatında karşımıza çıkıyor ve poker oyununa gösterilmiş olan özene de hayran kaldım. Gerçekten bir poker masasında oturuyormuş gibi hissediyorsunuz. Sahip olduğunuz paraya göre bahis miktarlarının değiştiği masalar bulunuyor ve bunlar da haritanın farklı yerlerine konulmuş. (Paranız çoğalınca High Stakes masasına gidin.) Son derece eğlenceli olan poker biraz yavaş ilerliyor, aklınızda olsun.

İçelim, güzelleşelim

Drinking Game, kimin daha çok içeceğine dayalı bir oyun. İçiyoruz, sonra ekranda bir daire belirliyor. Belirtilen tuşu bu dairenin içinde bir süre tutup bir başka tuşa basmamız isteniyor ve başarısak bir bardak içki daha geliyor. Sonlara doğru tuş dairenin içinde tutmak zorlaşıyor, bazen de hangi tuşa basmamız gerektiği bile söylenmiyor. Masadan kalktığımızda da bir süre etraf dönüyor, dönüyor, dönüyor...



Cash Run

Dijital oyunların ilki Cash Run, var olan görüntüye retro grafiklerle hazırlanmış birtakım nesnelere ekliyor. (Âdeta sanal gerçeklik!) Amacımız altın paraları toplayıp çıkışa en kısa zamanda ulaşmak. Tabii ki bunu yaparken bir çeşit "parkour" mücadelesinin içine giriyoruz ve kırmızı engeller de değerli zamanımızdan alıyor. Bazı bölümleri birkaç kez oynayarak daha iyi bir performans sergileyebilirsiniz.

NVZN

Cash Run'dan daha sıkıcı olan bu oyunsu elimize yine retro stilli bir tabanca veriyor ve bir boyut kapısından dünyaya saçılan pembe yarıklarla öldürmemizi istiyor. Tabancamızın sınırsız cephanesi var ama onunla ateş etmek pek zor; asıl iyi silah makineli ama onun düşmesi için de düşmanlarımızı vurmamız gerekiyor. Hedef almanın zor olduğu oyunda mücadele pek yok, beğenmedim.

Dijital Seyahat

Gelecekte uyuşturucu madde yok. Onun yerine bir kulaklık veriyor köşe başında bekleyen satıcı, ses dalgalarıyla beynimiz bir başka dünyayı getiriyor gözlerimizin önüne. Son derece zararsız olan bu işlem de bize dört farklı tecrübe sunuyor oyunda.

Madness

Cehennemin renklerine bürünmüş olan Chicago'da bir arabaya biniyor ve basıyoruz gaza. Amaçsa zaman bitmeden, kafaları farklı renklerde yanan, cehennemden gelmiş gibi duran insanları Carmageddon stili ezmek. Her biri puan demek, her biri bize verilen görevi tamamlamak için gereken bir adım demek. Dört tane oyun modunda en sıkıcı olansa bu maalesef.

Spider-Tank

Normal oyunda çevreyi yakıp yıkacak pek bir araca sahip olamıyoruz maalesef ama Spider-Tank'te bize mekanik ve kocaman bir örümceğin kontrolü veriliyor. Makineli tüfeğe ve roketa-

tarah sahip olan bu örümcek, saldırılara karşı pek dayanıklı değil, o yüzden düşmanlarınıza bodoslama dalmak pek akıllıca olmuyor. Görevimizin sürekli değişiklik gösterdiği Spider-Tank'i Saints Row'un Mayhem görevlerine benzetebiliriz.

Psychedelic

Bir çiçekten diğerine uçmak adını verdiğimiz... Evet, Chicago'nun göbeğinde yer alan dev, trambolin göbekli bu çiçeklerden bir tanesinin üzerine düşerek başlıyoruz oyuna ve uçuş hızımızı kontrol edip diğer çiçeğe ulaşmaya çalışıyoruz. Bu düşündüğünüz kadar kolay değil ve yol üzerinde yer alan dairelerin içinden de geçmek gerekiyor.



Alone

İşte favori dijital seyahatim! Gizliliğin esas olduğu bu oyun modunda öylesine sağlam bir atmosfer var ki sanırsınız dünyadaki insanları uzaylılar ele geçirmiş ve hepsi de bizi yok etmek için devriye geziyor. Amacımız, Chicago'nun bölgelerini uzaylı kontrolünden kurtarmak için haritada işaretli olan noktaya gitmek ve o noktayı kırmak. Silah kullanmak serbest fakat çok az cephane var; gizli kalmaya bakın!

> Bunların hepsini ben mi yaptım?

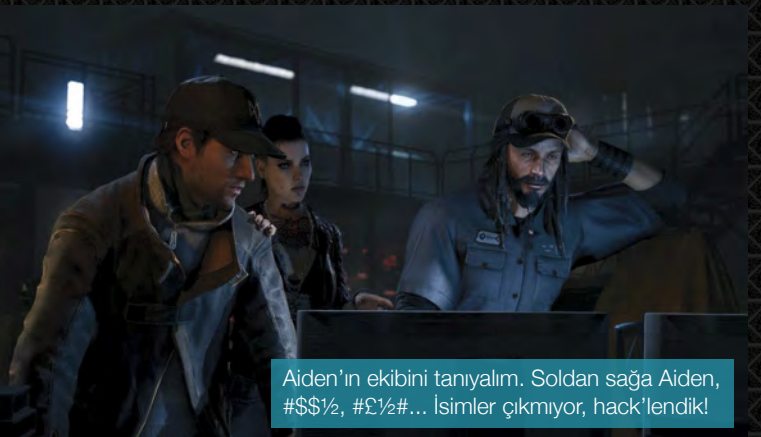
"Oyunda yapacak o kadar çok iş var ki." dediğimi hatırlıyor ve ekliyorum: Bu işleri takip etmek zorlaşabiliyor! Bunun için de cep telefonumuzdan bir uygulama olarak ulaşabileceğimiz (Cep telefonunda birtakım uygulamalar var ki bunlar aslında birer menü ögesi.) Progression kısmına uğruyor ve kocaman bir çemberle karşılaşıyoruz. Ana görevlerde ne yapmışız, yan görevlerin kaçını bitirmişiz, mini oyunlarla aramız nasıl, soruşturmalar ne durumda, online arenadaki performansımız nasıl, hepsine tek tek bakabiliyoruz. Resmen bir çeşit yol haritası gibi gözükken bu kısmı kim düşünmüşse çok iyi etmiş. Böylelikle oyunun hangi kısımlarıyla hiç ilgilenmemişsiniz hemen anlıyor ve yaptığınızı her işin de bir Progression ögesi olarak işleneceğini bilip oyuna daha da bir bağlanıyorsunuz. (GTA'daki görev dışı amaçsızlık beni çok sıkımsı, daha da iyi anlıyorum şimdi.) Size mini oyunları bu sayfalardaki kutularda anlattım, geriye yan görevler ve soruşturmalar / incelemeler kaldı anlatılmamış. Yan görev çeşitliliği bence yeterli değil. Dört farklı tipte suç olayına müdahale edebiliyoruz ve bunlar da genellikle birbirinin aynı tipte

onyanışı getiriyor ekrana. Farklı bölgelerde geçseler de yan görevleri art arda yapmak pek istemiyorsunuz.

Ben olsam, madem herkesin telefonunu dinleyebiliyorum, madem kanunsuz işleri ortaya çıkarabiliyorum, buraya birbirinin aynı yan görevler yerine çok daha geniş kapsamlı olaylar eklerdim. Düşünsenize, sadece üç-dört tane yan görev ağacı oluşturulsa ve ancak bir görevi yaptıktan sonra o görev ağacının dallarına ulaşabilecek harika olmaz mıydı? Şehirde dolaşıp ipuçlarını yakalayıp o yan görev serisini bitirmeye çalışmak gerçekten çok eğlenceli olurdu.

Watch_Dogs'a daha yüksek bir puan vermemin nedeni de tam olarak bu. Oyunda bir kolaya kaçma var. Çok daha orijinal fikirler oyuna eklenebilecekken bunlar yapılmamış, Saints Row IV'teki gibi düzenli ama birbirinin tekrarı görevler oyuna konulmuş. Bu da yan görevlerin bir süre sonra sadece tamamlanması gereken birer sayı olmasına neden olmuş, tercih edilen basitlik Tuna'nın canını sıkımsı. Ha nedir, oyun kendini oynatıyor tabii ki; aynı World of Warcraft'da "12 tane şu yaratıktan kes" denildiğinde hala gidip bunu yapabildiği-

miz gibi burada da komutlara uyuyoruz fakat dediğim gibi, çok daha iyisi yapılabirdi. Yan görevlere dönelim ve neler varmış bir bakalım. Basit suçları çözdüğümüz, LEVEL DVD'de de örnek bir bölümde görüntüleyebileceğiniz görevlerin dışında bolca araç kullanmaya yönelik Fixer Contract'ler dikkat çekiyor. Gang Hideout görevlerinde çete liderini bulup etkisiz hale getirmeye çalışıyor, Criminal Convoy'da ise araç içerisinde ilerleyen suçluları, varmak istedikleri noktaya ulaşmadan durdurmaya uğraşıyorsunuz. Yan görevlerden daha ilginç olanıysa belki de araştırmalar. (Soruşturma, inceleme, artık hangisini dersenez.) Şehirde dolaşmanız ve bir şeyleri keşfetmeniz için oluşturulmuş bu ufak işlerin içerisinde resmen yok, yok... Bulunması gereken ses kayıtları, gizli telefonlar, check-in noktaları, QR kodları, gizli kameralar... O kadar çok şeyin peşinden koşabiliyorsunuz ki ana görev falan kalmıyor. İşin daha da güzel tarafı, tüm bu progression alanlarında kat ettiğiniz yol size ödülleri geri dönüyor. En basit örneğinden, 16 tane QR kodunu bulursanız, "Tommy Gun" adlı eski silahı açılıyorsunuz. 17. ve son QR koduysa size bir trophy / achievement



Aiden'in ekibini tanıyalım. Soldan sağa Aiden, #\$\$½, #£½#... İsimler çıkmıyor, hack'lendik!





sağlıyor. Alın size tüm bu işleri yapmak için bir neden daha!

Tut dosyayı, tut!

Olayın online kısmında Online Hacking'i anlattık. Buna benzer bir oynanış da Online Tailing'de karşımıza çıkıyor. Amacımız, rakip oyuncuyu takip etmek ve bar dolana kadar fark edilmemek. Garip hareketler yapmayıp oyuncudan uzak kalmazsanız bu işi çözüyorsunuz.

İki ila sekiz oyuncu desteği sunan Online Race'te anlatacak pek bir şey yok. Yarışıyor ve birinci olmaya çalışıyorsunuz. Burada ilginç bir şey oldu ki o da oyuna tek kişi başlayıp, kendi kendime yarışıp birinci olmaktı. Sanırım bir bug oldu, bilemiyorum... Online Race'i bu oyuna özel kılan etkense elbette ki şehrin sağını solunu kurcalayıp rakip oyuncuların yoluna engeller koymak.

Online Free Roam'da tam olarak ne döndüğünü anlayamadım. Chicago'nun sokaklarında istediğimiz gibi gezip olay çıkarıyoruz diğer oyuncularla fakat sonra... Sonrası yok işte. Bu kadar. Sanırım seçeneklerden "diğer oyuncuları rakip yap" seçeneğini işaretleyince bir Deathmatch durumu yaşıyor ama oyunun basına erken sunulması yüzünden pek fazla oyuncu bulamadım etrafta bunu deneyecek. (15 dakika bir oyun bulunması için

beklediğim oluyordu.)

Çok kişiyle oynanabilecek en eğlenceli multiplayer moduysa belki de Online Decryption. En az üç, en fazla sekiz kişiyle oynanan bu oyunda, haritanın bir kısmında bir dosya beliriyor. Bunu kaptıktan sonra, belirtilen alanın dışına çıkmadan diğer oyunculardan kaçmaya çalışıyorsunuz. Oyuncular yakınıza gelirse dosyayı sizden "download" edebiliyor ve dosya o kişiye geçiyor. Yüzdellik bar dolana kadar dosyayı elinde tutan da maçın galibi oluyor. Dosyayı kaçırırken düşmanlarınızdan kurtulmak için her yol da mubah.

Tüm bu online oyun modlarının oyun içerisinde çağrılabilmesi de harika gerçekten. Yani ana menüye dönüp online oyun sekmesinden modları sıralamıyorsunuz. Ya oyundaki cep telefonunuzdan bir oyun modu için arama başlatıyor ya da size gelen teklifi tek tuşla kabul edip online bir oyuna ışlanıyorsunuz. Mükemmel olmasa da oyunun online kısmını bayağı beğendim. Özellikle de Online Hacking ve Online Decryption çok eğlenceli.

Suya girdim, çıkmak bilmedim

Her ne kadar benim pek umurumda olmasa da bu oyunun grafiksel kalitesiyle ilgili büyük bir talep var. Herkes grafikleri soruyor, merak ediyor... PS4'te test ettiğim oyunun grafikleri ve atmosferi bana inFamous: Second Son'u hatırlattı ve oradakinden çok da ileride veya geride bir görsel kalite de görmedim. Yani inFamous'ı oynamış olanlar neyle karşılaşacaklarını biliyor. PC'nin ultra ayarlarında da oyun bir başka boyuta geçmiyor. Evet, çok güzel gözüküyor ama

fotoğraf kalitesinde gerçekçilik peşinde olanlar bir başka oyunu beklemek zorunda ki onu bir sonraki nesilde ancak görürüz.

Yalnız şöyle bir detay gözüme çarptı; her ne kadar suyun altı gözükürmü olsa da bir oyunda gördüğüm en sağlam su animasyonu burada. Bir ara hava bulutlandı hatta, ben de iskeledeydim; bir motor iskeleye yanaşırken o kadar gerçekçi bir görüntü oluştu ki eğer Aiden'in görselliği daha gerçekçi olsaydı manzaraya fotoğraf diyebilirdik.

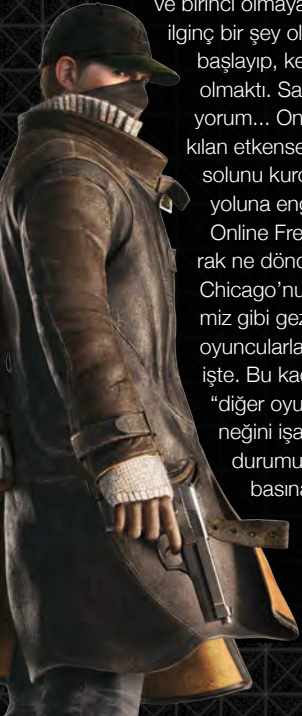
Geldik bu maceranın da sonuna. Watch_Dogs oyun dünyasını değiştirmede arkadaşlar. GTA'yı geçti, geçemedi konusuna kesinlikle girmem ama bir şekilde oyunun atmosferi, derinliği, havası zayıf kalmış. Şayet ki senaryoymuş, kendinizi bir dünyanın içerisinde hissetmiş, bunlar sizin için önemli değilse ve bir MMO'daki gibi bin tane işle uğraşmak istiyorsanız, Watch_Dogs'u çok sevebilirsiniz. Benim gibi alt metinler arayan, daha çetrefilli, daha ince düşünülmüş hikâyeler peşindeyseniz de bu oyunu seversiniz ama belki sonuna kadar gidmeden de oyunu bir kenara bırakırsınız. Watch_Dogs iyi bir oyun ama unutulmayacak bir anı değil... ■ Tuna Şentuna

WATCH DOGS

- ⊕ İnsanların hayatlarını gözetleyebilme
- ⊕ Yapılacak tonla iş
- ⊕ Eğlenceli online oyun modları
- ⊖ Derinlik ve atmosfer zayıf

8,8

Alternatif Grand Theft Auto V





Yapım **Machine Studios**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.wolfenstein.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tradeks, Playstore**



Telleri Koparmak

Elime ilk defa lazer kesici verildiğinde ve bir demir telle karşılaştığımda teli resmen kesemedim çünkü oyunun bize o teli istediğimiz şekilde kesebilme özgürlüğü vereceğini düşünmüyordum. Aynı şekilde demir levhaları da istediğimiz gibi kesebileceğimiz oyundaki bu detay çok hoşuma gitti.

Wolfenstein: The New Order ★

Savaşı Almanlar kazandığında...

Her şey Almanya'nın bir anda delirmesiyle başladı. Almanya, Fransa, işte oradaki diğer ülkeler (Coğrafyam aşırı kötüyümüş misal.) kardeş kardeş otururken, Almanya bir anda bunaldı ve "Ayh çekilin etrafımdan yaaa, biraz rahat verin!" dedi, kaçmaya çalıştı ortamdan. Tabii ülkesin sen, insan değil, bir yere gidemedi. Eh, ama Avusturya'sı, Fransa'sı, ne bileyim, İsviçre'si, Polonya'sı hep orada... Almanya, Avusturya'yı zaten hemen kafaladı, Avusturya, "Ben senin yanındayım hocam." dedi. Fransa hiçbir yere gitmeyeceğini açıkladı, İngiltere kınama mesajı yolladı, ABD savaş uçaklarını hazır etti, Polonya korktu, İsviçre'ye, "Beni ilgilendirmez." dedi, hiçbir şey onu bir daha ilgilendirmede. Almanya bir oraya, bir buraya sataşmaya başladı. Kötü kötü şeyler yaptı. (Çocuklara anlatır gibi anlat dediler...) Ne Polonya'sı kaldı, ne Fransa'sı... ABD ve İngiltere güçlüydü ama olmadı. Meğer Almanya gizli denizlere nükleer çalışmalar içerisindeymiş; New York'un tam göbeğine, Manhattan'a bir atom bombası... ABD teslim olduğunu açıkladı. İngiltere direndi belki ama o da yıldırı sonunda. Ne İtalya'sı kaldı, ne de tarafsız İsviçre'si. Avrupa tamamıyla Almanya'nın olmuştu, Almanya artık dört üç tarafı denizlerle çevrili şahane bir yarımada idi. Üstelik okyanusun ötesinde kendine ait devasa, ABD adında bir adası bile vardı. Tabii ABD adanın ortası sayılır, Kanada'sı falan da var, Almanya tüm kıtayı bir tatil cennetine döndürmek için Kanada'yı, Brezilya'yı, Arjantin'i de ele geçirdi, şöyle derin bir nefes aldı.

Aldı almasına fakat bir adaya sahip olmak başkaydı, bir ada olmak başka! Dünyanın dört bir tarafı denizlerle çevrili olduğundan gözünü doğuya dikti. Rusya zaten per perişan, iki kuşatmanın ardından Rusya cebe indi. Geriye ne kaldı, Asya... Çin direndi, Japonya kamikaze saldırılarıyla tehdit etti ama olmadı. Almanya hepsini yuttu ve dünya hâkimiyetine kavuştu. Artık herkes Hitler'in izinden ilerlemek zorundaydı, artık dünya Almanya'ydı... Hepimize hayırlı, uğurlu olsun.

Çok yıllar önce...

Wolfenstein'in size geçmişini anlatmayacağım ama 286 dediğimiz PC'ler piyasadayken ve 386 DX'lere, 486'lara uzaylı işi diye bakıldığı bir dönemde piyasaya çıkmış olan ilk FPS olduğunu da bilmelisiniz. Wolfenstein'dan sonra Doom hüküm sürdü belki lakin Wolfenstein hiçbir zaman yok olmadı ve hatta yine aynı isimler 2009 yılında yeni nesle uygun bir çıkış da yaptı. O vakitten sonraysa bir Wolfenstein ismi duymadık; ta ki The New Order açıklanana kadar. Alternatif bir zaman diliminin konu edildiği The New Order'da, aynen yazının girişinde yer alan olaylar gerçekleşiyor, İkinci Dünya Savaşı'ndan Almanya galip ayrılıyor. Zaten Adolf Hitler her yeri işgal etme düşüncesiyle yola çıktığı için de savaşın sonu dünya liderliğine kadar uzuyor. İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanya'nın birçok deney yapabileme özgürlüğü olduğu da bilinen bir gerçek, alternatif zaman dilimindeyse Almanlar teknolojiye çığır açıyor, birer savaş aleti



olarak kullanabilecek robotlar üretiyorlar. Kapkaranlık ve ileri demokrasi dolu bir dünyadaysa biz, William "B.J." Blazkowic olarak zayıf bir isyanda rol alıyor, düzeni değiştirmek için büyük bir savaşa giriyoruz. 1946 yılında başlıyor oyun. Üç yetenekli arkadaş olarak Nazilerin teknoloji laboratuvarına bir saldırı düzenlemek için yol alıyoruz. Bir uçakta başlayan maceramızda hemen bela bizi buluyor zira uçağımız hasar alıyor. Yok şu kolu çek, yok şu ağırlığı at, gel şuraya otur gibi birkaç görevi yerine getirdikten sonra düşman uçaklarına karşı kurşun yağdırırken buluyoruz kendimizi. Tempo bir saniye bile düşmemişken arkadaşımızın kullandığı uçak bizimkine yanaşiyor ve bizim uçağın pilotu diğer uçağa atlıyor. Ardından da benden aynısını yapmamı istiyorlar, koşmayı unuttuğum için hop, denize... Baştan alıyoruz sahneyi, bu defa koşmayı becerip atlıyor, diğer uçağın kanadına konuyor ve arkadaşımın elini tutup içeri buyur ediliyorum.

Aksiyon karaya ayak bastığımızda da hızını kaybetmiyor. Daha ilk dakikadan mekanik bir köpeğin saldırısına uğruyor ve onu durdurmak için bir taretin yolunu bulmaya çalışıyoruz. Tam onu yok ettik derken başka düşmanlar geliyor, sürekli bir ateş altında kalma halinde buluyoruz kendimizi. Bu sırada kafamızı kaldırp baktığımızda devasa bir robotun itilaf kuvvetlerine zor anlar yaşattığını fark ediyoruz. Ne yapmamız gerektiği çok açık; oradan hemen uzamalıyız ama bunu yapmıyoruz çünkü kahraman bir Amerikan askeriyiz. Biz de önce uçaksavarları etkisiz hale getiriyor, ardından da dev robotu durdurmanın bir yolunu buluyoruz. Fakat nedir, hala laboratuvara ulaşamadık. Bu devasa kaleye giriş kapısından girilmediği için ver elini halatlar, dikey tırmanışlar... (Yatay olsa dinlenirdik.) Bu sahne gayet güzel ilerliyor, tırmanırken hem camlardan çıkan Nazileri vuruyor, hem de kafamıza inen parçalardan sakınmaya çalışıyoruz. Olayın nihayetindeyse bir çeşit Sophie'nin seçimine gidiyor (Spoiler olmasın diye anlatmıyorum burayı.) ve patlayan laboratuvardan dışarı atılıyor. Ne talihsizliktir ki bu sırada bir şarapnel parçası kafamıza geliyor ve 14 yıl geçiyor...

O kadar kurşunu yiyip de iyileşebilen bir insanın, bir



şarapnel parçasıyla nasıl bir bitkiye dönüştüğünü düşünmenin vakti değil zira tüm dünyayı da Almanya ele geçirmiş; o oluyorsa bu da olur. Blazkowic, Almanya yönetimindeki Polonya'da, bir akıl hastanesinde (Küçük bir tane, öyle kocaman bir hastane düşünmeyin.) tam 14 yılını geçiriyor ve kendine geldiğinde, her şeyi 14 yıl geriden takip ettiğini fark ediyor, dünyanın yeni haline inanamıyor. Hala bir direnişin olduğuna inanan Blazkowic hastaneden ayrılıyor, olaylar müthiş bir şekilde gelişiyor.

Alternatif tarih

Hikâyeyi, kurguyu anladık, benimsedik. Yorumlara geçelim. Hikâyeyi beğendim ve ilk defa, bir oyunda her gördüğüm şeyi incelemek, her gördüğüm gazete kupürünü okumak istedim. Bunun nedeni de gerçek bir olayın fantastikleştirilip alternatif bir gerçeklik yaratılmış olması. Örneğin, BioShock'ta da çok sağlam bir hikâye vardı ama orada hiçbir yere bağı olmayan bir hikâye anlatılıyordu. Yani karakterleri tanımasanız, olayların bazılarıyla azıcık ilgilenmeseniz işin ucunu kaçırabiliyordunuz. Bir de her şeyin felsefi yönü vardı ki ancak meraklıları konuyu derinlemesine incelemek istiyorlardı. Buradaysa Almanya'nın dünyayı bir şekilde ele geçirmiş olması ve bunun nasıl olduğu konusu var. Dolayısıyla ABD nasıl teslim olmuş, İngiltere'de nasıl olaylar çıkmış, bunları okumak farklı bir keyif veriyor, "Hakikaten böyle olsaydı nasıl olurdu..." sorusunun cevabını gördükçe mutlu oluyorsunuz. Bahsettiğim gazete kupürleri oyun boyunca farklı yerlerde karşınıza çıkıyor, hepsinde de enteresan bir şeyler anlatılıyor. Birçoğunda dünyanın nasıl aşama aşama Almanya'nın eline geçtiği anlatılıyor, diğerlerinde Almanya'nın teknolojik gelişmelerine değiniliyor, bazılarındaysa daha yöresel haberler yer alıyor. (Bu yöresel haberler bile ilgi çekici, size öyle söyleyeyim.) Eğer İngilizcenize güveniyorsanız, haberleri gördüğünüz yerde okuyun; hem böylece oyunun atmosferini daha da iyi hissediyorsunuz. >





^ Bu aracı kullanabilmek iyi olurdu ama maalesef o düşmanımız.

Hikâyeyle ilgili bir başka güzellik de oyunda bolca ara sahnelerin bulunması. Bazıları oyun içi grafiklerle yapılmış olan, bazılarıysa önceden "render" edilmiş sahnelerden oluşan ara sahnelerin uzunluğu çok kıvamında; hiçbirinden sıkılmıyorsunuz ve hepsi de hikâyeyi tam anlatmak için iyi bir görev görüyor. Anladığınızı veya anlayacağınızı üzere oyunda sağlam bir BioShock havası var. Açıkçası The New Order'ın bayağı boş bir FPS olacağını düşünüyordum. "Koş, vur, devam et" türü bir maratona gireceğimizi düşünürken oyun beni bayağı bir şaşırttı. Hem senaryonun ilerleyişi iyi, hem de anlatımı. Yapımcı ekibi bu konuda tebrik ediyorum.

Robot da neymiş...

Nihayetinde elimizde bir macera oyunu değil, FPS var ve bu yüzden de konuyu bu kısma getirmek gerekiyor. Oyun bu anlamda da biraz BioShock'ı andırıyor çünkü birkaç farklı oynanış tarzı bulunuyor. Mesela bir bölümü herkesi makineli tüfeklerle tarayarak da geçebiliyorsunuz, saklanarak da. Gizlilik oyununda o kadar iyi işlenmiş ki çoğu bölümü sesinizi çıkarmadan tamamlamak istiyorsunuz ve bunu yaparken de başka oyunlarda olduğu gibi siniriniz bozulmuyor. Bazı oyunlar dergiye ulaşmadan yabancı sitelerde incelemeleri yayımlanıyor, ben de meraktan okuyorum bazılarını çıktığı gibi. Onlardan bir tanesinde bu gizlilik hususuna değinilmiş ve şöyle denilmişti: "Mekânlar gizlilik mekânini uygulamak için iyi tasarlanmamış." Sevgili arkadaşım, seni savaşın ortasına bıraksak ve hayatta kalmak için gizlenmen gerekse orada da mı feryat edeceksin? "Tanrım, neden burada arkasına saklanabileceğim daha fazla kutu yok?!" İşte sana gerçekçi oynanış! Hadi bakalım kolayca saklanabileceğin yerler olmadan da gizlilikle işleri halledebiliyor musun?

Açıkçası ben oyunun bu şekilde özel tasarımlara

gitmemesini ve kendi yolunuzu kendimizin çizebilmesi mantığını çok sevdim. Bu demek değil ki oyunda açık dünya konsepti var; aksine gideceğiniz yer belli, yapmanız gereken iş belli ama o noktaya nasıl ilerleyeceğinize size bırakılıyor. Bazı durumlar dışında hangi silahı kullanacağınıza, hangi metodu seçeceğinize de karışılmıyor.

Blazkowicz çok güçlü bir asker ve birçok silahı rahatlıkla kullanabiliyor. Makineli tüfekler, tetikçi tüfekleri, tabancalar, el bombaları, lazer silahları... Lazer silahı burada dikkatinizi çeken konu olmalı ve benim de amacım o konuya değinmek.

"LaserKraftWerk" adındaki (LKW) silaha oyunun ilerleyen safhalarında ulaşıyorsunuz ve öncelikle size bunun ufak bir versiyonu sağlanıyor. Ufak lazer silahımız sadece tel kesmeye, zincirleri koparmaya yarıyor ve çeşitli yerlerde bulunan şarj cihazlarıyla enerjisini toparlıyor. "LKW" adındaki ağabeyse demir levhaları kesmekte kullanılıyor ve ikincil modunda bir silaha dönüşüyor. Lazer silahı hiç de küçümsenecek bir güce sahip değil ve çoğu düşmanda bir hayli işe yarıyor.

Oyunda pek fazla çeşitte silah yok. Makineliler, pompalı tüfekler, tetikçi tüfekleri ve tabancalar birer çeşit ama bunları iki elinizle birlikte kullanabiliyorsunuz. Hiçbir oyunda iki tane pompalı tüfek ve iki tane tetikçi tüfeğini aynı anda kullanmamıştım, bu oyun iyi geldi. Yapay zekâyı iyi demek elbette ki zor fakat diğer oyunlardan kötü de diyemeyiz. En azından düşmanlar anlamsızca üstüme koşup sonra geri dönmüyor. Genellikle bir siper bulup savaşıyor düşmanları vurmaya hiç zor değil lakin onlar da iyi vuruyor, kaçmazsak yere iniyoruz.

Kıyamet koptuğunda, elimizdeki silahları kullanmaktan çekinmediğimizde yapmamız gereken, düşmanları olabildiğince "headshot"la yere indirmek zira çoğunda sağlam bir zırh bulunuyor. Bazı düşmanlara headshot bile işlemiyor, onlara direkt bombayı sallıyorsunuz. Bomba kullanımının en çok işe yaradığı oyunlardan bir tanesi bu sanırım; Call of Duty'de ve Battlefield'da neredeyse hiç bomba kullanmadan oyunda zorlanmadan ilerleyebiliyorduk. Buradayla zırhlı düşmanlara karşı el bombaları çok iyi işliyor. Nazi askerleri kenara çekildiğindeyse kocaman >



Sahipsiz buldun kap, kurşun gördün kaç

Oyun boyunca yerlerden birtakım cisimler toplayacaksınız. Bunlar neler mi? Bakalım...



Sağlık paketleri

Oyun sağlık paketi konusunda bir hayli bonkör davranıyor ve çatışmalara girmedeğinizde genellikle %100 sağlıkla dolaşıyorsunuz. Bu durumda da sağlık paketleri Overcharge özelliğiyle size fayda sağlıyor ve puanları kadar ekstra sağlığa kavuşmanızı sağlıyor. Tabii ki bu artış yavaş yavaş azalıyor ama bu süre zarfında çatışmaya girerseniz, bu ekstra puanlardan düşüyor.



Zırh

Zırh olayı önemli arkadaşlar. Bu görseldeki gibi zırhlar bulabileceğiniz gibi, robotları parçaladıktan sonra düşen parçalardan da zırhınıza puan ekleyebiliyorsunuz. Aynı şekilde askerlerin miğferleri de zırhınıza eklenebiliyor. Çatışmalara hiç zırhınız olmadan girdiğinizde ölmeniz de bir hayli kolay oluyor, dikkatli olun.



Altınlar

Bir altın kadeh de olabilir, altın matara da, altın bir heykel de... Her bölümde -aynı önceki Wolfenstein'larda olduğu gibi- gizli altın nesnelere bulunuyor. Bunların karakterinize veya başka bir şeye bir faydası yok ama achievement kasmak isteyenler, bir bölümü baştan aşağı "tam" olarak bitirmek isteyenler, altın nesnelere genellikle zor yerlerde bulunduğunu bilmeli...



Plaklar

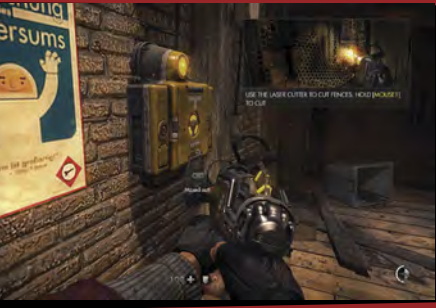
Kuşkusuz ki bulunması en keyif verici nesnelere bu plaklar. Şöyle ki Almanlar dünyayı ele geçirdikten sonra elbette ki kültür de ona göre şekilleniyor ve örneğin The Beatles, The Beatles olarak değil, başka bir isimle ve Almanca şarkılarla ünleniyor. Görselde de The Animals'ın ünlü şarkısı House of the Rising Sun'ın Almanca versiyonu yer alıyor.



Enigma kodları

Bir bölümün yine en gizli ve garip yerlerinde yer alan Enigma kodlarını bulduktan sonra ana menüye dönüp ekstralar kısmından bu kodları çözmeye çalışmanız isteniyor. Tabii ki bir serideki tüm kodları bulmanız gerekiyor bunun için ve kodları bulmak gerçekten de pek kolay değil, bölümleri bolca araştırmak gerekiyor.





Yetenekliysen, kazanırsın...

Düşmanlarımızı vurduğumuzda, oyunda ilerlediğimizde kazandığımız güçler olan birçok oyun gördük. Call of Duty'leri hatırlayın, Titanfall'u düşünün... Hepsinde "zaman harcamak" bizi sonuca ulaştırıyordu. Bu oyundayla haybeye ateş etmek, birilerini vurmak bir işe yaramıyor. Daha doğrusu, karakterinizi geliştirmede bir rolleri yok. Wolfenstein'daki perk sistemi, dört kola ayrılan bir oluşum. Stealth, Tactical, Assault ve Demolition olarak dört dalda karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Her kolun alt özelliklerini kazanmak içinse belirli bir şeyi, belirtilen sayıda yapmanız gerekiyor. Örneğin Stealth, yani gizlilik alanında karakterinize yeni özellikler katmak istiyorsanız beş tane düşmanınızı bıçak atarak, sessizce öldürmeniz gerekiyor. Assault alanında ilerlemek için bolca headshot yapmak veya yerde kayarken düşmanlarınızı öldürmeniz istenebiliyor. Aslında



tüm alanlardaki, tüm özellikleri kazanmak iyi oluyor ama bazıları yapmak gerçekten zor. Mesela 80 tane düşmanı siper alıp öldürmek gerekiyordu, ben bir tanesini bile bu şekilde öldüremedim. Yine de her özelliği almak için bir çabaya girmek ve ancak gerçekten yetenek gerektiren bir şeyler yaptıktan sonra ek özellikler kazanmak bence çok iyi bir seçim olmuş.

>robotları görüyoruz. Bunlara makineli tüfeklerle ateş etmek pek işe yaramıyor; tüfekleri çift elle kullansak bile. Ya pompalıları üzerlerine boşaltacak ya da lazer silahına, roketlere sarılacaksınız. Az daha unuttuyordum, bir güzel silahımız daha var ve hatta kullanınca "perk" de kazanabiliyoruz: MG42 mantığında çalışan büyük makineli. (Oyundaki silahın adının "MG42" olmaması ama benim MG42'yi saniyesinde hatırlamam, oyunların bana bıraktığı servetlerden biri sanırım.) Aslında yere kurulu olan bu makineli yerinden çıkarıp kullanmak mümkün oluyor ve çok da iyi iş görüyor. Maalesef cephaneleri çok hızlı bitiyor, o yüzden kısa sürede bu güçlü silahı bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Bu silah da dâhil olmak üzere robotlara karşı işleyen silah sayımız az olduğundan ve robotlar büyük tehlike oluşturduğundan, onlara karşı dikkatli olmak gerekiyor. Özellikle Tesla bombalarını kullanmak çok işe yarıyor zira bu bombalar robotların bir süre işlevsiz kalmalarını sağlıyor. Bu sırada dilerseniz kaçıyor, dilerseniz de elinizdeki silahın tüm şarjörünü robota boşaltıyorsunuz.

Görünmezim!

Sessizce ilerlemekse oyunda en çok kullandığımız taktiklerden oldu. Machine Studios yapay zekâyı da biraz daha şaşkın bırakmış sağ olsun; böylece düşmanlarımız bizi anında göremiyor. Önlerine şöyle bir çıkıp hemen kaçarsak, "Ha, o neydi?" gibilerinden bir merak nidası atıyor ama alarma geçmiyorlar. Biz de arkalarını dönmelerini bekleyip onları tek vuruşta ortadan kaldırıyoruz.

Düşmanlarımızdan ses çıkarmadan kurtulmanın üç yolu var: Arkalarından yaklaşmış bıçakla saldırmak, bıçak atmak veya susturuculu tabancamızla temiz bir atış yapmak. (Bu hareketlerin hepsine perk ödülleri var.) Nazi askerlerini bu şekilde öldürünce hem daha iyi bir iş başardığınızı hissediyor, hem de kendini-

zi tehlikeye atmıyorsunuz. Gizlilikle öldürülmesi gereken en önemli karakterlerse sinyali ekranın sağ üst kısmında gösterilen (Yakınlık sinyali.) komutanlar. Eğer bunlar alarma geçerse sürekli asker yağmaya başlıyor ve bu ayaklı sireni öldürmeden de askerlerin sonu gelmiyor.

Birilerini öldürmediğimiz kısımlar da yok değil oyunda; hatta bu anlar, Wolfenstein'in iyi bir oyun olmasını sağlayan, üstünde emek verildiğini gösteren ve senaryoyu hissetmemizi sağlayan kısımları oluşturuyor. Misal, oyunun bir yerinde, bir trene biniyor ve bir başka vagona kahve götürüyormuş gibi bir rol içine giriyoruz. Tam ilerlerken iki tane yüksek rütbeli, garip tip bizi durduruyor. Bir tanesi feminen bir erkek, diğeri de orta yaşlı geçmiş bir kadın. İkisinin garip ilişkisi hemen gözümüze çarpıyor ama daha da kötüsü, kadın bizi zorla masasına oturtuyor. Sonuçta "undercover" bir iş üzerindeyiz ve kimliğimiz anlaşılmalı. Bizi çağırmalarıyla başlayan gerginlik, oturmamızla daha da artıyor. Kadın sürekli konuşuyor, bizim Aryan ırkı olup olmadığımızı sorguluyor. Ve sonra fotoğraflar çıkıyor ortaya. Bir çeşit psikolojik teste tabi tutuluyoruz. "Sana hangisi şu konuyu hatırlatıyor?" diye soruyor kadın, biz de fotoğraflardan bir tanesini seçiyoruz. Her an bir hata yapıp yakayı ele vereceğimiz gibi bir hava esiyor. Gerginlik artıyor ve... Sahnenin sonunda ne olduğunu söylemeyeyim fakat böylesine bir anın oyunda bulunması gerçekten bu alternatif zaman diliminin nasıl bir şey olduğunu hissetmemizde yardımcı oluyor.

Oyunun kuşkusuz ki en büyük artısı da bu; Machine Studios ve Bethesda detaylar üzerinde çalışmış, bir evren yaratmayı başarmış. Nasıl ki BioShock'ı oynanışından çok kurgusu ve atmosferi yüzünden sevdiysek burada da benzer bir durum var. Son dönemlerde o kadar çok baştan savma oyun



Komutanları sessizce ortadan kaldırmak en temiz; böylece destek çağırıyorlar.

görüyoruz ki Wolfenstein'daki emeği anlamak hiç zor olmuyor.

İşin daha da güzel tarafı, Call of Duty ve Battlefield oyunlarındaki gibi kimse önümüzde koşup "Şimdi saklan, şimdi şuraya git, şimdi atla, şimdi koş!" demiyor, yolumuzu kendimiz çiziyoruz. Daha önceki yazılarımda da bu tutumdan çok sıkıldığımı, salak yerine konmaktan bıktığımı söylemiştim. Nereye, nasıl gideceğimi bilmiyorsam zaten oyun kendi kendini oynasın, beni niye yoruyorsunuz?

Wolfenstein bu bağlamda eskiye bağlı bir oynanış barındırıyor bünyesinde. Eskiden de tek başımızdaydık, eskiden de karakterimiz kendi kendine iyileşmezdi, eskiden de zor durumda kalınca yapabileceğimiz pek bir şey yoktu. Hele ki biraz daha zor oyun seviyelerinde mücadeleyi tamamiyle bizim omuzlarımızıza yükleniyor ve oyundan daha da keyif alıyoruz.

Yeni nesil

Oyunu PC'de, en yüksek ayarlarda oynadığımı belirteyim. Grafikler bu bağlamda elbette ki kendince iyi fakat kaplamalardaki düşük çözünürlük ve ara sahnelerde olan yumuşak grafiklerin, son derece gerçek dışı, keskin grafiklere dönüşmesi beni artık rahatsız ediyor. Bu ilk defa Wolfenstein'da karşılaşılan bir durum da değil aslına bakarsanız; başka oyunlarda da aynı durum var ama misal, Battlefield 4'teki grafik tekniği bu sert hatları kapatmada son derece başarılı. Oyun keşke bu anlamda daha iyi bir görseellik sunsaydı.

PS4'te ve Xbox One'da da benzer kalitede grafikler görüyorsunuz ama PS3'te ve Xbox 360'ta durum pek parlak değil. Bir şekilde oyunu yeni nesil sistemlerde tercih etme olanağınız varsa mutlaka bu fırsatı değerlendirin zira oyunun tadı yeni nesil sistemlerde çıkıyor.

Oyunun eksiklikleri arasında multiplayer modunun olmaması bulunabilir belki ama benim görüşüm, zaten burada olacak olan bir multiplayer modunun zaten pek oynanmayacağı yönünde. Piyasada online kısmı kuvvetli Call of Duty, Battlefield ve Titanfall gibi oyunlar varken kim gelsin de Wolfenstein'in multiplayer'ında takılsın. Yapımcı ekip de öngörülü davranıp multiplayer kısmını oyunun tasarım aşamasında rafa kaldırmış.

Açıkçası oyun FPS alanında çığır açmıyor ama oynaması ve hikâyeyi takip etmesi de bir o kadar zevkli. Özellikle BioShock gibi hikâye kısmına özen gösterilmiş FPS oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyunu mutlaka denemelisiniz; hatta herkes bu oyunu oynamalı! ■ **Tuna Şentuna**

Wolfenstein: The New Order

- ⊕ Senaryoyu takip etmek eğlenceli
- ⊕ Oynanış monoton değil
- ⊕ İki elde iki silah taşıyabilme
- ⊖ Grafik teknolojisi ilerlemeli

8,6

Alternatif **Call of Duty: Ghosts**



CHIP'TEN HERKESE

"PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILIĞA GİRİŞ" EĞİTİMİ

Tatile gitmeden önce daha profesyonel fotoğraf çekmeyi öğrenmek için tüm bilmeniz gerekenler bu video eğitimde.



SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:
Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VIDEO EĞİTİM



CHIP Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Yapım **Nowhere Studios**
Dağıtım **Nowhere Studios**
Tür **Platform**
Platform **PC**
Web **monochromagame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Monochroma

Uçurtmanın laneti

Hava karanlık, her yer karanlık, görüş mesafesi düşük ama insanlar bir şekilde, bu boşluğu ortamda yaşamaya devam ediyorlar. (Ediyorlar mı?) Şehirli zaten sistemin çarklarına kurban gitmiş ama taşralısı hala ayakta, hala "insan" olarak yaşama inadını sürdürüyor. Böyle bir ortamda, çiftlik evinin çevresinde koşuşturuyor küçük kardeş; elinde uçurtması, rüzgârın tadını çıkarıyor tüm olumsuzluklara rağmen. Abiyse kardeşine göz kulak olmak için ona eşlik etmekte, onunla beraber yürümekte, koşmakta. Sonra bir anda sert bir rüzgâr esiyor, uçurtma uçup gidiyor ambarın çatısına. Önden küçük kardeş, arkadan abi, çıkıyorlar çatıya ama ağırlık fazla geliyor, çatı çöküyor, düşüyorlar aşağıya. İşte tam bu noktada başlıyor maceramız, bileğini incitiyor kardeşimiz, bize de onu taşıyıp götürmek kalıyor. (Ama nereye?)

Siyah

Monochroma ismini defalarca duydunuz, ettiniz zaten ve uzun uzun anlatmaya gerek yok. Önce Kickstarter'da boy gösterdi bu Türk yapımı oyun, dünyanın dört bir yanından destek aldı ve yeterli bütçeyle toplanınca da geliştirme süreci sona erdi ve oyun en nihayetinde karşımıza çıktı. Oyunun hikâyesini de girişte gayet net bir şekilde anlattım. Bundan sonrasıysa asıl maceramız; sırtımızda kardeşimiz, onu taşıyıp duruyoruz. Bu süreçte karşımıza birçok engel, tehlikeli sular, bazı düşmanlar ve en çok da sağlam atmosfere sahip ortamlar çıkıyor. İki kardeşin peşine neden düşülür, iki kardeşi görür görmez neden saldırıya geçilir, bu kısmı anlamak ya da anlatmak zor şu noktada ama bilmeniz gereken şu ki Monochroma'da asla ve asla durmamalı, kaçmaktan başka bir şey yapmamalısınız.

Beyaz

Sırtımızda kardeşimiz var ve tek sorun onun ağırlığını taşımak değil, karanlık korkusuyla da baş etmek. Yolculuğumuz boyunca onu bırakmamız gereken anlar oluyor çünkü bazı bulmacaları çözmek için yükselere atlamak gerekiyor. Eh, onu taşıırken de zıplamak zor ama onu her yere bırakmak da mümkün değil. Kararıktan korkuyor kerata, illa ışığın altına oturmak istiyor. Hal böyle olunca da ışık kaynağı bulmak ya da onu oturtmamız gereken yere ışık tutmak gerekiyor. Bunu halledip, rahatça zıplayıp

hoplamaya başladığımızda da saksıyı çalıştırmalıyız ve bulmacaları çözmeliyiz. Oyundaki bulmacaların zorluk seviyesi gayet tadında ve hatta zaman zaman bir hayli de zorlayıcı ama buna karanlığın katkısı da büyük. Bu nedenle size tavsiyem, oyuna başladıktan kısa bir süre sonra parlaklık ayarını ideal seviyeye çekmeniz. Aksi takdirde benim gibi ekrana boş boş bakar, hiçbir şey anlamazsınız.

Kırmızı

Dört ana bölümden oluşan Monochroma, her bölümde bizi farklı temada yerlere götürüyor. Taşradan başlayan yolculuk önce şehre, sonra fabrikaya ve en sonunda da zepline uzanıyor. Çevre değişiyor belki ama baki kalan şey karanlık ve boşu boşu atmosfer. Atmosferi güçlendiren bir etken de Gevende'nin hazırladığı başarılı müzikler. Kulağı tırmalayan tek şeyse monoton ses efektleri... Özellikle ayak seslerinin beyin hücrelerimden bir miktar götürdüğünü söylemeden edemeyeceğim. Oyunun bir diğer rahatsız edici yanı da oynanışa etki eden ufak tefek teknik detaylar. Zaman zaman karakterin hareketleri, zaman zaman da kontroller can sıkabiliyor ama yine de bunların hiçbiri sinir krizi geçirmemize sebep olacak seviyeye çıkmıyor. Sadece doğru şekilde zıplayamıyor, istediğiniz yere tutunamıyor ve düşüp ölüyorsunuz. (Olay çıkarmaya gerek yok.)

Fark ettiyseniz oyunda olup biten ana meseleyi anlatmadım, zaten oyun da anlatmıyor, sadece gösteriyor, görüp algılamayı bekliyor ki bu da oyunun ince detaylarından biri. Zaten sırtını görsel tarzına ve atmosferine dayayan Monochroma, en iyi de bunu beceriyor ama dediğim gibi, oyunu oynamak bazen zorlaşabiliyor. Buna rağmen platform türüne ilgi duyanların es geçmemesi gereken bir yapım, benden söylemesi. ■ Şefik Akkoç

Monochroma

- ⊕ Görsel tarz
- ⊕ Sağlam atmosfer
- ⊕ Başarılı müzikler
- ⊕ Zorlayıcı bulmacalar
- ⊕ Monoton ses efektleri
- ⊖ Oynanış aksatan hatalar

6,5

Alternatif Max: The Curse of Brotherhood

Yapım **Haemimont Games**
Dağıtım **Kalypso Media**
Tür **Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web **www.tropico5.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Tropico 5 ★

Diktatörün el kitabı!

Havaların iyiden iyiye ısındığı şu günlerde, tropikal bir adada tatil yapmaktan daha güzel ne olabilir ki? “O güzelim adanın yönetimini ele geçirecek kuracağımız diktatörlük rejimiyle hüküm sürmek!” dediğinizi duyar gibiyim. Öyleyse güneş gözlüklerimizi ve mayolarımızı hazırlamanın vakti geldi çünkü masmavi okyanusun ortasındaki fırsatlar adası Tropico, “El Presidente”sini arıyor!

Oyunun atmosferine kendimizi kaptırdığımız ve dinamiklerini öğrendiğimiz öğretici bölümlerden sonra bizi bekleyen dört farklı oyun modu bulunuyor. Bu oyun modlarından ilki olan senaryo modunda, tropikal bir adaya vali olarak atanan El Presidente'mizin halkın desteğini alarak adanın bağımsızlığını ilan etmesine ve kendi çapında dünyayı değiştirmesine yardım ediyoruz. Senaryo modu kadar uzun soluklu olmayan görev modunda, değişik şartlar altında bazı görevleri yerine getiriyoruz. Sonsuz bir oynanış vadeden sandbox oyun moduysa El Presidente'mizin yeni maceralara atılmasını sağlıyor. Ayrıca serinin önceki oyunlarının aksine ilk defa Tropico 5'te -rekabetçi ve kooperatif olmak üzere- iki farklı multiplayer modu bulunuyor. Her El Presidente'nin bir hanedana sahip olduğu diyarlarda oyuna başlarken önce hanedanımızın adını belirliyor, sonra da El Presidente'mizi özelleştiriyoruz. El Presidente'miz kışkırtıcı, fedakâr, cimri veya çevreci gibi birbirinden farklı 10 adet geliştirilebilir yetenekten birine sahip olarak oyuna başlıyor.

Kral tarafından vali olarak atandığımız adada ilk olarak dönemin siyasi taraflarından kralcılar ve devrimciler arasında kalıyoruz. Bağımsızlığımızı ilan edebilmek adına devrimcilerle işbirliği yapmaya başlamadan önce halkın onayını almamız gerekiyor. Halkın onayını alana kadar da kralcılara “day” demek, olası ayaklanmaların önlenmesine yardımcı olabiliyor. Halkın desteği, hazinedeki para miktarı ve bir sonraki seçime kadar olan süre El Presidente'nin yol haritasını belirliyor. Seçime kadar olan süre, tamamladığımız görevler sonrası elde ettiğimiz ödüllerle uzatılabilir. Seçime iyi hazırlanamadığımız, halkın desteğini seve seve kazanamadığımız

zamanlardaysa devreye El Presidente'nin karanlık yüzü giriyor. Sıkıyönetim ilan edip seçimleri iptal edebiliyor, rakibimiz hakkında karalama kampanyaları başlatabiliyor ya da bir anayasa değişikliğiyle oy yetkisini sadece bizi destekleyen kesimlere verebiliyoruz. Zaman ilerledikçe kolonileşme döneminden, dünya savaşlarına, Soğuk Savaş'tan, modern zamanlara kadar dünyayı değiştiren olayların etkisinde kalan El Presidente her defasında bir seçim yapmak zorunda kalıyor. Dünya savaşları sırasında Mihver Devletleri ve Müttefik Devletleri, Soğuk Savaş sırasında ABD ve SSCB, modern zamanlardaysa ABD, Rusya, Çin, Orta Doğu ve Avrupa Birliği arasında bir seçim yapmamız gerekiyor. Bu arada herhangi bir seçim yapıp diğer tarafı bastırmaya çalışmak, hiçbir seçim yapmamaktan daha çok koltuğumuzu sağlamlaştırıyor. Yaptığımız seçime göre ticaretimize yön vermemiz gerekirken, halkın desteği arkamızdaysa para kazanmak adına iki tarafa birden ticareti sıcak tutabiliyoruz. Seçimimizden memnun kalmayan devletlerin bize savaş açarak adamızın işgal etmeye çalışması da yaptığımız seçimin bir diğer etkisi olarak göze çarpıyor. Bu saldırılardan korunabilmemizin tek yoluysa zamanında bilime yaptığımız yatırımları ve araştırmaları kullanarak Tropico'yu daha önce olmadığı kadar silahlandırılmaktan geçiyor. Bütün bunların yanında İsviçre bankalarındaki hesabımızı doldurmaya, bu parayla da El Presidente'mizi daha da güçlü hale getirmeye çalışmakta fayda var. Bu yaz tropikal bir adada tatil planınız yoksa sizleri de El Presidente'nin koltuğuna bekleriz! ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

Tropico 5

- ⊕ Tropikal atmosfer
- ⊕ Geniş zaman aralığı
- ⊕ Araştırma ve ticaret sistemi
- ⊕ Multiplayer seçenekleri
- ⊖ Yolları özgürce yapamamak
- ⊖ Yapı çeşitliliğinin az olması

8,8

Alternatif **SimCity**



↗ Hortum da bir şey mi? Kuraklık, deprem, yanardağ patlaması...



Yapım **Respawn Entertainment**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Platform **PC, Xbox One**
Web **www.titanfall.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**

Titanfall: Expedition

Yeni ortamlara akalım

Yani biri gelip dese ki, "Sen yıllar önce Call of Duty'yi bıraktın, Battlefield'a geçtin, stratejik ve ağır ilerleyen FPS'yi tercih ettin ama öyle bir oyun çıkacak ki en hızlısından, en aksiyon dolusundan, bırakamayacaksın ve Battlefield'dan daha fazla oynayacaksın.", hayatta inanmazdım ama oldu. Beta sürümünden itibaren öylesine eğlendirdi ki beni Titanfall, Battlefield 4'ü ikinci plana attım resmen. Bunda tabii ki Titanfall'un oyun seanslarının daha kısa olmasının payı büyüktü. Battlefield 4'te bir oyuna bağlanmak, girmek, maçı bitirmek ortalama yarım saati bulabiliyor ama Titanfall'da 10 dakikayı bile bulmayan kısa bir oyun seansıya ekran başından kalkmak mümkün. Öte yandan gelen yorumlardan ve ortaya çıkan istatistiklerden şuna kanaat getirdim ki Titanfall'u oynamak, izlemekten çok daha eğlenceli. (İzlemiyorsunuz!)

Expedition, Titanfall'un ilk indirilebilir içerik paketi (DLC) olarak 15 Mayıs'ta satışa sunuldu. Ha, Titanfall'u alırken yanına Season Pass'i yapıştıranlar için yemek hazır mı zaten. Peki, ne var bu DLC'nin içinde? Her multiplayer FPS oyunu için hazırlanan DLC'de ne varsa aynı. Aslında tahmin edeceğimizden azı var belki de; sadece üç tane harita. Evet, 9.99\$'lık bu DLC'den sadece üç adet harita çıkıyor, o kadar. Bu açıdan baktığımda zayıf bir DLC olarak görüyorum Expedition'ı ama Titanfall'a gönül verenler için bu meblağ gözden çıkarılabilecek seviyede.

Gelelim elimizdeki üç haritanın neye benzediğine. Her ne kadar Titanfall'un bir senaryo modu olmasa da "campaign" adı altında oynadığımız dokuz bölümlük süreçte bize oyunun dünyasında olup bitenler adım adım aktarıyordu. Expedition'da da bizi bu hikâyenin bir uzantısı karşılıyor; Demeter Savaşı'ndan mağlup ayrılan IMC, küllerinden doğmak için harekete geçiyor

ve yeni bir merkez inşa ediyor. Belirlenen yeni bölgeye sulak bir arazi, devasa ağaçlar ve doğal bir ortam destek veriyor. DLC'nin içerdiği haritalardan Swamp-land de tam olarak bu tanıma uyuyor. Gökyüzüne uzanan ağaçlar arasında hem pilot, hem de Titan olarak savaşmak oldukça farklı bir deneyim Titanfall için. Özellikle ağaçtan ağaca zıplayarak yol almak ve düşmanları gafil avlamak, Predator filmi hatırlattı bana. İkinci harita Runoff, Titanfall'da sıklıkla kullandığımız stratejilerin geçerli olduğu bir ortam sunuyor. Üçüncü harita War Games ise IMC'nin simülasyon üniterleri kullanarak pilotları dâhil ettiği, Angel City'ye benzediğim ama yazılımsal anlamda tam olarak bitirilmemiş bir harita ki bu nedenle de daha fütüristik bir havaya sahip olması nedeniyle fark yaratıyor. Evet, anlatacak pek bir şey kalmadı. Üç farklı tema, üç farklı harita, hepsi bu kadar ama favori haritam konusunda kararsız kaldım; Swamp-land'in ilginç ve oyuncuyu ağaçtan indirmeyen orman teması, yarım yamalak programlanmış havası verilen War Games... En nihayetinde iki ayda Titanfall'dan sıklıkla oyunu bir kenara atarları yeniden oyuna döndürecek, zaten oyunun başından kalkamayanlar içinse yelpazeyi genişletecek Expedition. Yine de üç harita içeren bir paketin benim tam anlamıyla tatmin ettiğini söyleyemem. ■ **Şefik Akkoç**

Titanfall: Expedition

- ➕ Farklı temalarda haritalar
- ➕ War Games'teki ince dokunuşlar
- Kısıtlı içerik

|| Alternatif **Mirror's Edge**

7,0

Season Pass

Hala Season Pass almamış olanlara bilgi vereyim. Titanfall için satılan Season Pass, Expedition dâhil olmak üzere üç DLC'yi içeriyor ve Season Pass'i bir kez satın aldıktan sonra -yayımlandıkça- üç DLC'nin de sahibi oluyorsunuz. Her DLC ayrı ayrı 10€ iken, üç DLC'lik Season Pass'in fiyatı 25€.

- ✓ Ormanlık arazide düşmanları görmek daha zor.



Yapım **Zombie Studios**
Dağıtım **Atlus**
Tür **Aksiyon, Korku**
Platform **PC, PS4**
Web **www.playdaylight.com**

DAYLIGHT



Unreal Engine

Daylight'ın oyun motoru UE4. Kaplama ve ışıklandırma anlamında UE3'ün devamı olarak gelişmiş bir yüzle gelen motor, sonunda Daylight ile kendini gösterdi. Boyut olarak PS4'te 2 GB yer kaplayan oyun, grafiksel anlamda pek bir beklenti içerisinde olmamız gerektiğinin sinyallerini verse de bizi inceden gülümsetecek şekilde memnun ediyor. Öte yandan düz yolda yürürken duvarın öteki tarafına geçme, merdivenlerden aşağıya düşme gibi nice hatayla karşı karşıya kalma ihtimaliniz de yüksek.

Daylight

İsminin aksine, bu oyunda size gün yüzü yok!

Outlast'ı oynadıktan sonra oyunun tadı gerçekten damağınızda kalmıştı. Oyunu kapattığımda her anlamda etkilendiğimin farkındaydım. Ortada güzel kurgulanmış bir senaryo, orijinal olmaya aday karakterler, güzel grafikler ve oynanış mekanikleri vardı. Akıl hastanesindeki atmosfer, içinizdeki tedirginlik haliyle birleşince korkmamak zaten mümkün değildi. Daylight'ı açarken de beklediğim şey, en azından Outlast'tan bir şeyler öğrenmiş olabileceğiydi. Kendimi daha da fazla bekletmek de istemiyordum, dayanamadım ve "X"e bastım. Oyuna başladığınız an itibarıyla telefonunuzu görüyorsunuz ve hemen ona sarılıyorsunuz, bu telefonun ekranındaysa oyunda en acil ihtiyaçlarınızdan biri olan harita bulunmakta. Bu haritayı kullanarak gitgide karmaşıklaşan koridorlara geniş bir bakış ve toplamayı unuttuğunuz nesnelere bulmak için diğer yönlere göz atıyorsunuz. (Daha çok sıçramak isterseniz...) Bu şekilde yön bilginiz üzerindeki hâkimiyeti koruma çabası içerisinde oluyorsunuz. Gelelim kullanılabilir eşyalara. Oyunda iki tür kullanılabilir eşyaya sahipsiniz: Size saldıran doğaüstü varlıkları defetmeye yarayan işaret fişeği ve hem ayak izlerinizi, hem de ipuçlarını görmenizi sağlayan bir lazer çubuğu. Mümkün mertebe kullandığınız lazer çubuğunu, ayak izlerinizi takip edip nerelere girdiğinizi görmekten çok sizi psikolojik olarak rahatlatacak ve aydınlığın o gevşetici tarafına taşıyacak bir kurtarıcı olarak görmeniz de oldukça doğal karşılanabilir.

Oyundaki amacımız şu: İçerisinde bulunduğumuz hastane nin karanlık ve sırlarla dolu geçmişine ait kalıntıları toplamak ve bunların neler olduğuna açıklık getirmek. Oyunda kendinizi devamlı şekilde tekrar eden bir düzende, topladığımız kalıntılar (Remnant) sonucu büyüdü bir nesne oluyor ve bu nesneyi alarak ulaştığımız portal benzeri noktadan başarılı bir şekilde çıkıyoruz. Başlarda oldukça gergin ve bir o kadar da keyifli geçen bu süreç, üçüncü seferden sonra yerini, "Ne notmuş be, bir bitmediniz!" demenize sebep oluyor. Güzel olan noktaysa bu yüzeyselliğin ve tekrarın üstünün, her oynadığınızda kendini yenileyen bir harita düzeniyle kapatılmaya çalışılmış olması. Oyuna her girdiğinizde farklı koridor düzenleriyle karşılaştığınız yapımlar, tek orijinaliğini bu noktada sergiliyor zira oyuna ikinci defa başladığımda, çoğu şeyin yerinin değişmiş olduğunu gördüm. Bunun katkısı da yeniden oynanabilirlik olarak ön

plana çıkıyor. Bununla birlikte peşimizde at koşuturan ablamız da farklı yerlerde ve hiç ummadık anlarda kendini gösterebiliyor. Dolayısıyla oyunu oynarken meşrubat tüketmemenizi önermekte bir sakınca görmüyorum. (Rica ederim.)

Son dakikasına kadar koridor mantığında devam eden oyun, bizi dört duvar arasında sıkışıp kalmanın verdiği psikolojiyle de sınıyor. Duvarlarda asılı olan ve klişe birer korku unsuru olarak düşmeye meyilli olan portreler, tekerleği dönüp duran tekerlekli sandalyeler ve lambalar. Çevre etkileşimi konusunda kapı açmak, şalter indirmek, kutuları itmek ve dolapları kurcalamak gibi seçenekler dışında bir şey sunmayan oyun, bu noktada da bizi hayal kırıklığına uğrattıyor. Outlast'ta görmüş olduğumuz saklanma mekanikleri bu oyunda kullanılabilmiş ama oynanış süresi göz önünde bulundurulduğunda bunun da pek mümkün olmayacağı, olsa da oyunu bu noktadan çekip kurramayacağı ortada. (Ne Outlast'ın arkadaş!) Son dönemdeki korku oyunları furyasına katılmaya çalışan oyun, tatlı gerilim sahneleriyle sizi gerim gerim germeyi başarıyor. Oyunumuz, oynanış anlamında da üç saat gibi bir süre sunmakta. Yer yer keyif kaçırıcı hataları, aralarda yaşanan takılmaları, uzun süren yüklenme süreleri gibi olumsuzlukların üstesinden pek gelemese bile bence parasının hakkını vermeye çalışıyor ve sizleri koltuğunuzdan üç saatliğine çekip o atmosfere sokmayı başarıyor. Başarılı olduğu noktaları belirtmemiz dışında genel anlamda pek de başarılı olmadığını altını çizmekte fayda var. İlla ki uzun soluklu, yenilikçi ve yüzeysellik çizgisini aşan bir korku oyunu istiyorsanız, sizi Outlast tarafına alalım. O da mı olmadı, Sanitarium'a gelin öyleyse. ■

Daylight

- ⊕ Başarılı atmosfer
- ⊕ Her oynadığınızda değişen harita yapısı
- ⊖ Teknik sorunlar
- ⊖ Tekrarlayan dinamikler

6,0

|| Alternatif **Outlast**



Outlast: Whistleblower ★

Tekere çomak sokarsan...

Önce sizi bizim dünyamızın geçmişine götürüyüm. Yıllardan 2013, yani daha yeni, geçen yıl; aylardan Eylül, yani dokuz ay önce, Outlast piyasaya çıkmıştı. Korku oyunlarını sıklıkla arşivleyen ama pek oynamayan biri olarak Outlast'tan beklentim büyüktü, artık korkmak istiyordum ve bunun için fazlasıyla iddialı bir yapım vardı karşımda. Oyuna başladım, hatta videolar çektim, birkaç kez de fena tırtım ve en nihayetinde Outlast'a geçer not verdim. Özellikle oyunda kontrol ettiğimiz Miles Upshur'ın doğal hareketleri beni bir hayli etkilemişti. Yürürken, koşarken, eğilirken, dar alanlardan geçerken o kadar doğal ve gerçekçi hareket ediyorduk ki... Sonuçta ne oldu peki? Gazetecilik görevini yapan ve aslında bu konuda biraz da fazla ısrar eden Miles'i bir güzel paketlediler, biz de "Nasil olur ya?! Buradan sağ çıkmamız lazımdı!" diye haykırıp oyunu noktaldık.

Şimdi de sizi oyunun geçmişine götürüreyim. Miles'in bu "Mount Massive Asylum" adlı karanlık, esrarengiz tımarhanede ne işi vardı? Neden buraya gelmişti? Herifin biri, Waylon Park yüzünden! Bu adam, artık tımarhane olmaktan çıkmış ve hastalar üzerinde tuhaf deneylerin yapıldığı Mount Massive Asylum'da yazılım mühendisi olarak çalışmaktaydı. Aslında çalışabiliyor olmasının tek nedeni, ağzını sıkı tutabilmesiydi ama daha fazla dayanamadı, gördüklerini dünyanın öğrenmesi gerektiğini düşündü ve bizim Miles'a bir e-posta göndermeye karar verdi. Aslında sadece Miles'a değil, dünyanın dört bir yanından gazeteciye gönderdi ama piyango Miles'a vurdu işte. Neyse, işte Whistleblower'da da biz Waylon'ı kontrol ediyor ve Miles'in hayatını söndüren e-postayı gönderme sürecinde yaşananlara tanık oluyoruz.

Outlast'a indirilebilir içerik paketi (DLC) olarak eklenen Whistleblower, Outlast ile oynanış açısından en ufak bir fark içermiyor tabii ki ama başımız daha ilk dakikadan belaya giriyor çünkü e-postayı gönderme girişimimiz fark ediliyor, temiz bir sopa yiyoruz. Ne var ki mucizeler her zaman hayat kurtarıyor, biz de bir anda ölümden dönüp bu tımarhaneden -aynen Miles gibi- sapsağlam çıkmaya çalışıyoruz. Yine Miles gibi başımız belada, yine bir panik havası ve üstelik bu kez iş çok daha ciddi, peşimizde her türlü düşman var. Denekler, hayatta kalan personel, bir noktadan sonra silahlı adamlar, deli doktorlar ve fazlası peşimizde. Biz de ana oyunda olduğu gibi eğil, kalk,

zıpla, tırman, dışarı çık, kopuk tel örgülerden geç, yine içeri gir şeklinde macerayı sürdürüyoruz. Pek tabii ki yine zora düştüğümüz, ölümle burun buruna geldiğimiz anlar oluyor, oyun yine mide kaldıran sahnelerle imza atıyor, sürpriz sahnelerle yerimizde hoptuluyoruz.

Oyun boyunca neler olup bitiyor, hikâye nasıl şekilleniyor, onu anlatmayacağım tabii ki. Outlast'ı seven herkes, Whistleblower'ı da beğenecektir ama ben bu DLC'yi daha hareketli buldum ilk oyuna göre, daha fazla koşar oldum oyun boyunca ki bu da bir miktar düşürdü korku çitasını. (Sanki çok korkuyorum da...) Outlast'ta daha sakin ilerliyorum, daha tetikte oluyordum, Whistleblower'da ise ha bire koş, ha bire depar, sanki bir maratondayım. Whistleblower ile hem ana oyunun öncesine, hem de ana oyuna paralel zamana yolculuk ederken kafamı pek toparladığım, olup biteni tam olarak çözdüğüm, daha doğrusu parçaları kafamda doğru düzgün birleştirdiğim söylenemez ama yine de oynamaya değer bir DLC olmuş. Daylight'ın yarattığı hayal kırıklığını Whistleblower ile telafi edebilirsiniz. Ha, bir de son sahneye dikkat! ■ Şefik Akkoç

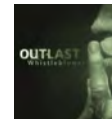
Outlast: Whistleblower

- ⊕ Eddie Gluskin
- ⊕ Başarılı atmosfer
- ⊖ Kısa oyun süresi
- ⊖ Düşman modellemesi kitlediği
- 📊 Alternatif Daylight

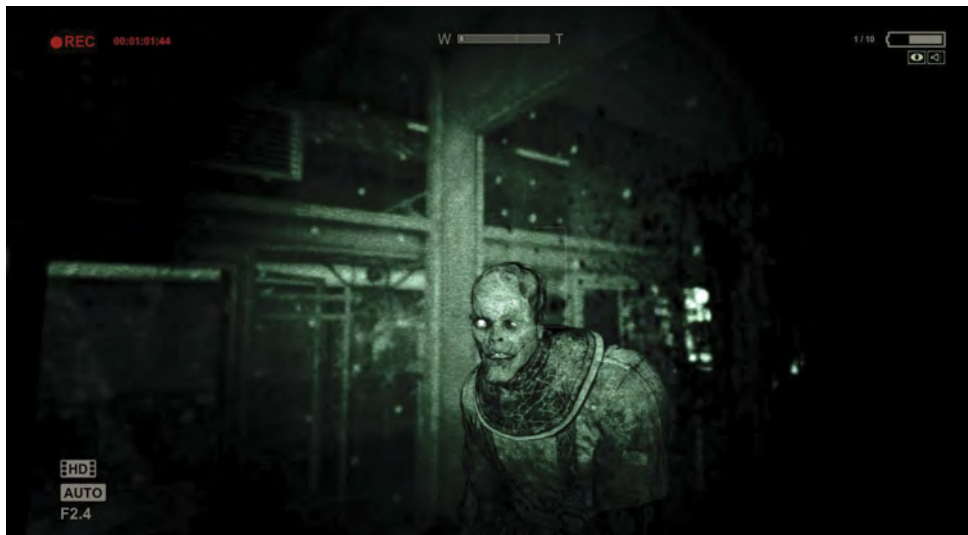
7,5

Eddie Gluskin

Oyunun artılarında adını görebileceğiniz Eddie, gerçek bir biçerdöver ve onu gördüğünüz her sahnede mideniz kalkabilir, benden söylemesi ama adam çizgisini bozmuyor, bir tarzı var, takdir ettim.



Yapım **Red Barrels**
Dağıtım **Red Barrels**
Tür **Aksiyon, Korku, Macera**
Platform **PC, PS4**
Web **redbarrelsgames.com**



BANG!

ROCK VE METAL DERGİSİ

ARTIK
BAĞIMSIZ!

66 SAYFA

50

Poster

Hediye
175
Bilet

66 SAYFA 50 POSTER

BANG!

SAYI 2017/03 • MAYIS-HAZİRAN • FİYAT 17,50

EVANESCENCE
Diskografisi mercek altında
IRON MAIDEN
Klasik Albüm: Seventh Son...
SYSTEM OF A DOWN
Nu-Metal'in en protest grubu
MARILYN MANSON
Unutulmaz incileriyle işeride

2014

ENSERT YAZ

DEVLER İSTANBUL'DA!

Metallica • Trivium • Aerosmith • Ghost
Anathema • Arch Enemy • Epica
Manowar...

METAL ALL STARS
İstanbul macerasının perde arkası
TAYLOR MONSEN & **HAYLEY WILLIAMS**

MURDER KING • ANATHEMA
ANETTE OLZON • NIKLAS KVARFORTH
THE DEVIL'S BLOOD • THE OATH

METALLICA

Emrinize amade!



POP UP



The Walking Dead: S02E03

In Harm's Way ★

Sıra topluluk psikolojisinde!

Telltale Games'in oyunlarını artık sağır sultan bile duydu, şimdi bana her şeyi en baştan anlatır-
mayın zira ikinci sezonun üçüncü bölümüne geldik,
vallahı sayfalara sığmam! Fakat şunu bilmeniz
gerekir ki bu oyun bomba gibi ilerliyor ve firmanın
ürettiği bölüm bölüm ilerleme mantığı bende feci bir
hayranlık uyandırmaya başladı. Bildiğiniz üzere The
Walking Dead, tıpkı dizi gibi ilerleyen bir oyun ve bel-
irli aralıklarla yeni bölümler yayınlanıyor. Yeni sezon
ilk iki bölümüyle benden iyi notlar almayı başarmıştı
ama üçüncü bölüm sanıyorum zirveye oynuyor...

Diktatör

Şimdi okuyacaklarınız biraz "spoiler" dolu, bu
yüzden hemen kafanızı başka yöne çevirebilir ya da
okumaya devam edebilirsiniz. Başkahramanımız ve
kontrol ettiğimiz Clementine ile başladığımız olaylar,
üçüncü bölümde iyice karışıyor. İkinci bölümün
sonunda, ilk sezonda kaçtığımız mekândan beri bir
anlamda peşimizde olan Carver'in eline düşüyoruz
sonunda. Arada bir - iki zayıt da olmuyor değil
ama şimdi isim vermeyeceğim. Demem o ki tüm
planlarımız suya düşüyor ve bir anda yürüyen
ölülerden daha korkutucu bir ekibin içerisinde
buluveriyoruz kendimizi. Eli AK47 tutan birçok
adamin olduğu ve hareketlerimizin kısıtlı olduğu
bir dünya burası... Carver'in adamları tarafından,
kendileri için yarattıkları özel mekâna getiriliyoruz.
Burada birkaç adet yeni karakterle tanışıyoruz ama
esas önemli olan burada tutsak olmamız. İçeride
her türlü yiyecek, hatta elektrik bile mevcut! Fakat
Carver o kadar dedim dedik ve o kadar büyük bir
intikam duygusuyla karşımıza çıkıyor ki tek yap-
bildiğimiz onun için çalışmak. Anlayacağınız içinde
bulduğumuz yerde her şey var ama özgürlükten
eser yok! İşte böyle bir mekânda hem Carver'in
yanından kaçanların hikâyelerini öğreniyor, hem de
aynı ortamda bulunan insanların nasıl birbirlerine
düşüklerini görüyoruz.

Cevap verirken çok dikkat!

Yapımcı ekip bence konuşmaların oyuna olan etkisi
konusunda üçüncü bölümde harika bir iş çıkarmış,
yani daha çok uzun ve cevabı zor diyalog bulunuyor
bu bölümde. Ne yaparsanız biri inciniyor çünkü aynı
ortamda sıkışmış olan her insanın yapacağı gibi,
bireyler teker teker kafayı yiyorlar. Bu noktada kızına
zorla tokat atılan baba ya da birbirini gözünü kırp-
madan öldüren insanlar gibi görüntüler ile karşılaş-
ıyoruz. Bizim işimizse her zaman olduğu gibi hayatta
kalmak ama bir yandan da kimin ne olduğunu
öğrenmeye çalışmak. Carver karakteri bu bölüme
kesinlikle damgasını vurmuş. Genele baktığımızday-
sa hem kişisel, hem de psikolojik şiddet konusunda
zirve yapmış bir bölümle karşılaşacağınızın garantisini
verebilirim.

Özellikle Luke'un bir anda ortaya çıkmasıyla işler
iyiden iyiye arapsaçına dönüyor ki bence karakter
olarak aldığımız kararların büyük bir kısmı önceki
bölümlerden aklımızda kalanlarla gerçekleşiyor.
Oyunda bulunan farklı yüz hatlarını takip etmekse
en önemli hamlelerden biri zira bu şekilde kimin, ne
düşündüğünü az da olsa anlayabiliyoruz.
S02E03 şu ana kadarki açık ara en iyi bölüm bence.
Her türlü etkileşimi tek bir bölüme sığdırmış ve insan
psikolojisinin nele kadar olabileceğini en şekilde
yansıtmış olması, onu yeterince farklı bir hale getirir-
yor. ■ Ertuğrul Süngü

The Walking Dead: S02E03

- ⊕ Dar alandaki psikolojik zorluk
- ⊕ Yeni karakterler
- ⊕ Ortaya çıkan yeni detaylar
- ⊖ Karakterlerin kendilerini çok belli etmeleri

8,4

Alternatif The Wolf Among Us

Farklı Karakterler

Telltale Games'in ilk oyundan beri karşımıza çıkar-
dığı karakterler hep birbirlerinden farklıydı. Eğer
oyunu ilk bölümden beri deneyim ediyorsanız, üçüncü
bölümde kiminle, nasıl konuşacağınızı anlamış olmanız
gerekir. Özellikle Carver konuşma-
larında ona yandaş gözükmek bence
ilerisi için büyük kolaylık sağlıyor. Yine de seçim sizin...

Yapım **Telltale Games**
Dağıtım **Telltale Games**
Tür **Macer**
Platform **PC**
Web telltalegames.com/walkingdead

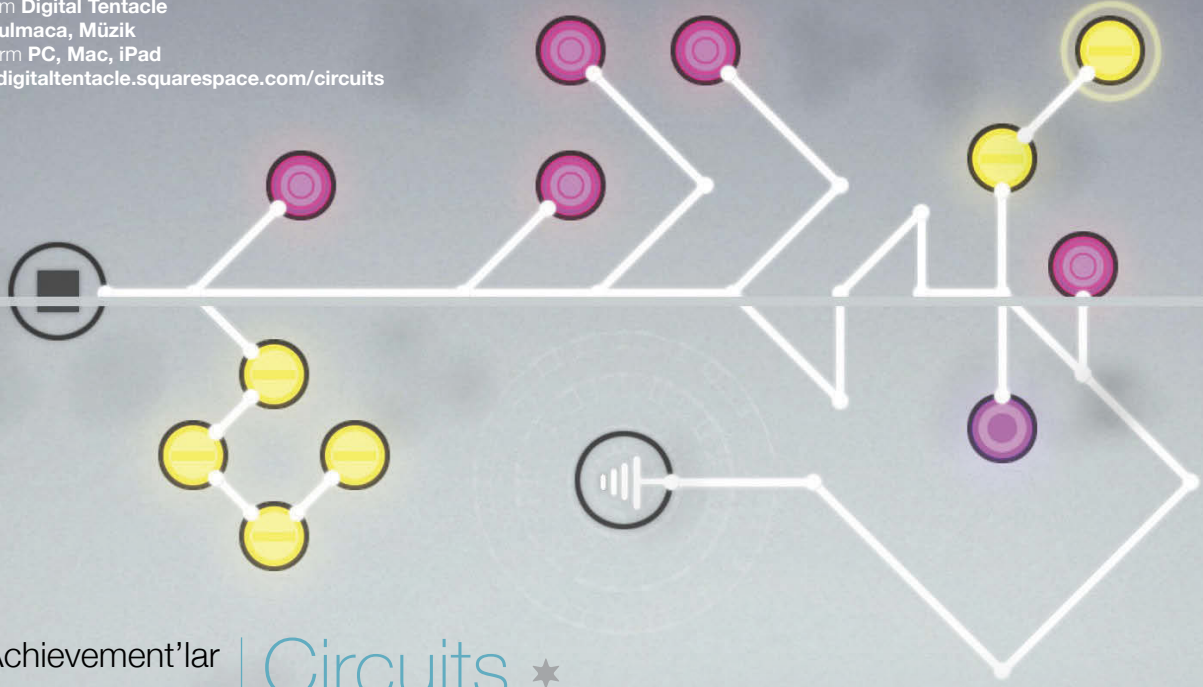


Bizim gündelik hayat da böyle işte azizim; >
iş yaparken zombilere dikkat et...





Yapım **Digital Tentacle**
Dağıtım **Digital Tentacle**
Tür **Bulmaca, Müzik**
Platform **PC, Mac, iPad**
Web digitaltentacle.squarespace.com/circuits



Achievement'lar

Gerçekten müzik kulağınız olduğunu düşünüyorsanız, parçaları katmanlarına ayırmadan tamamlamaya ve bir parçayı hiç hata yapmadan bitirmeye özel achievement'lar bulunuyor oyunda. Sırf bunları tamamlamak için oyunu tekrar tekrar oynamak bile keyifli.

Circuits ★

Müzik kulağınız var mı?

Müzik oyunlarını sevdiğimi sağır sultan duydu zaten. Dolayısıyla herhangi bir müzik oyununu gördüğüm an o oyunu mutlaka denerim, geri kalmam. Circuits'i de aynı şekilde yakaladım Steam'den ve 2.99\$'lık fiyatını da son derece makul bularak oyunu direkt satın aldım, indirdim ve hız kesmeden oynamaya başladım. (iPad'de 1.99\$ bu arada.)

Son derece basit bir oynanışa sahip olan oyunda amaç, ufak bir müzik parçasını dinleyip bunu oluşturmaya çalışmak. Düşünün ki 10 saniyelik bir parça var ve bunun bir kısmında davul giriyor, bir kısmında iki farklı tonda piyano bulunuyor, son kısımda da synthesizer görevini yapıyor. (Ne saçma bir parça oldu...) Bu parçayı önce baştan sona dinliyor ve bunu yaparken de bir çizginin ekranda ilerlediğini, bu noktalarda da dallara ayrıldığını görüyorsunuz. Bu şekilde hangi noktada, hangi "track" var, anlamış oluyorsunuz. Şimdi yapmanız gereken, alta yer alan üç tane müzik parçasını bu noktalara doğru bir biçimde yerleştirmek. Bu örnekteki gibi bariz biçimde birbirinden ayrılan tonlar olunca iş kolay oluyor ama durum her zaman böyle değil.

Pembe, mor ve sarı renge ayrılmış tonlar da kendi içinde farklılık gösteriyor. Misal, dört tane pembe ton bulunuyor ve bunlar birbirine yakın sesler olduğunda ayırt etmek güç oluyor. Oyunun yapımcısı işimizi kolaylaştırmak için bu farklı renkteki tonları katmanlara ayırmış ve parçayı, sadece belirli bir renkteki tonlarda dinleyebiliyoruz. Bu gerçekten işleri kolaylaştırıyor ve baştaki birçok bölümü kolaylıkla geçebiliyorsunuz. 10. bölümden sonraysa işler biraz karışıyor zira bir ton birkaç kez çalabiliyor parçada ve kaç kez "loop" ettiğini iyice dinleyip anlamamız, o tonun da kaç kez çalınacağını belirtmemiz gerekiyor. Bazen birbirini takip eden iki müzik parçası birbirine çok benziyor ve tekrar sayısını da direkt karıştırıyorsunuz.

Bazı bölümler çok karışık olduğundan iki farklı ipucu sunuluyor bize. Bunlardan bir tanesi direkt olarak bir tonu olması gereken yere taşıyor ve onunla bir daha ilgilenmiyorsunuz. Diğer ipucuysa biraz daha kullanışlı aslına bakarsanız zira tam, "Tamamladım, her şey yerinde." diye düşünürken bu ipucu hatanızı size gösteriyor. Maalesef her bölümde bu ipuçları bayağı az sayıda veriliyor ve ancak çok kritik durumlarda kullanmanız gerekiyor bu yüzden de. Birbirini takip eden bölümler mantığında düşünülmüş oyunda bir senaryo, bir kurgu veya bir hikâye yok. Direkt oyuna ilk bölümden başlıyor ve 25 bölüm boyunca ilerlemeye çalışıyorsunuz. Oyunun grafiksel tarzı da bir hayli hoşuma gitti. Çok minimal, çok temiz grafiklere sahip oyun. Tonlar için seçilen renkler ve şekiller de neyi, nereye koyacağını anlamamızda büyük kolaylık sağlanmış. Genel bir tavsiye vermem gerekirse parçayı bir kez en baştan sona mutlaka dinleyin. Ardından tek başına kalan tonları dinledikten hemen sonra o parçayı arayın ve yerine koyun. Baştaki bölümleri bu şekilde kolaylıkla geçebileceksiniz zaten. İlerleyen bölümlerde de her şey yerli yerine gittikten sonra parçayı bir kez daha dinleyip hangi tonların tekrarlandığına bakın ve tekrarları saymaya çalışın. Her şeyi dikkatlice yaptıktan sonra da zaten bölümü geçmeniz de bir şey kalmıyor.

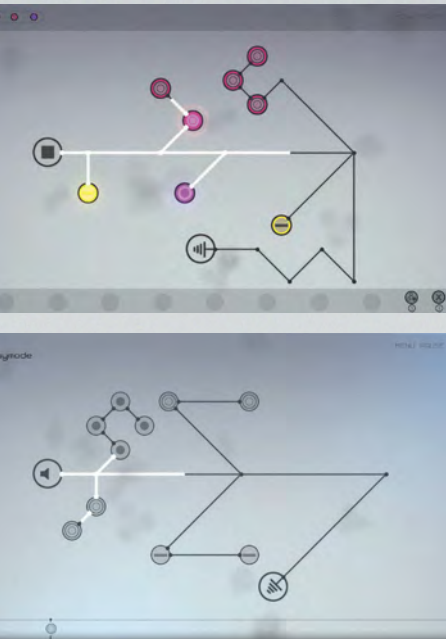
Müzikle ilgilenen, bulmaca oyunlarından da hoşlananlar için Circuits çok iyi bir seçim. Kesinlikle denemelisiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Circuits

- ➕ Farklı oyun yapısı
- ➕ Müzikler başarılı
- ➕ Farklı türlerde müzikler olabilirli

8,5

|| Alternatif **Sound Shapes**





Yapım **Supergiant Games**
Dağıtım **Supergiant Games**
Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PC, PS4**
Web www.supergiantgames.com



Transistor ★

İzometrik bir sanatsal tecrübe

Supergiant Games, ismi gibi süper dev bir oyun stüdyosu. Bastion'ı eminim hatırlıyorsunuz. Tok sesli anlatıcının insana o güven veren sesi ve efsane parçaları aklımdan hiç mi hiç çıkmıyor. Çok entere-san ve bir o kadar da etkileyici bir oyundu Bastion. Büyük bir yankı da uyandırmıştı çıktığı dönemde. İşte Transistor, Bastion gibi harika bir oyunla çıkagelen stüdyonun ikinci gözbebeği. Duygularım oldukça tarifsiz. Bu güzide yapımın neresinden tutup sizlere göstersem, bilemedim. Bildiğim tek şey, bu oyunun senenin en gözde yapımları arasında bir şekilde gireceği.

Oyunun grafikleri Bastion ile neredeyse aynı, kontrol mekanikleri de öyle. Transistor'ı özel kılan şey, içinde barındırdığı sanatsal dokunuş ve hikâye anlatımı. Bu noktada da çok iyi bir iş çıkardığını yeniden kanıtıyor Supergiant Games. Oyunun görsellerinde yer alan ve oyunun ana karakteri olan, mavi gözlü ve kırmızı saçlı, güzeller güzeli Red ile sesimizin peşinden gidiyoruz. Evet, oyunda sesimiz yok. Oyunu bize anlatan, Bastion'da olduğu gibi bir anlatıcı ve kendisi de elimizde taşıdığımız kılıç, ismi Transistor. Gelecekteki bir şehirde geçiyor oyun. Bu şehrin ismi Cloudbank. Red, Cloudbank'in en iyi şarkıcılarından biri fakat günün birinde sesini suikastçılara kap-tırıyor ve ardından "Transistor" isimli kılıca rastlayan Red, onu da yanına alıp sesinin ve "Camerata" adlı oluşumun peşinden gidiyor. Hikâye açısından başlar-da oldukça muğlak olan oyun, gitgide size kendini güzel bir şekilde izah etmeyi başarıyor.

Oynanış nasıl peki? Oyun boyunca bölge bölge savaşma mantığıyla ilerliyoruz. Her mıntıkadaki geniş alanlarda karşımıza -oyunun geleceği yapısından da tahmin edeceğimiz üzere- çeşitli robotlar çıkıyor. Bu robotlara iki türlü saldırabiliyoruz; gerçek zamanlı veya stratejik. Oyunun ana dövüş sistemi bu noktada kendini gösteriyor. R2 ile açtığımız "zamanı dondurma" özelliğinde, sıra tabanlı oyunlardaki gibi karşı tarafı beklemeye alıyor ve mücadele için planlı saldırılar yapıyoruz. Fakat sonrasında enerjimizin dolması gerekiyor. Bu esnada da yaratıklar saldırıyor ve yoğun saldırılarda canımızı bir çırpıda kaybedebiliyoruz. Bu nedenle yeri geldiğinde gerçek zamanlı savaşabilir, yeri geldiğindeyse stratejik hamleler ya-

pabilirsiniz. Peki, düşmanlara ne tür saldırılar yapıyoruz? Mücadelelerde de aktif olarak kullanabildiğimiz dört adet beceri var. Bu becerileri değiştirmek istediğimiz zaman oyun boyunca karşımıza çıkan erişim noktaları kullanılıyor. Buralarda istemediğimiz becerileri çıkarıp, yerine başka beceriler ekleyip seçtiğimiz becerileri geliştirebiliyoruz. Becerilerinizi oynama şeklinize göre belirlemek size kalmış. Ben az ama hızlı saldırıları seçip daha hızlı bir oyun deneyimi elde etmeyi amaçladım. Belki de siz daha ağır ve ölümcül darbeler vurmaya seçersiniz. Oyun bu şekilde, hazır olanı sunmak yerine deneyim edip keşfetmenizi ve öğrenmenizi sağlıyor. Yeteneklerinizi belirliyorsunuz fakat neyin, ne işe yaradığını mücadelelerde deneme yanılma yöntemiyle, düşe kalka öğrenmeniz gerekiyor. Deneysel ve keşifsel oynanış anlamında oldukça güzel bir özellik bu... Transistor ile size, farklı kombinasyonları kullanarak kendi dövüş stilinizi oyuna aktarma şansı sunuluyor. Bununla birlikte harika parçalara ve doyurucu bir hikâyeye de tanıklık etme şansına erişiyorsunuz. Bastion'dan hoşlandysanız, ilk hedefiniz Transistor olmalı. Eğer ilk defa bu türde bir oyunu oynayacak-sanız ve kendinize bir başlangıç noktası arıyorsanız, Transistor bunun için de harika bir seçim olacaktır. ■

Arka Kapılar

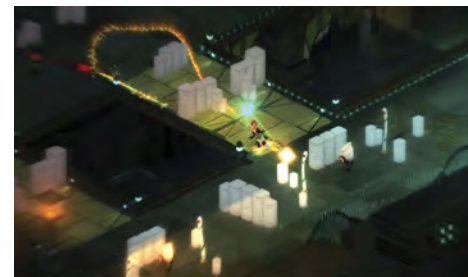
Oyun boyunca belirli noktalarda gördüğünüz arka kapılar vasıtasıyla -Bastion'da olduğu gibi- kasaba-vari bir mekâna geçiş yapıyorsunuz. Burada müzik dinleyebilir, hamakta yatıp dinlenebilir, "challenge"larda hızınızı ve gücünüzü test edebilirsiniz. Hikâyeyi bir çırpıda bitirmek yerine burada biraz vakit geçirmenizi tavsiye ederim. Belki birkaç kupa da açarsınız.

Transistor

- ⊕ Harika müzikler
- ⊕ Sürükleyici hikâye
- ⊕ Transistor
- ⊖ Mücadeleler yer yer sıkabiliyor

9,0

Alternatif Bastion



POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA

DÜNYA SU KONUSUNDA NE YAPACAK? 21. YÜZYILIN EN ÖNEMLİ KAYNAĞINI İNCELEMENİN, ARAŞTIRMANIN VE PLANLAMANIN YEPYENİ YOLLARI.

- ▶ Mükemmel bir evren simülasyonu.
- ▶ Kuantum kuşlar.
- ▶ Devam eden 10 harika uzay projesi.
- ▶ Küresel ısınma besin değerlerini nasıl etkiliyor?
- ▶ Adli tıp ve bilim.
- ▶ Paskalya adasının sırrı.
- ▶ Türkiye'nin Ar-Ge devleri.

Ayrıca soru&cevap bölümü, yeni icatlar, harika makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science Mayıs sayısında sizi bekliyor.



HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz



Yapım **Beenox**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, 3DS**
Web **theamazingspidermangame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral, Playstore**



The Amazing Spider-Man 2

Bye bye Peter Parker...

İlk Spider-Man oyununu hatırlayan var mı? Grand Theft Auto'yu düşünün ama aynı alanda Örümcek-Adam olarak dolaşıyorsunuz! Vakti için acayip heyecan verici bir oyun olmuştu. Ardından ikincisi, üçüncüsü geldi, heyecan gitti, düşüş başladı. Beenox seriyel el attı bir aşamada ve gayet iyi bir Spider-Man oyunuyla sevgili duvar sürüngenimizi bir kez daha sevilir hale getirdi. Yıl 2014 olduğunda, yıllar öncesinin oyununu önümüze servis eden Activision'ı kinamak istiyorum. Orijinal hiçbir şey olmadığı gibi oyunda, var olan tüm oyun mekaniği de yerin dibine geçmiş durumda. Sadece filmin şöhretinden yararlanmak için üretilmiş bir oyun olmuş The Amazing Spider-Man 2 ve gerçekten bu oyuna ilgi duymuyorsanız, yazının devamını okumanıza da gerek yok.

Peter Parker'ın amcasının öldürülmesiyle başlıyor hikâye ve bu hikâyeyi bilmeyen kalmadı. Bu noktadan sonraysa hikâye ilerlemiyor. Bir MMO'daki gibi, "oraya git, şuradaki olaya bir göz at, şunu getir" gibi basit görevler önümüze atılıyor. Bu görevler birbirinden o kadar kopuk ki oyundan 10 dakika içinde sıkılıyorsunuz. Devir "seamless", yani bölüntüler olmayan oyunların devri; sen inanılmaz uzun "Loading" ekranları olan bir oyunu bana verişen ben onu bu vakitte oynamam artık. Bakın onun yerine ne olabilir, anlatayım. Amcamızın ölümünü oynadık, bitti. Ardından Örümcek-Adam'ı öylesine bir kurgunun içine bıraktım ki oyuncu kendisini oyundan alamaz. Yani oyunu sakın başlatmazdım burada olduğu gibi. Sağlam bir takip sahnesi koyardım, ardından adam kaçardı, onu kovalardık bir bina içinde, tam onu yakaladık derken bir süper kötü binaya girerdi, onunla dalaşalım derken binadan fırladık (Takip ettiğimiz adam da kaçardı bu sırada.) ve ancak böyle vurucu bir sahneden sonra uyduruk görevlere bırakıldık.

Hepsi birbirine benzeyen birçok binanın arasında

ağ salladığımız oyunda büyük bir farklılık var ve o da sağ ve sol kollarımızı ağ atarken ayrı ayrı kontrol etmemiz. Ayrıca ağlar bu defa binaya deşmek zorunda; boşluktan sallanma olayı iptal edilmiş. (Fakat ne hikmetse boşlukta zıplarsanız Örümcek-Adam bir yerlere ağ atıp kendini yükseğe fırlatabiliyor.) Şehirde ağ atarak ilerlemek bu oyundaki yegâne eğlenceli konu, gerisi boş. Dövüşler direkt olarak Batman'den kopyalanmış. Örümcek-Adam'ın örümcek hisleri devreye girince kaçış hareketi yapıyor, yumruklar, tekmeler sallıyor tek tuşla ve iyi dövüştükçe güçlü "imza" hareketimizi yapıyoruz. Eğlenceli mi? Hayır...

Oyunda Peter Parker olarak dolaşıp dedektiflik yaptığımız, insanlarla konuşup farklı diyaloglara girdiğimiz bölümler de var ama bunların da ne bir heyecanı, ne de bir anlamı var. Bu kısımlar o kadar yavaş ilerliyor ki bir an önce bitsin diye dua ediyorsunuz.

Örümcek-Adam dövüştükçe, oyunda ilerledikçe seviye de atlıyor. Daha doğrusu yetenek puanları kazanıyor. Bu puanları da özelliklerini geliştirebileceği farklı yeteneklere harçlayabiliyor. Bunlar oyunu iyi yapmaya yetiyor mu? Elbette ki hayır...

PS3'te test ettiğim oyunun grafiksel kalitesinde pek bir problem yoktu ama -dediğim gibi- yükleme kısımları çok uzun sürüyordu. Uzunca bir süredir bu kadar fazla yükleme ekranına bakmamıştım. (Sanırım yeni nesilde durum daha iyidir.) Hiçbir kısmı iyi olmayan bir oyun olmuş yeni Örümcek-Adam macerası. Bence uzak durun.

■ Tuna Şentuna

The Amazing Spider-Man 2

- ⊕ Örümcek-Adam
- ⊖ Sıkıcı ve kopuk oynanış
- ⊖ Uzun yükleme süreleri

5,1

|| Alternatif **Saints Row IV**

Stan Amca'nın Dükkanı

Oyunun hemen başlarında Stan Lee'nin çizgi roman dükkanına giriş şansını elde ediyorsunuz. Burada oyun içerisinde topladığınız birçok şeye bakabildiğiniz gibi arcade makinesinden, dalga dalga düşmanların geldiği bir "challenge" bölümünü de deneyebiliyorsunuz.





Yapım **osao games**
Dağıtım **osao games**
Tür **Bulmaca, Macera**
Platform **PC**
Web **www.osao.com**



Chronology

Geçmiş mi, gelecek mi?

Geçmiş değişime fikri cezbetmiştir bizleri veya geleceği görmeyi merak etmişizdir. Bunun için hangimiz kahve falları baktırmadık ki? “Üniversiteyi kazanabilecek miyiz?” veya “İyi bir iş bulabilecek miyiz?” gibi sorular, o malum filmleri, dizileri izlerken hep aklımızdadır. Bu gibi sorular bizi etkilediği gibi, oyun yapımcılarını da etkilemiş ve birçok yapım ortaya çıkmıştır. Mayıs ayında yayımlanan ve incelediğim macera / bulmaca oyunu olan Chronology, türün sıradan oyunlarından ve bizi bölümler arasında çözülmeyi bekleyen sayısız bulmacaya davet ediyor. Ancak Chronology'nin türe getirdiği yenilikler hiç de yabana atılacak cinsten değil.



Zaman makinesi ve salyan-gozla çıktığımız bu yolculukta bizi hangi zorluklar bekliyor?



Oyunu açtığımızda bizleri fesli, sevimli ve yaşlı bir karakter karşılıyor. Çocuksu olduğu aşikâr zira çarkın üzerinde otururken bacaklarını sallıyor. Menü müziğinin girişi kulaklık kullananları birkaç saniye zor durumda bırakabilir ancak o birkaç saniyeyi geçtikten sonra müziğin kendini dinletmemesi için hiçbir sebep kalmıyor. Oyunu başlattığımızda hikâyenin müzik ve seslendirme eşliğinde anlatıldığını görüyoruz. Ancak bu sürecin hareketli birkaç resim veya animasyon ile desteklenmesi gerekirdi. Hikâyeye göre kahramanımız, çarklı makinelere dayalı bir dünyada yapılan yanlışlıkları geçmişte düzelterek geleceği daha yaşanabilir bir yer yapmayı amaç edinmiş. Oyuna başladığımızda uçan aracımız birdenbire arızalanıp ormana çakılıyor, tonton karakterin kontrolü bizlere geçiyor ki bu ormanda çeşitli tehlikeli canavarlar ve bitkiler yer alıyor. Ormanın derinlerine indikçe aracımızdan düşen, zamanı kontrol etmemizi sağlayan bir çeşit saat buluyor ve oyunun sihrinin aslında yeni başladığını hissediyoruz. Bu zaman makinesini elimize aldığımızda ilk önce çalışıp çalışmadığını kontrol ediyoruz ve zamanın neleri değiştirdiğini gösteriyor bizlere. Zaman makinesini her kullandığımızda zamanda yolculuğun aslında ne kadar basite indirildiği gösteriliyor. Bulmacaları aynı mekânda fakat farklı zaman dilimlerinde çözmemiz gerekiyor. Kimi zaman öyle bulmacalarla karşılaşırız ki “Tamam, buraya kadar, artık oynamıyorum!” diyor ve içten içe “Bu bulmacayı çözmeliyim!” diye düşünmekten kendimizi alamıyoruz. Bulmacaları çözerken tüm seçenekleri denemeli ve en basit çözüm yolu olan deneme yanılma mantığıyla hareket etmemiz gerektiği unutulmamalı. Bu nedenle oyunun sadece yetişkinler için değil, çocuklar için de faydalı

olduğunu belirtmeliyiz. Oyunun dinamikleri, çevrenin zamanlar arası dolaşımdan etkilenmesi çok iyi kurgulanmış. Kontroller olabildiğince basite indirgenmiş; yukarı, aşağı, sağa, sola, zıplama ve zamanı ileri - geri alma kontroller seçeneklerinden sadece bazıları. Bu kontrollerin diğer oyunlardan alışık olduğumuz şekilde konumlandırılmış olması da oyunun oynanabilirliğini artırıyor. Elbette ki gamepad kullanıcıları da unutulmamış. Oyunu oynarken kötü bir “bug” sürpriziyle de karşı karşıya kaldım ve bundan kurtulma şansım olmadığı için bölümü yeniden başlattım. Aynı zamandan bulmacaların aslında ne kadar kolay olduğunu da görmüş oldum. Oyunun ilk bölümlerindeki sesler üzerindeki titizce çalışılmış ama diğer bölümler beni hayal kırıklığına uğrattı. Kısa süreli kaydedilmiş ortam seslerinin tekrar bir yerden sonra baş ağrıttığı ancak müziklerin insanı rahatlatıcı, klasik müzik havasında olduğunu da belirtmek gerek. Duygular ve zamanlar arasındaki geçişler iyi bir şekilde kurgulanmış.

Bağımsız yapımcıların Steam'in Greenlight gibi platformlarla oyunlarını yayımlama imkânı bulması sayesinde çok güzel projelere imza atıklarına şahit oluyoruz. Chronology de macera / bulmaca oyunlarından hoşlananlar veya çocuğunun beyin gelişimini desteklemek isteyenler için ideal bir oyun. ■

Chronology

- ⊕ Kullanım kolaylığı
- ⊕ Gamepad desteği
- ⊖ Ortam seslerinin özensiz olması



4,0

Alternatif Portal



Stick it to The Man ★

Kafaları kollayın!

Tim Burton mı? Değil. Tim Schafer öyleyse. O da değil. Peki, bu oyunun arkasında kim var? Böylesine bir sanat anlayışı, böylesine karakterler ve böylesine bir macera oyunu... Stick it to The Man farklı bir yapım. Aslında çok farklı olmasa da kendi orijinalliğinde bir sanat ve mizah anlayışına sahip. Ve bu unsurlar onu bir nebze de olsa farklı kılıyor. Pure Chess, Pure Pool, Knytt Underground gibi oyunlara imzasını atmış olan Ripstone Games tarafından geliştirilen Stick it to The Man, PlayStation 4'ün mevcut kısıtlı oyun kütüphanesine renk getiriyor. Oyunun ana karakteri olan Ray, kendi halinde takılan ve şantiyedeki baretlerin güvenliğini test eden bir dostumuz. Yukarıdan fırlatılan çekiçlerin kafasına çarpmasının ardından kafasında beliren yıldızlara göre baretlerin kalitelerini kontrol eden Ray, mesai saatinin bitmesiyle evinin yolunu tutuyor. O esnada hava kuvvetleri tarafından kâğıttan bir uçakta (Bu oyunda her şey kâğıt!) taşınan önemli bir kapsülün Ray'in kafasına çarpması ve içindeki ahtapot kıvamındaki yaratığın kafasına yerleşmesi sonucu başlıyor oyunun hikâyesi. Ray, artık insanların düşüncelerini okuyabiliyor ve kafasından uzanan jöle kıvamındaki kola hükmedebiliyor.

El kol yapma, kafa kol yap!

Kafanızdan böyle bir kol çıktığını düşünün. Tepkiniz ne olurdu? Delirdiğinizi sanırdınız diye düşünüyorum. Ray de öyle düşünüyor; en azından alışınca da değil. Oyunun bize tanıttığı ve platform öğelerinin işleyişinin öğretildiği ilk bölümlerde Ray ile birlikte bu kola oldukça ısınıyor ve bir daha hiç ayrılmayalım istiyoruz. Peki, ya bu kolun fonksiyonları nedir? Ulaşamadığınız yerlerde bulunan tutunma noktalarına el atarak o noktalara ulaşabiliyor, insanların düşüncelerini okuyabiliyor ve oyunun ana oynanış unsuru olan çıkartmaları kullanabiliyorsunuz. Çıkartmalar, oyunda oldukça büyük bir yer edinen durumda. Oyunun isminde de yer edinen çıkartma odaklı oynanış, sağa sola koşmanıza, "Acaba

bu çıkartmayı nereye yapıştırırsam?" şeklinde kafa yormanıza ve aynı mekânları defalarca turlamanıza neden oluyor. Mesela bakımsız dişlere sahip olduğu için eşinin onu terk ettiği bir adama diş çıkartması bulup yapıştırıyorsunuz ağzının tam ortasına, bunun karşılığında aldığınız bir çıkartma da bölümün başka bir kısmında işinizi görüyor. Bu tür görevleri tamamlamanız için bu kolu oyun boyunca olabilecek en aktif şekilde kullanıyorsunuz. Oldukça enteresan ve yaratıcı bir araç doğrusu ve kullanımı da bir o kadar keyifli.

Kontrollerden bahsedelim şimdi de. Gamepad'ın sağ analog kolunu oynatarak hareket ettirdiğiniz kolu kullanmak için R2'ye basıyorsunuz. Alternatif olarak dokunmatik paneli de mouse şeklinde kullanmak size kalmış. Ayrıca gamepad üzerinde bulunan hoparlörden, düşüncesini okuduğunuz kişinin sesini direkt olarak duyabiliyorsunuz. İlk olarak Killzone: Shadow Fall ve RESOGUN'da kendini gösteren bu özellik Stick it to The Man'de de karşımıza çıkıyor ve içten içe sırtımıza neden oluyor.

Oyun anlamında bu aralar pek bir kuraklık var doğrusu. Tam da E3 öncesi güzel bir macera yaşamak istiyorsanız, bu oyunu bir deneyim edin derim. Dışardan bakıldığında ne kadar yüzeysel ve itici dursa da tam aksine bir o kadar sevecen ve içten bir oyun Stick it to The Man. Bu yazıyı okuduğunuza göre benim düşüncelerimi de okumuş oluyorsunuz, yani oyunun mekaniklerini güzel bir şekilde kavradınız. Öyleyse geriye oynamak kaldı. PS Plus aboneleri şanslılar tabii ki; oyun bu ay PS Plus üyelerine ücretsiz olarak sunulmuş durumda. ■

Stick it to The Man

- ⊕ Keyifli bir macera oyunu
- ⊕ Yaratıcı oynanış dinamikleri
- ⊖ Yer yer monotonlaşan ilerleyiş
- ⊖ Yeniden oynanabilir değil

8,0

|| Alternatif LittleBigPlanet



PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!



KICKSTARTER

Yeni fikirler için internet üzerinden yatırım toplamak artık çok kolay

SSD'LER

Sabit disklerin yerini almaya başlayan SSD'ler hakkında merak ettiğiniz her şey

3 TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

PCnet



İPHONE NEDEN PAHALI?

Gerçek maliyeti o kadar da yüksek olmayan ürünlerin fiyatını ne belirliyor?

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2014 Yıl 17 Sayı 201 Fiyat 790 TL

WEB'İ DİZE GETİRİN

POPÜLER SİTELERİN VE YAZILIMLARIN CAN SIKICI KURALLAR VE KISITLAMALARINDAN BİKTİNİZ Mİ? BİLİNEN ONLARCA HİLEYİ AÇIKLIYORUZ.

ONANIM

TERFİ REHBERİ

YENİ BİR KASA, ANAKART, İŞLEMCİ, RAM, EKİRAN KARTI, DEPOLAMA BİRİMİ, GÜÇ KAYNAĞI VE OPTİK SÜRÜCÜ ALMADAN ÖNCE ÖNERİLERİMİZİ OKUYUN.

DVD
HEDİYELİ

AYIN DOSYA KONULARI TAM 42 SAYFA



GÜVENLİK

BİLGİSAYARINIZ KILITLENMESİN

+ Bilgisayarınızı ele geçirmek isteyen hacker'ları durdurun



İNTERNET

SİNEMA SİTELERİ

+ Film keyfinizi zirveye çıkaracak siteleri seçtik



YAZILIM

NOSTALJİK OYUNLAR

+ Eski güzel günleri PC'nizde yeniden yaşayın

NASIL YAPILIR?

PC'nizi tablettten yönetin • Canlı kameraları izleyin • Android'i hızlandırın
Resimleri topluca boyutlandırın • Web tarayıcınızı geliştirin



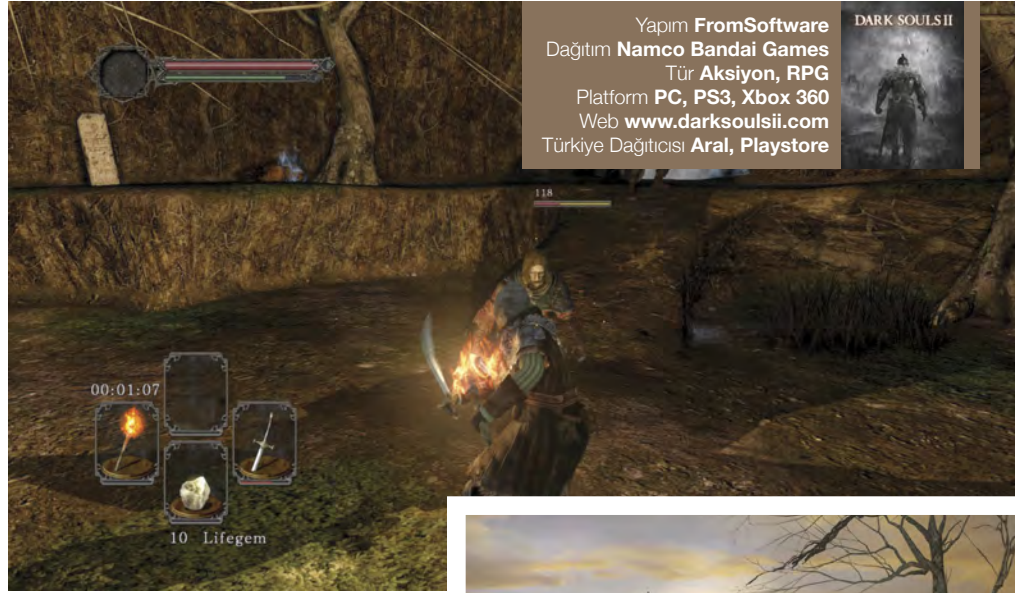
EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

Dark Souls II ★

Ölmeye, ölmeye, ölmeye geldik!

PS3 ve Xbox 360 için duyurulduğunda PC oyuncularının "Hani bana?! Hani bana?!" dediği Dark Souls II, ertelemelerin ardından geçtiğimiz ay PC için çıkışını gerçekleştirdi. İlk oyunun PC sürümünün kötü ve basit bir konsol uyarlamasından ibaret olmasına rağmen ulaştığı satış rakamları, ölmeye meraklı PC oyuncularının sayısının ne kadar çok olduğunu kanıtlamıştı. Klavye ve mouse ile mümkün olmayan oynanış, oyunda bulunan çözünürlük sınırı ve grafiklerdeki hatalar, bağımsız mod yapımcıları tarafından halledilmiş ve ortaya kötü bir uyarlamadan fazlası çıkmıştı. Yine de oyunun yapımcıları bu süreçte eleştirilmekten kurtulamamışlardı. Dark Souls II için "bir uyarlamadan daha fazlası olacak" diyen From Software, bakalım dediklerinin ne kadar arkasında durabilmiş.

Öncelikle ilk oyunu oynanmaz kılan klavye ve mouse ikilisinin daha işlevsel olduğunu ve oyuncular tarafından isteğe bağlı olarak kontrol ayarlarının değiştirilebildiğini görüyoruz. Fakat zamanlamanın önemli olduğu bu oyunda klavye ve mouse ile kontrolün yeterli düzeyde olduğunu söylemek zor. Klavye ve mouse ile uğraşana kadar herhangi bir gamepad ile oyunu konsolda oynuyormuşçasına oynamak



ulaşılıyor. Buna rağmen oyun PC'de dâhi ilk tanıtıldığı dönemdeki grafiksel şöleni oyunculara yaşatmayı başaramıyor. Burada da devreye giren mod yapımcıları, hazırladıkları paketlerle oyuna çağ atlatmayı başarıyorlar ama optimizasyondan uzak bu modlar ile yapımcının vaat ettiği grafiksel kalite arasında hala bir miktar farklılık oluyor. İlk oyunun aksine Dark Souls II'nin PC sürümünde herhangi bir "frame-rate" kilidi bulunmadığını söylemekte fayda var.

"Düşmanlarımız aynı zorluk seviyesinde sadece 20 kere yeniden doğabiliyor. Bu sebeple zorluk seviyeleri için ruhları dikkatli harcamakta fayda var"

da mümkün. Gamepad kullanırken menü geçişlerinde ekranda beliren mouse imleci de yakın zamanda modlarla kaldırılacaktır. Oyunun görselliğine değinecek olursak Dark Souls II'nin ortalama bir bilgisayarda konsol sürümlerinden bir gömlek üstün olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle PC sürümüne özgü yüksek çözünürlüklü kaplamalar, karakter ve çevre detaylarındaki iyileştirmeler, detaylı ışıklandırmalar ve gölgelendirmeler oyunun tanıtımındaki seviyesine

Grafiklere bu kadar değinmemizin asıl sebebi, oyunun atmosferini pekiştiriyor olması. Oyunun konsol sürümündeki başarısız ışıklandırma ve gölgelendirme nedeniyle bütün bir oyunu meşale kullanmadan bitirmek mümkün olmasına rağmen PC sürümünde meşaleleri idareli kullanmak için çabalamak gerekiyor. Dahası, bütün bu grafiksel gelişmelerle birlikte oyundaki yüklem sürelerinin de kısaldığı fark ediliyor. Nisan sayımızdaki konsol sürümü incelemesine



ek olarak Dark Souls II'nin online özellikleriyle daha farklı bir oyun deneyimi sunduğunu da söyleyebiliriz. Oyunda ne zaman zorlanırsak zorlanalım, yardımımıza koşacak başka bir karakter bulabiliyor ya da işimizi daha da zorlaştıracak başka bir karakterin dünyamızı işgal ettiğini görebiliyoruz. Burada devreye "Covenant"lar giriyor. Dokuz farklı Covenant'tan birine katılarak dünyamızı işgal edildiğinde yardım çağırabilir, başka dünyaları işgal ederek rütbe kazanabiliriz. Oyunun en başından itibaren "bonfire"lar arasında ışınlanabiliyor olmamız, yolda kaybedeceğimiz zamanı ve ruhları büyük ölçüde azaltıyor. Ne yazık ki artık sadece belirli düşmanları öldürerek ruhlarını sonsuza kadar toplayamıyoruz. Düşmanlarımız aynı zorluk seviyesinde sadece 20 kere yeniden doğabiliyor. Bu sebeple zorluk seviyeleri için ruhları dikkatli harcamakta fayda var. Son olarak oyunun ülkemizde kutulu olarak diğer oyunlardan ve konsol sürümünden uygun fiyata, neredeyse konsol sürümünün üçte biri fiyatına satılıyor olduğunu söyleyelim. Oyunun sonunu görebilecek kadar sabırlı oyuncuların bu meydan okumaya ve tabii ki ölmeye bekliyoruz!

■ Ahmet Ridvan Potur

Dark Souls II

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Geliştirilmiş grafikler
- ⊕ Mod desteği
- ⊕ Sonsuz oyun dünyası
- ⊖ Klavye ve mouse ile kontrol zorluğu
- ⊖ İlk gösterildiği grafiklerden uzak olması

8,9

Alternatif Rune





Yapım **Spiders**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360**
Web **www.boundbyflame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



Özelleştirme

Silahlarınızda ve kıyafetlerinizde bulunan yuvalara, çevreden topladığınız işlenmemiş metal, çelik, deri gibi parçaları kullanarak yeni özellikler ekleyebilirsiniz. Kılıcı geliştirdiğinizde sadece özellikleri değil, aynı zamanda ekipmanın şekli de değişiyor ve geliyor. Bu, görünüşe önem veren RPG fanları için oldukça güzel bir özellik.

Bound by Flame

Ateşin buz ve ölüm ile imtihanı

PlayStation 4'ün çıkışını gerçekleştirdiği günden beri tüm PS4 sahipleri olarak büyük bir beklenti içerisindeyiz. Başından saatlerce kalkamayacağımız, bizi alıp farklı diyarlarda turlatacak, yeri geldiğinde de ecel terleri döktürecek bir RPG bekliyoruz. Sanırım çok şey istiyor çünkü böyle bir oyun PS4 cephesine henüz gelmedi. Yola bu amaçla çıktığını umduğumuz Bound by Flame ne kıvamda peki?

Şeytan tarafından ele geçirilen bir paralı asker rolüne bürünüyoruz. Başlarda oyunun mekaniklerini öğrenmeye çalışırken bir tapınağı koruyoruz ve bahsi geçen şeytan da bedenimize bu esnada patlak veren olaylarda giriş yapıyor. Hikâye kabaca bu şekilde başlasa da asıl bahsetmeye değer gördüğüm noktalar, rol yapma oyunlarının can damarı olan yetenekler, yetenek türleri ve oyun mekanikleri. Oyunda birbirinden farklı üç yetenek ağacımız bulunmakta. PS4 gamepad'inin dokunmatik paneliyle açtığınız ana menüden Yetenekler kısmına geldiğinizde Warrior, Range ve Pyromancer yetenek ağaçları karşınızda beliyor. Sınıf fark etmeksizin düşmanlarınıza atabileceğiniz ve kılıcınızın saldırısını arttırabileceğiniz çeşitli büyü yeteneklerine de sahipsiniz. Savaşlar esnasında R1 düğmesiyle kılıç ve hançer arasında geçiş yaparak bu sınıfları ilerlettiğinizde farklı şekillerde kullanabilirsiniz. Bu bağlamda, sınıfları oynayıp stilinize ve konunuza göre karma şekilde kullanabilirsiniz. Karşınızda hantal bir yaratık varsa hançerlerinizi çekebilir veya R3 ile gizlilik moduna girebilirsiniz mesela. Beceriler dışında bir de "Feats" denilen bir özellik sekmemiz var ve burada yer alan pasif özellikler de kullandığımız iksirlerin

etkisini veya karakterin eşya düşürme oranını arttırma gibi özelliklere sahip.

Konsolda RPG oynarken çoğu insanın en başta canını sıkan nokta, büyük kullanım mekanikleri olmuştur. Bilgisayarda sahip olduğunuz sınırsız kombinasyon seçeneği PS4'te yerini yetkinlikle kullanabileceğiniz beş - altı tuşa indirilmiş durumda. Bu noktada arka kısımda yer alan tuşlar devreye giriyor. L2 tetiğine bastığınızda kendini gösteren yetenek sekmesiyle ana büyüler kullanımınıza sunuluyor. Taktiksel menü fonksiyonu gören L1'e bastığınızdaysa "Powers" ve "Orders" isimli iki menü karşınıza çıkıyor. Savaşlarda bolca başvuracağınız Powers sekmesinde çeşitli iksir ve büyüleri kullanabilirsiniz. Orders seçeneği altındaysa partinizdeki kahramana kendini savunması veya uzaktan saldırı yapması gibi çeşitli komutlar veriyorsunuz. Partinizdeki karakteri önemsiyorsanız komutları kullanmak isteyeceksiniz, aksi takdirde yapay zekâ oldukça yapay olduğu için yanınızdaki kişi saniyeler içinde ölebiliyor. (Hele ki en zor zorluk seviyesinde oynuyorsanız...) Bütün bu bahsettiğim noktalardan oyunun en güzel noktaları olarak bahsedebiliriz. Oyunun geri kalan mekanikleri ve oynanış orta seviyede bir doyuruculuk taşıyor. Daha fazla derinlik arayanların yüzünün güleceğini pek sanmıyorum. Bound by Flame, rol yapma unsurlarıyla gücünü sergilemeye çalışıyor fakat dövüş sisteminin gereksiz zorlu yapısı, yapay zekânın zekâ adına pek bir şey sergileyemeyişi, hikâyenin oyuncuyu pek tatmin etmeyişi ve PS4'teki sabit olmayan kare/saniye oranı ile yumruklara esir düşüyor ve yere kapaklanıyor. PS4'ün hala daha yerinde sayan boş kütüphanesinde vakit geçirmelik bir RPG arıyorsanız şayet, Bound by Flame'i deneyebilirsiniz. Fakat kusursuz bir RPG deneyimi peşindeyseniz, bu oyun sizi pek tatmin etmeyebilir. ■



Bound by Flame

- ⊕ Detaylı özelleştirme seçenekleri
- ⊖ Hikâyenin tatmin etmeyişi
- ⊖ Yapay zekânın yapaylığı
- ⊖ Dövüş dinamikleri

6,0

|| Alternatif **Dark Souls II**



Soul Sacrifice Delta

Yeni değil, eski hiç değil

Soul Sacrifice'i oynadınız mı? Kaç saat, kaç gün oynadınız? Çok mu? Bitirdiniz mi oyunu? Peki, çok mu sevdiğiniz, devamını ister halde mi buldunuz kendinizi?

Peki, siz daha önce Soul Sacrifice'i hiç oynamamış olanlar... Monster Hunter tipi oyunlardan hoşlanıyor musunuz? Art arda farklı tipte, boss kıvamındaki yaratıklara karşı savaşmayı sever misiniz?

Bu sorulara cevabınız "evet" ise Soul Sacrifice Delta sizin oyununuz ve bu incelemeyi mutlaka okumalısınız. Dediklerimde kendinizden bir şeyler bulamadıysanız aramaya devam...

Şahsen çok da beğenmediğim Soul Sacrifice'in Delta sürümünü yeni bir oyun değil. "Soul Sacrifice 1.5" olarak tanımlayabileceğimiz Delta, var olan Soul Sacrifice hikayesine yenilikler ekliyor, daha fazla yaratık getiriyor ve birkaç tane ek özellikle Soul Sacrifice'i daha büyük bir oyun haline getiriyor. Çeşitli büyülere sahip olan kahramanımızla bir dolu yaratığın peşinden koştuğumuz oyundaki ilk yenilik, karakterimizi daha da fazla modifiye edebilmemiz. Eskiden bu alanda resmen seçenek yoktu, şimdiyse karakterimizin görüntüsünü renklerle ve farklı kıyafet seçenekleriyle değiştirebiliyoruz. Seçenekler çok fazla olmasa da güzel bir ayrıntı olmuş.

Kıyafetten daha önemli bir eklenti, üç farklı taraftan biriyle ittifak yapabileceğiniz; Avalon, Sanctuary ve Grim (Grimm Kardeşler hikâyesinden esinlenilmiş.) taraflarından biriyle ittifaktıktan sonra bu tarafların hikâyesini takip ediyor ve farklı görevler alabiliyorsunuz. Her tarafın benimsediği farklı bir yaşam tarzı bulunuyor ve bu da oyun boyunca karşılaştığımız karakterlerle olan diyalogları etkiliyor. Sahip olduğumuz Sigil'ler (Büyüler) de seçtiğimiz tarafa göre farklı bir biçimde şekilleniyor. Bu "faction" özelliği de oyunu baştan aşağı değiştiren bir eklenti değil ama oyunun ömrünü uzatıp oyunu derinleştirdiği de bir gerçek.

Sahip olduğumuz yapay zekâ arkadaşların durumlarını incelemede de kolaylıklar tanınan oyunda yepyeni silahlar, görevler, yaratıklar ve boss'lar da bulunuyor ki ilk defa bir oyuna ek yaratık geldi diye bu kadar sevinmiş olabilirim. Soul Sacrifice'in en büyük eksiği, aynı yaratıklarla sürekli karşılaşip aynı hareketleri yapmaktı. Bu durum da kısmen daha eğlenceli hale gelmiş durumda.

Faction'larla gelen görevlerin yanında, oyunun hikâyesini tamamladığınızda, Magusar'ı yendiğinizde yepyeni bir hikâye kısmı daha açılıyor. Burada seçtiğiniz taraf da iyiden iyiyeye önem kazanıyor ve yeni açılan bölümün uzunluğuna da hayret ediyorsunuz. Her ne kadar normal Soul Sacrifice hikâyesi kadar derin olmasa da oyundan gerçekten zevk aldıysanız, bu görevleri ve hikâyeyi takip etmek de keyif verecektir diye düşünüyorum. (Beni çok sarmadı.)

Bu kadar yeniliğe rağmen Soul Sacrifice Delta'ya iyi bir oyun diyebilir miyiz peki? Çok büyük bir çaba olduğu ortada ama tüm bu değişikliklere rağmen oyun hala çok tekrarlıyor. Yaratıklar çeşitli olabilir, büyülerimiz farklı şekillere giriyor olabilir ama zaten temelde Soul Sacrifice'in savaşları çok eğlenceli değildi. Durum böyle olunca da aynı savaşları tekrar tekrar yaşamak bu kadar yenilikle bile pek de çekilmiyor. Oyunlardan kolayına sıkılmayan ve PS Vita'da uzun soluklu bir oyun arayanlara tavsiye edebileceğim oyuna mesafemi korumaya devam ettiğimi bildirir, Watch_Dogs'a dönüş yaparım. ■ Tuna Şentuna

Eski Karakter

Soul Sacrifice'i bitirdiniz veya bitirmediniz, bu oyunda yer alan karakterinizi Delta'da kullanmak mı istiyorsunuz? Eğer oyun kaydınız duruyorsa aynı karakteri alıp yeni oyunda da kullanma olanağı sunulmuş, çok da güzel olmuş.

Soul Sacrifice Delta

- ⊕ Tonla yenilik
- ⊕ Ek hikâye
- ⊖ Aynı, tekrarlayan oynanış

7,1

Alternatif Toukiden

∨ Bu bir şey değil; daha ne yaratıklar var...



BIGBOSS

Bir oyun firması, işten anlamayan bir patron, bir programcı...
Tuna Şentuna

Savaşın Nefesi

- Merhaba oğlum.
- Selam patron.
- Nasılsın?
- İyi patron ya, n'olsun...
- N'apıyorsun?
- Çalışıyorum işte son oyun üzerinde.
- Ofistesin yani...
- Evet, aynen.
- Ben de oradayım aynen.
- ...
- Susuyorsun. Çünkü kim bilir neredesin!
- Açıklayabilirim.
- Neyi açıklayacaksın, neyi! Gördüklerime mi inanayım, sana mı?!
- Böyle olsun istememiştim...
- Ben yanlış bir çıkış yaptım, diyalog aldatma hikâyesine döndü, sen de hiç bozuntuya vermiyorsun ha!
- Belki böyle böyle devam edip telefonu kapatırız diye düşünmüştüm.
- Niye ofiste değilsin lan? Başka kimse de yok zaten!
 - Uzunca bir süredir sadece ikimiz olduğumuzu size bir kez daha hatırlatmalı mıyım acaba...
 - Hepsini geri gelecek, hepsi tıptı tıptı dönecek.
 - Ben geleyim isterseniz hemen patron?
 - Otobüsle mi geleceksin, uçakla mı geleceksin?!
 - Deniz kenarında olduğumu nasıl anladınız?

- Şu an itiraf ettin çünkü.
- İsterseniz ben-
- Yok öyle kaçmak. Yeni oyunu telefonda yapacağız. Otur dizüstü bilgisayarının başına.
- Laptop'a dizüstü bilgisayar diyen tek insan olabilirsiniz bu diyarda.
- Hem suçlusun, hem saçma.
- Bence yeni oyunumuzda bir suçluyu kontrol edelim!
- Git denize gir gel de kafan çalışsın; hararet yapmışsın.
- ...
- Aaa, gidiyor! Dur lan mecaz yaptım!
- Caz mı yaptınız?
- Mecaz lan mecaz!
- CAZlan ne demek patron? İstanbul'da Caz festivali falan mı?
- Sakin olmaya çalışıp bunları duymazdan geleceğim. Oğlum bak-
- "Git" diye bitmeyecek değil mi o söz? Modası geçti zaar.
- Zaar mı? Oğlum bak git mi? LAN!
- Tamam, sustum patron. Gölgede bir yer buldum, daha iyiyim şimdi.
- Aferin. Diyecektim ki şu Call of Duty'nin yeni oyunu açıklanmış, Advanced Warfighter-
- Warfare.
- Waffle mı?
- Warfare patron, Warfair!
- Sonuncusunu yanlış yazdın.



“Ağzını öptürmüyorsun,
gözünü seveyim dedim...”

- Telefona su kaçtı, ondan olabilir.
- **Hayvan çocuk! Orada suların içerisinde, ben burada Advanced Warwaffle'ın... Hay! Neyse işte, o oyunun tanıtımını okudum da LEVEL'dan, pek de olumlu bakmamışlar bazı şeylere.**
- Aman onlar ne anlar ya, kapakları güzel sadece.
- **Çocuğum! Daha iyisini sen yap o zaman! Anca laf!**
- Ne demişler patron?
- **Çalışan demir işlidir.**
- Yok dergide diyorum...
- **Ha, şimdi mesela ana karakter varmış, o sessiz bir tipmiş.**
- Introvert'tür belki?
- **Oyunun intro'sunu nereden bileyim lan daha?**
- Yok, yani diyorum ki, böyle içine kapanık bir tiptir.
- **Hayır evladım, hayır! Yapımcılar özellikle sessiz bırakmış delikanlıyı.**
- Biz seslisini yapalım!
- **Hah, ağzını öpeyim.**
- Oha.
- **Lafın gelişi lan! Sonra böyle yakın gelecek teması varmış. O da yakın yani, ne gerek var. Biz diyorum-**
- Daha da ilerisini yapalım! Uzak gelecek!
- **Hah, gözünü seveyim.**
- O başka zaman kullanılıyor patron, buraya uymadı.
- **Ağzını öptürmüyorsun, gözünü seveyim dedim...**
- Şu dediğinizi bir tartıp ölçerseniz kimin hararet yaptığını anlayacaksınız bence.
- **Klima kapalı çünkü! Sıcak burası da!**
- Klimamızın hiç olmaması olması...

- **Ondan sonra bu oyundaki kahraman bir cihaz takıyormuş koluna bacağına, güçleniyormuş o sayede. Bizim oyunda cihaz falan olmasın, direkt bir hap alsın oyuncu, çok güçlensin bir anda!**
- Bonzai falan mı, ne o?
- **Oğlum sen nerede büyüdün lan? Bilmediğin halt yok!**
- Öyle bir hap saçma geldi de bir an; en fazla güçlendiğini hissedebilir gibi geldi.
- **Neyse işte sen olayın özünü anladın.**
- O zaman biz böyle 2500'lü yıllarda geçen, sürekli konuşan bir kahramana sahip olan, hap atınca-
- **İlaç alınca diyelim bari, kötü örnek oluyoruz bizi dinleyenlere.**
- Telefonlarımız mı dinleniyor?
- **Olur olur oğlum, burası Türkiye!**
- Sondaki ünlem bence gereksiz oldu; tezahürat gibi algılanabilir.
- **Hey ya rabbim ya!**
- Bu da neşeli oldu, “heyya” falan derken...
- **Oğlum kapat lan telefonu kapat. Tünele girdim ben, 10 yıldan önce de çıkmam.**
- Sabit hattın aramadınız mı beni? Öyle çıktı.
- **Düşün işte fanteziyi...**
- Saygılar patron.



GELECEĞİ YAZANLAR

Mobil Oyun Atölyesi

Katıldılar, eğitim aldılar, geliştirdiler, yarıştılar

Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı ve Turkcell Geleceği Yazanlar Projesi işbirliğiyle geçtiğimiz sonbaharın Eylül ayında, Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi ortaya çıktı. "Takimini kur, oyununu yap!" sloganıyla genç oyun geliştiricilerinin dikkatini çeken atölyeye katılmak bir hayli yüksek oldu. Bahçeşehir Üniversitesi adına Güven Çatak'ın, Turkcell Geleceği Yazanlar Projesi adına da Ayşe Özdemir'in öncülük ettiği atölyeye 396 başvuru yapıldı, bu başvuruların değerlendirilmesi sonucunda 35 katılımcı atölyeye dâhil edildi. Sonrasında irili ufaklı 11 takıma ayrılan katılımcılar, altı haftalık eğitim sürecine tabi tutuldular. 66 saatlik eğitim sürecinde prodüksiyon, sanat, tasarım, ekonomi, teknoloji ve transmedya gibi başlıklar altında verilen dersler sayesinde oyun geliştiricileri hem atölyede, hem de atölye sonrası planladıkları kariyerde kullanabilecekleri her türlü bilgiyle

donatılmış oldular.

LEVEL olarak basın sponsoru olduğumuz Mobil Oyun Atölyesi'nde hem yerli, hem de yabancı eğitmenlerden eğitim alan 35 katılımcı ve 11 takım, aynı zamanda tatlı bir rekabetin de içinde yer aldılar. Her takımın bir proje hazırlama ve altı haftalık eğitim sonunda bu projeye boy gösterme, yarışma hedefi vardı. 8 Mart'ta başlayan serüven, oyun fikirlerinin ve oyunların deneme sürümlerinin tanıtıldığı kapanış töreninde sona erdi. Törende açılış konuşmalarını takiben oyunlarının sunumunu yapan takımlar, ardından başarı sertifikalarını aldılar. Törene dair önemli bir detay da takımların ortaya koyduğu oyunların, yatırımcı ve danışmanlar ile buluşmasıydı. Ayrıca Turkcell de atölyeye verdiği desteği, başarılı bulunan oyunları T-Market'e yükleyerek pekiştirdi.

Her yönüyle tatmin edici bir atölye deneyimi

geride kalırken, iki önemli haberi de paylaşmak isteriz. Öncelikle bu altı haftalık eğitimi kaçıranlara müjdeyi verelim: Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi, altı aylık yeni bir dönemle devam edecek ve verilen eğitimlere yönelik bir de kitap çıkarılması hedefleniyor. İkinci önemli haberse Bahçeşehir Üniversitesi'nin 2014 - 2015 eğitim döneminde açacağı ve Türkiye'de bir ilk olan Oyun Tasarımı yüksek lisans programı. Artık amatör oyun yapımcıları, çıktıkları zorlu yolda uğrayacakları duraklardan birinin neresi olduğunu bilecekler.

Atölyeye genel bir bakış atıp geleceği dair müjdeli haberler verdikten sonra artık sıra geldi 36 katılımcının oluşturduğu 11 takımın neler yaptığına. Kapanış töreninde boy gösteren, yatırımcı ve danışmanların beğenisine sunulan 11 oyunu ilerleyen sayfalarda görebilir ve ilginizi çekenleri şimdiden takip listesine ekleyebilirsiniz.





The Book of Warrior

"Bir savaşçının hikâyesini yazacağız ama çizerek"

Edible Uncle ekibi tarafından hazırlanan The Book of Warrior'ın hem tek kişilik, hem de multiplayer seçenekleri bulunuyor. Ücretsiz olarak oyuncuların beğenisine sunulacak oyunun oynanış sistemini kolay ve devrimsel olarak niteleyen ekip, hızlı ve rekabetçi oyun yapısı sayesinde de The Book of Warrior'ın bağımlılık yapacağını öngörüyor. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter ve düşmanımız, açık duran bir kitabın iki tarafında yer alıyor; yapılması gerekirse ekranda beliren sembollerini hızla ve düşmandan önce çizerek karşı tarafa saldırmak. Reflekslerin konuştuğu bu mücadele sonunda ayakta kalan taraf savaşta kazanıyor.



Overwhelmed

"Karanlık bir kez daha dünyanın üstüne çökmek üzere"

Cimex ekibi tarafından hazırlanan Overwhelmed, bizi karanlık atmosferiyle karşılayan ilk anda. Kaosun hâkim olduğu bir dünyaya sahip olan oyunda, güç uğruna ne kadar ileri gidebileceğimiz sınanıyor. Multiplayer destekli ve sıra tabanlı strateji türündeki Overwhelmed, ölüm tanrısının diğer tüm tanrıları yok ettiği bir dünyada geçiyor. Amaçsa ölüm tanrısının vaadi üzerine önümüze çıkan herkesi yenip onun yanına ulaşmak. Bu yolda beş şampiyon arasından üç kişilik bir ekip kuruyoruz ki her şampiyonun kendine özgü kabiliyetleri bulunuyor. Oyunu oynadıkça ve rakip şampiyonları öldürdükçe seviye atlıyor, sıralamada tırmanışa geçiyoruz.



Seeding

"Rüzgâra karşı duran bir tohum olarak"

Egghead Motion Works ekibi tarafından hazırlanan Seeding, olabildiğince yol almaya çalışıp en yüksek skoru yapmaya çalıştığımız bir oyun. Oyunda kontrol edilen karakterimiz, "Ing" adını taşıyan bir tohum. Ailesiyle mutlu mesut bir hayat sürdüren Ing, bir gün esen sert bir rüzgâr sonrası yaşadığı yerden kopup uzaklara yol almaya başlıyor. Üstelik artık hayatta kalması da zor ve yaşamak için güneş ışığına ihtiyacı vardır. Bizim görevimizse onu olabildiğince verimli alanlara sürüklemek, ışık huzmeleriyle buluşturmak ve neslini devam ettirebilmesi için çiçek açmasını sağlamak ama rüzgâr her zaman düşmanımız olmaya devam ediyor.



Taksim - Tünel

"Taksim Meydanı'ndan aşağı hiç koşmayı denediniz mi?"

Baboon ekibi tarafından hazırlanan Taksim - Tünel, İstanbul'da yaşayan ya da en azından Taksim'i ziyaret etmiş herkesin aşına olduğu bir konuya parmak basıyor. Taksim Meydanı ile Tünel arasındaki insan trafiği çoğu zaman can sıkıcı olabiliyor, hatta zaman zaman da insanı çileden çıkaran seviyeye ulaşabiliyor. Taksim - Tünel oyunu da bizi bu ortama dâhil ediyor. Şöyle ki cadde üzerinden gitmemiz gereken bir yer, buluşmamız gereken bir arkadaş, aşmamız gereken bir mesafe var ve biz de istenen noktaya ulaşmaya çalışıyoruz. Karşımızdaysa anketörler, müzisyenler, taraftarlar ve daha nice engel mevcut. Alın size bir oyunda hayatın gerçeği!



Apartman

"Bir apartman dairesinde kilitli kalsanız ilk ne yapardınız?"

CodeCodeCode ekibi tarafından hazırlanan Apartman, bizi aslında günlük hayatta başımıza gelebilecek bir olayı tecrübe etmeye itiyor. Bir apartman dairesinde sıkışıp kalmak, dışarı çıkamamak, dışarı sesini duyuramamak nasıl olurdu, bu oyun sayesinde cevap buluyoruz. Esprili bir dile sahip olan oyunda "Adem Fırçacı" adlı karakteri kontrol ederken, kız arkadaşımıza sürpriz yapmak için Galata'da kiralık ev araştırmasına giriyor ama en nihayetinde bir dairede sıkışıp kalıyor ve macera başlıyor. İlk olarak iOS, sonrasında Android cihazlar için ücretsiz yayımlanması düşünülen oyun dört bölüm olarak planlanmış durumda.



Mojomania

"Adanızı istila eden uzaylı korsanları durdurmalısınız!"

Daydream ekibi tarafından hazırlanan Mojomania, iOS ve Android cihazlar için geliştirildi. Üç farklı adadan oluşan bir oyun dünyasında amacımız, bu adaları istila etmeyi kafasına koyan uzaylı korsanları (Pirabot) geldikleri gibi geri göndermek. Bunu yapmak için de alışılmış "üçlü eşleme" yapısında ve belirli bir sürede sembollerini bir araya getiriyor, bu sayede kaynak topluyoruz. Süre bittiğindeyse ekranda düşmanlar belirlemeye başlıyor, bu sefer de kurduğumuz ve kuracağımız kuleler sayesinde onları yok etmeye çalışıyoruz. Yapımcılar, üç farklı adada yer alan altı bölümden ilkinin ücretsiz olarak yayımlanmayı planlıyorlar.



Mirrors and Plants

"Güneşin hayat verişine yardımcı olmak ister misiniz?"

Karpuz Games ekibi tarafından hazırlanan Mirrors and Plants, iki boyutlu ve "cartoon" tarzı grafiklere sahip bir yapımdır. Oyundaki amacımızsa oldukça ilginç; 250 yıldır güneşe hasret kalan ve doğası gereği dikildiği için hareket edemeyen bitkileri -aynalar yardımıyla- güneş ışığına kavuşturmak. Karanlık mağaraların en ücra köşelerinde yer alan bitkilere güneş ışığını ulaştırmak için açısını değiştirebildiğimiz, farklı türdeki aynaları kullanıyoruz. Oyunun başlarında az sayıda ayna işimizi görürken, oyunun ilerleyen bölümlerinde işler zorlaşıyor ve hem ayna sayısı, hem de ayna tipi (düz, içbükey, dışbükey) değişiyor.



Dark Flow

"Bilinmeyen bir güce doğru çekiliyoruz!"

Fractal ekibi tarafından hazırlanan Dark Flow, bizi uzayın karanlık atmosferinde kırıncı bir çarpışmaya davet ediyor. Multiplayer desteği sayesinde ön plana çıkan oyunda karşılıklı iki takım, karşı tarafına ana gemisini ele geçirmeye çalışıyor. Oyuncuların kontrol ettiği gemilerse farklı özellikleriyle birbirinden ayrılıyor, birbirine karşı avantaj sağlıyor. Değişken savaş alanı dinamikleriyse oyuncuları her seferinde farklı stratejiler izlemeye zorluyor. İlk aşamada iOS için hazırlanan Dark Flow'un üç aylık bir süreç sonunda Android işletim sistemine sahip cihazlara da uyarlanması hedefleniyor.



Jinxcape

"Bu cadıda kaçış yok"

Intendo ekibi tarafından hazırlanan Jinxcape, bizi gerçek bir kaçış serüvenine dâhil ediyor. Oyunun hikâyesinde üç hayvan, kötü cadı tarafından esir alınıyor ve cadının amacı da bu hayvanları büyülerinde kullanmak. Durumun farkında olan hayvanlar işbirliği yapıp kaçmayı başarıyor ancak kurtuluşun hemen ardından ortaklık bozuluyor. Bu noktada da devreye biz giriyor ve hayvanları kontrol ederek peşimizdeki cadıdan kurtulmaya çalışıyoruz. Multiplayer tabanlı oyunda her oyuncu farklı bir hayvanı kontrol edip en önde kaçan olmaya uğraşır ki oyun tam bu noktada ilgi çekici hale geliyor çünkü kaçmak için birilerini feda etmek şart.



Toy's World

"Oyuncakları toplamak artık çok daha eğlenceli"

iMEtech ekibi tarafından hazırlanan Toy's World, bizi renkli oyuncakların dünyasına götürüyor ve zekâmızı sınıyor. Bulmacaların fizik tabanlı olması, zekâmız kadar mantığımızı da kullanmamız gerektiği anlamına geliyor. Oyuncakların yer aldığı bulmacalardan oluşan oyun, Candy Crush benzeri bir yol haritasına sahip ve her bölümde daha zorlu bulmacalar içeren oyunda işimiz gitgide zorlaşıyor, bölümleri üç yıldız alarak tamamlama hedefiyle oyunu daha zorlu hale getiriyor. Temelinde oyuncakları taşıdığımız, topladığımız bir yapı sunan bu renkli oyunda LEGO parçaları, kamyon, kepçe, tren ve daha birçok oyuncak yer alıyor.



Back Alley Monsters

"Arka sokağınızda canavarlar var desem?"

RedDeskGames ekibi tarafından hazırlanan Back Alley Monsters, uzayın derinliklerinden gelen canavarların başa bela olmasıyla yola çıkan bir hikâyeye sahip. İnsanlığı tehdit eden ve bulunduğumuz şehrin dört bir yanına dağılan canavarları ortadan kaldırmak tabii ki bizim görevimiz. MMORPG türündeki oyunun temel amacını, oyunu oynayan oyuncuların sosyalleşmesini sağlamak olarak açıklıyor yapımcılar. GPS tabanlı geliştirilen oyun, sosyalleşme işini de bu sistem üzerinden kotarmaya çalışıyor. İki ay içinde hem iOS, hem de Android cihazlarda boy göstermesi beklenen oyunda neler yapabileceğimizi görmek için az daha sabretmemiz şart.

Eğitmenler / Danışmanlar

Mobil Oyun Atölyesi'nde genç beyinlere eğitim ve danışmanlık veren isimler şöyle:

Adam Russell, İngiltere
Ahmet Ali Batı,
Game Developers Turkey
 Alper Yıldırım,
 Consala Games
Altuğ Işığın,
İzmir Üniversitesi
 Aras Şenyüz, Joygame
Artur Roszczyk,
Polonya
 Başar Simitçi, Devada
Benan Angil,
Duello Games
 Bulut Karakaya, Tart Games
Burak Tezateşer,
Nowhere Studios
 Çetin Tüker,
 Mimar Sinan Üniversitesi
Deniz Opal, Orbital Asylum
 Diğdem Sezen,
 İstanbul Üniversitesi
Doru Apreotesei, Almanya
 Emir Arkman,
 Overdose Caffeine
Emre Pehlevan,
Gripati Digital Entertainment

Fasih Sayın, Crytek
Fatih Özbayram, Almanya
 Güney Özsan
Gürkan Tümer,
Studio Nord
 İbrahim Yıldırım, Curefi
İnaç Arslaner, Crytek
 Kutay Peker, Pay By Me
Murat Kalkavan
 Orçun Nişli,
 Nowhere Studios
Ömer Bilge Ersoy,
Arcade Monk
 Özgür Soner,
 Madbyte Games
Rami İsmail, Hollanda
 Sercan Şengün, Oyunder
Sertaç Öğüt, Fundungo
 Tansu Kendirli, Oyunder
Tolga Özüygür,
Overdose Caffeine
 Tonguç İ. Sezen,
 Bilgi Üniversitesi
Turhan Yiğitbaşı,
Gamester
 Zehra Aydoğdu, Pay By Me



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Haziran 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



DONANIM



ASUS

Orta ve üst seviyeye hitap eden Striker Platinum

Sayfa 95



AOC

Profesyonel monitör ailesinden
Q2770PQU

Sayfa 96



Aerocool

Oyun severlere özel,
şık tasarımı

Sayfa 97



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

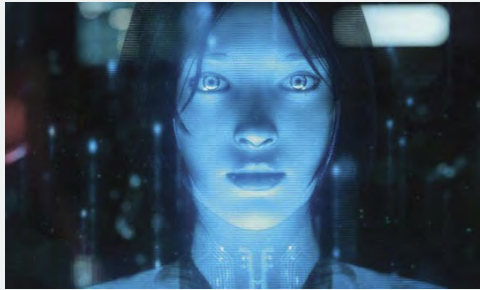
Sayfa 98



Firefox'u güncelleyin

Mozilla, eski Firefox'ları temizliyor

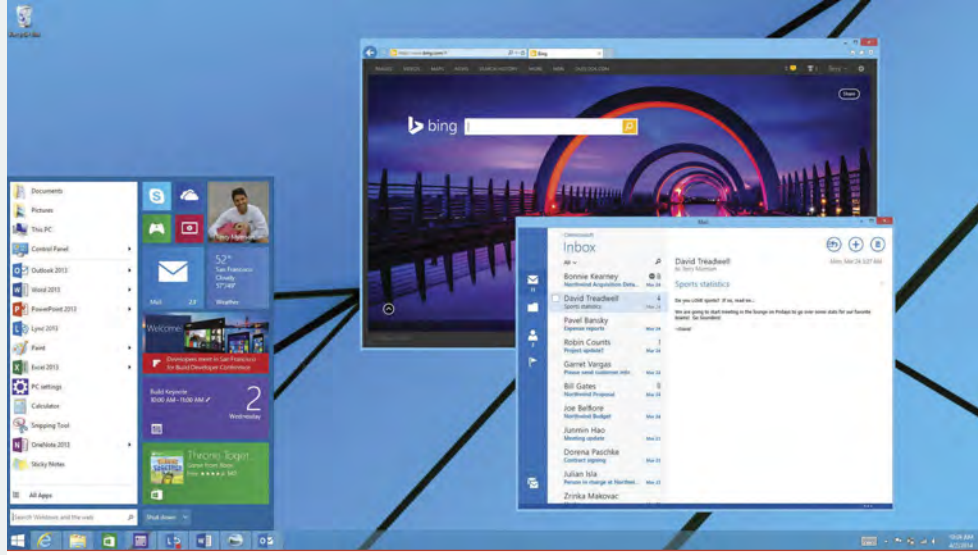
Mozilla, Firefox 30'dan itibaren güncelleme yöntemini değiştirmeyi planlıyor. Firefox 30'un 10 Haziran'da yayınlanması bekleniyor. Mozilla mühendisi Benjamin Smedberg, 10 Mayıs'ta yaptığı açıklamada, kullanıcıların bir kısmının halen güvenlik açığı bulunan eski sürümleri kullanmaya devam ettiğini, herkesin güncellemeleri almaları gerektiğini söyledi ve ekledi: "Her güncellemede, %2 Firefox kullanıcısı eski sürümde kalıyor." ■



Cortana için yeni iddia

Windows'a ve Xbox'a da mı geliyor?

Yeni bir iş ilanına göre, Microsoft'un sesli dijital yardımcısı Cortana, Windows Phone ile sınırlı kalmayabilir. Microsoft'un yeni yayımladığı bir iş ilanı, daha geniş bir Windows platformunda çalışacak bir sanal yardımcıdan bahsediyor. İlanda Windows Phone yerine Windows sözcüğünün kullanılması, ilgi çeken detaylardan biri. Microsoft'un Cortana'yı diğer platformlarına genişletmemesi için bir neden yok. Bu arada bir süre önceki söylentilerin Cortana'nın Xbox One'a ve Windows'a geleceğini iddia ettiğini hatırlatalım. Türkiye'deki Windows Phone kullanıcılarına hizmet vermeyen Cortana, henüz beta aşamasında bir yazılım ve bu yüzden sanal yardımcının önce final sürümüne ulaşması bekleniyor. ■



Windows 8.1'e güncelleme

Update 2 için geri sayım başladı

Windows 8.1'in yeni güncellemesinin 9 Eylül'de yayımlanacağı söyleniyor. Bahsedilen tarih, Eylül ayında Salı yamalarının yayımlanacağı günle eşleşiyor. Update 2'nin Windows kullanıcılarının uzun süredir beklediği Başlat menüsünü geri getirmesi bekleniyor. Yeni Başlat menüsü, ortaya

çıkan ekran görüntüsüne bakacak olursak canlı kutucukları da içerecek. Windows 8.1'in geçtiğimiz Ekim ayında, Update 1'inse Nisan başında yayımlandığını düşünürsek, Update 2'nin Eylül'de yayımlanması, güncellemelerin arasında yaklaşık altı ay olduğunu gösteriyor. ■



Yeni Windows Phone'lar geliyor

Lenovo da Windows ailesine katıldı

Kısa süre önce Motorola'yı satın alan Lenovo, artık Windows Phone'lar üretmeye hazır olduğunu açıkladı ve 2014 içinde en azından bir Windows Phone modeli geleceğini duyurdu. Lin Jun tarafından yapılan açıklamaya göre, 2014'ün sonuna doğru Lenovo markalı bir Windows Phone ile karşılaşacağız. Telefon

hakkında henüz başka bir detay bulunmuyor ancak tahminler, telefonun 4,5 veya 5 inç boyutlarında olabileceğini söylüyor. Lenovo hâlihazırda Windows PC'lerin en büyük satıcısı konumunda ve dolayısıyla Microsoft ile çok sıcak bir ilişkisi var ve Microsoft ile yakınlığını mobil cihazlar konusunda da iletilecek gibi görünüyor. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

ASUS ROG Striker GTX 760 ★

Oyuncular için Striker Platinum

Striker Platinum, orta / üst seviye kullanıcılara hitap ediyor. ROG serisi altında sunulan ekran kartı, şık ve kıskırtıcı tasarımı bir yana performansı da dikkat çekecek türden. Referans tasarıma göre %10'luk bir performans artışı sağlayan Striker Platinum, pek çok teknolojiyle donatılmış.

Striker Platinum'da dikkat çeken ilk noktalar arasında 10 mm'lik ısı boruları ile DirectCU II teknolojisinin yanında hibrit tasarımlı Cool-Tech fan teknolojisi oluyor. Bu iki teknolojiyle birlikte devasa boyuttaki ekran kartının ısı problemi ortadan kalkmakla beraber, aynı zamanda referans tasarıma göre çok daha sessiz çalışabiliyor. NVIDIA GeForce GTX 760'ı referans alan Striker Platinum, elbette ki fabrika çıkışında hız aşırıya da uğramış. Böylece yüksek performansı gözetken kart, bakalım detaylarında bize başka neler sunuyor.

NVIDIA'nın GeForce GTX 760 grafik ünitesini referans alan Striker Platinum, üzerinde geniş bir bellek desteği sunuyor. 4 GB kapasitesinde GDDR5 bellek desteği sunan Striker Platinum, referans tasarıma göre hız aşırıya bir yapıya sahip. Referans tasarıma göre daha yüksek derecede taban ve tavan çekirdek hızı sunan ekran kartı, 1085 MHz Base Clock ve 1150 MHz Boost Clock değerlerine sahip. 6008 MHz seviyesinde çalışan bellekler hız aşırıya uğramamış. Bellek arayüzü olarak 256 bit kullanan Striker Platinum, PCI Express 3.0 arabirimiyle uyumlu.

Büyük boyutuyla dikkat çeken kart, bu

nedenle anakart üzerinde geniş yer kaplıyor. Bu arada Striker Platinum'un maksimum ekran çözünürlüğü olarak 4096 x 2160 piksel görüntü desteği verdiğini de söyleyelim. Ekran kartının üzerinde bir adet HDMI, bir adet DisplayPort ve iki adet DVI bulunduğunu da sözlüme ekleyelim. SLI yapmak isteyenlerin de rahatlıkla kullanabilecekleri Striker Platinum, performans noktasında beklentileri karşılayacak düzeyde bir ekran kartı olmayı başarıyor.

Striker Platinum, Kepler mimarisini kullanan 28 nm GK104 grafik yongasını kullanan kart, önemli teknolojiler içeriyor. Ancak öncelikle kartın 1152 Cuda çekirdeğinin sahibi olduğunu da söyleyelim.

ASUS, Striker Platinum'da üst düzey soğutma sistemini, stabil bileşenleri ve oyuncu dostu stil ile arayüzü bir araya getirmiş. Siyah metalik kapasitörlü DIGI+ VRM ve sekiz fazlı Super Alloy Power gibi güçlü donanımsal bileşenleri kart içeriğinde kullanan ASUS, diğer yandan 10 mm çapında ısı borularıyla donattığı DirectCU II tasarımlı soğutucusuyla da kartı güçlendirmiş.

Referans tasarıma göre yapılan bu güncellemeler elbette ki performans anlamında olumlu anlamda geri dönüş yaşıyor. Buna göre kartın referans tasarıma göre %37 daha serin ve üç kat daha sessiz çalıştığını söylemek mümkün. Daha net ifade edecek olursak referans tasarım 80 derecelik ısıya ulaşırken, Striker Platinum'la maksimum ısı 65 dereceye çıkıyor. Kaldı ki biz yaptığımız testler sırasında

kartı tam yük altında çalıştırdığımızda ancak 64 derecelik sıcaklığa ulaşabildik. Diğer yandan ses konusuna yeniden dönecek olursak kartı tam yükte çalıştırdığımızda 40 desibel seviyesine ulaştık, boştaiken aldığımız değer ise 37 desibeldi.

Striker Platinum, stil sahibi tasarımıyla da konuşulması gereken bir kart. Stil sahibi olduğunun en net göstergesi, üzerinde yer alan Load Indicator ekranı. Striker Platinum'un üzerinde LED ışıklandırma ile süslenen ve "Load Indicator" adında bir bölüm mevcut. Bu ekran sayesinde kartın ne düzeyde çalıştığını anbean izleyebilirsiniz. Eğer bu bölüm kırmızı renkteyse kartın tam yükte, sarı renkteyse orta yükte ve mavi renkteyse hafif yükte çalıştığını anlıyorsunuz. Bu özelliği saydam bölme kasa kullanıcılarının oldukça çekici bulacağını sanıyoruz.

Striker Platinum'un bir diğer beğendiğimiz yanı sıra "ASUS GPU Tweak" adındaki yazılımı. Bu yazılımı kullanarak kolaylıkla hız aşırıya işlemlerini yapabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

ASUS ROG Striker GTX 760

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Art: Yüksek performans, ASUS teknolojileri, başarılı soğutma, stil sahibi tasarım, yazılım desteği

Eksi: Daha sessiz çalışabilirdi

9,3



AOC Q2770PQU ★

Ses yetenekleriyle dikkat çeken anakart

AOC, yeni monitörüyle monitör ailesini tüm hızıyla genişletmeyi sürdürüyor. Özellikle ergonomik yapıda bir monitör arayanlar tarafından tercih edilebilecek olan Q2770 modeli hem iş, hem de ev kullanımı için ideal bir kullanım sunuyor. Ergonomik yapısı sayesinde ofis ortamında rahatlıkla kullanılabilir olan monitör, diğer yandan yüksek çözünürlüğü ve geniş ekranı ile evlerde oyun ve film gibi eğlence amaçlı uygulamalar için de rahatlıkla tercih edilebilecek yapıda.

AOC'nin profesyonel ürün grubunda yer alan Q2770, tamamen ergonomik bir seçenek olarak öne çıkıyor. 27 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi olan monitör, LED arka aydınlatmalı yapıda. Keskin görüntüler sunan monitörün diğer bir artısıysa mat ekrana sahip olması.

AOC Q2770, özellikle ergonomik yapısı ve büyük geniş ekranıyla dikkat çeken bir model. Söze önce tasarımdan başlayalım. Ekranından ötürü geniş bir gövdeye sahip olan monitör, özellikle profesyonel kullanıcılara hitap ediyor.

Monitör tasarımı itibarıyla plastik yapıda ve bu nedenle çok özel görünmüyor. Eğer plastik malzemeli cihazlardan hoşlanmıyorsanız, monitörün size hitap etmeyeceğini şimdiden söyleyelim. Fakat diğer taraftan ergonomisiyle kolaylıkla beğeni kazanabilecek türde zira monitörün ekranı öne ve arkaya doğru

-5 ila +25 derece arasında eğilebiliyor. Diğer yandan monitörün boyunu -akıllı standı sayesinde- 130 mm daha yükseltebiliyorsunuz. Bunun yanında elbette ki ekranı sağa ve sola doğru çevirebilmek de mümkün. Dileyen kullanıcılar monitörü duvara da monte edebilirler elbette ki.

Monitörün sağ alt köşesinde gerekli ayarları yapılandırabileceğiniz menü butonları bulunuyor. Bu butonların herhangi bir dokunmatik yapıda olmadığını da söyleyelim. Yine bu monitörde de plastik ve düz bir menü yapısıyla karşılaşıyoruz. Menü kullanımıyla daha kolay modeller görmüştük. Ancak bir süre sonra alışılıyorsunuz.

Monitör, 27 inç boyutunda ekranıyla yüksek çözünürlük sağlıyor. Tam 2560 x 1440 piksel çözünürlük üreten monitör, böylece yoğun grafik işleriyle uğraşan kullanıcıların rahatlıkla beğenebileceği bir model olabilir. İncelememiz süresince sağladığı doygun görüntülerle bizi tatmin ettiğini de bu noktada söyleyelim; özellikle monitörün renk tutarlılığı gayet iyi seviyede. Yalnız monitörü kendinize uygun hale getirmek için menüsünü kullanarak birkaç ayar gerçekleştirmeniz gerekebilir.

Monitör, görüş açısıyla 178 dereceye kadar görüntü sunuyor. Bu sayede geniş bir alanı kapsayan görüntü sunabilen monitör, koyu sahnelerde de yüksek kontrast oranıyla iyi iş çıkarıyor. 1000:1 tipik kontrast oranının yanı

sıra 80.000.000:1 dinamik kontrast oranı da sunan monitör, 300 kandela parlaklık seviyesine de sahip. Bu arada monitörün 5 ms tepki süresine sahip olduğunu ve bu sayede oyun severlerin ilgisini çekebileceğini de söyleyelim. AOC Q2770, geniş bir bağlantı desteği de gösteriyor. Monitörün arka tarafında erişilmesi güç bir noktada topladığı bağlantıları arasında HDMI, D-Sub, DisplayPort ve DVI dışında USB noktaları da hazır bulunuyor. Diğer yandan kulaklık ve elbette ki hoparlörlerle de multimedya konusunda sıkıntı yaşatmadığını vurguluyor.

AOC'nin profesyonel monitör ailesi içinde yer verdiği Q2770 modeli, özellikle ergonomik yapısıyla dikkat çekici bir model. Ergonomisiyle özellikle profesyonellerin aradığı rahat çalışma ortamını sağlayabilecek olan monitör, 27 inçlik ekranıyla güzel de görüntü sunuyor.

■ Ercan Uğurlu

AOC Q2770PQU

İthalat: AOC

Web: www.aoc-europe.com/tr

Artı: Yüksek çözünürlük, ergonomik

tasarım, renk tutarlılığı,

geniş görüş açısı

Eksi: Plastik tasarım, İngilizce menü, erişilmesi güç bağlantılar

9,2

Aerocool GT-S Black Edition ★

Oyun severlere özel

Devasa yapısı sayesinde geniş bir anakart desteği sunan Aerocool GT-S Black Edition, siyah ve kırmızı rengin gücünü tüm tasarımına yansıtıyor. Akılcı manyetik ön kapak tasarımı, 25W fan kontrolcüsü, yedi adet fan yuvası, dört kırmızı LED'li şık görünümü, VGA derinliği, kablo yönetim sistemi ve geniş iç hacmi ile oldukça başarılı görünüyor. Geniş iç hacmi takip eden zengin fan seçenekleriyle yüksek performanslı sistemlere uygun hava sirkülasyonu da sağlayan GT-S Black Edition, plastik yapıda tasarlanmış ancak dış plastik gövdesinin içinde yer alan metalik kısmın da 1,2 mm kalınlığında SECC çelik malzemeden oluştuğunu da söyleyelim. Üst, yan ve ön paneli tamamen delikli ızgaralardan oluşan kasanın bu deliklerinde toz filtrelerini de görmek mümkün. Ön panelinde beş adet önden çıkarılabilir 5.25 sürücü yuvası görünüyor. Kasanın üst tarafındaysa iki adet USB 3.0, iki adet USB 2.0 ve kulaklık ile mikrofon girişlerini görüyoruz. Hemen yan tarafta güç ve yeniden başlatma düğmeleri ve diğer

yandaysa hız tuşları bulunuyor. Bu tuşları kullanarak kasanın içindeki fanların hızlarını kontrol edebilirsiniz. GT-S Black Edition; Flex ATX, Micro ATX, ATX, Mini ATX, Geniş ATX, E-ATX ve XL-ATX gibi zengin bir anakart desteği sağlıyor. Üstelik anakartı monte edeceğiniz alanın 1,2 mm kalınlığında çelik malzemeden üretilmiş olmasını da beğendik. Bunun yanında iç hacmin genişliği de muazzam ve 33 cm'lik ekran kartı derinliğine sahip olan kasa, böylece çoklu ekran kartı kullanan oyun severlerin beklentisini karşılayacak kapasitede olduğunu gösteriyor. ■ Ercan Uğurlu

Aerocool GT-S Black Edition

İthalat: Akortek

Web: www.akortek.com

Artı: Şık tasarım, geniş anakart desteği, su soğutma sistemlerine hazır, ön sürücü kapakları

Eksi: 3,5 ve 2,5 inç disklerin vidayla montaj edilmesi

8,2



Kingston HyperX 3K ★

Performans tutkunu oyun severlere

HyperX 3K, incelediğimiz modeliyle 480 GB'lık kapasiteye sahip ve bu modelin dışında 120 ve 240 GB'lık modeller de mevcut. 9,5 mm'lik kalınlıkta olan HyperX 3K, yapısı itibarıyla rahatlıkla dizüstü bilgisayarlarda kendine yer buluyor. Diğer yandan masaüstü bilgisayar kullanıcıları için kutu içeriğinde daha rahat montaj sağlamak açısından 3,5 inçlik bir adaptörün bulunduğunu da hemen söyleyelim. HyperX 3K, metalik bir yapıda ve böylece elinizde tuttuğunuzda SSD'nin sağlamlığını kolaylıkla fark edebiliyorsunuz. Metalik gövde açık ve koyu gri renklerinden oluşuyor.

İncelediğimiz HyperX 3K SSD, SandForce'un SF-2281 denetleyicisini kullanıyor. Kontrolcüler arasında en çok dikkat çeken markalar arasında SandForce, Marvell ve JMicron bulunsada özellikle son zamanlarda Samsung'un kontrolörleri de bir hayli dikkat çekiyor. Ancak SandForce'un beğeni toplayan DuraClass teknolojisi, SSD'nin kullanım ömrü boyunca en iyi dayanıklılığı sağlaması için en yeni veri bütünlüğü sunuyor. HyperX 3K, SATA 3.0 arayüzünü kullanıyor.

Geçirdiğimiz süre içerisinde SSD'nin performansıyla bizi kendinden oldukça memnun bıraktığını da söyleyelim. CrystalDiskMark 3.0 testinden başarılı sonuçla ayrılan disk, sıralı okuma performansı ile saniyede 470 MB, sıralı yazma performansı ile 240 MB'ı gördü. 512K sonucuna göre 418 MB okuma ve 188 MB yazma hızlarını gören disk, sıra 4K QD32'ye geldiğinde 213 MB okuma ile 94 MB yazma hızlarında seyretti. HyperX 3K'nın bir diğer artısı da Kingston'ın garanti desteği. Üç yıl garanti süresi sunan Kingston, bu süre içinde ücretsiz teknik destekte bulunmasıyla da fark yaratıyor.

■ Ercan Uğurlu

Kingston HyperX 3K

İthalat: Kingston

Web: www.kingston.com/tr

Artı: Sağlam performans, metalik gövde, DuraClass teknolojisi, garanti süresi

Eksi: Yüksek fiyat

8,8





TEKNİKSERVİS

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz.

S: Sony VAIO Fit Serisi SVF1521ZSTB dizüstü bilgisayar almayı düşünen bir arkadaşım var. Sizce nasıl bir PC? Furkan Şekerci

C: Sony, dizüstü bilgisayar üretimini bıraktığından ötürü pek tavsiye etmem. Cihazda GeForce GT 740M var fakat bu fiyata artık GTX 800M ekran kartı ürünler dahi mevcut.

S: Ben bilgisayarımı Ağustos ayının başında aldım ve gayet memnunum. Bilgisayar gayet güzel çalışırken, bir gün cızırtı sesleri duydum ve sonrasında bilgisayarım kendiliğinden reset attı ve siyah ekran üzerine şunlar yazılıydı: "Reboot and select proper boot device or insert boot media in selected boot device and press a key" Bu hatanın ne zaman karşına çıkacağı da belli olmuyor. Bu problem neden kaynaklanıyor ve çözümü nedir? Onur Yılmaz

C: Bu hata, BIOS tarafından sistemi boot edecek bir aygıt bulunamadığında ekrana çıkarılır.

Bilgisayarı açtığı anda anakart üzerindeki bileşenler kontrol edilir ve her şey tamam ise BIOS, işletim sistemini çalıştırmak için boot sürecini başlatır.

İşletim sistemi sabit disktedir. BIOS tam işletim sistemini tetikleyeceği sırada sabit diske erişilemiyorsa ya da sabit diske erişildiği halde içinde işletim sistemi yoksa bu hata çıkar. Bu durumda bu hatanın nedenleri şunlardır: Sabit disk bozulmuştur, işletim sisteminin boot kaydı bozulmuştur, SATA kabloları veya SATA güç kabloları temassızlık yapmıştır.

S: Benim bilgisayarım Lenovo G570. Geçen sene almıştık. Şu anda Battlefield 3'ü biraz mouse lag'lı oynuyorum ve çoğu oyunda düşük ayarlarda akıcı bir şekilde oynuyorum. Sence beni daha ne kadar idare eder ve bana MSI'nin 2.800 - 3.500 TL'lik güzel bir bilgisayarını önerir misin? Eren Öztürk

C: AMD 6370M ekran kartı var gördüğüm kadarıyla ve giriş seviyesi bir kart bu. Bu bağlamda çok da idare edeceğinizi söyleyemem. Bu fiyata GT 850M ekran kartlı MSI GE60 2PC-089XTR Apache alabilirsiniz.

S: APU AMD A10-5800k 7660 HD kullanıyorum, memnun değilim. Kimi parçaları aynı kalacak yeni kasa için. Kısacası 1.000 liralık anakart, ekran kartı ve işlemci önerisi istiyorum. Ve sanırım 350W yetmeyecek. Yusuf Göktuğuslu

C: O zaman yavaş yavaş Broadwell'e geçme zamanı gelmiştir. Intel i5 4440, ASUS Z97-A ve ASUS GTX 750 Ti fena bir seçim olacaktır.

S: Ben bu sistemi 2013'ün Ağustos'unda aldım: Intel Core i7 3770K 3.4 GHz, 16 GB 2800 MHz RAM, ASUS P8H77-V LE anakart, ASUS GeForce GTX 660 DirectCU II, 1TB HDD, Gigabyte IF-133 kasa, 550 Watt Power Supply, Windows 7 Professional, Philips 236VL monitör. Bu sisteme 2.700 TL verdim. Bu sistemin performansını arttırmak için ne yapabilirim? Beni kaç yıl idare eder? Crysis 3'ü 1920 x 1080 çözünürlükte ve bütün ayarları Ultra'da oynamak istiyorum. Ayrıca bilgisayara-

rın sabit diski çok dolu görüyor. Bilgisayarı açılması uzun sürüyor ve "Windows hizmetine bağlanamadı" diyor. Bazı pencereler geç açılıyor. Oturumu açıp kapayınca düzeliyor. Format mı atmalıyım? Ufuk Vaizoğlu

C: Sistem seni çok rahat üç yıl idare edecektir. Performansı arttırmak için de ileride ekran kartını değiştirebilirsin. Şu an için hiçbir parçasını değiştirmen gerektiğini düşünmüyorum ama daha çok performans istiyorsan BIOS'u güncelle, Windows 8.1'e geç ve bir SSD tak.

S: 2013'ün Haziran ayında Samsung Ativ Book 2 aldım. Windows 8 (64 GB), Intel Celeron 847, 4 GB 1333 MHz RAM, 500 GB (5400 RPM, SATA, Slim), AMD ekran kartı, Intel grafik işlemci. Hangi oyunları çalıştırır? Grand Theft Auto IV kasararak oynanıyor. Ege Tutkun

C: İşlemcisi Celeron olan bir bilgisayardan pek bir oyun performansı bekleme derim. Öte yandan Grand Theft Auto IV de bir bilgisayarın performansını belirlemede bir kıstas olamaz zira GTX 690 ekran kartı olan PC'de bile tam performans veremeyen konsol portu bir oyun. Ekran kartlarının modelini tam olarak söyleyebilirsen (GPU-Z ile öğrenebilirsin.) sana sistemin hakkında daha çok bilgi verebilirim.

S: Askerliğimin bitmesine yaklaşık 50 gün kaldı ve şu ana kadar 1.100 TL para biriktirebildim. Döndüğümde bunun üzerine de ekleyeceğim ve iyi bir sistem toplayacağım fakat piyasadaki yanardöner fiyatlar şimdiden acaba GTX 760'ı alıp göndersem mi gibi çelişkili durumlara düşürüyor beni. Bu konuda uzmanlaşmış bir

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X79A-GD45 Plus
İŞLEMCI	AMD FX-6300	Intel Core i5-4670K	Intel Core i7-4930K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Thermalright Silver Arrow SB-E
BELLEK	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 MHz
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7870	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	705\$ + KDV	1155\$ + KDV	2080\$ + KDV

kişi olarak senden ayrıntılı bir yardım istiyorum. Sistemlere çok iyi vakıf olduğun için ve benimde istediğim gibi bir piyasa araştırmasına bu kısıtlı imkânlarla ulaşamayacağımdan dolayı şu anda Vatan Computer üzerinden topladığım şu sistemi sana göstermek istiyorum. Xigmatek Asgard 382 Pure Black Edition 600W MidT ATX siyah kasa, Cooler Master Hyper 212 EVO işlemci soğutucu, Cooler Master MegaFlow 200MM sessiz fan, ASUS GTX 760 DirectCU II O.C. ekran kartı, ASUS M5A97 R2.0, AMD FX-8320 işlemci, G.SKILL Sniper DDR3 1866 MHz bellek, Corsair 120 GB LS Serisi SATA 3.0 SSD. GTX 760 sana yazdığım anda 671 TL idi, sayfayı yenilediğimde bu fiyatı yazmışlar. Senin sağlam bağlantılarını olduğunu düşünüyorum. 2 ms gibi tepkime süresi bir monitör dâhil olmak suretiyle bir sistem toplamak istediğimi söylemek istiyorum. 2.000 TL sınıırım var. Dolanır düşmesini beklemek iyi bir fikir midir, bilmiyorum, yönlendirmelerini senden rica ediyorum. Derdimi anlamış olabileceğini umuyorum, tez zamanda cevabını bekliyorum. Ahmet Yılmaz

C: Xigmatek kasa hariç sistem gayet başarılı diye düşünüyorum. Yine de AMD'nin 2015'ten önce mimariyi yenilemeyecek olması göz önünde bulundurulmalı. Monitör konusundaysa ASUS VK228H önerebilirim.

S: Tavsiyeniz üzerine bir sistem topladım. AMD FX 6300, Gigabyte GA-970A-D3, ASUS GTX 650 Ti Boost DirectCU OC, AMD stok fan, LG 24x optik sürücü, Seagate 3.5 inç 1 TB Barracuda SATA 3.0 64MB CACHE 7200 RPM sabit disk. Bana kasa, güç kaynağı ve monitör önerir misiniz? Ve bu sistem beni ne kadar



idare eder? Saruhan Mete Gürbüz

C: Kasa olarak Cooler Master Elite K280 tavsiye edebilirim. İçerisinde 500W PSU ile geliyor ve bu sistem için de fazlasıyla yeterli. Monitör olarak ise LED arka aydınlatmalı ve TN panel modellere bakabilirsiniz. TN panellerin tepki süresi düşüktür ve oyunlarda daha iyi performans verir.

S: Bilgisayarımın özellikleri Windows 7 Home Basic, Intel Core 2 Quad işlemci, 64-bit sistem türü. Sizce bu bilgisayar idare eder mi? Doruk Çağla

C: "Specy" adlı yazılımı indirip çalıştırmak yeterli. Yazılım sana sistemindeki bileşenleri tek tek listeliyor. Ekran kartını belirtmediğin sürece sana kesin bir şey söyleyebilmem mümkün değil. Ek olarak CPU-Z, GPU-Z ve AIDA64 gibi yazılımlar da sistem hakkında bilgi verecektir.

S: Sistemim şöyle: Intel Pentium Dual Core 2.50 GHz, ASUS GT 430, Biostar G31M7TE, 4 GB DDR2 800 MHz RAM. Assassin's Creed III, Battlefield 3 ve Crysis 3 gibi oyunları sorunsuz oynuyorum. Bilgisayarımda Assassin's Creed IV: Black Flag yüklü. Tek sorunum 18 - 29 fps arasında oynuyorum, yani akıcı oynayamıyorum. Bunun için ne yapmam gerek? İşletim sistemim Windows 7 Ultimate 32-bit. Ali Anıl Onursal

C: GT 430 ekran kartı ile Assassin's Creed III, Battlefield 3 ve Crysis 3'ü doğru düzgün oynamak çok zor. Hele ki çözünür-

lük 1920 x 1080 olduğunda GT 430 havlu atacaktır. Yapman gereken ilk iş, ekran kartını değiştirmek; GTX 750 Ti alabilirsin.

S: Bir süredir masaüstü PC'mde ekran kartı yok, onboard olanla çalıştırıyorum. Bir ekran kartı almayı düşünüyorum fakat anakarta uyumlu olur mu, olmaz mı, pek emin değilim. Anakartım Foxconn A74ML-K 3.0. Sistem özelliklerim Phenom II X4 955 3.2 GHz işlemci, 4 GB DDR3 1333 MHz RAM, 300W PSU ve 500 GB HDD. Sistemimden memnunum fakat ekran kartı ile PSU da almam gerekecek. AMD Radeon HD 4830 ile ASUS GT 420 arasında kaldım bütçeme göre. HD 7770'i de düşünüyorum fakat o biraz aşıyor bütçemi. Siz ne önerirsiniz aşağı yukarı bu fiyatlara ve bu ekran kartlarına uygun bir PSU olarak? Ömer

C: R7 260 şu an en iyi tercih olacaktır bütçene göre. Tabii ki alabilirsen GTX 750 Ti al zira güç tüketimi çok daha düşük. 300W PSU yeterli olacaktır kaliteli olduğu sürece.

S: Geçtiğimiz Ağustos ayında bilgisayar topladım. Tüm oyunları Ultra ayarlarda oynuyorum fakat bu bilgisayarın beni en fazla üç yıl idare edeceğini düşünüyorum. Sizce bu sisteme ne ekleme yapabilirim? ASUS GTX 760 ekran kartı, 16 GB Corsair Vengeance RAM, Seagate 2 TB sabit disk, 750W Thermaltake güç kaynağı, Intel Core i7-4770K işlemci, ASUS Z87-Pro anakart. Yiğit Kazaroğlu

C: Üç yıl sonra piyasada olacak parçaları şimdiden bilmek gibi bir yeteneğim yok. Ha, tahmin et diyorsan üç sene sonra GTX 990 ekran kartı ve Core i7-7770 gibi bileşenlere geçebilirsiniz.



KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezbanların uyanışı

Yaz ayları nihayet geldi diye seviniyoruz ama gözden kaçırdığımız bir detay var. Haziran ayında okulların kapanmasıyla birlikte, çok sevgili kezban kardeşlerimizin sosyal medyayı yaz tatili fotoğraflarıyla terörize etmelerine şahit olacağız. Elbette ki güzel fotoğraflara diyeceğimiz yok da herkesin birbirinin aynısı selfie'leri (özçekimleri) sosyal medyaya yüklemesi, sosyal medyayı kilitleyen bir "flood" ortamı yaratmıyor mu?

Üç yıldızlı otelde kitlikten çıkmışçasına herkesi

ezerek açık büfeye saldıran Rus turist kardeşlerimiz gibi, kezban kızceğizyevrülerimizin de adeta birbiriyle kavgaya edercesine sosyal

"Sevdim ama değerini bilmedin; vurdum dibine tekmeyi, şimdi ben denizdeyim, sen gözyaşı selindesin"

medyaya tatil fotoğrafı yükleme yarışını anla-

mak kolay değil. Ancak elbette ki anlayamadığımız her hareketi küçümsemek bize yakışmaz. Gelin bu davranışın nedenlerini



incelemeye ve kezban yavrücekçeğizcikle-
rimizle empati kurmaya çalışalım.

Sosyal medyanın, arkadaşlar ve aile ile iletişim halinde kalmayı kolaylaştıran yapısını göz ardı edemeyiz. Yani, tatile çıktığımızda orada yaşadığımız güzel anılarımızı arkadaşlarımız ve ailemiz ile paylaşma isteğini elbette ki hor görmek doğru değil. Ancak, "düşman çatlatmak" veya "o geri zekâlııaa Merve'yi gıcık etmek" için sosyal medyaya fotoğraf yüklemek, ne kadar sağlıklı bir harekettir, tartışılır.

İşte kezban kardeşlerimizin nefret uyardırmaya başladığı nokta burası. Dostları, ailesi veya arkadaşları ile paylaşmak için anılarını belgelemek amacıyla fotoğraf çekmek yerine, "Merveaaa, bak ben şu anda buradayım, sen na'bıyosun, tırnaklarını mı yiyosun şu anda, zavallı eziieeaakk! Ahahaha!" alt meniyile selfie'ler çekip çekip

“Ben adamın hayatına güneş gibi açarım.
Değerimi bileni mutlu ederim, bilmeyeni ıstakoz gibi kızartırım!”
- Bir kezban atasözü

sosyal medyaya koymanın itici bir hareket olmadığını kim iddia edebilir ki? Ayrıca o güzelim, denizli, güneşli, yeşilli fotoğrafların altında bir de o kezban yorumlarını okumak, hangimizi çileden çıkarmayacak ki?

“Adam gibi adamın denizine uysal bir balık, adam olmayanın gemisine hırçın bir fırtına olurum!!!”

“Sevdim ama değerini bilmedin; vurdum dibine tekme, şimdi ben denizdeyim, sen gözyaşı selindesin.”

“Çok bekledim ama gelmedin, ben de tatile çıktım bebişim. Eylül - Ekim gibi yine bi şansını dene, yaz aşkıma terk etmişsem belki bir şans veririm.”

Bu “fotoğrafla düşman çatlatma” hadisesinin psikolojik izdüşümüne de girmek lazım ama o konuda uzman olmadığım için ahkâm kesmekten kaçınıyorum ama vicdan sahibi sıradan bir insan evladı olarak, arkadaşların ve dostların güzel anlarına uzaktan da olsa şahit olmanın güzel bir duygu olması gerektiğini sizler de tahmin edebilirsiniz. Sosyal medyada tatil / anı fotoğrafları paylaşmanın asıl amacı budur. Sevdiğiniz insanların güzel anlarına şahit olmak ve elbette ki sizi seven insanlara da aynı duyguları yaşatmak. Güzellikler paylaşarak büyür derler ya, o güzel anları fotoğraflayarak paylaşmanın arkasında-

ki asıl felsefe bu olmalı.

Oysa kezban yavruceğizciklerimizi motive eden duygunun haset ve kin olduğunu sezebilirsiniz. Gösteriş yapmak, nispet yapmak, gıcık etmek dürtüleriyle yapılan sosyal medya paylaşımları, kezbanlığın alamet-i farikası değilse nedir?

O yüzden derim ki bu yaz biz LEVEL’cılar olarak sosyal medyada bir devrim yapalım ve

haset, nispet fotoğrafları değil, dostane duygularla kayıt altına alınmış samimi fotoğraflar paylaşalım. Sevmediğiniz insanları çatlatmak, kıskandırmak, üzme için çaba sarf edeceğimize, sevdiğimiz insanları mutlu etmek için uğraşalım. Unutmayın, sevmediğiniz insanlar için harcadığınız her an, sevdiğiniz insanlarla geçireceğiniz mutlu zamanlardan çaldığınız anlardır. ■



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaş konseptiyle dikkat çeken Battlefield serisinin yeni üyesi, özellikle Levolution özelliğiyle multiplayer savaşların vazgeçilmez durumunda.

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürebileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyüledi.

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

Farklı görsel tarzı sayesinde ilk oyunuyla dikkat çeken seri, bu devam oyunuyla oyunculara çok daha zengin bir içerik sunarak başarısını katlamayı başardı.

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

Activision'ın rekortmen serisi Call of Duty, bu kez işin içine köpekleri de dâhil etti! Kısa senaryo modu tatminkâr olmasa da seri yine multiplayer yönüyle talep görüyor.

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2013



Grand Theft Auto V

San Andreas ruhunu geri getiren, oyuncuya sınırsız özgürlük tanıyan ve seriyi yeniden oyun dünyasının zirvesine taşıyan yapımı saatlerce, günlerce, haftalarca oynayacağız.

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 2013



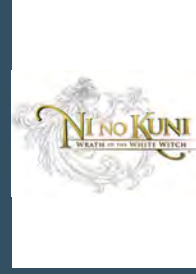
Hearthstone

Bünyesinde az sayıda oyun ama çok sayıda kahraman barındıran Blizzard, Warcraft'ın karakterlerini muazzam bir kart oyununda bir araya getirdi.

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2014



Ni no Kuni

PlayStation 3'e özel olarak geliştirilen ve görselliğinde Studio Ghibli imzası bulunan Ni no Kuni, bu sayede RPG sevmeyenlerin bile dikkatini çekmeyi başardı.

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013



South Park

Piyasaya çıkmadan önce herkesin şüpheyle yaklaştığı South Park: The Stick of Truth, eğlenceli dolu müthiş bir RPG olarak oyun tarihine adını kazıdı.

Yapım Obsidian

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2014

Puan Arşivi

MAYIS 20014

2014 FIFA World Cup Brazil

Age of Wonders III	80
Bardbarian	81
Batman: Arkham Origins Blackgate - DE	86
Battlefield 4: Naval Strike	55
Child of Light	85
Contagion	79
Dead Nation	85
Eterium	53
Football Manager Classic 2014	73

Goat Simulator

Kinect Sports Rivals

LEGO The Hobbit

Life Goes On

Luftrausers

Mercenary Kings

Strike Suit Zero: Director's Cut

The Elder Scrolls Online

The Last Federation

The Sly Trilogy

Trials Fusion

75

71

72

64

84

90

67

90

81

85

90

War of the Vikings

Warface

Wargame: Red Dragon

Warlock II: The Exiled

NİSAN 2014

1954: Alcatraz

Battlefield 4: Second Assault

BioShock Infinite: Burial at Sea - EP2

Cloudbuilt

Dark Souls II

75

64

74

80

70

75

90

68

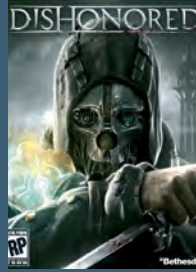
87



Diablo III

14 yıllık aradan sonra piyasaya bomba gibi bir dönüş yapan Diablo III, güncelleme ve yama desteği sayesinde bir 14 yıl daha ayakta kalabileceğini gösterdi.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bünyesinde birçok kült oyundan öğeler barındıran Dishonored, beklenenin üzerinde bir performansla son yılların en iyi yapımlarından biri olmayı başardı.

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Tropikal iklimdeki ilk oyunun ardından ikinci oyunda Afrika'yı ziyaret eden seri, Far Cry 3 ile bizi bir kez daha tropikal topraklarda maceraya sürükledi.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Gears of War 3

İstikrarlı bir şekilde başarısını sürdüren serisinin üçüncü oyunu, bizi bir kez daha vuruş hissiyatı ve siper mekanizması ile kendine hayran bırakmayı başardı.

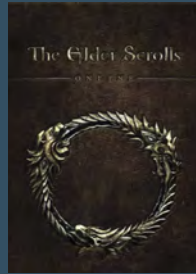
Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya sürülmesi planlanan StarCraft II, Heart of the Swarm'da Zerg ırkını merkeze alırken Wings of Liberty'nin bir adım önüne geçmeyi başardı.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Elder Scrolls Online

TESO, The Elder Scrolls dünyasına hayran olan ve bu dünyayı bir MMORPG oyununda tecrübe etmek isteyen oyunculara ilaç gibi geldi.

Yapım ZeniMax Online Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi 2014



The Last of Us

PlayStation 3'ün PlayStation 4 öncesi son kurşunlarından biri olan The Last of Us, belki de PlayStation 3 tarihinin en iyi oyunu olarak kayıtlara geçmeyi başardı.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Titanfall

Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktı.

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014

Diablo III: Reaper of Souls	92	TowerFall: Ascension	85	Hero Siege	75
Hearthstone: Heroes of Warcraft	90	Yaiba: Ninja Gaiden Z	32	Insurgency	78
inFamous: Second Son	78			Jazzpunk	80
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	60	MART 2014		Loadout	79
Men of War: Assault Squad 2	81	99 Levels of Hell	75	Metal Gear Rising: Revengeance	80
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	82	Banished	75	Octodad: Dadliest Catch	72
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	80	Blackguards	72	Outlast	86
Shadowrun: Dragonfall	80	Broken Age - Act I	85	Rayman Legends	94
South Park: The Stick of Truth	92	Car Mechanic Simulator 2014	61	The Last of Us: Left Behind	90
The Walking Dead: S02E02	85	Castlevania: Lords of Shadow 2	74	The Wolf Among Us - Episode Two	82
Titanfall	87	Danganronpa: Trigger Happy Havoc	84	Thief	73

KÜLTÜR & SANAT

Film, Kitap, Web Sitesi, Albüm, Konser...



birkitapokudum.com

Şimdiye kadar bu bölümde anime siteleri tanıttık, kültür & sanat sitelerine göz atık, teknolojiyi konu eden siteleri konuk ettik ama kitaplarla ilgili bir şey ya hiç yapmadık ya da o kadar zaman önce yer verdik ki hatırlamıyoruz bile. "Bir Kitap Okudum" adlı siteyi de bir araştırma sonucunda buldum. Zaten Türkiye'de pek az kitap tanıtım sitesi varken Bir Kitap Okudum'a denk gelmek de zordu. Site kendisini şu sözlerle özetliyor: "Boğazıma kadar dayanmış, ruhumu sıkın ofislerin, ders notlarının, patronların, borçlu alacaklı listelerinin hepsini bir an için unutacağım bahar sabahlarına açılan bir dağ penceresi." Aslında bunun ardından bir dolu cümle daha geliyor ama bu başlangıç cümlesi gayet hoş. Sitede kitaplar bir veri tabanında toplanıyor ve site kullanıcıları bu kitaplara yorumlar yapıp o kitapları beğenip beğenmediklerini söyleyebiliyor. En iyi kitaplardan, yazar listelerine kadar seçeneklerle dolu olan siteye siz de katkı sağlayın, site daha da büyüsün... ■



8



GIO Ödülleri 2013
Seçilmiş Öyküler

Fantazy ve Bilimkurgu Sanatları Derneği (FABISAD), ülkemizde hayal gücünü temel alan türlerde yazan, çizen, sinema filmi çekmek isteyen kişileri desteklemek adına, bu türleri bilen, seven ve anlayan kişiler tarafından değerlendirilecek bir ödül düzenledi. İlk defa 2013'te düzenlenen GIO Ödülleri'nde öykü dalında başarılı olan eserlerin derlendiği bu seçkinin kapağını da illüstrasyon dalında başarılı bulunan eserler süslüyor. Bu derleme, hem fantazy ve bilimkurgu alanında birbirinden güzel yeni öyküleri okurlarıyla buluşturuyor, hem de bu türlerde yazmak isteyenlere çok değerli ipuçları veriyor. İthaki Yayınları'ndan çıkan bu derleme, özellikle kısa öyküler yazarlar için gayet çekici bir eser. Ayrıca kitap okumaya pek zamanı olmayan, bir kitabı başından sonuna okuyamayanlar da kısa hikâyeleri daha kolay okuyarak, kısa zamanda daha büyük keyif alabilir. Türk yazarların ellerinden çıkan bu öyküleri okumanız gerekiyor, söyleyeyim. ■



8



Epica
The Quantum Enigma

Epica'nın bir önceki albümü, Requiem for the Indifferent gayet iyi bir albümdü, çok sevmiş beğenmiştik. Böylesine iyi albümlerden sonra bir şekilde saçmalayan çok grup olduğu için de The Quantum Enigma'ya şüphe içinde yaklaştım. Albümün baştan sona ilk dinleliğimde de "Lanet olsun!" dedim; "Yapamamışlar işte!" Ne var ki ikinci CD'de yer alan dört tane akustik parçaya resmen bayıldım. Ve çok garip bir şey oldu, bu parçalarda melodiyi, tonları çok daha iyi duyabildiğim için parçaların orijinallerini bir kez daha dinlediğimde çok büyük keyif aldım. Bu albümde ilginç bir şey daha var ki o da albümün sonlara doğru daha da güzelleşmesi. Toplamda 14 parça bulunan albümün ilk üç parçasını resmen sevedim. Sonlara doğruysa parçaları bir kez daha dinlemek isterken buldum kendimi. Fakat tüm bu maceranın sonunda tüm parçalara karşı olumlu bakarken buldum kendimi. Bir şeyleri sevmem bu kadar zor işte, yapacak bir şey yok... ■



9

THE CRYSTAL METHOD



The Crystal Method The Crystal Method

1. Grupların albüm isimlerine grubun ismini vermelerine hastayım. 2. Hep metal / rock albümleri tanıtacağımı mı sandınız? Esasen metal ağırlıklı müzik dinleyen biri olarak çok sağlam olmasa da elektronik müzik kültürüm de gelişmiştir. Misal, The Crystal Method'u o kadar uzun süredir biliyorum ki hala dünyada olduklarını keşfettiğimde bir heyecan bastı. Grubu bir dönem takip edip sonra bırakmıştım ve bu 11 şarkılık albümle direkt olarak arabada dinlediğim müziklerin arasına girmeyi başardı. Albüm çok gaz arkadaşlar. Partide çalsa coşarsınız, kulaklıkla dinleseniz koşmak istersiniz, arabada dinlerseniz hızınızı kontrol altında tutmakta zorlanırsınız. Biraz yavaş bir şarkıyla başlayan albümün ikinci parçası çok sağlam, üçüncü şarkıya geldiğimizde tempo yine yavaşlıyor, elektronik tema daha baskın oluyor ve favorim dördüncü parçada yine büyük bir coşkuya kapılıyoruz. Albümün bundan sonrasını da zaten bir çırpıda dinliyoruz ve The Crystal Method'un takipçisi oluyorsunuz. ■



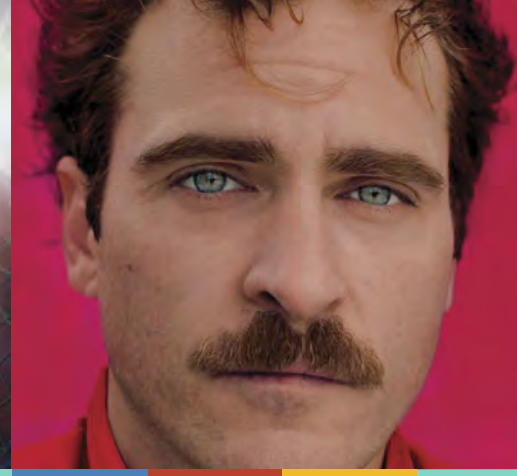
9



The Amazing Spider-Man 2

MAX deneyimiyle izlediğim bir filmde daha buluştuk arkadaşlar. Bu filmin geleceğini elbette ki biliyordum ama gün saymıyordum zira içindeki süper kötüler pek beğenmemiştim. Şaşırtıcı bir biçimde Electro, çizgi romandakinden çok daha karizmatik bir biçimde karşıladı beni ama filmin gerisinde pek iş yoktu maalesef. Örümcek-Adam'ın tamamıyla bilgisayarda üretilmiş görsellerine hiç söyleyeceğim bir şey yok ve hatta koreografi de çok sağlamdı dövüşlerde ve bina aralarındaki akrobasielerde. Ne var ki artık Gwen Stacey'ler, ne bileyim, May hala beni biraz sıkışmış durumda. İstiyorum ki onlar bir kenarda dursun, Örümcek-Adam daha önemli konularla ilgilensin. Bir süper kötü ekibiyle, Carnage gibi hem karizmatik, hem de ölümcül bir düşmanla karşılaşsın, ona yardım eden kahramanlar olsun. Ama yok, hala Osborn, hala Green Goblin. Yeter! ■

6



Her

Türkçe okumayın bu filmin adını öncelikle. İngilizce olarak "höğ"den bahsediyoruz. Bir bilimkurgu yapımı olan Her'ü sevmeniz için öncelikle "Black Mirror" adlı diziyi izlememiş olmanız gerekiyor zira dizinin bir bölümü -bence- direkt olarak kopyalanmış. Şayet ki ben de diziyi izlemeseydim bu filme hayran kalabilirdim. Eğer Black Mirror'ı izlemediyseniz de bu filmi hemen bulun ve izleyin çünkü konu çok iddialı. Gelecekte bir zamanda, yepyeni bir işletim sistemi çıkıyor piyasaya ve bu işletim sistemi aslında bir yapay zekâ. Size birkaç soru sorarak kendini size göre kişiselleştiriyor ve bir noktada da sizin arkadaşınız oluyor. Filmde de bir adamın (Joaquin Phoenix) işletim sistemiyle olan ilişkisi konu ediliyor. "Start" tuşuna basıp bir şeylere ulaştığımız işletim sistemlerinin aslında nasıl bir teknolojiye ulaşabileceğini ve insanların yaşamlarının nasıl değişebileceğini gösteren, hem düşündürücü, hem de şaşırtıcı bir film. ■

7

BEKLENEN 2014 FİMLERİ

2014'ün en çok beklenen fantastik & bilimkurgu filmlerini sizler için derledik



X-Men: Days of Future Past

Eğer bu filmin ne zaman geldiğini kaçırdıysanız ve şu anda dergide görüyorsanız, derhal sinemaya gidin çünkü film gösterime girdi bile! (Yazıyı yazarken girmemişti...) Aslında derginin çıkışından önce gösterimde olacağı için filme burada yer vermeyecektim fakat daha sonra 9,3'lük IMDb puanını gördüm ve şoke oldum. Film sanırım gerçekten çok iyi arkadaşlar.

Filmin bu denli tutulmuş olmasında senaryonun etkisi büyük sanırım. Hikâyeye göre geçmişteki bir şey insanlığın sonunu hazırlıyor ve bu yüzden de günümüzdeki X-Men, First Class filminde gördüğümüz, geçmişteki X-Men'le güçlerini birleştirerek bu yıkımı önlemeye çalışıyor. Filmde tonla tanıdık X-Men görecekimizi tahmin ediyorum lakin fragmanda pek aksiyon sahnesi olmamasından olayın aksiyon yönünü kestirmek şimdiden zor. Biraz bilimkurgu havasına da sahip olan filmin neden bu kadar çok beğenildiğini çok merak ediyorum ve neyse ki beklememize artık gerek bile kalmadı. Herkes sinemaya! ■

Yönetmen Bryan Singer
Senaryo Matthew Vaughn,
John Byrne

Oyuncular Patrick Stewart, Ian McKellen,
Hugh Jackman

Gösterim tarihi 23 Mayıs 2014



Transcendence

Nisan ayında başka ülkelerde gösterime girmiş olan Transcendence -veya Türkçe adıyla Evrim- siz bu satırları okurken yeni yeni sinemalara gelmiş olacak. Başrolde yer alan Johnny Depp, filmde Dr. Will Caster'ı canlandırıyor. Dr. Caster yapay zekâ konusunda bir hayli bilgi birikimine sahip olan bir bilim adamı. Amacı, her şeyi bilen ve insan duygularına da sahip bir makine yaratmak. Herkesin bir anda ilgi odağı gelen Dr. Caster, teknoloji düşmanlarının da harekete geçmesine neden oluyor ve onu durdurmaya çalışıyorlar. Bu çabalarını onu, yapmak istediği şeyi gerçekleştirme- sine doğru itiyor ve Dr. Caster, yarattığı makinenin bir parçası oluyor. Bilgi ve güç ile donatılmış olan, bambaşka bir varlığa dönüşen Dr. Caster'a eşi Evelyn ve en yakın arkadaşı Max Waters yardımcı olmak istiyor lakin Dr. Caster, artık eski doktor değil...

IMDb'den pek de yüksek bir puan almamış olan filmi yine de izlemek gerek diye düşünüyorum. Özellikle bilimkurgu severler bu filmde hoşlanacakları bir şeyler bulacaktır. ■

Yönetmen Wally Pfister
Senaryo Wally Pfister,
Jordan Goldberg

Oyuncular Johnny Depp, Rebecca Hall,
Kate Mara, Morgan Freeman

Gösterim tarihi 30 Mayıs 2014



Edge of Tomorrow

Her film de bu sıra gösterime girmemiş yahu! (Bir ihtimal film 6 Haziran'da da gösterime giriyor olabilir; yanlışımız varsa paniklemeysin.) Tom Cruise'un başrolünde olduğu filmin ilginç bir konusu var. Groundhog Day'i izlediniz mi? Ya da Source Code'u? Groundhog Day'de bir adamın aynı günü art arda yaşadığına tanık olmuştuk ve filmi sevmiştik. Edge of Tomorrow'da da aynısı oluyor ama işin içinde uzaylılar ve büyük de bir savaş var. İnsanların uzaylılarla savaştığı bir devirde, Tom Cruise deneyimsiz bir asker olarak savaşa gönderiliyor ve daha ilk dakikadan ölüyor. Ne var ki gözlerini tekrar açtığı- nda, askere götürüldüğü ana geri dönüyor ve her şeyi baştan yaşamaya başlıyor. Neler olduğunu anlamaya çalışırken Emily Blunt'ın canlandığı kılıçlı kadın savaşçı onu eğitmeye başlıyor ve her geçen gün güçlenen bir Tom Cruise çıkıyor ortaya. Konusu bir hayli ilginç geldi bana filmin; umuyorum ki her şey yolunda gider ve film tadından yenmez. ("Film yenmez zaten!" desenize.) ■

Yönetmen Doug Liman
Senaryo Christopher McQuarrie,
Jez Butterworth

Oyuncular Tom Cruise, Emily Blunt,
Bill Paxton

Gösterim tarihi 30 Mayıs 2014



Transformers: Age of Extinction

Devir bilgisayar grafikleri devri belki ama Transformers'daki kadar aşmış bir bilgisayar kullanımını az filmde gördük diye düşünüyorum. Age of Extinction'ın (Kayıp Çağ) fragmanlarını izlerken de yine hep şunu düşündüm: Bu robotları nasıl yapıyorlar?

Seriye Mark Wahlberg'ü getiren ve önceki filmlerdeki o pırsık tipi bir kenara bırakan yeni Transformers, anladığım kadarıyla ne bir devam filmi, ne de bir üçlemenin veya başka bir şeyin başlangıcı. Kendi halinde bir Transformers macerası gibi duran filmde yine dünya tehdit altında ve Transformer'lar genel olarak sevilmeyen bir ırk haline gelmiş. Dünyayı tehdit eden yeni güçle savaşmak için Autobot'lar bir kez daha savaş veriyor ama bu defa, yanlarına bir başka gücü daha alıyorlar: Dinozorları! Dinozor Transformer'ların nereden çıktığını şu an anlayamamış olsam da bu filmi pek fazla mantık aramadan izlediğimiz takdirde çok beğeneceğimizi düşünüyorum. Görsel efektler inanılmaz bir noktada ve bolca Transformer var; daha ne isteriz ki? ■

Yönetmen Michael Bay

Senaryo Ehren Kruger

Oyuncular Mark Wahlberg,
Nicola Peltz, Jack Reynor

Gösterim tarihi 27 Haziran 2014



Dawn of the Planet of the Apes

Zamanında ilk çekilen Maymunlar Cehennemi'ni izlediğimde ve filmin ilerleyen bir kısmında kuma gömük Özgürlük Heykeli'ni gördüğümde ne şaşırılmıştım... Meğer insanlık yok olmuş da yerine maymunlar geçmiş... Bunu rahatlıkla anlatıyorum zira yeni Planet of the Apes filminde maymunların nasıl gelişim gösterdiğine hep birlikte şahit olduk. Dawn of the Planet of the Apes de bu filmin direkt devamını konu alıyor. Caesar'ın liderliğinde yepyeni bir ırk ve topluluk oluşuyor fakat insanlar bu ırkı kolay kolay kabullenemiyor. Bir grup insan ile yeni maymun ırkı arasında bir savaş başlıyor ve barışın tekrar sağlanması için çabalara giriliyor, olaylar gelişiyor. Eğer serinin sonu yıllar öncesinin Maymunlar Cehennemi'ne bağlanacaksa sonucun ne olacağını az çok tahmin ediyorum ama yine de olan biteni filmi izleyip görmek lazım. İlk film gayet başarılıydı, izletiyordu ve umuyordum ikinci filmde de aynı zevki alırız. Yoksa filmin bir kez daha farklı yönetmenle çekilmesini bekleyecek sabrımız yok! ■

Yönetmen Matt Reeves

Senaryo Rick Jaffa, Amanda Silver

Oyuncular Gary Oldman, Keri Russell,
Andy Serkis

Gösterim tarihi 11 Temmuz 2014



Jupiter Ascending

Matrix'in ardından neler yaptıklarını bilemediğimiz Wachowski kardeşlerin umut verici filmi Jupiter Ascending, eğer iyi bir film olursa special edition'ından, box set'ine, her şeyini almayı planlıyorum. Bilimkurgunun dibine vurulan film görsel açıdan da inanılmaz gözüküyor. "Jupiter Jones" adındaki bir kızın özel bir şekilde doğmasıyla başlıyor hikâye. Özel bir iş yapmak için bu dünyaya geldiğini düşünen Jupiter, büyüyünce son derece sıradan bir hayatın içerisinde buluyor kendini. Tuvalet temizlediği son derece kötü işindense "Caine" adında, eski bir asker olan adamın onu aramasıyla kurtuluyor. Caine genetiği değiştirilmiş, özel bir adam ve Jupiter'i arıyor olmasının nedeni de bu kızın gerçekten özel bir insan olması. Öylesine özel ki Jüpiter tek başına tüm kozmosun dengesini değiştirebilir...

Yılın en heyecan verici filmi benim için budur. Umuyorum ki çok iyi bir film olacak; bayramımıza neşe katacak. ■

Yönetmen Andy Wachowski, Lana Wachowski

Senaryo Andy Wachowski, Lana Wachowski

Oyuncular Mila Kunis, Channing Tatum,
Sean Bean

Gösterim tarihi 25 Temmuz 2014

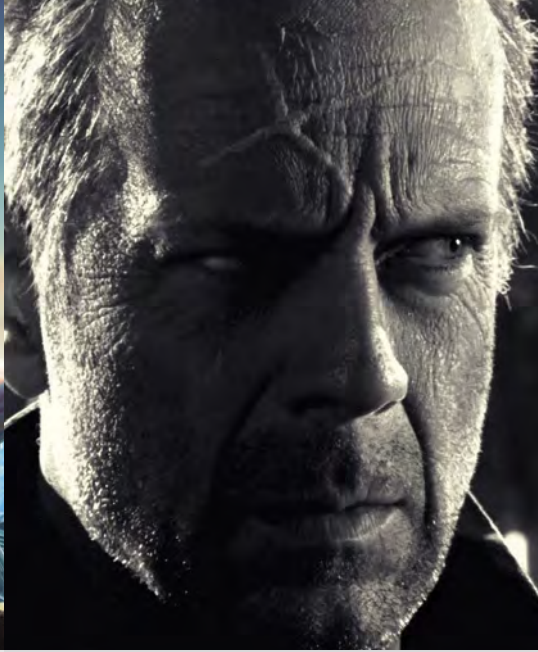
BEKLENEN 2014 FİMLERİ



Guardians of the Galaxy

Marvel'dan neler gördük? Hulk, Iron Man, Spider-Man, X-Men... Hepsini biliyoruz, hepsi neredeyse dostumuz hale gelmiş kahramanlar. Peki, Guardians of the Galaxy'yi bilenler kimler? Ülkemizde çizgi roman kültürü pek gelişmediği için bu kahramanları tanımıyor olabilirsiniz ama artık herkes onları bilecek zira çizgi roman, bir filme dönüşmek üzere. Amerikalı bir pilot olan Peter Quill'in "Ronan" adındaki birinden bir küre çalması ve işlerin karışması konu ediliyor filmde. Evrenin en güçlü isimlerinden biri olan Ronan, Quill'in peşine düşüyor ve Quill de ondan kurtulmak için dört tane garip karakterle işbirliğine soyunuyor. Bu karakterlerin arasında silah uzmanı bir rakun, ağaç gövdesini andıran Groot, eğitilmiş bir dövüşçü olan Gamora ve kas yığını Drax bulunuyor. Birbirleriyle pek alakasız görünen bu karakterlerin aslında evrenin koruyucusu olduklarını kim tahmin edebilir ki? Guardians of the Galaxy (Galaksinin Koruyucuları) izlenmesi gereken yaz filmleri arasında önemli bir yerde; bu filmi es geçmeyin derim. ■

Yönetmen James Gunn
Senaryo James Gunn, Nicole Perlman
Oyuncular Chris Pratt, Vin Diesel, Bradley Cooper
Gösterim tarihi 1 Ağustos 2014



Sin City: A Dame to Kill For

Şunca film arasında Türkiye gösterim tarihi tam olarak belli olmayan tek film Sin City oldu. Bu yüzden oradaki 22 Ağustos'u rahatlıkla Eylül'e çekebilirsiniz. Yine de bu, sağlam oyuncu kadrosuna sahip olan bu film için hevesimizin kırılmasına yol açamayacak! Jessica Alba, Mickey Rourke, Bruce Willis... Vay be! Sin City zaten mükemmel bir çizgi roman serisiydi (Bana çizgi romanları sağlayan Engin Öncüoğlu'na sevgilerimi iletiyorum.) ve yıllar önce gösterime giren filmi de gayet iyiydi, bizi daha fazlasını ister halde bırakmıştı. Eva Green tarafından canlandırılan Dame'i hikâyenin başına oturtacak olan filmin senaryosu hakkında pek bir şey bilmiyoruz ama içeriğinde bolca aksiyon ve havali sözler bulunacağını tahmin ediyoruz. Tabii ki buna mükemmel bir görseelliğin eşlik edeceği de kaçınılmaz zira hem Frank Miller yönetmen koltuğunda oturuyor, hem de senaryoyu yazıyor. 10 yıl sonra yeni bir Sin City'ye kimse hayır demeyecektir... ■

Yönetmen Frank Miller, Robert Rodriguez
Senaryo Frank Miller
Oyuncular Jessica Alba, Mickey Rourke, Rosario Dawson
Gösterim tarihi 22 Ağustos 2014



Teenage Mutant Ninja Turtles

Nizamanımın en popüler olgusuydu Ninja Kaplumbağalar. Çizgi filmi çok başarılıydı, oyuncularına sahip olmak en önemli şeydi. Filmlerine gitmeyen yoktu, onları tanımayan kalmamıştı. Yavaş yavaş tarihe gömülen Ninja Kaplumbağalar geçtiğimiz yıllarda tekrar popüler hale getirilmeye çalışılsa da bunda pek başarılı olunmadı. Lakin yapımcı koltuğunda Michael Bay'in oturduğu, normalden daha karanlık bir Ninja Kaplumbağalar filmi ilgimi çekmiyor dersem de yalan olur. Shredder'in tüm şehrin polis kuvvetini ve politikacılarını kontrolü altında tuttuğu filmde Leonardo, Donatello, Raphael ve Michelangelo dört tane Ninja Kaplumbağa olarak Shredder'a ve onun Foot Clan'ına karşı koyacak, onlara bu macerada Megan Fox'un canlandırdığı April O'Neil ve kameramanı yardımcı olacak. Usta Splinter'in da yer alacağı filmde aksiyon doruk noktasında olacak ve tahminimce bu filmi seveceğiz. Geçmişin hatırasına sevmek zorundayız! ■

Yönetmen Jonathan Liebesman
Senaryo Josh Appelbaum, André Nemec
Oyuncular Megan Fox, Will Arnett, William Fichtner
Gösterim tarihi 22 Ağustos 2014



Interstellar

Christopher Nolan'ın hem yönetmen koltuğunda oturduğu, hem de senaryosunu yazdığı bir bilimkurgu filmine "hayır" diyecekler el kaldırsın. Yok, değil mi? Devam ediyoruz ve oyuncular arasında Anne Hathaway'i görüyoruz. Onu sevme-yen var mı peki? Elbette ki hayır... Ülkemizde "Yıldızlararası" adıyla gösterime girecek olan filmde birtakım gezginlerin, bir solucan deliğini kullanabilmeleri konu ediliyor. Bu solucan deliği insanlığa yepyeni bir ufuk açıyor zira şimdiye kadar uzayda yolculuğa dair herhangi bir adım atılmamış durumda. İnanılmaz uzaktaki noktalara bu solucan deliği sayesinde ulaşabilen insanlığı nelerin beklediğini ise ancak filmde göreceğiz. Filmde, Jodie Foster'ın oynadığı Contact etkisi var gibi geldi biraz ama tabii ki bunu söylemek için henüz erken. Sağlam bilimkurgu fanatiklerinin yakın takibe alması gereken Interstellar'ın pek de bir şey anlatmayan ama duygu yüklü de bir fragmanı var; internetten izlemenizi öneririm. ■

Yönetmen Christopher Nolan

Senaryo Jonathan Nolan,
Christopher Nolan

Oyuncular Matthew McConaughey,
Anne Hathaway, Jessica Chastain
Gösterim tarihi 7 Kasım 2014



The Hunger Games: Mockingjay - Part 1

Hah, bu da yeni moda olmalı. Tam hüçlemenin sonuna geldik derken son bölümü de ikiye ayırıyorlar! Gidip kitabı alıp okuyacağım, o olacak. Belki olan biteni tek filme sığdırmak zor diye böyle bir seçime gidilmiş olabilir ama yine de bana garip geldi. İlk filmi bir çeşit Battle Royale havasında olan The Hunger Games üçlemesinin ikinci filmi gerçekten çok iyiydi. Belli ki ikinci kitap da ilk bölüme göre daha iyiymiş ki filmde de daha iyi bir performans alındı. Üçüncü kısımdaysa Katniss Everdeen'in tüm District'leri bir araya toplaması ve Capitol'e karşı başkaldırması konu edilecek, daha ötesinden bahsetmek de spoiler olacak. Umuyoruz ki son iki film de en az ikinci film kadar başarılı olur ve The Hunger Games'i de unutamayacağımız filmlerin arasına ekleriz. Tabii ki bir ihtimal kitabın yazarı Suzanne Collins'in son kısımda hikâyeyi batırmış olma olasılığı da var ama bunu düşünmek bile istemiyorum şu anda. Her şey çok güzel olacak! ■

Yönetmen Francis Lawrence

Senaryo Suzanne Collins,
Peter Craig

Oyuncular Jennifer Lawrence,
Josh Hutcherson, Liam Hemsworth
Gösterim tarihi 21 Kasım 2014



The Hobbit: The Battle of the Five Armies

Yılı kapatmak için bundan daha iyi bir film olamazdı! İncecik kitabı üç tane uzun filme döndüren Peter Jackson'a ve onun ekibine teşekkür etmek istiyorum; bir serüven ancak bu kadar güzel anlatılabiliyordu. Son filmde hatırlarsanız Bilbo ve Cüceler (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler gibi oldu.) korkunç ejderha Smaug'u Erebor'da bulmuştu. Bakalım Smaug mu kazanacak, yoksa Bilbo ve Cüceler altınların arasında birer ceset mi olacak? (Yüzüklerin Efendisi'ni bilmeyenler bu sorunun cevabını gerçekten düşünecektir.) Film hakkında söylenebilecek pek bir şey yok. İlk iki film zaten o kadar iyiydi ki her filmin sonunda kendimizi daha fazlasını isterken bulduk. İşin kötüsü The Battle of the Five Armies, Hobbit üçlemesinin son filmi. Bundan sonra ne izleyeceğiz, neyi bekleyeceğiz? Silmarillion'dan film olmaz bana sorarsanız, olsa da kimse anlamaz. İyisi mi Orta Dünya'yı konu alan Game of Thrones havasında bir dizi başlatılsın, onu izleyelim. Öbür türlü olmayacak... ■

Yönetmen Peter Jackson

Senaryo Fran Walsh,
Philippa Boyens

Oyuncular Cate Blanchett,
Benedict Cumberbatch, Evangeline Lilly
Gösterim tarihi 17 Aralık 2014

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Erken erişim oyunlar ne kadar erken?

Steam ile başımıza bela olan “erken erişim” oyunları biliyorsunuz. Daha önce de erken erişim oyunların yarattığı sorunlar hakkında LEVEL’da yazılar kaleme almıştık. Şu sıralar da aklımı meşgul eden soruysa bu: “Bu erken erişim oyunlar ne kadar erken?”

Listemde erken erişim fırsatıyla satın alınmış bazı oyunlar var ki oyunu satın aldığımda ilkokulda okuma bayramını kutlayıp kırmızı kurdele aldığım için sevindiğimi hatırlıyorum ama oyun hala erken erişimde. Hala bitmiş değil, hala yamalar, güncellemeler yayınlanıyor. Bazen forumlara dalıp geliştiricilere, “Artık çok yaşlandınız, bırakın bu işleri, gidip sahil kasabasına yerleşip balık tutun.” diyesim geliyor. Misal, X-COM’un alternatifi olarak ve bağımsız şekilde geliştirilmeye başlanan Xenonauts... Bu oyunu satın alalı neredeyse iki yıl oluyor ve arkadaşlar hala final sürümü yayınlayabilmiş değiller. Wasteland 2 de yıllardır Facebook sayfasında, “yarın yayınlanıyor, valla, bak

bu son yama” ayağı çeken bir oyun. Erken erişime çıkınca gaza gelip aldık, oyun erken erişimin ikinci yılına girmek üzere, hala final sürümden ses yok.

Bunun gibi, takip ettiğim onlarca oyun var. Pratik olarak pek çok pürüzü gidermiş, oynanabilir durumda olan ama elbette ki mide bulandıran küçük sorunları bir türlü aşamayıp erken erişimde kısıp kalan bu oyunlar artık neredeyse eskidiler, rakipleriyse bu oyunların üzerinden gümbür gümbür geçtiler de hatta ikinci oyunlarını yapıyorlar ama bu erken erişimcilerden hala ses yok.

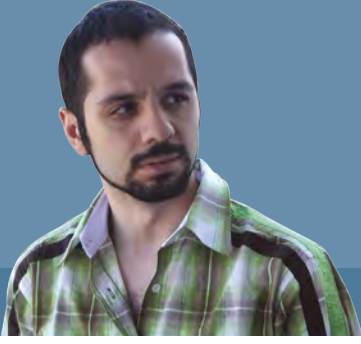
Ayrıca sadece Steam mi? İki üç yıl önce “Starfarer” isminde, umut vaat eden bir oyun vardı, sonra bu oyun “Starsector” olarak isim değiştirdi. Hala kendi çapınca bir erken erişim modunda, kendi web sayfasında oyunu satmaya devam ediyor. Yapımcı ayda bir - iki küçük güncelleme yapıyor. Oyun ilk çıktığı dönemde, 4X strateji türünde önemli

bir yere oturabilecek durumdaydı, şu anda benzer bir sistemle yeni oyunlar ortaya çıktı, Starfarer’den hala ses yok.

Artık bu “erken erişim” meselesinin, aslında büyük oyun dağıtımçıları ve geliştiricileri ile rekabet etme imkânı olmayan, hatta oyunlarını sorunsuzca geliştirme yetisi bulunmayan, ancak belli bir seviyeye kadar getirip oradan ileri gidemeyen üçkâğıtçı yapımcıların, ellerindeki yarım yamalak oyunları satmak için kullandıkları bir üçkâğıt yöntemi haline geldiğine inanmaya başladım.

Kısacası dostlar, şu geçen bir - iki yılda gördük ki video oyun endüstrisinde alfa, beta, gama, erken erişim, cart curt lafını duyunca hemen topuklayacak, “Ben bir ekmek alıp geleceğim, siz burada bekleyin.” deyip koşarak uzaklaşacaksınız. ■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

MMO

Nisan ayında fena halde Diablo III: Reaper of Souls'a sardım. Diablo III'te Demon Hunter sınıfı açmışım ve Diablo'yu nasıl yenebildim, inanın bilmiyorum zira Demon Hunter ile resmen eziyet çektim oyun boyunca. Hem güçsüz, hem de oynaması zevkli olmayan bir sınıftı.

Reaper of Souls geldiğinde de eski karakterimi bir kenara bıraktım ve yeni bir sınıf olan Crusader'ı denemek üzere bir Crusader yarattım. Bu sınıfın "Life on Hit" özellikleriyle neredeyse ölümsüz bir arkadaşımız olduğumu anlamam da uzun sürmedi ve hatta Emre'ye, "Abi ben hiç ölmüyorum?" diye bir mesaj attığımı da hatırlıyorum. Yeni Act boyunca Crusader'ın çok güçlü bir sınıf olduğuna kanaat getirmişim ki Adventure moduna, multiplayer kısmına adım attım. Burada biraz zaman geçirdikten sonra da anladım ki ben ölümsüz değilim, oyun acayip bir biçimde kolaylaşmış. Kolaylaşmanın da ötesinde, anlamsız bir hale gelmiş. Başlarda gerçekten deli gibi eğlenerek oynadığım oyundan tam bir

gün içerisinde feci biçimde soğudum. Oyunda ölmek zor olduğu için mücadele, strateji yok ve daha da kötüsü, "loot" toplamanın dışında oyunun hiçbir amacı yok! Oyunda bulunan en iyi "item"ları bulmanın hiçbir getirisi olmadığını anladığım saniye Reaper of Souls'u bana ve zamanıma yapılan bir hakaret olarak algılayıp bir kenara bıraktım ve kendimi verecek bir başka oyun bulmak için bakınmaya başladım. Battle.net'te bana sürekli göz kırpan World of Warcraft'ı görmezden gelirken bir baktım ki WildStar açık beta aşamasına geçmiş! Bu oyunun iddialı olduğunu da bildiğim için anında betaya adım attım. WildStar, WoW'a son derece benzeyen bir oyun. Daha ilk dakikadan her şey WoW'u andırıyor. Zaten oyunun grafiksel tarzı da WoW'dan esinlenerek hazırlanmış. Ne var ki oyunun ruhunda bir eksiklik var. Bayağı bir oynadım oyunu; oraya gittim, o görevi yaptım, onunla konuştum, bununla tanıştım ama bir türlü WoW'dan aldığım tadı alamadım. Tabii ki ben gerçekten WoW ilk çıktığı zamanlarda

oynamıştım oyunu ve o sıralar MMO sayısı da bir hayli azdı. Kısacası WoW benim ilk göz ağrım olduğu için de hala onun adını sayıklıyor olabilirim ama hem Reaper of Souls'da, hem de WildStar'da yaşadığım hayal kırıklığı beni sürekli eskiye, WoW gibi oyunlardaki anılarıma itiyor.

Büyük bir boşluk mevcut MMO veya uzun soluklu multiplayer oyunlarda. Hala WoW'un dünyadaki en iyi MMO oyunu olması gerçekten garip ve yerine bir oyun gelemiyor. Diablo da iyiden iyiye "kolay oynanan ve sadece zaman geçirmeye yönelik" bir oyuna dönüştü zaten... Bu piyasada, eski MMO oyuncularını paklayacak bir oyunun olmaması gerçekten çok üzücü. The Elder Scrolls Online'dan umutluydum ama onda da bir numara yok şu anda.

Umuyorum ki WoW formülü kullanmadan, beni de içine çekecek bir oyun çıkar da yeniden bilgisayarın başından kalkmadığım o günlere geri dönerim... (Bu da iyi bir şey mi, kötü mü belli değil tabii.) ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Geçip giden, huu, oyunları, huu

Daha önce kaç kere aynı konuyu günde-me getirdim, artık hatırlamıyorum ama bazılarınızın bu konudan sıkıldığını da tahmin ediyorum. Tahmin edebildiniz mi? Söylüyorum: Oynamadığım oyunlar...

Evet, yine aynı konu arkadaşlar. İş yoğunluğundan, hayat koşuşturmasından yine oyunlar geçip gidiyor, yine belli oyunları oynayıp kalıyorum, harika yapımları ancak satın almakta yetiniyorum. Geçtiğimiz ayın sonuna doğru da yine aynı konu depreşti kafamda, yine utanç tablomu genişlettim, yine üzüldüm, durdum. Üstelik çok isteyerek, severek satın aldığım oyunları bir türlü oynama fırsatı bulamamıştım. Neler mi var güncel listede? Far Cry 3. Oyunu direkt satın almıştım, Far Cry 2'nin sıcak Afrika çölleri tam anlamıyla arşınlayamamıştım ama bu kez yapacaktım, oynayacaktım oyunu yeteri kadar. Ne oldu? Yüksek ayarlarda oyun hafif kasti, yeni ekran kartı almayı bekleyeyim dedim, aldım da ama oyuna dönmeyi unuttum, daha doğrusu oyuna dönme fırsatım

olmadı, Far Cry 3 yalan oldu. Başka? BioShock Infinite. Önceki iki oyunu da satın almış, ilk oyunu da fena bir süre oynamamıştım ama ikinci oyun yalan olmuştu. Bari BioShock Infinite ile kendini affettireyim dedim ama olmadı. Oyunu aldım ama bir kez bile kurma şansım olmadı, oynayamadım, hep Tuna'dan methini duydum, bir türlü başlamadım. Bu kadar mı? Hayır. Dishonored da var listede. Bir BioShock ya da bir Far Cry kadar isim yapmış bir yapım değil belki ama çevremdeki herkes beğenip oynamıştı, bense vakit bulamayacağımı biliyordum. Yine de oyunu satın aldım, Steam hesabımdaki mezarlığa onu da ekledim ve hiç, evet, hiç oynamadım. Durun, bir tane daha var, Borderlands 2! "İki yıldır ne yapıyorsun abi?" dediğinizi duyar gibiyim ve haklısınız ama Borderlands 2'yi de oynama şansını bulamamıştım, ta ki geçen ayın sonunda canlı yayında oynama fırsatı bulana kadar. Yahu, ben neler kaçırmışım

öyle! Oyunu dört kişi beraber oynamaya başladık (Bilenler için sayayım: Alp "Azelza" Sevsel, Ege "Fare Düşmanı" Sağın, Sabri "agunZagun" Erkan) ve daha ilk dakikadan itibaren öylesine zevk aldım ki oyundan, anlatamam. Öyle ki üçü de oyunu bildikleri için konuşa konuşa ilerliyorlardı ama ben o ilk heyecanla ne konuşuyor, ne de bir şey söylüyordum. Sessizliğimi bozan şeyse bir saat kadar sonraki ilk ölümüm ve "Biri beni kaldırsın!" cümlem oldu. O ana kadar hayvani görsellik ve kusursuz oynanış beni adeta hipnotize etmişti. Eh, artık Borderlands 2 gerçeğini yaşamış ve uyanmıştım. Yine söz veremiyorum kendime ama Borderlands 2'yi oynamak, bitirmek istiyorum artık. Zararın neresinden dönülse kâr ve diğer üç oyun için aynı sözü veremem ama benim için bir dönüm noktası olabilir Borderlands 2 ya da aylar sonra aynı konuyu bir kez daha günde-me getirir, canınızı sıkırım. Hadi eyvallah...

■ www.gamerrocko.com





#210

Murdered: Soul Suspect

Katilini arayan adam

1 Temmuz'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!



KICKSTARTER

Yeni fikirler için internet üzerinden yatırım toplamak artık çok kolay

SSD'LER

Sabit disklerin yerini almaya başlayan SSD'ler hakkında merak ettiğiniz her şey

3 TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

PCnet



İPHONE NEDEN PAHALI?

Gerçek maliyeti o kadar da yüksek olmayan ürünlerin fiyatını ne belirliyor?

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2014 Yıl 17 Sayı 201 Fiyat 790 TL

WEB'İ DİZE GETİRİN

POPÜLER SİTELERİN VE YAZILIMLARIN CAN SIKICI KURALLAR VE KISITLAMALARINDAN BİKTİNİZ Mİ? BİLİNEN ONLARCA HİLEYİ AÇIKLIYORUZ.

ONANIM

TERFİ REHBERİ

YENİ BİR KASA, ANAKART, İŞLEMCİ, RAM, EKİRAN KARTI, DEPOLAMA BİRİMİ, GÜÇ KAYNAĞI VE OPTİK SÜRÜCÜ ALMADAN ÖNCE ÖNERİLERİMİZİ OKUYUN.

DVD
HEDİYELİ

AYIN DOSYA KONULARI TAM 42 SAYFA



GÜVENLİK

BİLGİSAYARINIZ KILITLENMESİN

+ Bilgisayarınızı ele geçirmek isteyen hacker'ları durdurun



İNTERNET

SİNEMA SİTELERİ

+ Film keyfinizi zirveye çıkaracak siteleri seçtik



YAZILIM

NOSTALJİK OYUNLAR

+ Eski güzel günleri PC'nizde yeniden yaşayın

NASIL YAPILIR?

PC'nizi tablettten yönetin • Canlı kameraları izleyin • Android'i hızlandırın
Resimleri topluca boyutlandırın • Web tarayıcınızı geliştirin



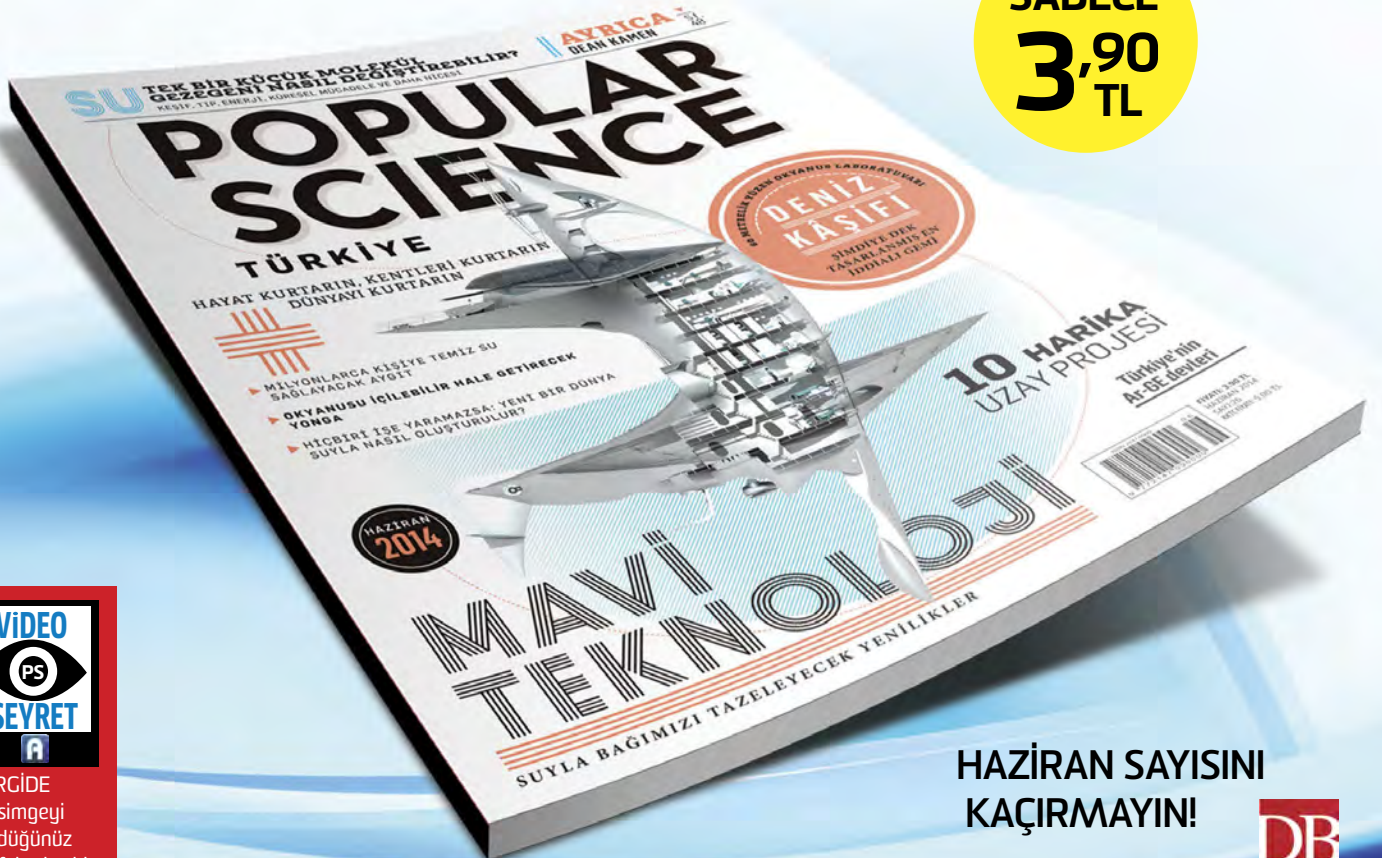
EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA

DÜNYA SU KONUSUNDA NE YAPACAK? 21. YÜZYILIN EN ÖNEMLİ KAYNAĞINI İNCELEMENİN, ARAŞTIRMANIN VE PLANLAMANIN YEPYENİ YOLLARI.

- ▶ Mükemmel bir evren simülasyonu.
- ▶ Kuantum kuşlar.
- ▶ Devam eden 10 harika uzay projesi.
- ▶ Küresel ısınma besin değerlerini nasıl etkiliyor?
- ▶ Adli tıp ve bilim.
- ▶ Paskalya adasının sırrı.
- ▶ Türkiye'nin Ar-Ge devleri.

Ayrıca soru&cevap bölümü, yeni icatlar, harika makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science Mayıs sayısında sizi bekliyor.



HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz