

#210 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2014 7,50 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2124

FAYE

FARCRY 4

İyi oyun. Kötü adam.

TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE



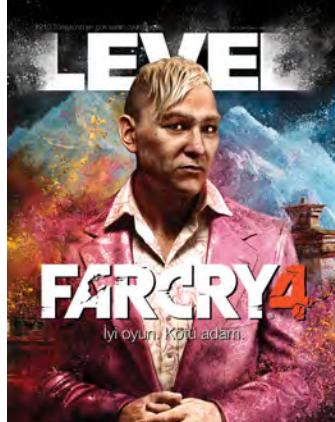
 /bluejeanmagazine

 /bluejeandergi

 /bluejeanmagazine



Dijital Dergi Aboneliği İçin;
www.eMecmua.com



Melekler Şehri

Uzun süredir bu kadar çok yorulmamıştım herhalde. Los Angeles'a git - gel, iki gün... Yat - kalk; yollara düş, fuar... İşin kötüsü, Los Angeles'ta "yakın" diye bir kavram yok; her yer uzak. Üstüne bir de jetlag ve taksisizlik... (Ah Uber, ah...) Yine de şikayet edemem; Sony sağ olsun -tersten de olsa- mükemmel bir hafta geçirdik. Oyun dolu, özel bir hafta...

Ağıkçası girip, çıkmadığımız yer kalmadı fuarda. Bol bol görsel şölen yaşadık, dolu oyun oynadık ve başına özel gösterimlere katıldık.

Fuardan önceki konferansları da es geçmedik; EA'in, Ubisoft'un ve Sony'nin konferansına katılıp, LEVEL Community'den canlı yayın yaptık.

Hızlıca fuardan aklında kalanları sıralamak gerekirse: Sony Konferansı, Ubisoft Konferansı, Far Cry 4 (Kapak konusu zaten.), The Order: 1886, FIFA 15, Grim Fandango, No Man's Sky, bağımsız oyunlar, Stronghold Crusader II...

Bu ay dergide birçok şey var ama 24 sayfalık E3 konusu, dergiyi ele geçirdi. Gerçi bundan şikayetçi olacağınızı sanmıyorum; bir E3 kolay yetişmiyor. :)

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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

Not: E3 özel röportajları ve fazlası LEVEL Tablet'te:
www.level.com.tr/tablet





Bir E3 daha geride kaldı. Sence E3'teki en iyi oyun hangisiydi, neden?



Fırat

@whiskeyinthejar

Kesinlikle Alien: Isolation... The Order: 1886, Far Cry 4 ya da Assassin's Creed Unity süperdi ancak Alien: Isolation'da farklı bir şeyler vardı. Uzun zamandır oyun oynarken bu kadar çok korkmamıştım.



Şefik

@GamerRocko

Oyun içi görüntülerini olmayan oyuncular direkt pas geçtiğimde Far Cry 4 ve Tom Clancy's Rainbow Six: Siege için bir hayli heyecanlandığımı söyleyebilirim. Özellikle Rainbow Six'in dönüş yapıyor olması bile başı başına bir heyecan sebebi. Ha, E3'ün en iyi oyunu muydu? Hayır. O halde Far Cry 4 diyorum.



Tuna

Bu E3'te dikkat çeken bir oyuna bir ben mi rastlayamadım, yoksa durum gerçekten böyle mi? Uncharted 4: A Thief's End'in oynanışına dair bir fragman olsaydı belki onu söyleyebilirdim...



Emre

@eoztinaz

Beni en çok yeni nesil grafikleriyle Assassin's Creed Unity heyecanlandırdı. Serinin son oyunu olan Black Flag'in monotonluğundan sonra özellikle de co-op moduyla ilaç gibi gelecek diye düşünüyorum.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Bir E3 daha geride kalmasın! Her yıl mahvoluyoruz arkadaş... Benim içi iki kritik isim var. İlk Dragon Age: Inquisition; onu farklı yapan, aksiyon / RPG türü için harika fikirlerle karşımıza çıkacak olması. Diğer de The Witcher 3: Wild Hunt; bu oyun sayesinde Assassin's Creed yapımcıları nasıl oyun yapmaları gerektiğini öğrenecekler...



Ayça

@ayczamana

Far Cry 4. Vaas'ı ve Rook Adaları'nı çok özleyeceğim ama Himalayalar için de sabırsızlanıyorum. Sebebine gelince, "Far Cry" adı altında çıkan hiçbir şey kötü olmadı, bu da güzel olacak,eminim.

LEVEL

#210 - Temmuz 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Yekta Kurtçelbe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urur surun@doganburda.com

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 Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

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 Kirılmioğlu

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

Bütür Basım Yayınevi Hizmet A.Ş

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenken 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

FIPP 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

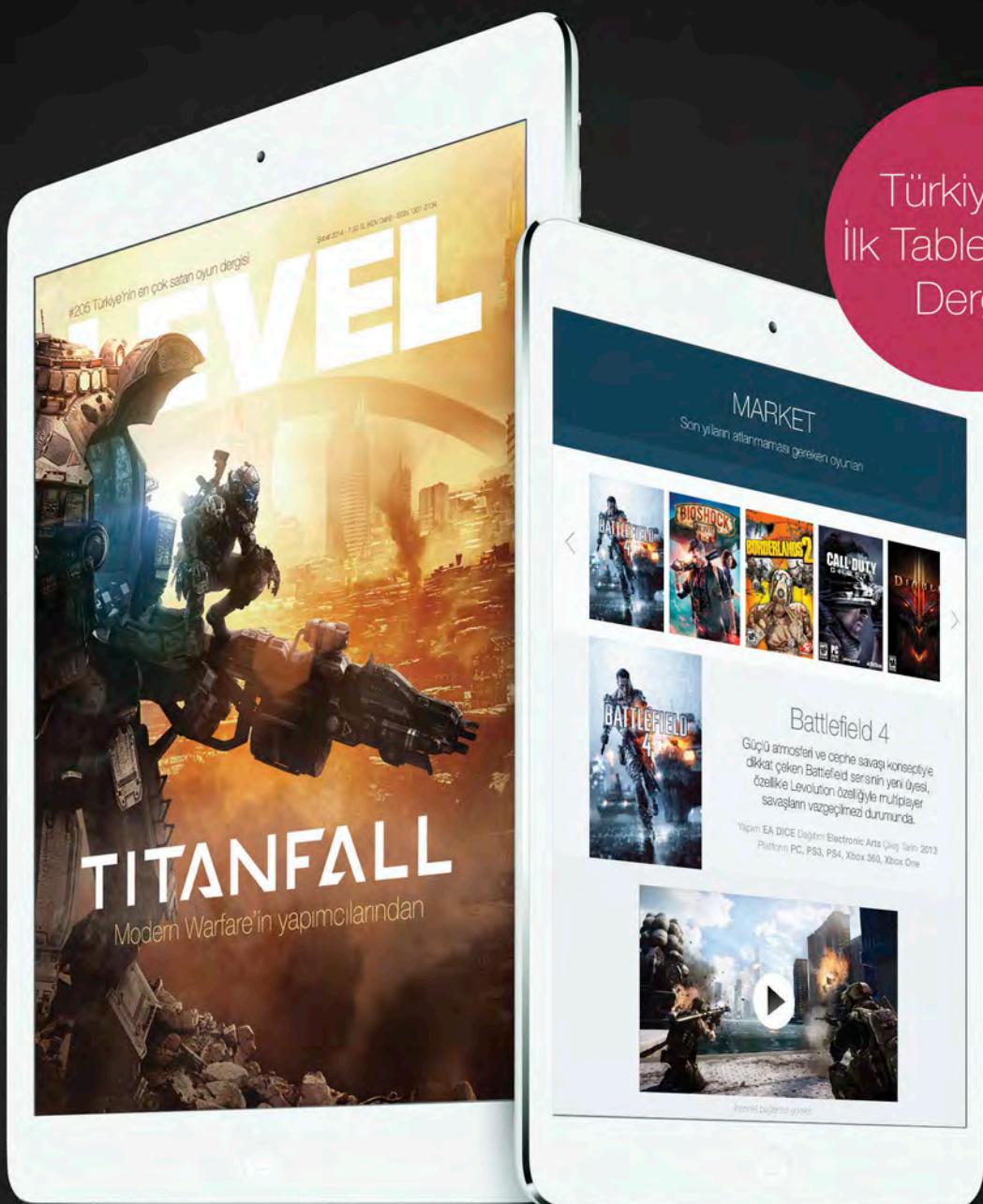
www.doganburda.com

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

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin



BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztinaz



Diablo, Diablo, Diablo... Birakamıyorum arkadaş! Paragon 515 oldum. Level başına 2 milyar aşın XP gerekiyor artık. Üstelik gereksinim de katlanarak artyor. Hedefim 800...

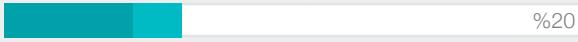
Battlefield Hardline



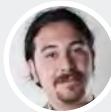
Diablo III: Reaper of Souls



Watch_Dogs

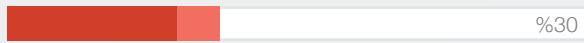


Ertuğrul Süngü



The Wolf Among Us'a kitlendim ama oyun süresi kısa olduğu için yine Reaper of Souls'da aldım soluğu. Hearthstone'da da Arena keyfi tam gaz devam etti.

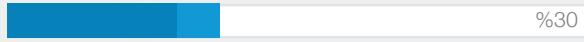
Diablo III: Reaper of Souls



Hearthstone: Heroes of Warcraft



The Wolf Among Us

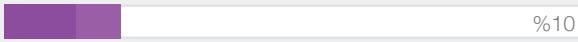


Şefik Akkoç

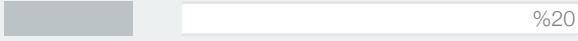


Kendimi hiçbir "erken erişim" oyununa bu kadar kaptırmamıştım herhalde. Her gün, her gece ormanda gezip durdum, hayatı kalmaya çalıştım.

Battlefield Hardline



Sensible Soccer



The Forest

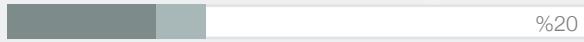


Tuna Şentuna



Hazır ortada yeni ve büyük bir oyun yokken ve yepyeni bir Hearthstone deck'i toparlarmışken kendimi oyuna bıraktım, ay sonu nasıl geldi, anlamadım...

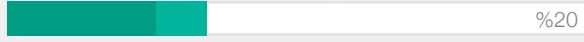
Entwined



Hearthstone: Heroes of Warcraft



Murdered: Soul Suspect



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

#210



64

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen

18 Elektronik Sporlar

20 Haber

26 Role Playing Günlükleri**DOSYA KONUSU**

- 28 Far Cry 4
- 36 E3 2014

34 Big Boss**İLK BAKIŞ**

- 62 Battlefield Hardline (Test)
- 63 The Forest (Test)
- 64 FIFA World (Test)
- 65 LEGO Batman 3: Beyond Gotham



28

İNCELEME

- 68 Memento Mori 2: Guardians of Immortality
- 70 Murdered: Soul Suspect
- 73 Ultra Street Fighter IV
- 74 Enemy Front
- 75 The Adventures of Van Helsing II
- 76 The Lost Crown
- 77 Space Run
- 79 Distant Worlds: Universe
- 80 Lifeless Planet
- 81 Entwined
- 82 Ace Combat Infinity
- 83 Dark Raid
- 84 Valiant Heroes: The Great War
- 85 The Wolf Among Us: Episode 4 - In Sheep's Clothing
- 86 DreadOut



70



73

- 87 Among the Sleep
- 88 Lemmings Touch
- 89 PlayStation Vita Pets

91 Donanım

96 Rocko@Psikiyatır

- 98 Market
- 100 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 211

DVD



DEMO

Abomination Tower
Bearzerkers
Death to Spies III
Wild Warfare

KURULUM DOSYASI

Yulgang 2

EKSTRA

Assassin's Creed Unity
(Wallpaper Paketi)
Batman: Arkham Knight
(Wallpaper Paketi)
Mortal Kombat X
(Wallpaper Paketi)
The Evil Within
(Wallpaper Paketi)



VIDEO

Alien: Isolation
Assassin's Creed Unity
Batman: Arkham Knight
Battlefield Hardline
Bloodborne
Borderlands: The Pre-Sequel
Crackdown
Dance Central Spotlight
Dead Island 2
Destiny
Dragon Age: Inquisition
Dreadnought
Dying Light
Elite: Dangerous
Evolve
Fable Legends
Far Cry 4
Final Fantasy Agito
Final Fantasy VII G-Bike
Forza Horizon 2
Grand Theft Auto V
Halo 5: Guardians
Halo: The Master Chief Collection
Heroes of the Storm
Hitman Sniper
inFamous: Second Son - First Light
Just Dance 2015
Lara Croft and the Temple of Osiris
Lifeless Planet
LittleBigPlanet 3
Loadout
Magic 2015: Duels of the Planeswalkers



Metal Gear Solid V:
The Phantom Pain
Middle-earth: Shadow of Mordor
Mirror's Edge
No Man's Sky
Ori and the Blind Forest
Persona 4 Arena Ultimax
Rise of Incarnates
Rise of the Tomb Raider
Samurai Warriors 4
Scalebound
Shape Up
Source
Sunset Overdrive
Super Ultra Dead Rising 3
Arcade Remix Hyper Edition EX
Tales of Xillia 2
The Crew
The Last of Us Remastered
The Order: 1886
The Sims 4
The Vanishing of Ethan Carter
The Witcher 3: Wild Hunt
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
Tom Clancy's The Division
Uncharted 4: A Thief's End

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

KILL'EM ALL!

İyi günler doğa dostu Tuna Abi ve Parantez Güzeldir filminin başrol oyuncusu Şefik. (Adaşım.) Uzatmadan geçeyim neyse fazla. (Madem klasik yapacağız, bir şeklimiz olsun.) **Biz de cevapları, kelimelerin yerlerini değiştire değiştire yazalım mı? Hoş olur mu dersin? Olmazdı evet...**

1. Watch_Dogs'dan (Dergiye uyarak alt tire attim.) pek memnun kalmadım. Rockstar'in amiral gemisi açık ara galip geldi bence.

Bence Watch_Dogs'u sürekli Grand Theft Auto ile karşılaşılmaya çalışmakta bir hata var en başta. İkisinde de açık dünya konsepti var diye niye hemen karşılaşmaya giriyoruz ki? Bence doğru değil pek. Watch_Dogs'u da çok sevdik biz, oynayıp duruyoruz deli gibi. Online Hacking'e gel de ifadeni alayım. (Ben hala oynamamışım PC'de, yama da çıkmadı, galiba PS4'e geçiş yapacağım. - Şefik)

2. Tuna Abi bana güzel platform oyunları söyler misin? (Şefik Abi de söyleyebilir. Tabii ki parantezlerden! (Nasıl sınırlı bir hava verdim.))

Rayman Legends banko zaten. Limbo olabilir. Sonic serisi var, emulatör falan bulup oynasan? (Braid var, Spelunky var. - Şefik)

3. Önceki cevapta önereceğini üzere Rayman'in tüm oyunlarını alıp bitirdim. (Mobil de dâhil.) Sen en çok hangisini sevin Tuna Abi?

Aaa, oynamışsin Rayman'ı! Legends tabii ki en iyisiydi. Mobildeki çok uyduruk bana soracak olursan. (Bana sormuşsun neyse ki.)

4. 1.000 sayıdır futbolla ilgim yok diyorsun

ama sence Dünya Kupası'ni kim kazanacak Tuna Abi? (Ruhu şad olsun ahtapothanım-yavruceğiz Paul'ün.)

Bir an Paul kimdi dedim ve sürekli Tekken Tag Tournament 2 oynadığım için de oradaki Paul aklıma geldi. Neyse, hatırladım tahminci Paul'ü... Bence dünya kupasını bu yıl Fenerbahçe alır. İyi oynuyorlar... (Çocukluğumdan beri Hollanda'nın bir uluslararası kupa kaldırmasını bekliyorum, bu kez olacak inşallah. Bu cevabı yazdiğimda İspanya'yı bir güzel paketlediler, kendimden geçtim. - Şefik)

Şefik Abi'ye fazla soru sormuyorum, YouTube'dadır. (Kesin.) Şefik Abi'nin "Woç Dogs" deyişine de hastayım. Ayrıca bir YouTube'dan hava atmalar, en pahali kulaklık bende de, siz low'da ya da medium'da oynayın, ben ultra'da oynuyorum demeler, videonun başında "bu yayın aşırı pahali aksesuarlar içermektedir, lütfen keyfini çıkarın" yazması falan hoş değil yani... "Neyse" daha fazla uzatmayayım, kendinize iyi bakın. Afşar Tuna Akşen abi, sana da selam...

Şefik şimdi o pahali aletleriyle sana saldıracak, haberin olsun. En son onu bu şekilde eleştiren insanı YouTube kanalına davet etti ve canlı yayında konuk oldu bu arkadaşımız; bir sandalyeye koli bandıyla bağlı olarak! (Sıra sende Şefik, sandalyeni ve koli bandını hazırla! - Şefik)
Şefik Mert KOYUNCU

SIRA ALTINDA DERGİ OKUMAK...

Merhaba. Öncelikle derginize ilk kez yazdığını baştan belirteyim. Nasıl bu dergiye yazma fikri geldi aklıma, ben bile şaşııyorum.

Anlatayım... Okulda yanıldır tam bir bilgisayar uzmanı arkadaş oturuyor. Derginizi o okuyor, ben değil. O okuma saatlerinde okurken, ben de yandan biraz göz atıyorum. Bir gün okula gelmedi ve ben dergiyi sırasının altından alıp okudum. Okurken de bu soru cevap bölümünü gördüm. Benim de birkaç sorum olacak. (Not: Meslegenizne hayran kaldım, oyun oynayarak para kazanıyorsunuz.)

Peki dergiyi satın alan arkadaşın bize niye mektup yazmıyor? Madem derginin müdüvimi o, o yazsın. (Sert oldu, toparlıyorum.) Hoş geldin Yiğithan, sefalar getirdin. Ne güzel ettin de yazdın! Gel gel, otur da sorularına bakalım hep birlikte! ("Oyun oynayıp para kazanıyorsunuz." dedi Tuna, indirelim mi? - Şefik)

1. Öncelikle bugün ben bir online oyunun derginizde incelenmesini isteyeceğim. Adı AQ Online. İsmi komik gelebilir ancak tam Counter-Strike ya da Call of Duty tarzı bir Türk oyunu. Oyunda fazla online oyuncu yok. Gece adam bulmanız imkânsız gibi bir şey. Oyunumuz oldukça eğlenceli. Ancak güçlü olmak için biraz uğraşmak gerekiyor. Eğer dergide incelerseniz beni oldukça mutlu edersiniz. Google arama motorunda arayın, yoksa çıkmayabilir. Çünkü AQ adında bir oyun daha var. Yaptımcısı GameTürk. Yani AMK diye gazete varsa AQ Online diye de oyun olur tabii ki. Hem de iki tane! Bu iki oyunun da adını duymamıştım ve her okuyuşunda da gerçek okunuşlarını değil, argo tabiri aklıma geliyor, şahane oldu gerçekten... Sizin oyunu aradım ama bulamadım, hep diğer oyun çıktı. Kafamda sürekli "A" ve "Q" harfleri

Koleksiyon dediğin...

Bu ay Bodrum'dan bir katılımcımız var. Sevgili Talatcan Arıcı zaten Facebook ortamlarında mesaj kutumu boş bırakmayan bir arkadaşım ve en sonunda sahip olduğu fantastik oyun koleksiyonunun da bir fotoğrafını benimle paylaştı, ben de direkt buraya yapıştırdım. Talatcan gördüğünüz üzere yememiş, içmemiş ve her türlü oyunun koleksiyon sürümünü toparlamış. Benden daha büyük bir koleksiyona bile sahip olduğunu düşündüğüm Talatcan'a sevgilerimizi iletiyor, sizden de benzer çalışmalar beklediğimizi bir kez daha belirtiyoruz.

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



dolaniyor. Böyle oyun ismi mi olur?! (Ben böyle oyunu oynamam da, Google'da aratmadam da! - Şefik)

2. Aksiyon oyunlarını gerçekten çok seviyorum. Call of Duty'ye hayranım. Call of Duty'nin hangi oyununu önerisiniz?

Multiplayer oynayacaksan Ghosts, tek kişi takılacaksan da Black Ops ve yine Ghosts. Bunları oynadıysan ya da paran azsa bekle derim zira Advanced Warfare geliyor Kasım'da.

3. PS4'ü Xbox One'a tercih etmenizin nedeni nedir? Xbox'ta elinizde gerçekten silah varmış gibi silahlı oyun oynandığını duymuştum. PS4 alıracak oyun sayısı da az?

Sony bu defa gerçekten oyunculara hitap eden bir konsol üretti. (PS3'te çok fena çuvallamışlardı.) Yani aynı Microsoft'un Xbox 360'la başardığı şeyi bu defa Sony yakaladı. Microsoft ise az sayıda konsola özel oyun desteği ve cihazı bir medya oynatıcısı gibi tanıtması ile geri planda kaldı. Evet, Xbox One'da Kinect var ama PS4'te de PS Move var aynı mantıkta. Hem sanal gerçeklik olayı Morpheus da PS4'e geliyor!

4. Bildiğiniz başka silahlı online oyun var mı?

Önerileriniz nedir?

Call of Duty tarzı soruyorsan Battlefield 4 var. Team Fortress 2, Loadout gibi daha komik FPS alternatifleri de bulunuyor. (Bir de Abel Xavier var. - Şefik)

5. PS4 alırsam oynayabileceğim oyunlar nelerdir?

inFamous: Second Son, Killzone: Shadow Fall piyasada. The Order: 1886, The Last of Us Remastered ve Uncharted 4: A Thief's End de ileride gelecek olan bomba oyunlar. (Bir de Sergio Almaguer var. - Şefik)

6. Oyunları bir dergide değerlendirmek nereden akliniza geldi?

Bir gün ben, Şefik ve Fırat oturuyorduk deniz kenarında, bir gece vakti... Bizde böyle kız arkadaş falan da yok, çok sapız. (Emre, Boy Band tipiyle kızları almış, götürmüştür çoktan.) Üç tane adam bir baktık, birbirimize oynadığımız oyunları analıyoruz saçma sapan. Dedik ki bu iş böyle olmaz hacılar, bu gidişle yakında ABD'nin bir eyaletinde üçümüz nikâh kıymaya çalışırız. Muhabetimizi başka yöne kaydırmalıyız derken aklimiza bu konuları dergiye yazıp aramızda konuşulularımızın cehresini değiştirmek geldi. Şimdi Fırat yüzük taktı kız arkadaşına, Şefik'in eli kulağında, beni sorsan zaten sen bu satırları okurken çoktan evliyim. Ne hayatı bir iş yapmışız, değil mi? (Sen evlenince ABD planı da iptal oldu sanırım... - Şefik)

Biz teşekkür ederiz. Umarım dergiyi okuduktan sonra aynı yere koymuşsundur, yoksa arkadaşın sınırlenebilir zira sınırlı bir kişi olduğunun haberini aldık. (Paralel devlet LEVEL!)

Yiğithan GEDİZ

EN BÜYÜK LEVEL!

Merhaba Tuna Abi. Kıbrıs'tan yazıyorum ve bu yazıda, sana ve dergiye olan hayranlığımı göstermek istedim.

Tam 11 yıldır dergiyi elimden düşürmüyorum. (18 yaşındayım.) Bu dergi küçük-lüğümün kahramanı olmuştu adeta; her ay marketlerde babamın yakasına yapışıp "LEVEL!" diye bağırdığımı hatırlıyorum. Sonraki sayısını sabırsızlıkla bekliyordum ve inanır misin, ben de bu dergide yazar

olma hayalleri kuruyordum. Hala dergiyi okumadan, sonraki sayısı için sabırsızlanmadan duramıyorum. LEVEL deyince her zaman aklıma bu dergi geliyor; gerek oyunlarda, gerekse de başka şeylerde. Bir gün Türkiye'de LEVEL'ı ziyaret etmek halimdi ancak ailem,

"Bir oyun dergisi için Türkiye'ye mi gidilir?!" gibi cümleler kullanıyordu.

Neyse, bu arada Tuna Abi büyük hayranının, sana bakınca kendimi görüyorum adeta, idolümsün. İncelemelerin, yazdığın yazılar, her şeyini çok beğeniyorum, çok başarılısun, senin yerinde olmayı çok isterdim. Bir gün seninle tanışmak büyük hayalim.

LEVEL dergisine bana yaşattığı bu güzel 11 yıl için çok teşekkür ediyorum! Kıbrıs'tan tüm LEVEL dergisine selamlarımı yolluyorum. Sen de kendine iyi bak Tuna Abi, seviyorsun. (Hiç Kıbrıs şivesi kullanmadığımın farkındayım yoksa anlamamanız zor olurdu.) Şimdi böyle mailler gelince sanmayın ki normal bir şeymiş gibi karşılıyorum.

Şahsim adıma ben bayağı bir afallıyorum mesela. Çünkü bizim meslekte geri dönüşler öyle düşündüğünüz gibi çok olmuyor. Hele ki insanımız beğendiği şeyleri iletmemi pek sevmediği için zaman zaman dergiyi basıp uzaya yolluyormuş gibi de hissediyoruz.

Fakat şunu iyi biliyorum ki özellikle küçük yaşta bir şeylerin beğenerek takip ettiğimizde o gerçekten hayatımızın önemli bir parçası oluyor. Senin LEVEL için hissettiklerini ben de GameShow'a karşı hissetmiştim misal. O yüzden bu içten mailini de müthiş bir keyifle okudum ve hayatını böylesine keyifli hale getirebildiğimiz için de gurur duyдум. Bizi ziyaret etme konusunda da ailen iyi etmiş zira ofise ziyaretçi kabulü pek olmuyor ama her yıl düzenlenen oyun fuarlarından birine gelerek bizimle tanışabilirsin. Bizden de sana sevgiler, yine yaz mutlaka!

Can CEYLANLI

GIRL GAMER'DAN...

Selamlar tüm LEVEL ailesi. Ben Ceyda. Derginiz 200. sayısından itibaren takip etmeye başladım ve kısa sürede bağlandım. Neden daha önce fark etmemiştim diye kızdım oluyor kendime. Benim sadece iki sorum olacak.

Ceyda, neden bizi daha önce fark etmedin?! Olacak iş mi ya offf! (Bir de biz kızarmışız bu şekil...) 200 iyi bir sayı olmuş, yuvarlak. Hiç unutmazsan böylece... Hoş geldin; çok fazla bekletmeyelim seni, cevaplara gelelim.

1. Uzun zamandır biriktirdiğim paramla bu seneye kadar ne yapacağım hakkında hiçbir fikrim yoktu. Fakat sonra PS4'ü gördüm ve kafamda bir ışık yandı. Ancak şimdî PS4 mü alsam, Oculus Rift mi (Alırsam ilerde Virtuix Omni'yle kullanmak için.) alsam diye düşünüyorum. Çok kararsızım, ne yapmalıyım?

Ne kadar para biriktirdin? Mesela çoksa bence ev, araba, sürüat motoru veya iyi bir hatta işleyen dolmuş satın alabilirsin. O kadar çok değilse PS4 al derim zira Facebook, Oculus Rift'i satın aldıktan sonra akibeti konusunda şüpheler oluştu kafalarda. Bunu da geçtim, Oculus Rift'in geliştirilme süreci bence biraz gereksiz uzadı. Hem PS4'e de "Morpheus" adında bir sanal gerçeklik cihazı geliyor. (Jimmy Fallon'un videosunu izleyin.) (İzledim. - Şefik)

2. Eğer cevap PS4 olursa hangi oyunları önerebilirsiniz?

PS4'ü yarın gidip alırsan elinde çok fazla seçenek yok. inFamous: Second Son ve Killzone: Shadow Fall dışında Market bölümündeki oyunlardan ilgini çeken bir şeyler koy derim. Bir de keşke soyadını yazsaydın; böyle bir çeşit pop sanatçısı gibi oldun...

Ceyda

SORULAR, SORULAR...

Selam Adamin Dibi Tuna Abi (Bu kadar kişinin sorularını yanıtıyoruz.) ve Lord of the ... Şefik Abi. Nasılsınız?

Lord of the ne Veli? Üç noktanın yerine ne koymamız gerekiyor? Şefik kızdı kızacak, cevabını hemen bir güvercine yazıp yolla; belki gelir... (Cevap bekliyoruz burada! - Şefik)

1. İlk sorum olarak Grand Theft Auto V'i PS3'te oynuyordum ve ben bunu oynadığında neden bu oyunu oynuyorum hissiyatı veriyorum. Sizce neden?

Bravo! Grand Theft Auto V'teki amaçsızlığı sen de bulmuşsun. Bak o sorun Watch_Dogs'da yok. Sadece sokakta dolaşıp milletin banka hesaplarını hortumlamak bile farklı bir zevk veriyor.
2. Sistemimde 8 GB bellek ve GT 630 ekran kartı olmasına rağmen hala neden Minecraft Hexxit'de fazlasıyla kasıyor?
Çünkü Minecraft çok daha şey bir oyun. Eee... Böyle çok şey işte! Cevabı belki Şefik biliyor duruyor deyip kaçayım! (Kasmaması lazım, ekran kartı sürücünü güncelledin mi? - Şefik)
3. Abi yedinci sınıfım ve bana kitap önerir misiniz okuyabileceğim?

Yedinci sınıfta ne okunur ki? Bence fantastik romanlara rahatlıkla yönelebilirsin. Yüzüklerin Efendisi'nı keşke filmi izlemeden okusaydın misal. Sana Kara Elf üclemesini öneriyim, bir de Güz Alacakanlığının Ejderhaları serisi var, ona bak derim. (Dune da süper kitaptır ama ağır gelebilir.)

4. Tuna Abi (Şefik Abi) ben Android üstüne bir uygulama yapmak istiyorum, nasıl yapabilirim?

Onun için önce Şefik'ten izin isteyeceksin, sonra da Apple fanboy'u Emre'yi ikna edeceksin. Ardından da bolca Android'de uygulama nasıl oluşturulmuş, internetten makale okumalısın.

5. Ve bu sorumda oyunlarla ilgili bir soru soracağım: Neden eski oyunlar eğlenceliyken şimdî yeni çıkışlı oyunlar hiç eğlenceli değil?
Yedinci sınıfa giden biri olarak "eski" olarak tanımladığın oyunlar hangileri acaba? Yani tarihte yer alan eski oyunlar mı, yoksa senin yaşına göre eski olanlar mı? Tarihtekilerse bence onlar hiç de

eğlenceli değilmiş, biz yokluktan oynuyor musuz. Şimdi oyunlar daha zevkli! Sorularım bitti, karnem gelmeden yapımlarınız sevinirim. Herkese iyi oyunlar ve bütün LEVEL ailesine teşekkür ederim.

Karnen geldi bence ama biz yine de yayılmadık. Nasıl karnen? İyi değilse bu mektup kendini beş saniye içinde imha edecek. 4, 3, 2... (Yine yaz, görüşürüz.) (Kışın da görüşelim. - Şefik)

Veli TÜC

BURAYA MI YAZIYORUZ?

Öncelikle Tuna ve Şefik Abi merhaba. Nasılsınız? İyisindir iyi... Çok kafa sıyrımden sorularımı geçeyim.

Belki aşıri kötüüz, öyle böyle kötü değiliz? Nereden iyi olduğumuz kanaatine varıyorsun?! Hayret ya... (Okuyucuya doğduğuna pişman ettirmek adını verdigimiz...) O zaman cevaplar da seni bekler Ozan. (Emre)

1. Sizce Valve, Half-Life 3'ü çıkaracak mı? Source 2 motoruyla birlikte yayımlanacağı haberleri ne kadar gerçek?

Gerçekten artık Half-Life 3 umurumda değil. İsterse yarın çıkıyor olsun, yüzüne bakmayacağım. Tepkiliyim! Zaten E3'te de bir şey çıkmadı... (Half-Life mi kaldı yahu. Steam gibi bir darphane para basarken Half-Life 3'ün yapımcıların umurunda olduğunu da sanmıyorum. Ayrıca çıkışa bile sadece ismiyle para edecek, modası çoktan geçti. - Şefik)

2. Sizce en iyi Valve oyunu hangisi? (Bence Half-Life 2 ve Team Fortress 2'dir. Belirli yıllar arasında çıkan bütün oyunlar Half-Life 2'nin ya yaması olarak ya da tam olarak üstünde oynanarak çıktı ve hepsi "çakseldi".)

"Çakseldi" ne demek acaba... "Çok güzeldi"nin kısaltmasıya gerçekten harikaymış. Bence en iyi Valve oyunu Steam.

Diger oyunlarını unuttum zira!

3. Bu sorum her ikinize de... Valve'da çalışma fırsatınız olsa hangi bölümde çalışmak istersiniz?

Valve'da çalışacak olsak bizi alıp Steam'in müşterileri hizmetlerine oturtuverirlerdi. Oyun falan hazırladıkları yok sıparım. Sıpa Valve! (Ben Half-Life 3'ü geliştiren ekipte çalışmak isterdim, böylece yıllarca yan gelip yatarak para kazanırdım. - Şefik)

Buradan bütün LEVEL ailesine teşekkür ediyorum. (Size özellikle Tuna ve Şefik Abi.) Cevaplarınız için çok teşekkür ederim. Başarılarınızın devamını diliyorum. (Çok klasik oldu ama...)

Biz de teşekkür ederiz. (Niye bilmiyorum.) Size layık olmak için cabalamaya devam edeceğiz. Esen kalın Ozan ve Emre!

Ozan Emre KAYA

KING OF THE GAME

Selamlar King of the Game Tuna Abi ve King

of the Parantez Şefik Abi. Bundan önce bir kere daha yaziyordum ama o sırada elektrikler gitti, yarımdı ve o yüzden yine yazıyorum.

Bu devirden elektrik gitmesi ve bunun bilgisayarını da etkilemesi... UPS'in yok muydı? (Dizüstü bilgisayardan yazmadığını hemen anladım!) UPS çok şahane bir icat, öneriyorum şiddetle. (Yeni bir şeymiş gibi heyecanlanmam...)

1. Yakın zamanda MSI GE60 2OE-252TR satın alacağım. Oyun önerir misin? Hangi oyunları ultra ayarlarla açar? Son olarak Battlefield 4'ü video çekeren kaç fps'de açarım?

Bilgisayarın modelini doğru yazdığını emin misin? İki yıllık bir bilgisayar çünkü o ve eskidi bile. 2PC-089XTR modeli satışta gözüküyor ve gayet de iyi. Onu al derim. Ultra olmasa da yüksek ayarlarda oynarsın birçok oyunu. Battlefield 4'ü de tam olarak 22,8 fps'de oynarsın. (Atıyorum haliyle!) (22,9'a da çıkabilir. - Şefik)

2. Battlefield 4: Second Assault çok ucuz? Yani bu oyunun bir modu, öyle değil mi?

Evet, bir DLC o. Orijinal Battlefield 4 lazımlı oynamak için.

3. Verdiğim bilgisayırları alınca arkadaşlarla video çekmeye başlayacağız. Hangi serileri çeksek tutar?

Yeni, popüler oyunları çekmeni öneririm. Gidip de Grand Theft Auto V'i çekme misal artık; oynayan oynadı, izleyen izledi... (Ben de hala bitirmedim, kaç ay oldu! - Şefik)

4. Ben çok iyi senaristimdir. Acaba çocukların için bir film yarışması var mı?

Şimdilik öncelikle mütevazı oluyor, "ben çok iyi..." şeklinde cümleler kuruyoruz. Çocuklar için yarışmaları da internetten aratıp bulursun gibi geliyor bana, bizim uzmanlık alanımızda değil o konu.

5. Ben genellikle istihbarat örgütleri gibi gizli yerleri çok severim. Bu tarza bilgi verici bir kitap var mı?

İstihbarat örgütlerinin yerlerinin gizli olmaması... Ömer, o tip yerler alenen ortada yerler ama sen yasadışı örgütlerle ilgilenmek istiyorsan da seni durdurmak zorundayız. 155'i aradık, arıyoruz, az kaldı... John Lawrence Reynolds'in dünyayı yöneten gizli örgütlerle ilgili bir kitabı var da yani onu bir beş yıl sonra falan mı okusun acaba...

6. Bana T-Rap olarak hangi "rapçiyi" önerirsin?

Gizli örgütten Türkçe Rap'e geçtik. Haydi hayırlısı... Ben rap bilmem ama Şefik sıkı B-Boy'dur! (T-Rex var, o güzel. - Şefik)

7. Watch_Dogs'u verdığım bilgisayarla hangi ayarlarda, kaç fps'de oynarım?

Yüksek ayarlarda 46 pötikare, düşük ayarlarda 22 metrelik. Çok spesifik sorular soruyorsun, cevap veremiyorum! (Şu

an hiçbir bilgisayarda düzgün oynanmıyor, yama çökması lazım. - Şefik)

8. Kuzenim yakın zamanda PS4 aldı ve PlayStation Network'ün ücretli olduğunu söyledi ama PS3'te şu an böyle bir şey yok. Bu doğru mu?

Evet, PS3'te halen ücretsiz hizmet söz konusu ama PS4'te aylık ücret ödemek gerekiyor.

9. Steam'den alınabilecek en iyi oyun ne sence?

Elbette ki Steam'de hiç yayımlanmamış olan oyun, en iyi oyundur! (Steam'deki puan sıralamasına göre cevap Half-Life 2 oluyor, puanı da 96. 96 puanlı üç oyun daha var; Half-Life, BioShock ve The Orange Box. - Şefik)

10. Dünyanın en iyi oyunu nedir?

İnsanların para peşinden koşmadan yaşayamayacaklarına onları inandırmak... (Hayat bir oyun, en iyisi de bu. - Şefik)

11. Razer mi, Thermaltake mi? **Açık ara Razer bence. Çok sık ve kullanışlı ürünler yapıyorlar ama fiyatları biraz tuzlu. (Katılıyorum. - Şefik)**

12. Grand Theft Auto V bilgisayara çıkarsa verdığım model kaldırır mı? Hangi ayarlarda?

Grand Theft Auto V bu yılın sonunda geliyor PC'ye ve Ultra olmasa da yüksek ayarlarda oynarsın.

13. Bana YouTube'da video izlemek için iyi kanalı önerir misin? (Şefik Abi'nin kanalı hariç, o zaten kusursuz.)

O zaman şeyi izle... Var ya hani bir kanal daha... Neydi? Bak dilimin ucunda... (Bilemedim, bileydim, bileydim. (Şarkı şeklinde söyleyeceksin.) (Yabancı kanallardan PewDiePie, theRadBrad, Markipper, yerli kanallardan ise Fare Düşmanı, PintiPanda, AzeLZa Oynuyor, Sabri "agunZagun" Erkan öneririm. - Şefik)

14. Sence dünyadaki en iyi oyun bilgisayarı ve modeli ne?

Belirli bir markanın sattığı değil, senin deli gibi paralar bastırıp kendin oluşturduğun bilgisayarlardan bir tanesi elbette ki. Git koy 64 GB bellek, çift ekran kartı, SSD sabit diskler, ne şahane bir bilgisayarın oluyor.

15. Hearthstone: Heroes of Warcraft sence iOS'ta iyi oynanır mı?

Emre oynuyor ve memnun. Cevap: Evet. Kafanızı fazla şişirdim, kusura bakmayın. Microsoft'un sahibi Bill Gates'in çok ama çok uzaktan akrabası olan ben size 200 milyon dolarlık bir çekle başarılarınızın devamını

diliyorum. Sağlıklı kalın...

Microsoft'un uzaktan akrabası olsan bile bize şu mektubu yazmaz, cevapları direkt firmalardan almış olurdun bence. Bunu nasıl anladığımı da söyleyeyim, bize 200 milyon dolarlık bir çek falan gelmedi Ömer! Bekliyoruz hala! Tşk, kib, bye. Ömer YILDIRIM

TAVSİYE

Merhabalar Tuna Abi ve Şefik Abi,

Öncelikle #208 sayısıyla gelen CD'deki wallpaper'lar için çok teşekkür ederim. (Kullanmadığım yer kalmadı.) Sizi çok bekletmeden sorularıma geçeyim...

Bu aykiler de iyi; onlara da bak Berke. Bin tane de E3 videosu koyduk, onları da izle.

1. Sizden PC için oyun tavsiyeleri istiyorum. Daha çok açık dünya ve FPS oyunları oynuyorum. Bir de korku oyunları var tabii ki. Ama her türlü tavsiyeye açığım.

Açık dünya diyorsan Far Cry 3, Grand Theft Auto V ve Watch_Dogs üçüsünden bahsedelim. FPS diyorsan Battlefield 4, Wolfenstein: The New Order ve BioShock Infinite üçüsünü konuşalım. Her türlü diyorsan da seni Market bölümune davet ediyorum... (Among the Sleep, Outlast, Outlast: Whistleblower diyeyim ben de. - Şefik)

2. Steam'den alışveriş yapmak istiyorum ama malumunuz, 13 yaşında olduğum için bir kredi kartım yok. Arkadaşım PayPal Nakit diye bir kart edinmiş ve onunla alışveriş ediyormuş. Sizce ne yapmalyım?

Sen de o karttan edin? Bak, hemen çözdük. (O kartı da hiç duymamıştım bu arada...)

3. Ratchet & Clank serisini çok seviyorum, çok canlı bir görüntüye sahip. Oyunla ilgili bir inceleme yapar misiniz? Belki yaptırısanız ben görememişimdir...

Aylar, yıllar önce yapmıştık ama uzunca bir süredir de yeni oyunu yok. İlk Ratchet & Clank'in PS4'e uyarlanacağı haberi geldi E3'te ama sende PS4 var mı ki... Onu da al, süper alet.

Sorularım bu kadardı şimdiden teşekkür ederim.

Biz teşekkür ederiz; bizim de cevaplarımız bu kadardı zaten. Görüşürüz, iyi tatiller, güneşte çok kalma, havuzun suyunu terliyken içme, soğuk terlik giyme. (Buyrun?)

Berke ÇETİN



TAKVİM TEMMUZ

2 Temmuz

Child of Light (PSV)



4 Temmuz

Chivalry: Deadliest Warrior (PC)
Construction Machines 2014 (PC)
Gone Home (PC)
MotoGP 14 (PSV)
Pokemon Art Academy (3DS)
Ratchet & Clank Trilogy (PSV)



23 Temmuz

Dark Souls II: The Last Crowns - Chapter 1 (PS3)
Oddworld: New 'n' Tasty (PS4)



24 Temmuz

Tropico 5 (X360)



25 Temmuz

Monochroma - Special Edition (PC)

Diger

11 Temmuz
Wii Sports Club (WiiU)

22 Temmuz
Dark Souls II: The Last Crowns - Chapter 1
(PC X360)

18 Temmuz
Bloodbath (PS3 X360)
Kick-Ass 2 (PC PS3 X360)

28 Temmuz
Making History: The Great War (PC)



LEVEL ONLINE

HABER

DOSYA

İLK BAKIŞ

İNCELEME

REHBER

VİDEO
FORUM

ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Dragon Age: Inquisition

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

Çıkış Tarihi: 10 Ekim 2014

RPG severlerin büyük bir sabırsızlıkla beklediği yeni Dragon Age, Frostbite 3 motorunun gücüyle fuarda boy gösterdi. Yapımcıların amacıyla hem aksiyona dayalı, hem de stratejik oynanışı seven oyuncular için ortaya güzel bir harman çıkarmak.

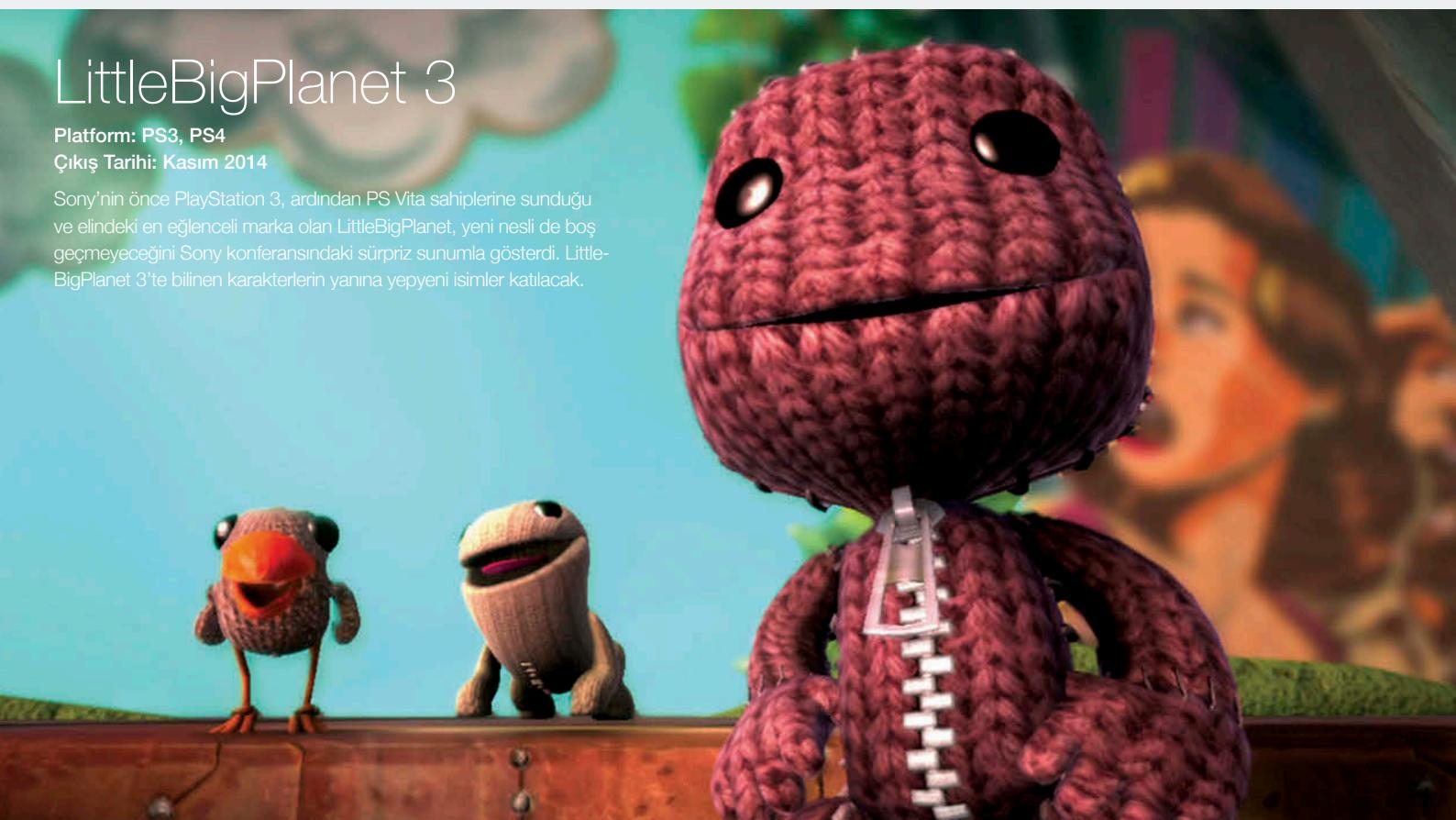


LittleBigPlanet 3

Platform: PS3, PS4

Çıkış Tarihi: Kasım 2014

Sony'nin önce PlayStation 3, ardından PS Vita sahiplerine sunduğu ve elindeki en eğlenceli marka olan LittleBigPlanet, yeni nesli de boş geçmeyeceğini Sony konferansındaki sürpriz sunumla gösterdi. LittleBigPlanet 3'te bilinen karakterlerin yanına yepeneli isimler katılacak.





Rise of the Tomb Raider

Platform: PC, PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Lara Croft'un oyun dünyasına son ziyareti bir hayli başarılı olmuştu ve oyun daha sonra PS4 ve Xbox One platformlarına uyarlanmıştır. Başarısını sürdürmek isteyen serinin yeni oyunu da sürpriz bir şekilde E3 fuarında görüşüye çıktı ve bir kez daha Lara'yi beklemeye başladık.



Sunset Overdrive

Platform: Xbox One

Çıkış Tarihi: 31 Ekim 2014

Geçen ay ilk bakışına yer verdığımız Sunset Overdrive, rengârenk görselliğine yakışır bir şekilde E3'teki yerini aldı. Microsoft konferansına sahnede oynanan oyundaki birbirinden ilginç silahlar ve düşmanlar, Xbox One sahiplerini bir hayli eğlendireceğe benziyor.

ELEKTRONİK SPORLAR

"Sporun geleceği"
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayın Olayı

Bu ay elektronik sporların tarihine geçecek bir olay oldu ve dünya tarihinde ilk kez bir üniversite eSpor bursu vereceğini açıkladı. ABD'nin Illinois eyaletinde bulunan Robert Morris University, elektronik sporları "atlet" programına dahil etti ve 2014 - 2015 eğitim yılında itibaren League of Legends için burs vereceğini duyurdu. Yapacağı bu atılımla bünyesine katacağı LoL oyuncularına %50 burs verecek olan üniversitede, kuracağım takımıyla 103 üniversite takımının yer aldığı Collegiate Star League'e katılmayı hedefliyor. Robert Morris University, burs vereceği oyuncuları seçerken, liseler arasında düzenlenen, şu an Amerikalı ve Kanadalı 750 okulun oyuncularını ağırlayan High School Starleague'e öncelik vereceğini belirtmeyi de ihmali etmedi.

Yine elektronik, yine spor ve yine ben... Geçtiğimiz ay başladığımız yerden devam ediyoruz. (Normalde " kaldığımız" yerden devam edilir ama bu sefer bir değişiklik yapmamız gerekti.) Sıkça bahsettiğim 6.500.000\$ ödülü (Geçen ayki rakam.) The International 4, yani Valve'in her yıl bir kere gerçekleştirdiği Dota 2 dünya şampiyonası, şu an itibarıyle ödül bazında 9.850.000\$'ı geçmiş durumda. Geçen ay gözden kaçmış olabileceğini düşünerek tekrar belirtmekte fayda var ki bu ödülü artırı, oyuncuların satın aldığı Compendium, yani Dota 2 ile ilgili bir sanal dergi sayesinde gerçekleşiyor. Bu da demek oluyor ki her 2.50\$'ı ödüle eklendi ve 10\$'a satılan Compendium, şu ana kadar 3.350.000 adetten fazla satmış durumda. Ödüllerin bugüne kadarki eSpor turnuvaları arasında rekord olduğundan bahsetmeye gerek yoktur sanırı. Yurtdışında 2014'ün en büyük eSpor organizasyonu The International 4 olarak görüldürken,

Türkiye'de de heyecan verici gelişmeler var. 7 - 8 Haziran tarihinde Bostancı Gösteri Merkezi'nde düzenlenen League of Legends Yaz Mevsimi Finali büyük çekişmeye sahne oldu. 2013'ün başından bu yana tüm turnuvaları domine eden Dark Passage'in Wild Fire'a karşı ecel terleri döktüğü turnuvada, bu iki takımın mücadelesi 23.000'den fazla anlık izleyiciye ulaştı. Wild Fire, oynanan üç yarı final maçında da rakibine büyük üstünlük kurdı ancak şu an Türkiye'nin en tecrübeli takımı olarak görülen Dark Passage, rakibinin hatalarını değerlendirmeyi bilince serisi 2 - 1 onde bitirdi ve finale yükselen isim oldu. Bu karşılaşma, 2014'teki en çekişmeli seri olarak kayıtlara geçti diyebiliriz. Yarı finalden yükselen diğer isimse Team Turquality oldu. Şampiyonluk Ligi'ni ikinci sırada bitiren Team Turquality, yarı finalde kardeş takımı Atlas'ı devirdi. Beş maç üzerinden oynanan final serisinde Dark Passage nispeten



Dota 2 ▼

Seyircilere kapalı ortamda gerçekleşen ve dünyanın en ünlü takımlarının katıldığı The Summit sona erdi. Fnatic'ın düşük performans gösterdiği etkinlikte EG tahrinleri altüst etti ve hem Na'Vi'yi, hem de DK'yi mağlup ederek 46.000\$ değerindeki ödülün sahibi oldu. Toplam ödül havuzu 130.000\$ olan turnuvanın üçüncüsü Vici Gaming, dördüncüsü ise Na'Vi oldu.



League of Legends ▼

NiP büyük bir şok yaşadı ve takımın iki oyuncusu, Nukeduck ile mithy dereceli oyunlardaki davranışları sebebiyle banlandı. "Toxic" olarak adlandırılan ve sürekli olarak eleştiri yapıp hakarete varan söylemlerde bulunan oyuncular, önceden aldıkları cezalara rağmen davranışlarını düzeltmedikleri için 2014 yılı boyunca Riot Games etkinliklerinde yer alamayacaklar.



Hearthstone ▼

DreamHack'in HS turnuvasında olaylar yaşandı. Turnuva için arkadaş listesini temizlemediği Rdu, maçlar esnasında sürekli olarak mesajlara maruz kaldı. Rakibinin destesindeki kartları belirten mesajlar canlı yayında da görüldü. Final serisinin ikinci maçından sonra konuyu araştırmak için ara veren organizatörler, avantaj sağlayan bir durum olmadığına karar verdiler.



daha rahat bir oyun sergiledi ve değişik şampiyon seçimleriyle turnuvaya damga vuran Team Turquality'yi 3 - 0 ile geçerek zaferini ilan etti. Turnuvayı birinci sırada tamamlayan Dark Passage 20.000 TL, ikinci sırayı alan Team Turquality 10.000 TL, üçüncü olan Wild Fire 5.000 TL, dördüncü olan Atlas ise 2.500 TL ödül kazandı. Gelelim asıl büyük habere, yani YMF'de ilk dörde kalan takımların direkt katılım hakkı kazandığı League of Legends Türkiye Büyük Final'i'ne. 2012'de GameX ile başlayan, 2013'te Maçka KüçükÇiftlik Park'a taşınan

olmayacak" haberi büyük bir şok yarattı. Fakat ESL bu ay itibariyle gerçek amacını ortaya çıkardı ve 250.000\$ ödül havuzlu bir CS: GO turnuvası duyurdu. "ESL One Cologne" ismiyle gerçekleştirilecek olan turnuva, 14 - 17 Ağustos tarihleri arasında dünyanın en önemli oyun fuarı olarak görülen Gamescom'da gerçekleştirilecektir. Her yıl önemli eSpor turnuvalarına ev sahipliği yapan Gamescom'un, uluslararası League of Legends elemelerine de ev sahipliği yapması bekleniyor.

Son olarak DreamHack'e dechinmek istiyorum;

"Valve'in her yıl bir kere gerçekleştirdiği Dota 2 dünya şampiyonası, şu an itibariyle ödül bazında 9.850.000\$'ı geçmiş durumda"

yılın en büyük turnuvası, 2014'te Ülker Sports Arena'da gerçekleştirilecek. Fenerbahçe'yi ve Galatasaray'ı karşı karşıya getiren Türkiye Basketbol Ligi finalinin de üç maçına ev sahipliği yapan Ülker Sports Arena, 55.000 metrekarelik alana ve 13.800 seyirci kapasitesine sahip. Etkinliğin biletleri ise çoktan tükendi. Toplam 112.500 TL nakit ödül havuzuyla Türkiye'de gerçekleştirilecek en yüksek para ödülüne sahip eSpor organizasyonu olan TBF, 60.000 TL'lik birincilik ödülüyle de göz kamaştırıyor. Şampiyon olan takımın ülkemizi yurtdışında temsil etme fırsatı kazanacağı etkinlik, 12 Temmuz'da gerçekleştirilecektir.

Tekrar yurt dışına dönmem gerekirse geçtiğimiz az ufaktan duyurduğumuz "IEM'de CS: GO

10.000'den fazla oyuncunun, yılda iki kere bilgisayarlarını alıp üç günlüğüne Jönköping'e taşınmasına sebep olan etkinliği. Dünyanın en büyük LAN partisi olarak bilinen ve her yıl katılımcı sayısını arttıran organizasyonun yaz etkinliği yine muhteşem geçti. 2010'dan beri dört kez içinde bulunduğu DreamHack heyecanını bu sefer internetten takip ettim. Ninjas in Pyjamas'ın takımları hem CS: GO, hem de LoL şampiyonu olarak DreamHack'in eSpor turnuvalarına damgasını vurdu. StarCraft II'de Koreli Taeja zafere ulaşırken, Rumen oyuncu Rdu ise ilk Hearthstone şampiyonluğunu yaşadı. Dota 2 turnuvasındaysa sürpriz yaşanmadı ve İsveç'te düzenlenen organizasyonu İsveçli dünya şampiyonu Alliance kazandı. ■

Göze Çarpan Haberler

İsveç'te eSpor burger'ları!

McDonald's, İsveç'te eSpor burger'ları çıkaracak. Ünlü CS oyuncusu HeatoN ve eSpor sitesi Fragbite adına çıkaracak olan burger'lar yaz boyunca satışa olacak.

Malezya devletinden eSpora destek

The International 4 elemelerini silip süpüren Malezyalı Dota 2 takımı Arrow'un ABD'ye vize başvurusu reddedildi. Konu üzerine Malezya Gençlik ve Spor Bakanı yardım için devreye girdi.

Gambit'e vize şoku

Rus Gambit, EU LCS'in İngiltere'de düzenlenen beşinci haftasında vize problemi yaşadı ve dört yedek oyuncuya oynadı. Riot Games, hatası için özür dileydi ancak GMB haftayı iki yenilgiyle kapattı.

NiP Starladder 10. sezonunda yok

Starladder Ligi'nin 10. sezonunda İsveçli NiP bulunmayacak. Oyuncuların yaz tatiline çıkacak olması sebebiyle birkaç haftayı kaçırmaması gerekecek olan takım, etkinlige katılmama kararı aldı.

Yellowpete'den sonra Snoopeh de gitti

EG, eski oyuncularını yedeğe çekmeye devam ediyor. Dünyaca ünlü İskoç ormançı, takımın aldığı bu kararın ardından yerini Koreli Helios'a bıraktı.

Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr

86,500

Nerede müzik, orada hayat

Müzigin her tonu **Fantasia: Music Evolved**'da buluşuyor

Bazı oyunlar vardır ki tam olarak niye oynadığınızı, ne yaptığınızı bilmezsiniz ama o oyunu çok seversiniz. Belki o oyunun sadece atmosferi iyidir, belki de sadece müziki güzeldir; hatta bazen o müzik, oynanışla da birleşir (*Amplitude*) ve hayatınızda unutamayacağınız bir tecrübe yaratır size.

Amplitude ve *Rock Band* gibi oyunların arkasındaki ünlü yapımcı, Harmonix bir süredir yeni bir müzik oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun da *Fantasia*'dan başkası değil. Sadece Xbox konsollarına özel olarak çıkacak olan oyun, Kinect desteği olmadan oynamayacak. Oyundaki amacımız da bir yerlere varmak veya bir şeyler başarmak değil, müziği hissedip onunla bir olmak...

Bir yandan genç oyuncuları da hedefleyen oyunda birçok klasik parça bulunacak ama bu, tahmin ettiğiniz klasik müzik eserlerinden

fazlasını kapsayacak. Bruno Mars'tan *Locked Out of Heaven*, Elton John'dan *Rocket Man*, Fun'dan *Some Nights*, Imagine Dragons'dan *Radioactive* ve Queen'den *Bohemian Rhapsody* gibi eserleri daha pop parçalar takip edecek. Avicii'nin *Levels*'ı, Lorde'nin *Royals*'ı, Nicki Minaj'ın *Super Bass*'ının ardından da gerçek klasik müzik eserlerine göz atmak

Oyunu yan yana iki kişi oynamak da mümkün olacak. Burada bir çeşit skor mücadele ola-cağı tahmin ediliyor ve bahsettiğim parça türü değişimini bu defa arkadaşınız da yapabilecek. Bir parçayı orijinal haliyle dinlemeyi severken, arkadaşınız bu zevkinizi bir anda bozup parça-nın türünü değiştirebilecek.

Oyunun ilginç bir modu daha olacak ve o da

Bir yandan genç oyuncuları da hedefleyen oyunda birçok klasik parça bulunacak ama bu, tahmin ettiğiniz klasik müzik eserlerinden fazlasını kapsayacak

isteyeceğiz ki biraz da kaliteli müzik duyalım. Örneğin, Mozart'tan *Eine kleine Nachtmusik*, Mussorgsky'den *Night on Bald Mountain*, Dvořák'tan *Symphony No. 9 from the New World* kulaklarımıza pasını silecek. Peki, bu müzikiyle tam olarak ne yapacağız? Aslında bir çeşit dans oyunu oynayacağız ama yapacağımız hareketler pek de alışıldık dans figürlerinden oluşmayacak. Ekranda çıkan komutları takip ederek o hareketleri yapmaya çalışacak ve ritme göre "bir şeyler başaracağız". Büyüklük hâlîle *Fantasia*'yı oynayan bir insan, elektrik çarpmış birisi gibi gözükecek ama bu önemli olmayacak; o kişi eğleniyor olacak sonucta...

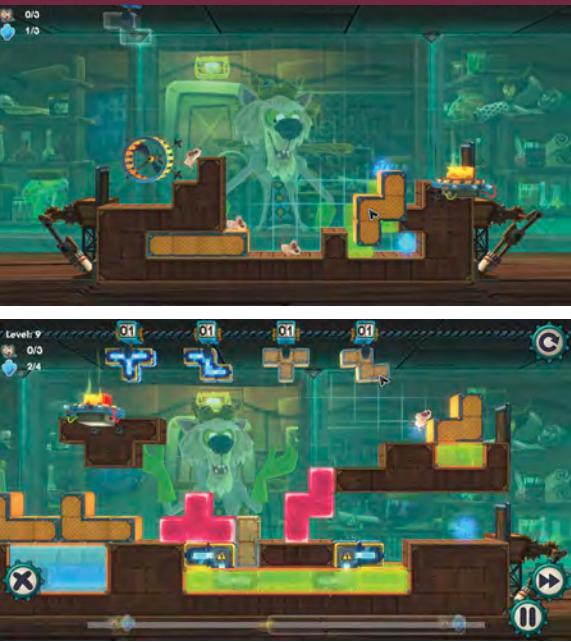
İşin güzel tarafı, bu eserlerin her birinin üç farklı versiyonu bulunacak. Bir parçayı jazz şeklinde de oynayabileceksiniz, daha elektronik bir biçimde de, orijinal haliyle de. Oyunu oynarken parçanın hangi şeklini seçmiş olursanız olun, bölümün ortalarında veya bir başka kısmında parçanın farklı bir haline geçiş yapabileceksiniz.

Fantasia nedir?

Annemin bana ilk izlettiği çizgi filmlerden biri olan *Fantasia*, aslında 1940 yılında yapılmış olan ve dönemine göre bir hayli kaliteli olan bir yapım. Disney karakterlerini klasik müzik eserleriyle buluşturan *Fantasia*'yı 1999 yılında *Fantasia 2000* takip etti ve o da çok iyi bir eserdi. Keşke oyunla birlikte Disney yepeniler bir *Fantasia* animasyonu da hazırlasa da söyle bir keyiflensek. Blu-ray'de bile yayımlanan bu iki filmi eğer izlemediyseniz izlemenizi tavsiye ederim; klasik müzigin animasyonla bu denli iyi buluştugu bir eser bir daha zor bulursunuz.

"Composition Spells" adıyla anılacak. Burada çeşitli mini oyunlarla kendi parçalarınızı yaratılabileceksiniz. Parça da demeyelim de kendi ritim ve riff'lerimizi oluşturabileceğimiz söyle尼yor. İstediğimiz notalar tutturduktan sonra da parçaların içerisinde kullanabileceğiz. Tam olarak 21 Ekim 2014 tarihinde Xbox 360 ve Xbox One için piyasada olması beklenen oyun, Kinect'le oynanabilecek en eğlenceli müzik oyunlarından biri olmaya aday. ■





Tetris ve fareler...

MouseCraft bir çeşit bulmaca oyunu

Polonya'da gerçekleşen "Digital Dragons" adlı konferansta duyurulan MouseCraft, Flockers'in çıkıştı olduğu şunun günlerde, bu oyuna benzer bir alternatif olarak tercih edilebilecek bir bulmaca oyunu. Hipnotize olmuş farelerin hikâyesinin söz konusu olacağının oyunda bolca fare, eğlenceli grafikler ve beyin firtınası bulunacak. İki boyutlu bir oyun olan MouseCraft, fareleri çıkışa ulaştırmamızı istiyor. Bunu nasıl yapacaksınız, o fareler, o boşluktan nasıl atlayacak? Çok kolay; o boşluğa uygun bir bloğu bulduğunuz anda bulmacanın bir kısmını çözmüş olacaksınız. Ve tahmin ettiğiniz gibi bu bloklar da Tetris bloklarına çok benziyor. Uygun parçayı seçip yerine koymaktan sonra da farelere yol açılıyor ve istedikleri noktaya geçiyorlar.

Elbette ki bulmacalar her oyunda olduğu gibi kolay başlıyor ve gitgide zorlaşıyor. Bazı yerlerde sadece blokları koymak da yetmiyor ve bölümde bulunan patlayıcıları, tuzakları harekete geçirerek kendinize yol açmanız ve bu sırada fareleri de kurtarmamanız gerekiyor. MouseCraft 8 Eylül'de PC ve PS3, PS4 ve PS Vita için piyasada olacak. Bu üçlü konsol sisteminin anlamı da oyunu bir sisteme alırsınız, diğer sistemlere de otomatik olarak almış sayılmanız. Sekiz gün sonra piyasada olacağı için belki bu bilgi çok önemli değil ama oyun bir süredir Steam'de Early Access'te de yer alıyor; çok sabırsızsanız oraya da uğrayabilirsiniz. Crunching Koalas tarafından hazırlanan oyundaki eğlenceli grafikleriyle de dikkat çekiyor. ■

Sevgili Sophie...

Flashback'in ardından, **Subject 13**

Yıllar öncesinin oyunu Flashback'in Guinness Rekorları'nda bir yeri olduğunu biliyor muydunuz? Fransız yapımı, en çok satan oyun olma unvanını elinden bırakmayan Flashback gerçekten iyi bir oyndu. Oyunun yapımcısı Paul Cuisset, bir süredir oyun piyasasında yoktu fakat durdu durdu, bombayı patlattı. Cuisset'in yeni projesinin adı "Subject 13" ve bu oyun için "Microids" adlı bağımsız oyun dağıtmacılarıyla çalışıyor. Bu da aynı zamanda Cuisset'in macera oyunu türüne geri döndüğünün bir kanıdır. Subject 13'te neler olduğuna gelirsek... "Franklin Fargo" adındaki bir adamı kontrol ediyoruz.

Bu adam bir fizik profesörü ve her enteresan profesör gibi o da yalnızlığı seviyor. Bir şekilde bulduğu kız arkadaşı, daha doğrusu nişanlısı Sophie de maalesef bir hırsızlık olayında vefat ediyor. Üstelik hedefte de profesör varken tam anlamıyla kazaya kurban gidiyor. Oyun, Franklin'ın terk edilmiş bir yeraltı fizik laboratuvarında uyanmasıyla başlıyor. Dışarıya hiçbir şekilde bağlantısı olmayan Franklin, neden orada olduğunu, nasıl oraya geldiğini anlayamıyor. Tam bu sırada gizemli bir ses ona sesleniyor ve ismi yerine, ona "Subject 13" diye hitap ediyor, macera başlıyor.

Oynanışta tam olarak nasıl bir mantığın benimsendiği belli değilken, kahramanımızın üç boyutlu bir ortamda araştırmalarını yürüteceğini ve birçok eşyayla etkileşime girip birçoğunu da yanına alarak bu bölgelerden kaçmaya çalıştığını öğrenmiş bulunuyoruz. Bir çeşit bilimkurgu hikâyесinin içinde olduğumuz açık ve eğer konu sağlam olursa oyun bizi kolaylıkla içine çekecektir.

Subject 13'ün ne zaman ve hangi platformlara çıkacağı henüz belli değil. Bir şeyler açıklanıldığında haber vereceğimizden emin olabilirsiniz zira bu oyuna karşı boş değiliz... ■





Renkli, eğlenceli, vahşi

Başkalarının organlarına göz diken bir oyun, **Severed...**

Drinkbox Studios'u tanıyorsunuz. Tanımıyorsanız da Guacamelee! oynamamışsınızdır demektir. Başarılı bir oyun olan Guacamelee'nin etinden sütünden faydalanan mak yerine, bu oyunu şimdilik bir kenara bırakın yetenekli firma, yepeni bir oyun üzerinde çalışıyor.

Bir fragmanla birlikte tanıtılan Severed, garip bir savaşçının macerasını konu alıyor. Bu savaşçı garip zira düşmanlarını öldürdüktensiz sonra uzuvalarını ganimet olarak yanına alıyor.

Guacamelee'den farklı olarak oyunu kahramanınızın gözlerinden göreceğiz bu defa. Bir

çeşit zindan macerası olarak özetlenebilecek olan oyun, tamamıyla dokunmatik paneldeki hareketlerimizle kontrol edilecek. Bir yoldan mı gitmek isteyeceğiz? O tarafa doğru ekranı iteceğiz ve o yolu seçmiş olacağız. Patikanın sonu mu geldi? Ekrana yine birkaç parmak darbesiyle müdahale edip geldiğimiz yoldan geri dönebileceğiz. Lineer bir oynanıştan çok daha farklı bir oynanışa sahip olacak Severed ve bu sayede sadece önmüze çıkanları öldürmekle kalmayacağız.

Oyunda bir çeşit büyümeye sistemi de bulunacak.

Ekrana çeşitli şekiller çizerek ya düşmanımızı öldürerek ya da çeşitli bulmacaları çözeceğiz; hatta The Legend of Zelda'daki gibi gizlilikleri bulmak için de büyülerini kullanacağız. Severed şu an için 2015'in bahar ayında mobil platformlar için piyasada olacak şekilde hazırlanıyor ki bu iOS ve Android demek. PS Vita, 3DS ve Wii U sürümlerinin de planlandığı ve hatta Kinect ve PS Move için de oyunun uyarlanabileceği söyleniyor. Oyunun tam olarak neye benzediğini öğrenmek için fragmanını izlemenizi tavsiye ederiz. ■

Daha zor olabilir mi?

Dark Souls II'ye yeni eklentiler geliyor, oyuncular klavyeleri kırıyor

Bu oyunu oynayıp da çok aşırı zevk alanlar kimler acaba? Ben o gruba neden giremiyorum? Her neyse, eğer siz de bu oyunun müdafiylerinden seniz tam üç tane DLC'nin geldiğini müjdesini verelim. "The Lost Crown Trilogy" adındaki üçleme yepeni maceralar sunacak ve oyuncular bolca terleyecek. "Crown of the Sunken King" adındaki eklenti

yepeni bölgeler, yeni düşmanlar ve boss'lar ile birlikte geliyor. 22 Temmuz'da PC'de ve Xbox 360'ta, bir gün sonra da PS3'te çıkacak olan DLC'yi "Crown of the Old Iron King" adlı ikinci takip edecek. Bu DLC de 26 ve 27 Ağustos'ta yayımlanacak. Son indirilebilir içerik olan Crown of the Ivory King ise 23 ve 24 Eylül'de oyuncularla buluşacak. PC ve PS3

sahiplerine sunulacak olan Season Pass de bu üç DLC'yi kolayca almanızı sağlayacak. DLC'lerin arkasındaki konu da şu şekilde: Drangleic'in Krali Vendric'in sahip olduğu üç tane tacın peşinde olan bir karakteriz. Olay budur; taçlar ve biz... Crown of the Sunken King bir yeraltı krallığında geçecek ve içeriğinde bolca piramit bulunacak. Burada bulunacak olan taç, geçmişte yaşamış ünlü lortların gücünü taşıyormuş bir söyletiye göre. Oyunun yapımcısı olan From Software'dan gelen bir habere göre de bu ilk DLC, firmamın hazırladığı en zor bölümlerden birini oluşturacakmış. (Aferin! Herkesin parmakları dolma olsun.) Crown of the Old Iron King upuzun bir kuledede geçecek ki bu kule simsiyah bir sisin içerisinde, alevlerin ve dumanın çevrelediği lanetli bir kule olacak. Ve son olarak Crown of the Ivory King firtinaların, devasa duvarların ve büyük boşlukların bulunduğu bir tapınağı resmedecek. Bu hava şartlarına uygun olarak da sizi dondurup yavaşlatan düşmanlarla karşılaşacaksınız. Eğer bu paketlerle ilgiliyorsanız Crown of the Sunken King'in bir fragmanının da yayımlandığı belirtelim. ■

DLC ile gelen mekanlar, tabii ki ana oyunla benzer atmosfere sahip.





SON DAKİKA!

Dünyanın en büyük oyun koleksiyonu tam 750 bin dolardan satıldı. İçerisinde yaklaşık 12 bin tane oyun bulunan koleksiyonu yakından görmek isterdik...

PS4 tam beş aydır ABD satış listelerinde en çok satan oyun konsolu olarak yer ediyor. Tebrikler; bunu hak ediyorlar.

Dragon Age: Inquisition'da 40'a yakın sonun bulunacağı söylemişti ama bunun gerçek olmadığı ortaya çıktı. Birkaç tane gerçekten farklı sonla birlikte bu sonların varyasyonları oyunda yer alacak.

Başarılı bir oyun olan **Sleeping Dogs**'un HD versiyonu PC, PS4 ve Xbox One için açıklandı. 21 Kasım'da piyasada olması beklenen oyunu eğer daha önce oynamadıysanız bu fırsatı kaçırmayın.

Assassin's Creed Unity'de kadın suikastçilerin bulunmamasına yanıt olarak Insomniac Games **Sunset Overdrive**'de **Assassin's Creed II**'deki Ezio gibi giyinmiş bir kadın karakterin görselini yayımladı. **Sunset Overdrive**'da karakterinizi istediğiniz gibi şekillendirebileceksiniz.

Dead Rising'in filmi geliyor! Sony'nin sadece ABD'de var olan hizmeti Crackle'da yayımlanacak olan film büyük ihtimale buralara da gelecek. Filmde dört tane karakterin virüsü nereden geldiğini bulmaya çalışması konu edilecek.

Bir Dead Rising haberi daha. **Dead Rising 3**'ü PC'de bekleyenler için bir çıkış tarihi yayıldı: 5 Eylül 2014.

Belirli bir başarıya ulaşan **Final Fantasy XIV**, Xbox One'da da çıkacak gibi duruyor. En azından oyunun başındaki isim Microsoft'u konsollar arası "cross-play" özelliğine ikna etmeye çalışıyor.

Payday 2, "Crimewave Edition" takılarıyla PS4'ye ve Xbox One'a geliyor. Birtakım ek özelliklerle birlikte gelecek olan oyunun ne zaman çıkacağıyla belirsiz.

Xbox One alıp da gamepad'ını PC'de kullanamayanlara müjde. Sonunda Microsoft resmi bir sürücüyü yayımladı. Tek yapmanız gereken, bu sürücüyü yüklemek ve gamepad'i USB ile bilgisayarınıza bağlamak.

Tetris'i özleyenlere **Ubisoft** yepyeni bir Tetris oyunu sunuyor. Oyunun 30. yılını kutlamak amacıyla yaz aylarında piyasaya sürecek olan oyun PC, PS4 ve Xbox One için geliştiriliyor ama PC'ciler sonbahara kadar beklemek durumda.



Eklenti yoksa yama var

2.1.0 yamasıyla birlikte **Reaper of Souls** şenleniyor

Blizzard nihayet **Diablo III: Reaper of Souls** için hazırladığı yeni büyük içerik yamasının detaylarını oyuncularla paylaştı. Belki siz bu satırları okuduğunuz sırada yayma girmiş olan yama, season'ları, daha büyük rift'leri, lider tablolarını, savaşlarda değişiklikleri ve The Cesspools bölgесini oyuna ekliyor. Season'lar **Diablo II**'deki ladder'lar gibi çalışıyor. Her şeye sıfırdan başlayıp tüm artisan'ları da seviye atlatmaya yarayan bu sistem, özel ödüller ve sadece bunu yaptığından edinebileceğiniz legendary eşyalar sunuyor. Lider tablolara achievement'lar kazanarak tırmanıyor ve

adınızı diğer oyunculara duyurabiliyorsunuz. Aşamalı rift'ler de artık "Greater Rifts" adıyla bilinecek. Bu özel Nephalem Rift'leri oyunculara daha fazla mücadele ve başarı hissiyatı vererek onları daha fazla ödüllendirerek.

Adventure moduna gelecek olan The Cesspools bölgesi aslında Westmarch'taki kanalizasyonlar olarak düşünülmüş ama **Reaper of Souls**'a yetişmemiş bir bölge. Burada da bizi türlü türlü tehlikeler bekleyecek. Tüm bu yeniliklerin oyuna bir amaç ekleyip eklemeceği ise bir muamma... ■

Bitmeyen savaş...

Battlefield 4'e **Dragon's Teeth** takviyesi

Battlefield 4 oynamaya devam ediyorsanız veya sıkılık bir köşeye bırakıtsanız size müjdeli bir haber: Oyunun dördüncü eklenti paketi **Dragon's Teeth** önmüzdeki iki aydan birinde piyasada olacak. İçerisinde dört tane yeni harita barındırıyor paket ve bunlar Lumphini Garden, Pearl Market, Propaganda

ve Sunken Dragon. Pasifik ülkelerinde yer alan bu haritalar şehrin göbeğinde geçenavaşlara ev sahipliği yapacak. Eklentide beş tane yeni silah ve kurşuna dayaklı Ballistic Shield da bulunacak ve uzaktan kontrol edilebilen R.A.W.R. ağır zırhlı araç da oynanışa yeni bir soluk getirecek. Bunlara ek olarak bir tane de yeni oyun modu geliyor. "Chain Link" adındaki bu modda çeşitli noktaları ele geçirmeniz gerekiyor ama bu noktaları birbirine bağlamadan puan kazanamaiyorsunuz.

Eğer Battlefield 4 Premium üyesiyseniz eklentiye iki hafta daha erken ulaşacağınızı bir kez daha hatırlatır oyunun başıncı ve son eklentisinin de "Final Stand" adını taşıyarak yine yaz aylarında piyasada olacağını bildiriz. Bol Battlefield 4'lü günler hepinize! ■





Xbox sahiplerine müjde

Destiny'nin betası Xbox konsollarına da geliyor

E3 fuarında boy gösteren ve özellikle Sony'nin oldukça sahiplendiği, üstelik geçtiğimiz ay PS4'e özel betası da gerçekleştirilen Destiny için Xbox konsolları sahiplerine müjdeli haber geldi. Haziran ayı sonuna doğru oyun için yayılan yeni bir videonun sonunda yer alan bilgiye göre, Temmuz ayı

sonuna doğru Xbox 360 ve Xbox One için Destiny betası başlayacak. Aynı bölümde betaya katılmak için Gold üyelik gereği de not düşülmüş. Öte yandan PS3 ve PS4 betasıyla 17 Temmuz itibarıyle başlayacak ve betaya katılım için PS Plus üyeliği gerekecek. ■

30 yılı aşkın kariyer A'dan Z'ye bu kitapta

Sadi Tirak'tan **Metallica Mahşerin Dört Atlısı**

Hürriyet gazetesi ve Blue Jean dergisi ya-
zarlarından Sadi Tirak'in yine Blue Jean
dergisinden Erdem Tatar ile birlikte hazırladı-
ğı Metallica: Mahşerin Dört Atlısı, Esen Kitap
tarafından Temmuz ayının ilk haftasında
yayımlanıyor.

Metallica: Mahşerin Dört Atlısı, bir biyografi
kitabından çok daha fazlası. Heavy metal'in
doğumu, thrash metal'in ortaya çıkışı,
Metallica elemanlarının ve grubun kariyerinde
önemli rolleri olan insanların bizzat kendi
açıklamalarıyla desteklenmiş dönem analizi-
leri, grubun tüm stüdyo albümlerinin, konser
albümlerinin, video albümlerinin, filmlerinin ve
kliplerinin detaylı incelemeleri, grup eleman-
larının profil sayfaları, ünlülerin Metallica
hakkındaki unutulmaz demeçleri ve çok özel

fotoğraflar...

Kitabın yazarları Sadi Tirak ve Erdem Tatar; Metallica: Mahşerin Dört Atlısı'nın sadece grubu anlatmakla kalmadığını, müzik dün-
yasının çarpıcı dinamiklerinin son 30 yılda
geçirdiği birçok evrime de ışık tuttuğunu
belirtiyor.

Kariyerinde 30 yılı devirmiş olmasına
rağmen hâlâ milyonları peşinden sürükleye-
bilen, bir müzik tarzına liderlik eden, her yıl
toplum albüm satışına birkaç milyon ekle-
yen ve hemen her konseri kapalı gişe geçen
Metallica'nın ilham verici hikâyesi bu kitapta
sizleri bekliyor. Kitapla ilgili daha fazla bilgi-
ye www.facebook.com/metallicamahserindortatlisi ve www.twitter.com/metallicakitabi
adreslerini ziyaret edebilirsiniz. ■



Testler sona erdi

Yulgang 2'de tam sürüm zamanı

Toyo Games tarafından Türk oyuncuların beğenisi-
ne sunulan ve Türkçe desteğiyle ön plana çıkan Yulgang 2, geçtiğimiz aylar içerisinde beta test süreçle-
rinden geçmişti. Kalabalık bir oyuncu nüfusunun test
etme şansı yakaladığı ve geri dönüşleriyle katkı sağ-
ladığı Yulgang 2, gelen bu geri dönüşler neticesinde
son iyileştirmelerini yaptı ve bu ay, 3 Temmuz itibarıyle
tam sürümü geçti, belki de siz bu satırları okuduğunuz
sırada geçmiş durumda.

Takip etmeyenler için kısaca özetlemek gerekirse
Yulgang 2, Kanun ve Kaos arasındaki mücadeleyi
konu alıyor. Yulgang 2 oyuncularısa Kanun ve Kaos
taraflarından birini seçerek bu amansız mücadeleye
dâhil oluyorlar. ■





TÜSOT'tan haberler

Haziran ayı etkinlikleri

TÜSOT, 2013 - 2014 dönemini verimli etkinlikler ve güzel anılar ile kapatıyor. Yaz sezonu durgunluğu başlamadan üyelerimizle etkinliklerimizde bir araya gelmek bizim için çok iyi oldu. Haziran ayına girmeden, Mayıs'ın 25'inde, Tunç İper yönetiminde ve Pegasus Oyuncak'ta bir X-Wing turnuvası yaptı. 100 puanlık, A1 formatındaki turnuva çok ilgi gördü ve keyifli geçti. Grup kurulalı kısa süre olmasına rağmen oyuncular kısa sürede 100 puanlık ordularını kurmayı başardılar. Elbette ki bunda X-Wing'in modellerinin kutudan boyalı çıkışının da büyük bir etkisi var. Ayrıca kuralların çabuk öğrenilebilir ve bir başlangıç kutusuyla hemen oynanabilir olması da oyunun yayılması açısından büyük bir avantaj. TÜSOT olarak böyle sevilen bir oyunun Türkiye'de gelişmesine ön ayak olmaktan ve istekli oyuncuları bir araya getirmekten oldukça memnunuz.

Turnuvada üçüncü Berkay Mumoğlu, ikinci Halil Kardıçalı ve birinci de Tarık Kardıçalı

oldu. Kazananlar Pegasus Oyuncak'tan hediye çekleri kazandı.

Haziran ayının bir numaralı olayı, senede bir düzenlediğimiz Warhammer 40K Ulusal Turnuvası oldu. Sene boyu yapılan turnuvalarda toplanan puanlara göre yapılan oyuncu listesi sonucu, ilk sekiz kişi özel davetiyle TÜSOT usta hakemi Hüseyin Ruhi Küçük tarafından İzmir'e davet edildi. Bu sene davet edilen bütün asıl oyuncular geleceklerini bildirdiler ve dört tane İstanbul, dört tane de İzmir'den katılımcımız oldu.

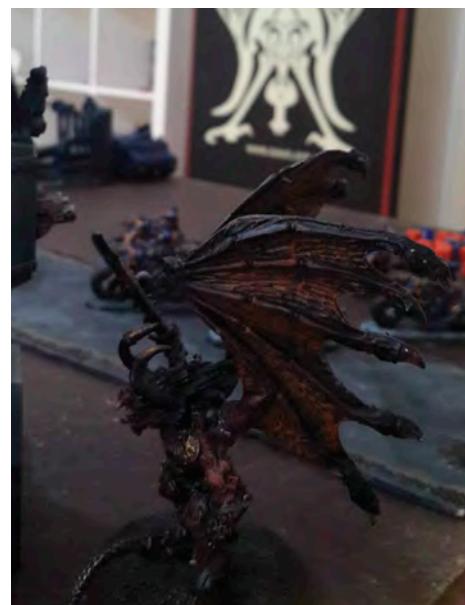
Turnuvayı Haziran'ın 15'inde, Hüseyin Ruhi Küçük ev sahipliğinde İzmir, Kule Sakinleri'nde yaptı. Hobinin tanıtımı açısından ulusal turnuvayı değişik bir şehirde yapmak çok güzel oldu. Katılımcıların tam olarak yarı yarıya, iki ayrı şehrinden olması da dostça rekabete ayrı bir tat kattı.

Turnuva sabahı herkes erkenden Kule Sakinleri'nde toplanıp takip eden kahvaltının ardından hazırlanmaya başladı. Kimin kiminle eşleşeceği kesinleşince de 1.850 puanlık, üç aşamalı ulusal turnuva başladı. Son ikiye kalmak için verilen kıyasıya mücadelenin sonunda final maçını yapmaya hak kazananlar Halil Kardıçalı ile Işık Belül oldu.

İlk iki turda elenen oyuncular ve hevesli izleyiciler maçı canlı olarak alt kattaki projeksiyondan izleme şansı buldular. Son maç internette de canlı olarak yayınlandı. Oldukça uzun süren maç, Halil Kardıçalı'nın Eldar ordusuna karşı Işık Belül'ün Eldar ordusu arasında yapıldı. Halil Kardıçalı'nın galibiyeti kaçırmaması, şüphesiz ki ordusunun en yüksek puanlı modeli Titan'ı kaybetmesi sonucu oldu ve bu senenin şampiyonunun

Işık Belül olacağı kesinleşti. Yeni şampiyon, turnuva sponsoru Pegasus Oyuncak'ın hediye çekini hakem Hüseyin Ruhi Küçük'ten aldı. Kendisini buradan da tebrik ediyoruz. Ayrıca ulusal turnuvanın boyama yarışmasının galibi Efe Duman oldu. Ona da ayrıca tebrikler gönderiyoruz.

Katılan, özellikle şehir dışından gelip etkinliği renklendiren tüm oyunculara ve maçları takip etmek için orada bulunan katılımcılarımıza çok teşekkür ederiz. Sayelerinde çok keyifli ve dolu dolu bir ulusal turnuva daha geçirdik. Bir sonraki TÜSOT etkinliğinde görüşmek üzere. Hobiye ilgisi olan herkesi etkinliklerimizde ağırlamayı isteriz. ■





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Role Playing Günlükleri'nden selamlar en sevdigim RPG seven buyeler. Okullarin bittiği şu günlerde, hayata oyunla tutunalarınız olduğunu biliyorum ama bir de işin kitap yüzü var. Hani hamağa uzanıp uzun zamandır okumak istediğiniz bir kitabı rafından çıkararak, her bir satıra anlam biçtiğiniz zamanlar var ya, hah işte onlar. Fakat şimdî siz dilerken o eski kitabı bir köşeye koyn zira eğer hem oyun sever, hem de kitap tutkunu iseniz sizler için harika bir kitap Türkçe'ye çevrildi: Assassin's Creed Rönesans. Ben de malumunuz, hemen çevirmen ekibe ullaştım ve sizler için bu kitabı bir adım daha yakından, çevirmenlerinden dinlemenin için bir röportaj yaptım. Keyifli okumalar...

Ertuğrul Süngü: Kısaca sizi tanıyalıbilir miyiz?

Erhan Gülşen: Biz hem Assassin's Creed serisini severek takip eden, hem de dil ve çeviri kültüründen gelen Assassin's Creed çevirmenleriyiz. İlkimiz de Boğaziçi Üniversitesi Çeviribilim (Mütercim Tercümanlık) bölümü mezunuyuz. Aktif olarak çevirinin hemen hemen türü (Yazılı, sözlü, edebi.) ve dil eğitimi ile ilgilenev ve daima kendimizi geliştirmeye çalışıyoruz. Assassin's Creed serisini de eskiden beri oyular, romanlar, çizgi romanlar, dizi, forumlar gibi çeşitli türler ile severek takip ederiz.

ES: Assassin's Creed çevirmeye nasıl başladınız?

EG: Assassin's Creed romanlarının henüz Türkçe'ye kazandırılmadığını biliyorduk. Bunun üzerine ilgili yayineviyle iletişime geçtik. Bunu, Assassin's Creed gibi önemli ve hayranları tarafından ilgiyle takip edilen bir serinin en iyi bizim

gibi; hem seriyi seven, hem de çeviride uzman kişilerce Türkçeleştirilebileceğine yürekten inandığımız için yaptık. Gerçekten de Assassin's Creed serisinin, ona herhangi bir diğer iş olarak bakan birinden ziyade fazlasıyla ilgi ve özen gösteren ehil kişilerce çevrilmesinin seri ve serinin hayranları adına büyük bir kazanım oldu diye düşünüyoruz.

ES: Kitap ile oyunun ne gibi farkları ve benzerlikleri var, anlatır misiniz? Bazen türler arasında uyarlama yaparken kayıplar olduğunu görüyoruz. Assassin's Creed oyununun romana başarıyla uyarlandığını düşünüyor musunuz?

EG: Oliver Bowden tarafından yazılan Assassin's Creed oyun serisine ait kitapların tümünde ilgili oyunun konusu eksiksiz işleniyor. Ancak Assassin's Creed oyunlarını oynayanlar iyi bilirler; DNA dizgilleri, ilgili karakterler hayatından kısa kısa kesitler alır. Bazen bu kesitler dört - beş yıl, hatta 10 yıl atlar. Assassin's Creed Rönesans kitabında içeriğinin anlatıldığı Assassin's Creed II oyununun ana karakteri Ezio için de aynı durum söz konusu. Oyun oynanın bazen yıllar bir anda geçiyor, o zaman diliminde ne olduğunu merak ediyor ya da çıkarım yapmaya çalışıyorsunuz ancak bu pek de mümkün olmuyor. İşte Oliver Bowden bu kitapta ve serinin diğer kitaplarında oyunun ana hikayesine ek olarak oyuncuların merak ettiği, Ezio'nun hayatına ait, oyunda geçmeye kimselarda neler olduğundan bahsediyor. Kitapta Ezio'nun hayatı oyundaki kadar hızlı ilerlemiyor. Ezio'nun gençlik yıllarından, Assassin Yoldaşlığı'na katılana kadar geçen zaman sekteye uğramadan ilerliyor. Kisaca



NE İZLEDİM ▼

Penny Dreadful

Biraz korku, biraz gerilim, biraz fantastik, biraz da gerçek ve işte Penny Dreadful. Şimdiden ikinci sezonun garantisini alan dizi, ben bu satırları yazarken ilk sezonun beşinci bölümündü. Eva Green ablamızın muhteşem performansı ve "bebek surat" olarak bilinen Josh Hartnett'in "adam" olmuş haliyle muhteşem bir oyuncu kadrosu olduğunu belirtmek gerek. Sadece ilk bölüm sonuna kadar izleseniz yeter, zaten gerisi gelecektir. Duyan, duymayanlara ulaştırsın!



NE DINLEDİM ▼

Gojira

Kimileri için yeni, kimileri için eski bir gruptur kendileri. 1996 yılında kurulan Fransız metalci insanlar grubu, 2001 yılına kadar Godzilla olarak biliniyordu. Zaten işler 2003 yılı itibariyle bir hayli değişti ve 2008 yılında çıkan The Way of All Flesh albümüyle günümüzdeki halini aldı. Aksak davulları, dikkat çeken gitar riff'leri ile dinlenmeye fazlaıyla hak eden, düşgün metal gruptlarından birisidir. The Way of All Flesh albümünü bir dinlemenizi öneririm.



NE OKUDUM ▼

Samuraylar Çağı

"Dönüm Noktalarıyla Japon Tarihi Samurayların Çağı" adlı eser, Erdal Küçükyalçın tarafından kaleme alınmış. Yazarın Japonya ile ilgili olan birçok çalışması olduğu gibi, ülkeyle iş amaçlı münasebetleri olması da kültüre ziyadesiyle hâkim kılıyor kendisini. Koca bir kültürün tarihini harika bir dille bizlere sunan Erdal Küçükyalçın, özellikle anime ve mangalardan kafayı kaldırıp, biraz daha Japon Kültürünün derinliklerine inmeyi isteyen herkese selam ediyor.



demek istediğimiz şu: Oyunu oynayanlar salt oyunda geçen hikâyeyi okuyacaklarını düşünmesinler. Kitabın %50'sinden fazlası oyunu oynarken takip ettiğimiz senaryoya ekstra böülümler ekliyor ve bizce bu bölümler Assassin's Creed severlerin okuması gereken bölümler. Bazı yerlerde çok şaşıracağınızı söyleyebiliriz. Zaten Oliver Bowden da oyunun havasına bağlı kalmanın yanı sıra satırları kendine özgü motiflerle süsleyerek hikâyeyi biçim açısından yeniden canlandırmış. Salt hikâyeyi anlatan bir kitap olsaydı bile sırif yazarın konuyu işleyiş tarzından dolayı okunması gereken bir kitap olurdu bizce. Kitap bu bakımdan edebi eser seven insanlardan tutun da fantastik kurgu seven insanlara kadar, hangi yaşıta olursa olsun, herkese hitap eder nitelikte.

ES: Peki, kitapta oyundaki gibi günümüzden de bahsediliyor mu, yoksa sadece Desmond Miles'in atası olan Ezio'nun başından geçenler mi anlatılıyor?

EG: Bu ve diğer Assassin's Creed kitapları sadece geçmiş devirlerde yaşamış Assassin üyelerinin hayatlarından bahsediyor. Oyunındaki gibi Abstergo şirketinin ürettiği Animus cihazına bağlanan Desmond Miles'in hayatından bahsedilmiyor. Zaten Assassin's Creed romanlarının çıkış amacı, oyunda anlatılan geçmiş devirlerde yaşamış Assassinler'in hayatlarının hatırladıklarını sağlamak. Kitaplar oyunu anlatıyor, tamamen Assassin's Creed'in geçmişü üzerinde duruyor.

ES: Kitabı iki tercüman olarak çevirdiniz. Kitapları iki tercümanın çevirmesi çok sık rastladığımız bir durum değil, sizde nasıl

oldu?

EG: Günüümüzde geldiğimiz noktada hiçbir çeviriyi tek kişi yapmıyor. Tüm çeviriler en az bir çevirmen ve bir redaktör, gerekirse bir proje yöneticisi ve çok sayıda çevirmen, hatta duruma göre bilgi işlemci veya mizanajacı gibi farklı fonksiyonlardaki kişilerin elinden geçiyor. Çeviri, el işçiliğidir. Kitap çevirisi de en az diğer çeviri türleri kadar emek ve özen ister. Biz de hem Assassin's Creed serisini, hem de çevirinin doğasını bilen bir ekip olarak bu farklı rolleri aramızda uygun şekilde dağıttık ve diyebiliriz ki herkesin güçlü yönlerini bir araya getirerek ortaya güzel bir iş çıkardık. Hatta bittirdikten sonra "Kitap çevirisi gerçekten emek gerektiriyor, bir kitabı nasıl bir kişi tek başına çevirebilir." demekten kendimizi almadık.

ES: Çeviride eseri dilimize aktarırken yazarın tarzını, yazım dilini korumak adına neler yaptınız?

EG: Kitap çevirisi çok farklı yollardan geçen bir serüven, bir maraton. Bir sayfada Ezio'nun kılıçlı - bıçaklı aksiyon paragraflarını çevirirken, bir sonraki sayfada Lorenzo'nun eşine yazdığı duygusal şiiri çevirmenin gerekebiliyor. Bu durumda şiir kim yazmış, kaç yaşında, eğitim durumu ne, cümleleri uzun mu ya da kısa mı tutmuş, aynı profildeki bir kişi Türk olsa nasıl konuşurdu, bizdeki divan şirine mi, halk edebiyatına mı benzetti, bunların hepsini dikkate almak gerekiyor. Bazı sayfalarda İngilizce'nin el verdiği imkânlarla edebiyat yapılmış olabiliyor ama aynı söz oyununa Türkçe aynı düzeyde izin veremeyebiliyor. Dolayısıyla çeviri boyunca esnek, duruma özgü çözümler üretmek gerekebiliyor. Ayrıca çevirinin ana

dilinin (İngilizce) kültürüyle hedef dilinin (Türkçe) kültürü birbirini tutmayabiliyor. Kaynak kültürü hedef kültüre getirme, hedef kültürü kaynak kültüre getirme gibi konularda doğru tercihlerin yapılması gerekiyor. Çalışmanın her noktasında doğru tercihleri yaparak eserdeki havayı en iyi şekilde koruma çabası içinde olduk. Bunu Assassin's Creed'le ilgili tüm diğer alanlara da (Çizgi roman çevirisi, oyunun çevirisi, film çevirisi, seslendirme.) yapabilmek için gerekli iletişimleri kurmaya çalıştık. İstiyoruz ki Assassin's Creed severler serinin hangi türüne bakarsa baksınlar hak ettikleri aynı yüksek çalışma ürününü ve standart dili görebilsinler.

ES: Teşekkür ederiz. Umarız bu yoğun çalışmaları takipçiler tarafından da hak ettiği takdiri toplar.

EG: Bize vakit ayırdığınız için biz de teşekkür ederiz. Bizim de temennimiz ve gayretimiz o yönde. Herkese şimdiden keyifli okumalar diler ve bizi takip ettikleri için teşekkür ederiz.



Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr





Yapım **Ubisoft Montreal**

Dağıtım **Ubisoft**

Tür **FPS**

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

Web far-cry.ubi.com

Cıkış Tarihi **21 Kasım 2014**

FARCRY 4

Bir fil, bin askere bedeldir

Bir gün dağdayız arkadaşlarla... Dağ da değil, Kelebekler Vadisi'nin tepesi. Tabii ki oraya çıkmak da bir mesele zira üstünden 1000 derece ısı yayan bir güneş var ve bildiğiniz, dağa tırmanış hadisesi söz konusu. İlk önce köye çıkan patikayı bulmak için birtakım yollar teptik koydan diplere doğru yürüyerek. Bu yolu fazla efor sarf etmeden yürümek için çaba sarf ettik, koşmadık, yorulmadık. Sonra tırmanılacak yere geldik. Bir yön şelaleyi gösteriyordu, diğer yön köyü. Sırtımızda çantalar, başladık yamaçtaki patikadan (Hobbit vari bir hava vermeye çalışıyorum.) yukarı doğru çıkmaya. Hava sıcak ama kafamızda bandanalar, durup durup ıslatıyoruz, no problem. Giderken, giderken, dere tepe düz ilerlerken bir anda yol bitti! Bu arada birileri sağ olsun, kaya duvarlarına boyaya işaretler koymuşlar ki doğru yolda olduğumuzu anlıyoruz. Yol bitince dedik ki kesin yanlış gittik... Meğer yol bitmemiş, şöyle hafifçe uzanınca çekilebilecek bir halat varmış! Bayağı halatla düz duvara tırmanmamız gerekiyor! Dedik yaparız ve yapamadık, düştük hep. Üç arkadaşımı o gün kaybettim... (Boyle devam etse çok acayıp olmaz mıydı?) Yok, yok; hepimiz canımızı kurtarma düşüncesiyle Örümcek-Adam gibi tırmadık. Sonra halatlar karşımıza çıkmaya devam etti ama artık alışmıştık. Oraya tırmanıyoruz, buraya tırmanıyoruz. Sonunda köye vardık ve oradaki bir yemek mekânından bir belge bile aldık: "Aferin, tırmanmayı başardınız." yazıyordu.

Olayın gerçekini yaşadıktan sonra bir oyunun fragmanını izlemek de daha farklı oluyormuş. Far Cry 4'ün kahramanı halatla kendini boşluğa bıraktığında, düz duvara tırmanmaya çalıştığından direkt bu anlatlığım hikâye akıma geldi. Dedim, "Aynı ben hacı işte..." Tabii ki benim peşimde silahlı adamlar yoktu, hayatı tehlikem de pek azdı ama olsun. Hem yarı yolda ayakkabımın altı da iflas etti, o da bir heyecan yaratmıyor mu? Yaratmıyorsa Far Cry 4'ü alın arkadaşlar, benden daha ötesi çıkmaz... (Kendi anlattı, kendi bozuldu denir buna halk arasında.)

Dağ havası

Himalayalar'a gittiniz mi, bilmiyorum ama bu defa oradayız; hatta daha spesifik olmak gerekirse "Kyrrat" adında bir bölgede. Burası alabildiğine doğa. Çimen, çayır, dağlar, tepeler, göller, bitkiler, vahşi hayvanlar, tarımla uğraşan halk ve iç savaş...

Far Cry 3'ün Vaas'ı o kadar çok beğenildi ki Ubisoft yeni oyunda da ona benzer bir karakter yaratmış, adını da "Pagan Min" koymuş. Vaas daha vahşi bir karakterken, Pagan Min daha elit ve daha deli bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. BioShock Infinite'den Booker DeWitt'i ve The Last of Us'tan Joel'i canlandıran Troy Baker tarafından oyuna aktarılan Pagan Min, kolay kolay unutulacak bir karakter olmayacağı, şimdiden söyleyeyim. Pagan Min'le nasıl tanıştığımız detaylarına gelecek olursak...

Oyunun hemen başında, kahramanımız Ajay Ghale bir kamyonette ilerlerken görülüyor. Maymunlu bir başka adamlı pasaportlarla ilgili bir hadise oluyor ve bir kontrol noktasından kazasız belasız geçmek headacheleniyor. Sakalına boncuk takmış yaşıltı bir adam pasaportun içine paraya benzettiğim bir şey koyuyor ve kontrol noktasına geliniyor. Aşağıda sürücüyle askerler arasında birtakım konuşmalar geçen kamyoneti inceleyen bir asker bir şeye takılıyor. Konuşmalar tartışmaya geçerken kamyonetten iki kişi kaçıyor, askerler onlara ateş ederlerken sürücü de askerlere ateş ediyor, bu sırada bizi görüp bize de saydırmaya başlıyorlar. İşler iyiden iyiye sarpa sararken uzaktan bir helikopter yanaşıyor, tam yanımıza iniyor ve askerler bizi esir aldığı sırada helikopterden Pagan Min iniyor. Bizimle ilgili planları olduğunu anladığımız Pagan Min, bu fragmana göre bizimle birlikte çalışmak istiyordu. Bizimle ilgili planları olduğunu anladığımız Pagan Min, bu duruyor ama oynanış kısmından bildiğimiz üzere, böyle bir durum söz konusu olmayacak.

Etkileyici giriş

Just Cause 2 benim için özel bir oyunu zira hem oyun çok büyük bir açık alanda geçiyordu, hem yapacak bir ton iş vardı, hem de oyundaki yükseklik akıl almadır bir boyuttaydı. Yani bir dağın tepesinden, >



metrelerce aşağı süzülmekte hiçbir sıkıntı yoktu ve bunu yaparken çok eğleniyorduk.

Far Cry 4'ün temelinde de bu mantık yatıyor ki Far Cry 3'le karşılaşıldığında bu oyuna çok daha büyük bir özgürlük getirecek gibi duruyor.

Far Cry 3'teki kadar özgür olacağımız oyunda yine ana görevleri bir kenara bırakıp başka işlerle uğraşabileceğiz. Bunlardan bir tanesi "outpost" ele geçirme, yani düşman üslerine yapılan saldırılardan geri döneğini görüyoruz. Üçüncü oyunda bu ele geçirme sırasında çok fazla seçenekimiz yoktu; ya işleri gizlilikle hallediyor ya da bodoslama üsse dalarıydık.

Yeni oyunda vahşi hayvanlar emrimizde ve daha da güzel, hava araçlarına da yer veriliyor. Mesela bir üsse saldırmayı kafaya koymak ve bu üstə araç giriş de yapılabilen kocaman bir kapı bulunuyor. Yakında da ne hikmetse tek kişilik ufak bir helikopter bulmuşuz... Dağın hemen yanısında yer alan üsse üç farklı biçimde giriş yapabileceksiniz; dağdan halatla inerek, helikopterle havadan saldırarak veya giriş kapısından

"bir şekilde" girerek.

Gizlilik olayı önceki oyunlardan alışığımızdan pek farklı olmayacağından emin değiliz. Burada dikkat çeken en önemli unsur, yeni silahımız ve o da bir crossbow. Teknolojik bir havası da olan bu ok atan silah, üçüncü oyundaki yay kadar uzun bir menzile sahip değil ama işlerinizi sessizce halledebilmek için hiç de fena gözükmemiyor. Helikopterle saldırmayı planlarsanız elbette ki durum bir hayli değişiyor. Bir kere direkt fark ediliyorsunuz ama havada ufak bir hedef olduğunuz için vurulmanız da zorlaşıyor. Helikopterin kendi silahları yok, zaten bu cihaza helikopter demek de pek mümkün değil. Silah olmadığı için de bir elimizle helikopteri kontrol edip diğer elimizle de silahımızı kullanıyor ve gözümüze kestirdiğimiz herkese ateş ediyoruz. Tabii ki helikopteri bir çatiya park edip "Rambocoluk" yapmak da bir seçenek.

Ve ana kapiya geldiğimizde bizi kocaman bir kapı karşıyor. (Yok canım!) Kapıyı tıklatsanız kimse açmaz, ateş etseniz de herkesin dikkatini çekersi-

Previously on Far Cry

Far Cry'in tarihçesine göz atma vakti geldi. Etrafında toplanın, anlatacaklarım var!

Far Cry (2004)

Crytek damgalı Far Cry'i 2004 yılında oynamamış olanların sayısı o kadar fazla ki... Crytek teknolojide sınırları tanımadığı için PC'ler isyan bayrağı çekti. Oyunun görselliği inanılmaz bir seviyedeydi ve buna özgürlük oynanış da eklenince Far Cry oyun piyasasını altüst etti. Oyunda eski bir asker Jack Carver'i kontrol ediyor, düştüğü adada bir kadın gazeteci arıyordu.

Far Cry Instincts (2005)

GameCube ve PS2 için de hazırlanan Far Cry Instincts, sadece Xbox'a çıktı. Far Cry'in aynısı olan oyun konsola uygun hale getirilmek üzere grafiksel anlamda kırılmıştı ama karakterimizin yeni güçleri vardı ve oyunun multiplayer kısmı Xbox LIVE'a uygun olarak güncellenmişti. Oyunda multiplayer'da kullanılmak üzere haritalar da yaratılabiliyordu.

Far Cry Instincts: Evolution (2006)

Instincts'in devamı olan Evolution da sadece Xbox için piyasaya sürüldü. Oyunda yeni bir campaign modu vardı ve burada Jack Carver'in "Kade" adındaki bir kadın işlerini halletermesinde rol sahibi oluyorduk. Her ne kadar ortada çaba var idiyse de bu oyun pek beğenilmedi.

Far Cry Instincts: Predator (2006)

Evolution'un devamı olan... Değil, değil. Predator, Xbox 360 için tasarlanmış olan bir Far Cry Instincts paketiidi. Grafiksel olarak elbette ki Xbox sürümlerinden çok daha iyi oyun ve içerisinde hem Instincts'i, hem de Evolution'u barındırıyordu. Bu oyunları oynamayanlar oyunu sevmiş olsalar da serisi bir de Xbox 360'ta denemek isteyenler aradıklarını bulamadı.

▼ Bir yerlere patlayıcı yerleştirip patlatmak mümkün; bunu bir varılın üzerinde deneyin ve varılı tekmeleyip düşmanı yollayın...



niz. Çok daha etkileyici bir giriş yapmalısınız. Bu ne olmalı, ne olmalı... Evet! Kapı kırma lazımlı! Bir ciple kapı kırma çalışmak olası değil. Himalayalar'da tank da bulunmaz dağın tepesinde. Şöyle bir çevrenize bakıyorsunuz ve o da ne? Bir fil, binilmek üzere sizi bekliyor. Evet, bu sayfalardaki bir kutucuktan da okuyacağınız üzere bir filin üzerine binerek o kapıyı kırabilir ve etkileyici bir biçimde içeriye giriş yapabilirsiniz. Üstelik daha sonra fili terk etmek zorunda da değilsiniz; filler üzerine binilmiş birer trol gibi savaşabiliyor!

Suradan bir atlayayım...

Özgürlik konusu sadece istediğiniz bölgeye gitmekle değil, oraya nasıl gitmek istediginizle de alakalı. Tepe de bir nokta gördünüz, hatta orada ufak bir hazine olduğunu keşfettiniz. Oraya nasıl varacaksınız? Oyunun hemen başlarında bir halat bulduğumuz için bunu belli li yüksekliklere atıp kendimizi yukarı çekebiliyoruz. Aynı şekilde önlüğümüze çıkan boşlukları da bu halatla asabiliyoruz. O noktaya halatla çıkabilerseniz ne ala, olmuyorsa başka bir yol aramanız lazımdır. Mesela nasıl olabilir? Daha yüksek bir noktadan oraya bir şekilde iniş yapabilirsiniz. Helikopterden bahsetmemıştık, bu bir çözüm olabilir ama helikopter bulamıyor fakat daha yüksek bir yere yürüyerek varabiliyorsanız bir çözüm daha olduğunun müjdesini vereyim. Adrenalin dolu spor olayı wingsuit'lere burada da yer verilmiş ve oyunun yarısına gelmeden bu kıyafete kavuşacağımız söylüyor. Wingsuit'ler hem oyun alanında hızla ilerlememizi sağlayacak, hem de ulaşılması zor noktalara ulaşmamızı kolaylaştıracak. Wingsuit'lerle istediğimiz

noktaya doğru süzüldükten sonra paraşütümüzü açıyor ve o noktaya iniş yapabiliyoruz. Oyunun fragmanında gösterilen bir bölümde, kahramanımız bir araçla uçurumdan yuvarlandıktan sonra Wingsuit'e geçiş yapıyordu ve bunun gerçekten heyecan verdiği söyleyebilirim.

Oyunda yapabileceğimiz enteresan, özgürlükçü yeni hareketlerden bir tanesi de araç takip sahnelerinde karşımıza çıkıyor. Bir araca bindikten sonra, bize gösterilen aracı durdurmanın tanımı şimdiden kadar hep aynı yapılmıştır: Ya rakip aracı yoldan çıkarak ortadan kaldırırız ya da önüne kırıp ilerlemesini engelleriz ve araçtan inip silahımızla rakibimizi tararız. Far Cry 4'te aracımızdan inmememize gerek kalmıyor; tek elle aracı kontrol ederken, diğer elimizle de ateş edebiliyoruz çünkü! Bunun ne kadar kullanışlı bir hareket olduğu E3'te gösterildi ve çok da hoşumuza gitti. Rakip aracı ele geçirmenin de artık bir yolu var. Aracımızı diğer aracın yanına getirip diğer aracın içine atlayabiliyor ve sürücüyü etkisiz hale getirip onun yerine geçebiliyoruz. Umarım oyuna bolca araçla takip etme görevleri koyulur...

Tek başına olmak ya da olmamak...

Açıklanan yenilikler arasında oyunun online kısmından ufak bir kesit de yer alıyordu. Anlaşmalı oyun modu, co-op hakkında bilgi verildi, herkes heyecanlandı. >

Far Cry Vengeance (2006)
Sadece Wii için geliştirilen Vengeance, aslında Evolution'dan pek de farklı bir oyun değildi. Üç yeni bölüm, yeni silahlar ve Wii'ye uygun, farklı kontroller ile birlikte gelmişti oyun ama oyunu sevenlerin sayısı bir elin parmaklarını geçemedi. Vengeance, Far Cry serisindeki istenmeyen çocuk oldu.

Far Cry 2 (2008)
Crytek'in yapımcı koltuğundan çekildiği ve her şeyi Ubisoft'a bıraktığı Far Cry 2, Afrika'yı karıştıran "Jackal" adındaki adamın peşinden koşmamızı konu alan bir hikâyeye sahipti. Oyun alanı 50 km² gibi devasa bir alandı. Bazı insanlar bu oyunu çok sevdi, bazıları hâlâ keyif almadı. Bir klasik olmaktan uzaktı Far Cry 2 fakat yine de olumlu puanlar aldı.

Far Cry 3 (2012)
Far Cry 2 gibi PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya çıkan Far Cry 3, belki oyunun kötü karakteri Vaas sayesinde, belki de serinin özlerine dönmüşinden ötürü çok beğenildi. (Ben de bayılmıştim.) Özellikle PC'de, yüksek ayarlarla oynandığında çok daha fazla keyif veren Far Cry 3 ilk defa eli silah tutmayı bilmeyen bir karakteri başrole oturtuyordu.

Far Cry 3: Blood Dragon (2013)
Kendi başına bir oyun olan Blood Dragon, Far Cry 3'ün görsellliğini kullanan ama 80'lere gönderme yapan, aksiyonun tavan yaptığı bir oyun olarak piyasaya çıktı. Sergeant Rex Power Colt'u kontrol ettiğimiz oyunda düşmanlarımız cyborg'lardan oluşan bir orduydu.



↗ Pagan Min'in ileri derece ruh hastası olduğu her halinden belli.

› "Drop in-out" şeklinde özetlenen bu anlaşmalı oyun tipi, siz tek kişilik oyun oynarken, oyununuzu dışarıya açık bırakmanız anlamına geliyor. Yani tam bir filin üzerinde, bir yere baskın yapacakken bir oyuncu aniden oyuna girip sizinle birlikte savaşmaya başlıyor ve dilediği an da çekip gitiyor. Anlaşmalı oyuna geçildiği anda hikâyeye dair tüm görevler askıya alınıyor fakat geriye kalan her şey, birlikte tecrübe etmek için orada bulunuyor. Birçok yan görev, vahşi hayvan aylama işi, hazine toplama gibi aktiviteleri arkadaşınızla birlikte yapabiliyorsunuz. Borderlands 2'de olduğu gibi burada da oyunu çok kişiyle oynamaya başladığınız anda zorluk seviyesi artıyor. Bunun nasıl sağlanacağı konusunda henüz net bir karar verilmiş değil ama yapay zekâının daha akıllıca hareket edeceğini hiç sanmıyorum; olsa olsa daha dayanıklı ve daha fazla hasar veren düşmanlar gelir.

Oyunu bir başka kişiyle oynadığımız anda elbette ki stratejimiz de değişiyor. Bir kişi kapayı fille kırarken, diğer kişi ninja gibi düşmanları avlayabiliyor veya bir kişi ufak helikopterle mermi yağıdırırken, diğer kişi de ilgisi helikoptere çekilmiş olan düşmanları kolayca avlayabiliyor. Bir elin nesi var, iki elin etkisi var demişler!

Oyunda yeni grafik teknolojileri tanıtmamış olabilir belki ama fragmında gösterilen grafikler ve E3'te yayılmış oynanabilir demo çok iyi gözüküyordu

Oyununun sadece PS3 ve PS4 sürümlerine özel olan, ileride diğer sürümlerde kesinlikle gözükmececek olan bir özelliği de açıklandı. Buna göre, oyunun sadece multiplayer kısmını içeren bir bölümünü bedava indirebilecek ve başkalarının oyunlarına dahil olabileceksiniz. Nedir, sizde oyunun orijinali vardır ama yakın arkadaşınızda yoktur. Arkadaşınız oyunun bedava sunulan uygulamasını indirdikten sonra sizden teklif bekleyecektir ve teklifi yolladığınızda da sizle birlikte maceradan maceraya akabiliyor. Sony'nin atılım yapıp bu özelliğin sadece kendi konsollarına sağlaması da büyük bir olay bence; Microsoft da otursun.



Fil lazım mıydı?

Far Cry 4'ün ismi ilk defa internete düştüğünde, beraberinde filleri de getirdi. "Oyunda filler olacak ve oyuncu bu filleri kullanabilecekler." deniliyordu ve denilen de oldu. Birçok vahşi hayvana ev sahipliği yapacak olan oyunda bolca fil de bulunacak lakin bu filleri avlayıp derilerinden kemir yapamayacaksınız. Fillerin oyundaki kullanımını çok daha işlevsel ve hatta zaman zaman gereklili olacak. Gösterilen demodan da anladığımız üzere filler vahşi hayvanlar ama kahramanımız bu canlıları birer binek hayvanı olarak kullanabiliyor. Önümüzde kocaman bir kapı mı var? Koşun fille üzerine, devril sin gitsin. Önünüze bir cip mi çıktı? Basın gaza, devrilsin. Size ateş eden askerler mi var? Sürün üzerlerine, ezilsin! Filleri kontrol etmediğiniz zamanlarda da çevreye zarar vermeye devam ediyorlar üstelik. Mesela bir üsse saldırdınız ve filden indiniz; fil o mekâni terk etmiyor, aksine çevresinde ne varsa saldırmaya devam ediyor. İşin daha da güzel tarafı, düşman askerleri fili daha büyük bir tehdit olarak gördüğü için size de bulaşmıyor.

Hurk'un intikamı

Oyun piyasaya çıkmadan ek paketinin açıklanması na almıştık zaten. "Hurk's Redemption" adındaki eklenti de oyunun Limited Edition paketiyle birlikte bedava sunulacak olan bir DLC. Eğer oyunun normal sürümünü satın alırsak da sanırım bu DLC'yi paraya almak zorundayız.

Hurk's Redemption, oyuna tanesi 20 dakikadan üç tane ek görev getiriyor. Co-op görevlerde de ikinci oyuncunun kontrol ettiği Hurk'ü hapishaneden

kurtarmamız gereken bu görevlerde Hurk'un "The Impaler" adındaki devasa zipkin silahını da kullanma olanağımız olacak. Görevler buzlu mağaralarda da geçecek, araçların içinde de, dağların tepesinde de. Nihayetinde çok nadide bir eseri aradığımız bu eklentiyi bakalım hangi ek paketler takip edecek...

Yeni nesil hayvan postu

Yeni nesilde ilk defa bir Far Cry görüyoruz, değil mi? Emin olun bu oyunu ne düşük ayarlıda PC'de oynamak isteyeciksiz, ne de PS3'te veya Xbox 360'ta. Zaten oyunda kullanılan efektler biraz tavan yapmış olacak ki yeni nesli bile zorlar hale gelmiş.



Bal porsuğu, düşmanın boyutuna bakmadan saldırganlaşabilen bir deli...

E3'te, PS4'te tanıtımı yapılan oyun yaklaşık 1000p'de çalışıyordu. 1080p'ye bir hayli yakın olan bu rakam hiç de fena değil. 30fps hızın üstüne çıkılması pek zor gözüken PS4 platformuna karşı, canavar gibi bir bilgisayara sahip olanlar, aynı Far Cry 3'te olduğu gibi oyunu 1080p'de ve 60fps hızda bile oynayabilecekler.

Burada bir soru geldi aklıma. PS4 ve Xbox One ne kadar yeni konsollar. Daha ilk dakikadan oyunların çözünürlükte ve fps'de bu şekilde su koyması bana biraz garip geldi. Neden bu konsollar daha iyi donanımla çıkmadı misal? Teknoloji mi yetmedi, ne oldu? Zamanından erken çıkan konsollar da değil üstelik ve hatta neredeyse geç bile kalyordular. Her oyunda, "1080p, 900p vesaire." sözleri duymak gerçekten acayıp bir durum; bunu sizle paylaşmadan durmadım.

Oyunda yeni grafik teknolojileri tanıtmamış olabilir belki ama fragmanda gösterilen grafikler ve E3'te yayılan oyanabilir demo çok iyi gözüküyordu. Her ne kadar sağlam çatışmalarda fps 20'lere kadar düşse de oyunu PC'de oynayacağım için buna takılmadım. (Bencil yazar!) Şaka bir yana, çok sağlam savaşlar dışında oyunun 30fps civarında seyredeceği söylüyor.

Pagan Min'e selam olsun

Tüm bu gösteriler, anlatılanlar ve topladığımız bilgiler sonucunda Far Cry 4'ün bir şekilde heyecan yarattığını söyleyebilirim. Özellikle oyundaki yüksekliğin artırılması ve wingsuit'in eklenmesiyle sanki çok daha fazla iş başarabilecekmışız ve oyundan kolayına sıkılmayacakmışız gibi geliyor.

Eklenen co-op modu da hiç fena durmuyor; umarım bunu yapmak isteyeceğimiz kadar görev ve iş eklenir oyuna da ağaçların altında piknik yapmak zorunda kalmayız.

Far Cry 4'ün üçüncü oyunu dramatik bir şekilde ileri taşıdığını söylemek mümkün değil. Orman ve kırsal alan teması zaten aynen korunmuş ve üzerine birtakım, irili ufaklı yenilikler, özellikler getirilmiş. Bence bu oyunu alıp -büyük ihtimalle de uzunca bir süre- oynayacağım fakat oyun dünyasını değiştirecek bir klasik olmayacağı da aşıkâr. Oyun piyasaya çıkışa kadar yeni nesil bir konsol almaya veya bilgisayarınızı güncellemeye bakın; Far Cry 4'ün tadı yeni nesil grafiklerle çıkacak.

■ Tuna SENTUNA



BIG BOSS

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

Tuna Şentuna

Maktul

- Hep saklandım ben, kendi dünyamaaa...
- **Affet, nefret ettim senden.**
- Son, ki, üç-
- **ZBAM!**
- Ah, patron yaaa!
- **Oğlum niye anırrarak Nuh Nebi'den kalma şarkılar söylüyorsun?**
- O dönemde şarkı mı vardı hocam?
- **Yine soruma soruya cevap vermeler...**
- Şarkıyı şu yeni oyunu oynarken söylüyordum. Adam ölüyor ya; sonra ruhu dünyada dolanıyor falan.
- **O zaman Ruh Nebi'den kalma diyebilir miyiz?**
- Hiii, ne kötü esprî ya rabbim! Evlerden irak pü pü pü!
- **Ekran tükürük okkasına döndü, aferin teyze ruhlu oğlum benim.**
- Bir haftadır anneannem bizde de, oradan şey olmuş olabilir...
- **Bilmek istemediğim birtakım detaylar... Gel bir oyun yapalım Allah aşkına ya; kaç ay oldu!**
- Emredersiniz patron!
 - **Bu oynadığın oyunu ben de gördüm. Bence çok dandık olmuş, sence?**
 - Bence biraz daha üstün-
 - **Tamam, uzatma; laf olsun diye sormusatum. Hazır oyun çok beğenilmemiş ve çabuk unutulacakken biz de kendi oyunumuza yapalım aynı konsepte.**
 - En çok sevdigim şey; esinlenerek oyun yapmak...

- **Esinlenme yok! Biz direkt olayın kaynağına inip ne yapmamız gerektiğini öğreneceğiz.**
- Nasıl?
- **Kap içerden Ouija tahtasını.**
- Tahta... Bir saniye... Bu mu?
- **Mutfaktan kesme tahtası mı getirdin?**
- Dediğinizi anlamadım da pek.
- **Ouija oğlum, Ouija!**
- Uya deyip durduğunuzda göre... Bir dakika... Bu mu?
- **Ouya konsolunu getirmen...**
- Tahta olmamasından şüphelenmeliydim.
- **Oğlum var ya lan, geçen eskitiden almıştık; ölülerle konuşmaya yarayan cihaz.**
- Haaa...
- **Ayrıldı ağızın ikiye, ayı oğlum benim.**
- Getirdim patron. Ne yapacağınız bununla şimdî?
- **Bir tane de bardak kap içeriden. Sakın ufacık çay bar-**
- Bu olur mu patron?
- **Seni boğsam günah yazılıyor değil mi?**
- Ruhum peşinizi bırakmaz, o denli...
- **Neyse, çay bardağı da olur. Bir ruhun neler hissettiğini öğrenirsek eğer, yapacağımız oyun da daha gerçekçi olur.**
- İlk soruyu ben sorayım o zaman. Ey ruh, geldiysen söyle; neden ruh olmak?
- **Bak çay bardağı nasıl hızlı da oynuyor. Ne yazdı oku istersen...**

“Bir ruhun neler hissettiğini öğrenirsek eğer,
yapacağımız oyun da daha gerçekçi olur”

- B-ö-y-l-e s-o-r-u m-u o-l-u-r h-a-y-v-a-n-i-n e-v-l-a---
- **Ne oldu, durdur?**
- Ruh beni sevmedi galiba. Ya da siz...
- **Adam gibi soru soracağınız, bu iş şakaya gelmez.** Önce odaklan. Gözlerini kapat. Bardağın üzerine koy elini. Ben de elimi senin elinin üzerine koyacağ! - Lan! Niye vurdun? - “El pişirmeyece” oynadığımızı sandım...
- **Of! Adam gibi dur!** Yeniden deniyoruz. Odaklan, derin bir nefes al. Soruyu ben soruyorum... Ey ruh, geldiysen söyle, seni kim, neden öldürdü?
- B-e-n a-s-l-i-n-d-a ö-l-m-e-d-i-m. B-e-n s-e-n-i-m, b-e-n ö-l-ü-m-s-ü-z-ü-r-m. A-r-k-a-n-a b-a-k!
- **Ya Allah!**
- Hahaha, nasıl da korktunuz patron. Ben yazdım onu merak etmeyin.
- **Böyle şaka mı olur lan! Altıma yapıyordum.**
- Tüh, keşke yere poşet serseydik...
- **Son kez deneyeceğiz, bunda da bir terslik olursa kafana çay bardağını koyup tahtayla üstten bastıracağım, olanlarla ilgili de sorumluluk kabul etmeyeceğim.**
- Alright patron.
- **Koy elini bardağa. Soruyorum. Ey ruh, geldiysen cevap ver, bu dünyayla diğer dünya arasında kalmak nasıl bir-**
- Belki arada kalmamıştır patron? Buralarda takılıyordur? Ortamlar falan...
- **Affet?**
- Şarkı sözü olarak mı devam edeyim?
- **Af buyur?**
- Ne haddime patron; lütfen, sıkıştıysanız tuvalete gidin, ben ruhu oyalarım.

- **Lan! Oğlum... Lan! Sinirim geçmiyor!**
- Patron çay bardağı...
- **Sana gir- Tövbe!**
- Bardak...
- **Ne var oğlum bardakt- Cenab-ı rabbül âlemin! Kendi kendine oynuyor!**
- Ben biraz altıma kaçırdım galiba patron.
- **Patronun olduğum için ben daha büyüğünü yaptım...**
- Bir şeyler yazıyor...
- **B-e-n s-i-z-i-n---**
- Küfredecek sanırırm.
- **Ağzını kırarım!**
- Patron hızlandı!
- **-a-l-t k-o-m-ş-u-n-u-z-u-m. B-i-k-t-i-m s-i-z-d-e-n a-r-t-i-k. B-a-r-d-a-k m-e-t-a-l o-l-d-u-ğ-u i-ç-i-n s-i-z-e b-i-r d-e-r-s v-e-r-e-y-i-m d-e-d-i-m.**
- Durdu.
- **Ruh alt komşumuzuş patron.**
- İyi oldu öğrendiğimiz.
- **Herhalde alt katta sıkışıp kaldı...**
- Muhtemelen evladım, muhtemelen salak çocuğum. Gel biraz dışarı çıkalım da neden mıknatısla kolayca kontrol edilebilen, metalden bir çay bardağımız olduğunu konuşalım.
- **Mıknatıs mı? Haaa...**
- Ayır ağını oğlum ayır; tam şu bardağın gireceği kadar aç. Açı dedim!





Özel Röportajlar
ve fazlası için

**LEVEL
iPad**

level.com.tr/tablet

Değerini bil LEVEL okuru; Los Angeles'ta araba kiralayıp,
Santa Monica'da ya da Venice Beach'te turlamak varken*,
senin için Convention Center'lara kadar gidip,
fuarın altını üstüne getirdik.

*Fuardan arta kalan zamanlarda tüm bunları yapmış olabiliriz tabii ki. Yanlış olmasın, senin için...

Heyecan-Metre





✓ Oyunun devasa evreni, oyunculara büyük bir özgürlük sunacak

Yapım Hello Games Dağıtım Hello Games Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi Belli Değil

No Man's Sky

Üç - beş kişinin oturup bir oyun yapmasına zaten şapka çıkarmak gerekirken, böylesine büyük bir oyunun üstesinden kalkılmasına ne denir, bilmiyorum gerçekten. Fragmanlarıyla insanı büyüleyen, hem atmosferi, hem grafikleri, hem de özgürlükü oynanışı ile dikkat çeken No Man's Sky, E3 2014'te de kendine sağlam bir yer buldu.

Fuarda oyun iyiden iyiye detaylandırıldı. Bir uzay gemisine sahip olduğumuz oyunda dilediğimiz gibi yolculuk yapabiliyor ve kocaman evrende, birçok gezegeni ziyaret edebiliyoruz. Gemiyle bir

gezegene inmek ve gezegeninden ayrılmak tamamıyla gerçek zamanlı olarak işliyor. Gezegenler sayısız ve her biri, rastgele bir şekilde oyuna yerleştiriliyor. Bir gezegenin yaşanabilir olup olmadığı, nasıl ağaçlara ve yaratıklara sahip olacağı, üzerinde toplanabilecek, araştırılabilecek olan cisimler rastgele belirleniyor ve her gezegen bir başka macera olarak karşımıza çıkıyor.

Gezegenler arası yolculukta da karşımıza çıkan düşmanlar yine rastgele bir şekilde belirliyor. Bazı yolculuklar çok sakin geçiyor, bazı yolculuklarda da düşman gemileri bir anda önmüze çıkarıyor.

Onları savasmak veya kaçmak da yine bize kılıyor.

Bir MMO olarak düşünülen oyunda diğer oyuncularla nasıl karşılaşacağımızın, bir gezegeni ele geçirmek için mücadele verip veremeyeceği-mizin sorusuya kesin bir cevaba sahip değil. Yapımcılar oyuncuları olabildiğince birbirinden uzak noktalara yollayacaklarını söylüyorlar ki araştırma ve yalnızlık hissi daha baskın olsun. (Deliller herhalde.) Kisacası No Man's Sky iddialı bir yapım ve bilimkurgu meraklılarının listesinde olmalı. ■ Tuna

Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 10 Ekim 2014

Dragon Age: Inquisition

Cıktısına çok az bir süre kaldığı için neredeyse tamamlanmış olan Dragon Age: Inquisition, belki de E3'te gösterilen en iyi RPG oyunuydu. ("The Witcher 3!" diye başardığınızı duydum.) Dragon Age II'ye kıyasla çok daha taktiksel bir oyun olması beklenen Inquisition, tüm RPG'cileri mutlu edeceğe benziyor.

Dünyadaki dengelerin bir felaket yüzünden tepteklak olduğu bir dönemde Templar'lar ile Mage'lerin savaşı söz konusu ve biz de hem ana konuyu takip etmeye çalışıyoruz, hem de kocaman dünyada başka işlerle uğraşıyoruz.

Oynanışta dikkat çeken konular arasında savaşları istediğimiz zaman durdurup taktiği-mizi değiştirebilme olanağı var. Komutları art arda dizmek su an için mümkün değil ama dört kişilik grubumuzda kimin, ne yapması gerektiğini belirleyebiliyor ve savaşı devam

ettirebiliyoruz. Bir ejderhaya karşı verilen savaşta, ekipin bu büyük yaratığa karşı "Focus" adındaki gücü kullanması dikkat çekmekteydi zira bu sayede zaman yavaşlıyor ama kahramanlarımız aynı hızda saldırmaya devam edebiliyordu. Yarattığın ayakları sakatlandığında da yerinden kalkmadı ve belirli bir süre sağlam hasar almaya devam etti.

Oyunun bir başka kısmında da takımımızda bulunan kişilere göre diyalogların ve tepkilerin nasıl değiştiği görülmüyordu. Bunlar oynanışı ve oyunun gidişyatını radikal biçimde değiştirecek etkiler yaratmıyor ama hoş bir dokunuş olmuş.

Grafiksel anlamda da çok sağlam duran oyun kesinlikle Dragon Age II ile Dragon Age serisine soğuyanları oyuna döndürebilecek bir yapıp. Rastgele gelişen olaylarla da süslümiş olan Inquisition evrenini mutlaka ziyaret etmek isteyeceksiniz. ■ Tuna





Yapım **Monolith Productions** Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **7 Ekim 2014**

Middle-earth: Shadow of Mordor

Herkesin Shadow of Mordor'la ilgili tek bir fikri var: Bu oyun, diğer oyunlardan fazlasıyla esinlenmiş. Tamam, kabul ama ya bu durum, Orta Dünya'da geçen harika bir oyunun çıkışmasına yol açarsa? Yine de esinlendi deyip burun mu kıvracağız?

E3'te oynanabilir demosu bulunan Shadow of Mordor'da ilk aşamada Nemesis sistemi dikkat çekti. NPC'lere hayat veren ve her oynayışında iki oyununun birbirinden farklılık göstermesi neden olan Nemesis sistemini Assassin's

Creed'in "parkour" mekaniği takip etti. Kahramanımız Talion, Örümcek-Adam kadar iyi tırmanıyor ve aynı Batman gibi savaşyor. Fakat durum, bu oyun da Batman'ın yayıcılığını yapan firmadan çıkyor, niye hemen kopya diye saldırıyoruz? Talion'un düşmanlarının üzerine vahşi hayvanları salabildiğini de gördüğümüz tantimed, Talion'un Dishonored'daki Corvo'nunki gibi güçlerle savaşmasına tanık olduk, oyunu da sevdikçe sevdik, kusura bakmayın... ■ Tuna



Yapım **Lionhead Studios** Dağıtım **Microsoft** Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Fable Legends

"Fable" ismini duyup heyecanlandıysanız orada durun. Bu oyun, Fable'in adını kullanan ama içerisinde Fable'la ilgili neredeyse hiçbir şey barındırmayan bir yapım. Daha önce de dergide bahsettiğimiz üzere oyunda bir kişi kötü karakteri, dört kişi de bu kötü karakterin tuzaklarından kurtulmaya çalışan kahramanları kontrol

ıyor. E3'te de bu olayın nasıl gerçekleştiği gözler önüne serildi. Kötu karakteri kontrol eden kişi oyun alanını kuşbakışına yakın bir görüntüden gözlemliyor ve kahramanların önüne birçok engel, tuzak koyuyor. Bunlar çeşitli yaratıklar da oluyor, zararlı büyüler de, takımın ilerleyişini yavaşlatacak cisimler de... Kahramanlar da farklı

sınıflardan olduğu için kendilerine has özelliklerle tuzaklardan ve yaratıklardan kurtulmaya çalışıyor. Her ne kadar kahramanların farklı özelliklerini denemek güzel olsa da kötü karakteri kullanmak çok daha eğlenceli bir deneyim. Fakat dediğim gibi, bu oyundan zevk almak istiyorsanız Fable ismini görmezden gelmelisiniz... ■ Tuna





Korku oyunları sevenler için iddialı düşmanlar geliyor



Yapım Tango Gameworks Dağıtım Bethesda Softworks Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 24 Ekim 2014

The Evil Within

Oultlast'le yeterince vakit geçirdiğiniz sizi bu tarafa alalım zira Ekim ayında piyasaya çıkacak olan The Evil Within, sizin korkunun tam kalbine yollayacak. E3 2014'ün en korkutucu oyunuydu The Evil Within ve oynanışta bizi nelerin beklediğini gösterdi. Sekizinci bölümün tanıtımı yapılan oyunda ilk olarak karakterimizi geliştirebileceğimizi ve bunu nasıl yapacağımızı öğrendik. Oyun boyunca bazı kapılar üzerinde bir deniz feneri işaretü görceğiz ve buralara girdikten sonra farklı bir alana geçiş yapacağız. Buradaki bir sandalyeye oturarak da karakterimizi

daha dayanıklı hale getirebilecek, daha az yorulmasını sağlayabilecek, silahlara arasını düzelticek ve bunun gibi farklı özelliklerle geliştirebileceğiz. Bu bölgede bulunan bir aynaya oyun alanına geri dönüş yaptıktan sonra da düşmanlarınızın arkasından nasıl sinsice ilerlemeye çalıştığımızı gördük. Eğer fark edilirse düşmanlarımız, daha doğrusu bazı düşman tipleri çıldırmış gibi bizi takip etmeyecek ve hatta bayağı yavaş bir şekilde bize doğru adım atacak. Onları ayaklarından vurup yere düşürebileceğiz ve yanlarına gidip onları ateşe vererek de tam anıyla ortadan kaldıracağız. (Bazları ölü taklidi yapıyor, hepsi ni yakmak lazımlı)

Adı tam olarak böyle mi yazılıyor, bilmiyorum ama oyunda ilginç bir karakter var ve bana direkt olarak Resident Evil'in Nemesis'ini hatırlattı. "Rudvic" olarak telaffuz edilen bu varlık ebat olarak büyük değil ama üzerinden resmen lanet akiyor. Yapımcılar da onu gördüğümüz yerde kaçmamızı, savaşmanın bir anlamı olmayacağı söylüyorlar. Neyse ki çok hızlı hareket etmiyor ve kaçabileceğiz diye düşünüyorum. Oyun gayet iç açıcı gözüküyor arkadaşlar, takipte kalmanızı öneririm. ■ Tuna

Hayır, sakin bu oyunun adına "Crackdown 3" demeyin çünkü Xbox One'a özel geliştirilen bu oyun, Crackdown serisini baştan başlatıyor. Oyunun fragmanı da bir hayli etkileyici, mutlaka izleyin

Crackdown

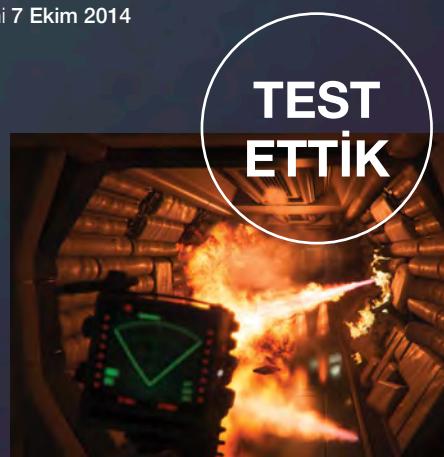
Yapım Creative Assembly Dağıtım Sega Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 7 Ekim 2014

Alien: Isolation

Sakası yok, uzun süredir bu kadar çok korkmamıştım. Nasıl oldu, anlamadım. Artık oyunu oynadığım Alien: Isolation booth'unun klostrofobik havasından midir, dev monitörden midir, "rahatsız edici" seslerden midir, bilmeyorum. Bildiğim tek bir şey var; Alien: Isolation, E3'teki en korkutucu şeydi! Öncelikle, oyun hakkında bir özet geçelim. Alien: Isolation, Alien filminin 15 yıl sonrasında正在播放. Sevastopol (uzay istasyonu), Nostromo'dan uçuş kayıtlarını alıyor ve bağlantı kesiliyor. Ardından iş, Ellen'in kızı Amanda'ya, yani bize düşüyor.

Gelelim E3'te oynadığım bölüm... Bölüm, uzay gemisinin koğuşundan başlıyor. Etraf karanlık ve sessiz. Etrafi aydınlatan tek şey, yerdeki ışıklar... Radyoda bir erkek sesi var; bizi yönlendiriyor. Tetik tuşuna basarak "motion tracker"ı açabiliyoruz ki bu cihaz çevrede hareket eden ne var, ne yok, gösteriyor. Bir şey size yaklaştığı zaman, hızla yanıp sönmeye başlıyor. Bu sa-

yede "saklanmak" için zaman kazanıyoruz. (Dikkat ederseniz, "saklanmak" dedim. Oyunun merkezinde bu var: Saklanmak. Ve kaçmak...) Tabii ki bu yaklaşan "sey", "alien" oluyor. İlk kapı geçtiğinden sonra sizinzdeki tedirginlik artıyor çünkü çevrede dolaşan devasa alien'in ayak seslerini, hatta nefesini duymaya başlıyorsunuz. Çevrede kuytu ve saklanabileceğiniz yerler var (Hatta bir dolaba girip Alien'in önlünden geçişini izledim.) ancak geniş bir alana sahip değilsiniz ki bu tasarım, hareket kabiliyetinizi kısıtıyor ve size kaçacak yer bırakmıyor. Haliyle, daha çok stresle giriyorsunuz. Tabii ki asıl stresi, alien sizin yakaladıktan sonra yaşıyorsunuz. Bu sıradaki sesler ve görseller o kadar rahatsız edici ki asla ve asla tekrar yakalanmak istemiyorsunuz. Bir kötü haber daha: Alien'i öldüremiyorsunuz. Çevrede bulduğunuz tabanca ve lav silahı, onu sadece yavaşlatıyor. İkinci bölümdeyse Sevastopol'da başka insanların olduğunu fark ediyorsunuz. Radyodaki



**TEST
ETTİK**



ses, bu insanları "looter" olarak tanımlıyor ve onlardan uzak durmamız gerektiğini söylüyor. Bu grup sizin gördüğünde önce uyarıyor, sonra da ateş açıyor. Dikkatli olmak lazım. Yapımcılar "Korkunun altında yatan şey bilinmezlik" mottosunu en iyi şekilde hayatı geçirmiş gibi görünüyor. Daha önce hiç Alien oyunu oynamamış biri bile bu oyunu oynamak isteyecek çünkü bu alien, başka alien. ■ Fırat

Yapım Turtle Rock Studios Dağıtım 2K Games
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 21 Ekim 2014

Evolve



Ve bu oyunun künhe bilgilerini yazarken fark ettim ki Ekim'de, daha da doğrusu Ekim sonunda ayayı yedik. Tüm oyunlar bu aya toplanmış arkadaşlar, esen kalın... Bu önemli bilgiyİ verdikten sonra Evolve'a gelelim. Kraken'a karşı maçların sergilendiği E3 2014'te gördük ki yaratığı kullanan taraf genellikle karşı takımı dağıtıyor, yaratık bayağı güçlü olmuş. Tabii ki bunda oyuncuların oyunu ilk defa oynuyor olmalarının etkisi de vardır ama Kraken en güçsüz halinde bile dişli bir düşman. Dört

kİŞİLİK ekibe karşı savaşan Kraken'in dostları da mevcut; savaş alanında yaşayan diğer yaratıklar! Bunlardan bir tanesi takımındaki oyuncuların birini yuttu ve yardımzsız çıkışmasını engelledi, bir diğeri olan ve kayaya benzeyen yaratık da aynı şekilde bir oyuncuya yerden yere vurdu. Anlayacağınız oyuncu kontrolündeki yaratık dışında başınızda başka belalar da var. Yaratığı kontrol eden kişi de beslemek için cesetleri yiip durdu, büyündükçe büydü. İşin özü Evolve eğlenceli gözüküyor, merakla bekliyoruz. ■ Tuna



Yapım NetherRealm Dağıtım Warner Bros. Interactive
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2015

Mortal Kombat X



E3'ten önce açıklaması yapılan ve benim oradaki "X'i, "iks" olarak okuyup 10 anlamına geldiğini anlamadığım yeni Mortal Kombat'ın ilk fragmanı gerçekten büyülüyiydi. Ne var ki oynamışta bu özen mevcut değildi ama olsun; yeni bir MK geliyor mu, geliyor... 24 karakterle çıkış yapması beklenen yeni oyun, bir önceki MK'dan tam 25 yıl sonrası konu alıyor. Bu yüzden de Sub-Zero ve Scorpion dışında önceki oyundan gelen kimler olacak, hep birlikte göreceğiz. (Raiden ölümsüz olduğu için banko.) Cassie Cage, Kotal Kahn,

Ferra ve D'vorah E3'te boy gösteren dört tane yeni karakteri ve hepsinin üç tane farklı oynayış stili bulunuyordu. Şöyle ki bir karakteri seçerken hangi stilde dövüşeceğini de belirliyoruz ve karakterlerin hareketleri de bu seçime göre değişiklik gösteriyor. İki Fatality'ye, bir bölüm Fatality'sine ve bir de Babality'ye sahip olacak olan karakterlerin gizli olan son bir bitiş hareketi daha olacak (Friendship olabilir.) ve oyunu yine uzun süre oynayacağız. ■ Tuna



**ÖZEL
GÖSTERİM**

Yapım Crytek Dağıtım Crytek Platform PC Çıkış Tarihi 2014'ün üçüncü çeyreği



Hunt: Horrors of the Gilded Age

Yine Crytek, yine farklı bir alan... Bu kez konu, Hunt: Horrors of the Gilded Age... Fuarda, Direktör David Adams'ın "Dört kişilik bir co-op oyundan fazlası" olarak yorumladığı Hunt'in özel gösterimine girme ve 20 dakikalık oynanış videosunu izleme şansı elde ettik.

Öncelikle oyunun -yapı itibarıyle- Left 4 Dead'e oldukça benzediğini söylemeliyim. Yani zombilere karşı, dört kişilik bir takım halinde savaşlığını, online bir shooter... Ancak Hunt'in, Left 4 Dead'den ayrılan yanları var tabii ki.

Oyunda 10'ar - 20'şer dakikalık görevler alıyorsunuz. Boss savaşları dışında tüm görevler "generate" ediliyor ve boss'lari öldürmek için dört kişiye gereksinim duyuyorsunuz. Oyunun RPG özelliklerinin öne çıktığını

söylediğimizde, oyunun online moduyla ilgili söyleyebiliriz ki pratikte Hunt, ücretsiz bir online oyun. Yani her online oyunda olduğu gibi, karakterinizi geliştirebiliyor ve yeni silahlar satın alabiliyorsunuz ancak Crytek, ısrarla ödeme sisteminin oyun içi dengeleri bozmayacağını söylüyor.

Açıkçası görsel olarak oyun beni çok tatmin etmedi. Görsellik vasattı ve animasyonlar kötüydü. Video, oyunun bitmiş versiyonundan değildi tabii ki. Yine de konu Crytek olunca fazlasını bekliyor insan. Diğer yandan oyun yine büyük yenilikler sunmuyor. Oyunun 1880'lerde geçiyor olması bir fark yaratıyor ancak yeterli değil.

Kısaçısı, Hunt beni etkilememi başaramadı ancak son karar, oyun çıktıktan sonra vereceğim. ■ Fırat





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 28 Ekim 2014



Assassin's Creed Unity

1. Alın bu oyun da Ekim'de çıkıyor. 2. Oyunun ismindeki "Unity" takisini sürekli Unity motoru olarak algılayan ve Unity ile hazırlanmış bir oyun olduğunu düşünen bir ben miyim?

3. Buyurun size oyun hakkındaki üç heyecan verici E3 detayı.

Öncelikle gizlilik mevzusu... Son oyunda iyiden iyiye ölümsüz bir adama dönüşmüştük ama burada Paris'te, Fransız Devrimi'ndeiz. Herkes silahlı, askerler acımasız. İki tane düşmana karşı bile zar zor dövüşeceğimiz oyunda daha kalabalık gruplara karşı resmen şansımız olmayacak. O yüzden de gizli kalmak önemli.

İkinci detay, görevleri yapma özgürlüğü. Eskiden bir adamı takip etmemiz istenirdi ve uzunca süre bu kişiyi takip ettikten sonra

en ufak hatamızda görev iptal olurdu ve tüm bu sıkıcı işi en baştan yapmamız gerekiirdi. Şimdi bir görevi yapmanın birden çok yolu olacak. Belki bu kişinin gittiği yeri bir yan görev sayesinde öğrenmiş olacağız, belki biri gelip kulağımıza fısıldayacak, belki de o yeri çoktan bulmuş olduğumuz için görev hiç devreye bile girmeyecek. (Hep böyle şeyler vaat ediyorlar, sonra hiçbir şey olmuyor.)

Son olarak da tırmandığımız yerden inebilme olayında bir değişiklik olduğu vurgulandı. Eskiden tepelere tırmanır, sonra inmek için metrelerce aşağıda bulunan saman yiğinlarına atlardık ya da alçak damlardan yere inmeye çalışırıdık. Şimdi bir köşeye, çıkışına yaklaştığımızda aşağı sallanabilecek ve bir maymun gibi

oradan oraya atlayarak inebileceğiz. Co-op modunun coştuğu oyun, yeni neslin ilk AC oyunu olduğu için ufak da olsa bir heyecan yaratıyor; umalı da oyun iyi olsun... ■ Tuna



Yapım Rocksteady Studios Dağıtım Warner Bros. Interactive Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2015

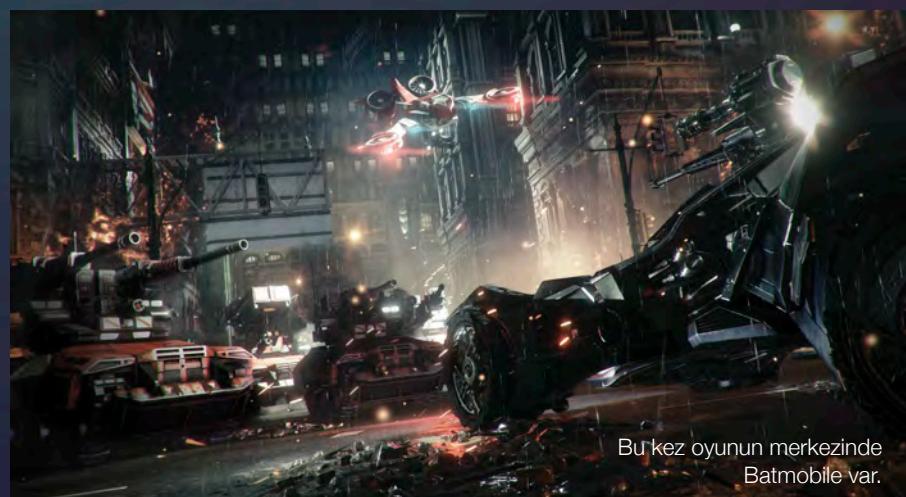


Batman: Arkham Knight

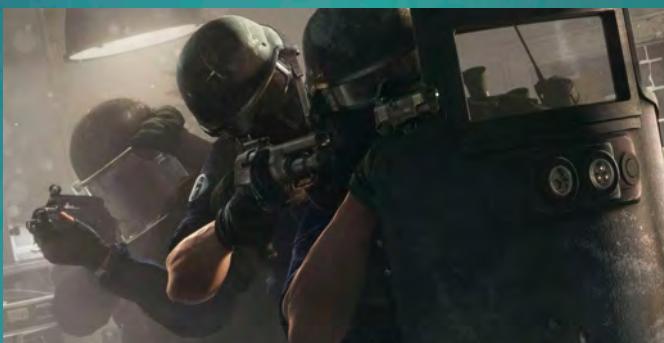
Yeni nesil için geliştirilen Batman: Arkham Knight'in E3 tanıtımında dev gibi bir Batmobile da bulunuyordu ve yapımcıların neden bunu oraya koyduklarını da anladık zira E3'teki 30 dakikalık oyun demosunun yıldızı Batmobile'dan başkası değildi.

Açıkçası Batman'ın aracının oyunda bu denli büyük bir yer tutması beni endişelendirmiştir ama bu entegrasyonun son derece tutarlı bir biçimde oyuna yedirilmiş olmasına rahatlıyorum. Batman önceki oyunlara göre çok daha yüksek yerlerde hareket ediyor ve artık daha rahat sürülmüş, kancasıyla daha hızlı hareket ediyor, tek tuşla da aracını çağırıp onun içine atlayabiliyor. Batmobile tam anlamıyla tek tuşla yanınızda biten bir robota dönüşmüştür. Yüksekten içine düşebildiğiniz gibi, sizi yükseklerle fırlatıp kendi yoluna da bakabiliyor, dövüşlerde size katılıp düşmanlarınızı plastik mermilerle etkisiz hale getiriyor, içine girdiğinizde de savaş moduna geçip bir tank rolü yapabiliyor. Aynı dövüşlerde olduğu gibi, Batmobile ile de savaştıkça combo metremizi yükseltiyor ve nihayetinde düşmanı yerle bir eden roketler atabiliyoruz. Düşmanlarından gelen saldıruları durdurma yeteneğine de sahip olan aracımız gerçekten yetenekli ve onu

sevmemek için bir neden yok. Konu hakkında pek fazla şey paylaşmayan yapımcılar, oyuncun çıkış tarihini de 2015'e ertelediler fakat bu çok da kötü bir şey değil; "geç olsun da güç olmasın" demişler. Batman için heyecanlıyız, oyuncun iyi olacağından da eminiz ama tüm bunlar sabırsızlığınıza daha da artırıyor maalesef... ■ Tuna



Bu kez oyuncun merkezinde Batmobile var.



Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2015

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege thermometer

2011 yılında açıklanan ve ardından kendi disinden pek ses soluk çıkmayan Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots iptal edildi ve yerini Siege'e bıraktı. Multiplayer odaklı bir oyun olması planlanan Siege, 18 aydır ve 150 kişilik bir ekiple birlikte geliştiriliyor.

Patriots'in siğ ve düz bir oyun olarak ilerlediğini belirten yapımcılar, Siege'de çok daha

dinamik bir oynanışın olacağını belirtiyor. Campaign modundaki tüm görevler, dilediğiniz sirayla, multiplayer olarak oynanabilecek ve oyun içerisinde de birçok olay meydana gelerek bölgelerdeki dinamizm sağlanacak. Binalar yıkılacak, nehrler taşacak, gitmeniz gereken nokta çok açıkken, bir anda başka bir yola sapmanız gerekecek. (Battlefield 4

havası almadım değil...) Gece görüş kamerasına sahip ufak araçlarla binaların içini kolaçan edebileceğimiz, binaların tepesinden halatlarla inerek pencereden sürpriz girişler yapabileceğimiz yeni nesle özel Rainbow Six, herhangi bir bekłentide olmadığımız için bizi pek üzmeyecek ama iyi bir oyun olursa çok şaşırtacak. ■ Tuna

Fragman olayında çok iyi bu firma, onu söyleyelim. Oynanış umuyoruz ki Dead Island 2 daha iyi bir performans verir bir önceki oyuna göre. Hala zombi özlemindeyseniz bu oyunu beklemenizi öneririz.

Dead Island 2

Yapım CD Projekt RED Dağıtım CD Projekt RED Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 24 Şubat 2015

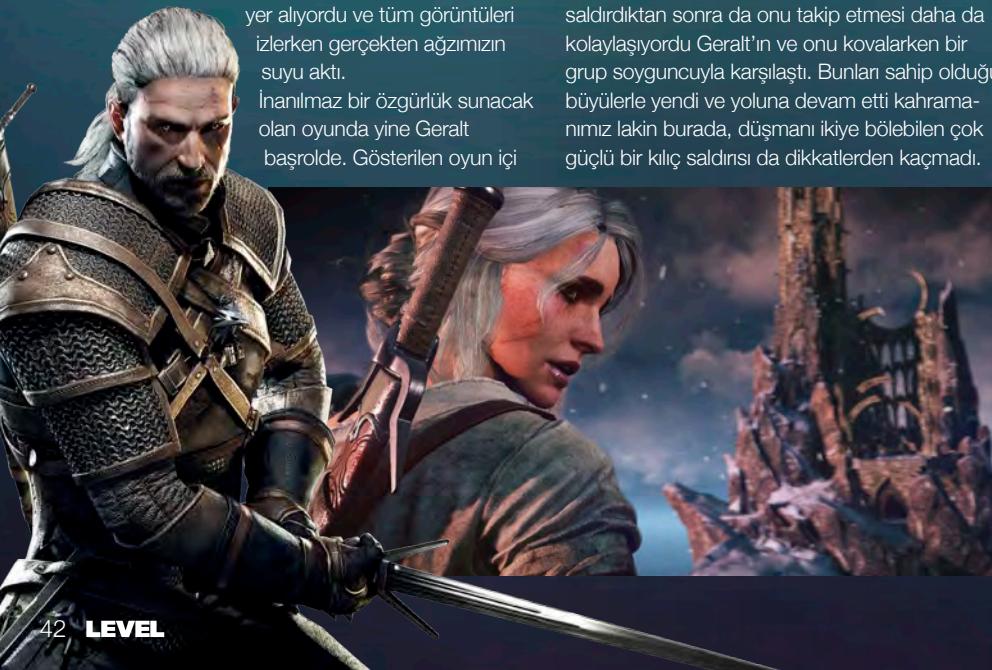
The Witcher 3: Wild Hunt thermometer

Deliler gibi beklediğimiz bir oyunu sorsalar çokumuz The Witcher 3 deriz sanırız. ("The" Witcher diyenler de büyük ihtimalle gâvurdur tabii.) Gelecek yılın Şubat ayına ertelenen oyun, E3 2014'te de oynanış görüntüleriyle yer alıyordu ve tüm görüntüleri izlerken gerçekten ağızımızın suyu aktı.

İnanılmaz bir özgürlük sunacak olan oyunda yine Geralt başrolde. Gösterilen oyuni

görüntülerde Geralt'ın bir ormanda, sahip olduğu "güçlendirilmiş algı" gücüyle bir Griffin'i takip ettiğini gördük. Geralt bu gücü aktive ettiğinde çevredeki ipuçlarını çok daha iyi görüyor ve Griffin'i de sezebiliyor. Bizi fark etmeyen Griffin'e bir kez saldırdıktan sonra da onu takip etmesi daha da kolaylaşıyordu Geralt'ın ve onu kovalarken bir grup soyguncuya karşılaştı. Bunları sahip olduğu büyülerle yendi ve yoluna devam etti kahramanımız lakin burada, düşmanı ikiye bölebilen çok güçlü bir kılıç saldırısı da dikkatlerden kaçmadı.

(Vahşet!) Evinde korkarak bekleyen bir kadını da bu sayede kurtarmış olan Geralt, farkında olmadan ilerde işine yarayabilecek bir bitki uzmanını da yardımına çağrırmış oluyor. Geralt maceranın sonunda nihayet Griffin'le karşılaşıyor. Uçma yeteneğine sahip olan yaratık biraz sarsak hareket ettiği için Geralt onu kolayca büyülerinin hedefi yapabiliyor. Her ne kadar bir ara yine yükselse de Geralt'ın saldırılmasına karşı koymıyor Griffin ve kafası kahramanımızın kemeri bir parçası oluyor... The Witcher 3 çoktan iyi bir oyun oldu arkadaşlar ve CD Projekt'in oyuncunun çıkışını niye geciktirmekte olduğunu da pek anlayabilmiş değilim. Yeni bölümler mi ekliyorlar, ne yapıyorlarsa artık... Gelsin şu oyun! ■ Tuna





✓ Destiny'deki karakterler ve silahlar,
Halo hayranları için birebir



Yapım **Bungie** Dağıtım **Activision** Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **9 Eylül 2014**

Destiny

PS4'te alfa aşamasına katıldığımdan ötürü çok daha sağlam yorum yapabileceğim Destiny'yi tanımlamak için şu benzetmeleri kullanacağım: Biraz Diablo, biraz Borderlands 2, biraz da Halo. Bir MMO olan oyun, oynanış açısından Halo'yu benimsemiş, "loot" olayında da Diablo III ve Borderlands 2 söz konusu. Bir MMO olarak tasarlanan oyunda dilediğiniz yere gidip istediğiniz görevi yapabiliyorsunuz, bu çok güzel fakat Halo'nun oynanışına yillardır sinir olan ben, burada da yapay zekânın çok "arcade" bir tarzda olmasından

rahatsız oldum. Diablo III'teki ve Halo'daki gibi düşmanlarınız vurulmak için bekliyor ve hepsi birer tecrübe puanı. Oyunun alfa testine sunulan bölümlerinden bir tanesinde karanlık bir alana geliyoruz. Önce sesler geliyor, sonra da görüntüler ve bir bakıyoruz, birbirinden korkunç yaratıklar bize saldırıyor. Dead Space vari bu atmosferi yaratıkların geri koşup saçma sapan saklanması ama karanlık bölgeye girmeme rağmen bana tuzak kurmamaları bozdu, mahvetti. Daha sonra da mini bir boss ile karşılaştım ki o da güçlü saldırılardan

tan öte bir stratejiye sahip değildi. "The Tower" adındaki bölgeye gidip eşya satıp görev alabildiğimiz oyunu arcade stil MMOPPS severler mutlaka çok begeneceklerdir ama ben maalesef ilk aşamada pek beğenmedim. Oyunun Deathmatch kısmında da pek özel bir durum yok; sınıf seçimi de olmasa zaten sıradan bir FPS mücadeleinden ötesi olmayacağımdan. Yine de durun bakalım; belki oynaya oynaya ben de Halo dünyasının uzantısı olan bu dünyaya alışırı... ■ **Tuna**

Gerçekçi bir sürüs keyfi ve çeşitli kulüplerin parçası olma düşüncesi sizde de heyecan yaratıyorsa ve bir PS4 sahibiyseniz DriveClub'ı derhal listenize ekleyin. Araçların kokpit görüntülerine inanamayacaksınız...

DriveClub

Yapım **EA DICE** Dağıtım **Electronic Arts** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Mirrors's Edge

Güçlü bir karakter; Mirror's Edge'i de merakla bekliyorum. Fark ettim ki bu yıl bekleyeceğim oyun çok... Muhtemelen yeni neslin rüzgârından...

Mirror's Edge'in ilk oyun için görüntülerini, EA konferansında izledik. Sonradan da LEVEL Online'da da yayınladık. Mirror's Edge; EA konferansındaki sayılı title'dan biriydi bence. Ne var ki birkaç art çalışma ve oyun içi görüntü dışında çok fazla şey göremedik. İzlediğimiz videoda Faith, ilk oyuna göre daha hareketliydi. Bir binanın çatısından diğerine atlıyor, duvarlarda koşuyor ve iplerle tutunup kayıyordu. Bunlar önceki oyunda

da vardı tabii ki ancak dediğim gibi, oyun çok daha akıcı görünüyor. Asıl yenilikse dövüş sisteminde. Yeni oyunda birçok farklı yakın dövüş kombinasyonu yer alacak. Videoda da bunların bir - ikisini gördük ancak yakın dövüş konusundaki tek yenilik hareket çeşitliliği değil; tüm hareketler çok daha kolay şekilde gerçekleştiriyor. Koşma, kayma, atlama ve benzeri hareketler de aynı şekilde, daha kolay olacağı benziyor. Zaten firma da oyunun sınır bozucu yanlarından kurtulacaklarını söylüyor. Ne var ki mekân ve tasarım anlamında fazlasını bekliyorum. Umarım bu beklentim karşılanır.

■ **Fırat**





PES 2015, en iyi gözükene
PES oyunu olabilir.



Yapım Konami Dağıtım Konami Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

Pro Evolution Soccer 2015

PES, PES, PES... Yılların vazgeçilmez oyunucusu... Bana kalırsa PES, FIFA'yla girdiği rekabeti uzun yıllar önce kaybetti ama öyle ya da böyle, PES hala hayatımızda. Atsak atamayız, satsak satamayız. Haliyle Los Angeles'a kadar gitmişken PES standına da bir uğradık ve oyunu test ettik. Peki, memnun kaldık mı? Bir bakalım.

Biliyorsunuz; PES 2015, yeni nesle çıkacak

olan ilk PES oyunu olacak. Haliyle PES 2015'te görsellik, Konami'nin en büyük silahı. Gerçekten de oyun, hiç olmadığı kadar iyi görünüyor. Futbolcular, seyirciler, top, atmosfer... Hiç fena değil. Görsellik önemli mi? Önemli tabii ki ama yeterli değil. Konami de bunun farkında olacak ki oyun mekanlığında de değişiklikler yapmış. Öncelikle topa temas, top sürme ve benzeri hareketler çok daha yumuşak hale getirilmiş ki

bu da oynanışı akıcı kılmış. Konami'nin en büyük dezavantajlarından biri lisanslar bildiğiniz gibi. Firma bu anlamda da FIFA'nın çok ama çok gerisinde kaldı ancak bu yıl oyunda çok daha fazla lisanslı takım ve turnuva olacak. Açıkçası bu yıl PES'ten umutluyum. Oynadığım versiyon umut vaat ediyordu. Bu yüzden mutlaka inceleyeceğim gelince. ■ **Fırat**

Ve GTA V yeni nesil konsollarla birlikte PC için de satışa sunuluyor. Evet, bu oyunu oynamak için para biriktirip de yeni bir PC alanlara gün yüzü gözüktü. Oyunun E3 gösteriminde çok sağlam grafikler vardı, söylemedi demeyin.

Grand Theft Auto V

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii, PS Vita Çıkış Tarihi 26 Eylül 2014

FIFA 15

Ooo... En sevdigim! Şaşırıcı değil ama yine de belirteyim: E3'te ilk denedigim oyunlardan biri FIFA 15'ti. İki maç yapmaya vaktim oldu sadece ama özel sunumu da izlediğim için gerekli bilgiyi topladım. Sunumdan başlayalım: EA Sports'un üstüne gittiği en büyük konu, fizik modellemesi olmuş. Aslında buna alışkınız; firma bu konuda her yıl değişiklikler yapıyor ancak bu yıl en gerçekçi sonuca yaklaşmış gibi görünüyor.

Söylediğim gibi: Önceki FIFA oyunlarında ya da FIFA 14'te, ağır çekimlerde topun, oyuncunun ayağına tam olarak degmediğini görürsünüz. FIFA 15'te ise top, net şekilde oyuncunun ayağına değiyor. Bu görsel bir yenilik değil sadece tabii ki. Oyunun mekanlığını kökünden etkileyen bir yenilik çünkü bu sayede tüm paslar ve şutlar son derece gerçekçi bir hal alıyor. Tabii ki topun da fizik modellemesinde birçok değişiklik var. Bir diğer yenilikse yapay zekâda... Defans ve

hüküm oyuncuları eskisine göre çok daha iyi pozisyon alıyorlar. Defansta ve özellikle kornerlerde çok iyi pozisyon alıyor ve gol olmasını önlüyorlar. Hükümda ise top sizdeyken, defansın arkasına çapraz koşular yapıp önungüzü açıyorlar.

FIFA 15'le beraber seride bir de "duygusal zekâ / hafiza" ekleniyor. Mesela bir oyuncu, bir önceki pozisyonda kendisine sert şekilde müdahale eden oyuncuya sonraki pozisyonda karşılıklı verip oyundan atılabiliyor ancak bu yeniliğin asıl etkisini, bir takım öndeysken ya da gerideyken görüyorsunuz. Ben, fuarda karşılaşıştığım Portekizli arkadaşı 3 - 0 yenerken gördüm örneğin. Rakip takımın yapay zekâ tarafından kontrol edilen oyuncular farkı kapatmak için çok agresif bir şekilde üstüme geliyorlardı. Oyuna yeni eklenen "All attack" opsyonunu da seçince tam anlaşıyla bunaldım. Ne var ki sonuç değişmedi. :) Sonuçta bu FIFA; kötü olsa da oynayacağız, iyi olsa da... Bekleyelim o yüzden. ■ **Fırat**





Yapım Gearbox Software Dağıtım 2K Games Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 17 Ekim 2014

Borderlands: The Pre-Sequel

Ekim ayında kesinlikle izin alıyorum, bunu söyleyeyim öncelikle. Oynayacak o kadar çok oyun olacak ki... Yeni Borderlands de bunlardan biri olacak çünkü oyun gerçekten çok iyi bir yönde ilerliyor. Borderlands'den sıkılanların hiçbir şekilde ilgisini çekmeyecek olan oyun, benim gibi daha fazla Borderlands

arayanlara çok iyi gelecek. Borderlands 2'den önce olan olayları konu alan yeni oyunda Ay'ın üzerindeyiz. Bu sayede de bir zıplama, havada süzülme anlamına geliyor ve hava tankımız sayesinde bir kez daha zıplama olanağı yakalayabiliyoruz. Sürekli oksijen peşinde koşuyor olmak oyunu daha da heyecanlı hale getirece-

ğe benziyor üstelik. Silahlarımıza farklı element güçleri sağlayabilecek olan ekstradan bir eşya da sahip olacağımız oyunda, dört tane de yeni sınıf bulunuyor ve bunlardan biri de "Claptrap" adıyla bildiğimiz robottan başkası değil. Yeni nesilde bir Borderlands görene dek Pre-Sequel'dayız anlaşılan... ■ Tuna

Halo serisinin sonu hiçbir zaman gelmeyecek, bunu aklınıza kazılayın. Xbox One'in iddialı oyunları arasında başta olan Halo 5, yine multiplayer odaklı bir oyun olacak ve muhtemelen serinin fanatikleri tarafından derhal karşılaşacak.

Halo 5: Guardians

Yapım Sledgehammer Games Dağıtım Activision Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 4 Kasım 2014

Call of Duty: Advanced Warfare

E3 sayesinde nihayet Advanced Warfare'ın oynanışını da gün yüzüyle görme şansı yakaladık. Oyun elbette ki bir Call of Duty oyununa yaraşır biçimde aksiyon patlaması yaşıyor. Fakat gerçekten, bu defa oyunun farklı bir havasının olduğunu da söyleyebiliriz. Gelişmiş teknoloji sayesinde bir Call of Duty oyununda değil de bir bilimkurgu yapımdırmışsınız gibi bir hava hissediyorunuz. Matrix'te sürü halinde akan robotlara benzeyen drone'lar, Exoskeleton'lı askerler, enteresan el bombaları... Her şey bambaşa bir dünyayı gösterir nitelikte ve sanırım

bu olayları canlı canlı görmek için bile bu oyunu oynayacağınız.

Yayımlanan demoda kahramanımız Mitchell'in metrelerce yüksekten aşağı atlayıp sahip olduğu benzin yettiğince itme gücü kullanarak havada kalabilmesi gösterildi ilk olarak. Bu sayede kolaylıkla aşağı inebildi Mitchell ve yoluna devam etti. İşgal altında bir şehir karşıladı onu; şehirdeki detaylar zaten inanılmaz bir seviyedeydi ve buna bir anda çatışmalar da eklenince ortam iyicene şenlendi. Exoskeleton sayesinde normalden daha fazla zıplayabilme olanağının

alışkanlığı yapacağı şimdiden belli; eski oyulara döndüğümüzde karakterlerimiz engelli gibi gelecek.

Önceki ay dosya konusunda bahsettim gibi, el bombalarının nasıl işe yarar cihazlara dönüştüğü de sergilendi. Bomba modlarından bir tanesi, sanki termal gözlük takmış gibi düşmanları kırmızı bir lazer şovuna dönüştürüyor ve kim, nerde saklanıyor, rahatlıkla görebiliyoruz. Bombanın Smart moduya bombayı bir çeşit güdümlü füzeye dönüştürüyor ve böylece bombayı nereye attığımızın pek önemi kalmyor. Mitchell'in bir arkadaşıñın bir uçağa bomba koyması ve ardından olan şoke edici olaylarla

sonuçlanan gösterim, oyunun devamını ister halde bıraktı adeta. Gerçekte yine bir Call of Duty oyunu için heyecanlandığımı inanamıyorum. Bağımlılık mı yapıyor oyun, nedir... ■ Tuna





✓ Forza Horizon 2, önceki oyun gibi bizi özgürlükü bir oyun yapısıyla buluşturacak



Yapım **Playground Games, Sumo Digital, Turn 10 Studios** Dağıtım **Microsoft** Platform **Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **30 Eylül 2014**

Forza Horizon 2

Forza, bir araba fetişi değil arkadaşlar. Gerçekten param olsa oyunda gösterilen şu araçları bir bir alıp şahane bir garaja koyacağım ve onların yanında yatıp uyuyacağım. Tabii ki böyle bir şey yapamayacağımız için de ne yapıyoruz, Forza Horizon 2'yi almaya çalışıp o araçları kullanı-

yormuş gibi davranışıyoruz. 200'den fazla araç içerecek olan oyun tamamıyla özgür bir oyun olacak, istediğimiz yere gidip fark etmeden multiplayer ortamların içine düşeceğiz. (Multiplayer modları oyuna entegre.) Grafiklerin Xbox 360'ta iyi, Xbox One'da inanılmaz bir seviyede

olacağı oyun bence Gran Turismo'y'u solladı gitti bile ama kararı yine de yarış müdüvillerine bırakmak gerekiyor. Şahsen bu oyunu oynamayı oynamayacağımdan emin değilim lakin şu arabalara bakıp durmak bile farklı bir duyguya, his, kalbim, gidiyorum ben, elveda... ■ **Tuna**

Crystal Dynamics'in Tomb Raider'ı baştan yaratması çok iyi bir başarı getirdi, Square Enix de oyunun devamını talep etti. Tomb Raider'ın kaldığı yerden devam edecek olan yeni oyunda umuyoruz ki Lara Croft bu kadar çığlık atmaz.

Rise of the Tomb Raider

Yapım **Massive Entertainment** Dağıtım **Ubisoft** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2015**

Tom Clancy's The Division

Ne kafasında ünlem işaretiley size görev vermek için bekleyen NPC'ler var burada, ne de sınıflar. The Division bir MMO belki fakat alıştığınız MMO'lardan bir hayli farklı. E3'te çok

fazla hakkında yeni bilgi verilmemiş olsa da mevrakları The Division standının başından ayrılmadı. Oyun bir anlamda DayZ'ye ve State of Decay'e de benzıyor zira oyuna başladığınızda yanınızda

sadece üç günlük erzak bulunuyor; eğer bu üç gün içinde envanterinizi yenilemezseniz ölüyorsunuz. Bolca çatışmanın bulunacağı oyun gizliliği ve stratejiyi de oynanışta önemli bir yere koyacak. Karakteriniz belirli bir sınıfın üyesi olmayacak ve yetenek ağıacıyla istediğiniz gibi oynayabileceksiniz. Birtakım tarafların da olacağı oyun New York'ta geçecek, kaliteli, yeni nesil grafiklere sahip olacak ve sanırım birçok kişi tarafından da sevilecek. ■ **Tuna**





Yapım Insomniac Games Dağıtım Microsoft Platform Xbox One Çıkış Tarihi 31 Ekim 2014

Sunset Overdrive

Gegen ay dergide ilk bakışına yer verdigimiz Sunset Overdrive, bu yılki E3'te Microsoft'un en önemli kozlarından biri konumundaydı. Birçok multi-platform oyun için yapılan exclusive anlaşmaları bir kenara bıraklığımızda, Xbox One'a özel oyunlar arasında en dikkat çekeni yine Sunset Overdrive oldu. Defalarca dille getirdiğimiz gibi, oyunun öylesine renkli bir içeriği var ki en ufak bir şiddet ögesi içerdigini söylemek güç gerçekten. Yapı itibariyle Dead Rising 3'ü bir hayli andıran Sunset Overdrive, birbirinden absürt silahları

kullanarak önmüze geleni indirdiğimiz bir aksiyon oyunu. E3'teki sunumda da ön plana çıktıgı üzere oynanıştaki temel öğelerden biri, karakterin bulunduğu şehirde yol alma sistemi. Yere indiğimizde her şey normal, yürüyor ya da koşuyor ama bir yerlere tırmanınca adeta bir raya giriyor ve oyunun bize izin verdiği ölçüde seyahat ediyoruz. Bu sistemin oyuncuları rahatsız edip etmeyeceğini oyun çıktıığında göreceğiz. E3 sonrası gelen son bir detay da not düşmek gerekirse oyunda kendimizi kadın bir karakter yaratabileceğiz. ■ Şefik



Persona 4'le herhangi bir şekilde alakası olan herkesin tanıldık yüzler göreceği, Persona 4 Arena'nın üzerine birçok eklentiyle birlikte gelen Ultimax, dövüş oyunu sevenleri de mutlu edecek türde bir yapım. Hemen gelse de oynasak artık!

Persona 4 Arena Ultimax

Yapım Firefly Studios Dağıtım Firefly Studios Platform PC Çıkış Tarihi 2 Eylül 2014

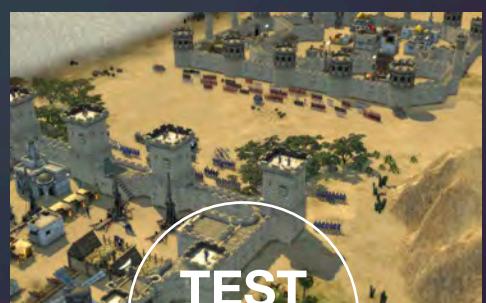
Stronghold Crusader II

Biraz da strateji... Konu, türü sevenlerin yakından takip ettiği Stronghold Crusader'in yeni versiyonu... Küçük bir ekibe sahip olan Firefly Studios, süper bir karavan kiralamış ve fuar alanının karşısındaki alana konuştanmış. Bz de Los Angeles'taki son günümüzde karavana ugrayıp Pazarlama Müdürü Nick Tannahill ve Yapımcı Paul Harris'le bir kahve içtiğ ve Stronghold Crusader II'yi test ettil.

İlk oyunun üstünden uzun zaman geçti, biliyorsunuz. Haliyle günümüzde çıkan bir oyunun 3D olmaması düşünülemez. Firefly Studios'un ilk yeniliği de oyunu 3D'ye çevirmek olmuş. Artık kamerayı istediğiniz gibi çevirebiliyor ve zoom & unzoom yapabiliyorsunuz. Bu da kale inşası adına oyna büyük bir esneklik katıyor. Genel olarak da oyun

fazlaıyla detaylı ve güzel görünüyor. Yeni fizik motoru da oynanışta değişikliklere yol açıyor tabii ki. Örneğin, kale duvarlarının yıkılması zamana yayılıyor. Kare kare duvarın yıkıldığını görebiliyorsunuz. Haliyle, kalelerin yıkılması eskisine göre daha çok zaman alıyor. Bu da stratejik değişiklikler gerektiriyor.

Oyunda, eskisine oranla daha fazla tuzak mevcut. Örneğin, düşmanların başlarından aşağıya kaynar zift boşaltabiliyor ya da çevreyi ateşe verebiliyorsunuz. Kabul etmek gerek: Sadistçe ama etkili... Stronghold Crusader II, türün Age of Empires tarafından değil, StarCraft II tarafından domine edildiği bir döneme dönüyor. Dolayısıyla işi çok kolay değil ama gördüğümüz kadaryla oyun çok güzel. ■ Fırat



ÖZEL
GÖSTERİM



Yapım Kojima Productions Dağıtım Konami Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi Belli Değil

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

A çokçası hiçbir zaman Metal Gear Solid'ı çok sevmemiş ancak oyunun her versiyonunu bir şekilde oynamaya ve gelişimini takip etmeye çalıştım. Dolayısıyla "Hakkında bilmem var" diyebilirim. Fuarda gösterilen video, Ocelot'la ve Snake'le açılıyor. İkili, kısa bir sohbetin ardından ayrılıyor ve Snake -atıyla beraber- düşman bölgесine giriyor. Oyun da böylelikle başlamış oluyor. Görüntü güzel; uçsuz - buksız bir çöldeyiz. Şöyledir bir çevreye baktıktan sonra iDroid'imi çırıp haritaya ulaşıyor ve kayıp arkadaşımızı haritadan işaretliyoruz. Aynı şekilde düşmanları da yine iDroid'ımızden işaretliyoruz. Bu sırada

görünmemek için aşağıya doğru kaykılıyoruz. Daha sonra atımızdan iniyor ve düşmanların arasında sızyoruz. Oyunda Ground Zeroes'dan daha güçlü bir gizlilik ve sizme mekanığı kullanılıyor. Örneğin, Snake'in protez kolunu duvara vurarak düşmanların dikkatlerini dağıtabiliyorsunuz. Videoda ayrıca Peace Walker'daki "Fulton" sisteminin geri döndüğünü görüyoruz. Bilenler bilir; bayıltığınız düşmana bir paraşüt bağlayıp onu havaya fırlatıyor ve ana üsse gönderiyoruz. Aynı zamanda bu sistemi çevredekiler kutular ve hatta keçiler üstünde bile kullanabiliyorsunuz. (Takıldığım nokta şu: Düşmanları fırlatırken çok fazla ses

çıkıyor ve diğer düşmanlar, bu sesi duymuyor. Gizlilik gerektiren "ciddi" bir oyun için rahatsız edici bir detay.) Videonun hemen hemen tamamı, düşmanlara sessizce yaklaşarak, onları bayıltarak ve ana üsse göndererek (Fulton) geçiyor. Üstelik yapay zekâ bu konuda çok başarılı değil; ses çıkarmanız rağmen yanlarına yaklaşmanızı fark edemiyor. Gördüğüm kadaryla yeni MGS, seride ve türde büyük yenilikler getirmiyor ancak bu, serinin fanatikleri için bir şeyi değiştirmeyecektir çünkü MGS, her zaman hikâyesiyle ön plana çıkmıştır. Yine de hayal kırıklığı yaşadığımı söylemeliyim; farklı bir şeyler bekliyordum. ■ **Fırat**

Bayonetta 2'nin sadece Wii U'ya gelmesi sınır bozucu bir konuyken, PlatinumGames Xbox One'a özel Scalebound'u bir fragmanla duyurdu. Ejderhaların başrolde olduğu oyun bakalım Bayonetta kadar eğlenceli bir aksiyon oyunu olacak mı...

Scalebound

Yapım Crytek Dağıtım Crytek Platform PC Çıkış Tarihi 2014

Arene of Fate

Arena of Fate'i merakla bekliyordum çünkü MOBA, Crytek gibi "FPS kökenli" bir firma için deneyimsiz bir alandı. CryENGINE ve MOBA, özel bir karışım olabilir. Öyle de olmuş gibi görünüyor.

Takip edenler bilirler; Arena of Fate, DotA'yı, yanı Defense of the Ancients'i temel alıyor ancak Arena of Fate'te oyunu kazanmak için üç farklı yol izleyebiliyorsunuz. Overwhelm (Düşman üssünü yok etmek), Outscore (düşmandan önce 10 puana ulaşmak) ve Outlast (20 dakikalık süre bitene kadar hayatı kalmak ve düşmandan yüksek puana sahip olmak). Aslında oyunun öne çıkan özelliklerinden biri de bu 20 dakika sınağı. Bu kısıtlama siz hızlı olmaya ve aynı zamanda çabuk düşünmeye itiyor. Karakter portföyü de dikkat çekici; oyun, Kırmızı Başlıklı Kız'dan Lionheart'a kadar birçok ilginç karaktere sahip. Gelelim CryENGINE'in bir MOBA'da nasıl işlediğine... Oynadığımız test versiyonu, ücretsiz bir online oyuna göre son derece güzel gözüküyor ve oldukça akıcıydı. Animasyonlar da aynı şekilde, çok yumuşaktı. Diğer MOBA'lardan fazla ayrılan yanı olmasa da arabirim layout'unu

da çok kullanışlı bulduğumu söylemeliyim. Oyunun sorunu, türde çok şey katmaması gibi gözükebilir. Gerçekten de oyun biraz "old skool" bir havaya sahip. Ne var ki şunu unutmamak gereklidir: MOBA, Crytek için çok yeni bir alan ve Kardeşler'e zaman tanımak gereklidir. ■ **Fırat**



Mobil Oyunlar



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix
Platform iOS, Android Çıkış Tarihi 2014

Hitman Sniper

Hitman: Absolution'ın yanında piyasaya sürülen, Hitman: Sniper Challenge'a benzerlik gösteren Hitman Sniper kaliteli görselliğiyle ön plana çıkarıyor ve buna free-to-play oynanış modeli ekleniyor. Evet, tamamıyla bedava oynanabilecek olan Hitman Sniper çeşitli silahlarla, birtakım görevleri yerine getirmemizi isteyecek. Oyunu ne kadar çok oynarsak o kadar fazla görev ve silaha ulaşabileceğiz fakat paramız çoksa belirli ücretler ödeyerek, pek fazla uğraşmadan da istediğimiz noktaya gelebileceğiz. Oyuncuların gelen yorumlara göre de şekillenecek olan oyunun bedava olması sayesinde çok daha geniş bir kitleye hitap etmesi planlanıyor. ■ Tuna



Yapım Wargaming Dağıtım Wargaming
Platform iOS, Android Çıkış Tarihi 26 Haziran 2014

World of Tanks Blitz

Bu oyun iOS için çıktı arkadaşlar, hemen mobil marketleri ziyaret edin, bu bir ikincisi, oyun tamamıyla bedava! İçinde bolca tank barındıran oyunun World of Tanks'ten en büyük farkı çok daha hızlı oynanabilmesi. Orijinal oyundan birçok tankı içermesi beklenen oyunda yine sınıflar bulunacak ve bu sınıfların farklı özellikleri gözler önüne serilecek. Tank modellerini bu bağlamda görsel olarak değil, oynamışa uygun olarak seçeceğiz. Dokunmatik panele uygun kontrollerle gelecek olan oyunu World of Tanks fanatikleri havada kapacaklardır ve tahminimce bedava bir oyun olmasıyla da cep telefonlarında oyun marketini dolaşanlar da bir şans vereceklerdir. ■ Tuna

Yapım HexaDrive Dağıtım Capcom
Platform iOS Çıkış Tarihi 2014

Monster Hunter Freedom Unite

Hâlihazırda PSP'de çıkan ve Mayıs ayında Japonya'da da iOS'a uyarlanan Uzak Doğu çırılıtı Monster Hunter Freedom Unite, bizim kıylara da gelmek üzere. Yaklaşık 500 saatlik bir oyun süresi bulunan oyunda 400 kadar da görev bulunuyor. İnternet üzerinden arkadaşlarınızla birlikte de tecrübe edebileceğiniz oyun, ortaklaşa çalışmanın meyvelerini veriyor ve güçlü düşmanları çok daha kolayca halledebiliyorsunuz. Eğer online arkadaşınız yoksa da yapay zekâ yanınızda çağırabilirsiniz üstelik. Görevlerin yapısından çok karşılaşacağınız yaratıklara ve ödüllere odaklı olmuş olan oyun, gerçekten büyük bir çırılık ve oyunun sunduğu o bağımlılığı bir yerinden yakalarsınız, oyunu elinizden bırakmanız da çok zor olacak. ■ Tuna



Yapım CD Projekt RED Dağıtım CD Projekt RED
Platform iOS, Android Çıkış Tarihi 2014

The Witcher Adventure Game

“The Witcher” adını orada gördünüz, heyecanlandınız normal olarak. Yalnız bu bildiğiniz Witcher oyunu değil, aksine, bir maşaüstü oyunu. The Witcher’ın geçtiği dünyada ve bölgelerde geçen oyunda Witcher kitaplarından ve oyunlarından tanıdığımız Geralt of Rivia, bir “bard” olan Dandelion, acımasız bir büyüğün Triss Merigold ve cüce savaşçı Yarpen Zigrin seçebileceğimiz karakterleri oluşturacak. Birçok yaratığın peşinden koşacağımız görevlerle dolu olacak oyunda bu görevlerin karşılığında para kazanacağız ve birçok karakterle tanışıp çeşitli ittifaklar kurabileceğiz. Oyunun tabletlerde çok daha iyi bir performans vereceğini de belirtmeden geçmeyeceğim. ■ Tuna



Sony Özel

Geçtiğimiz yıl olduğu gibi bu yıl da Sony E3'ü salladı ve bombaları art arda patlattı. Yine oyunlar ön plandaydı ve oyun yayını yapmanın yeni yolları, yeni özellikleri de tanıtıldı. Sony belki herkesin ağını apaçık bırakacak, daha önce hiç duyurmadığı bir yapımı sahneye koymadı ama gösterdikleri yine de seyircilerin bolca alkış bırakmasına yetti. Multi-platform oyunlarda PS sistemlerine özel ekşitilerin ve özelliklerin olması da bir başka dikkat çeken noktaydı.

Sony bir kez daha PS4 ve yeni servisleriyle ne kadar iddiyalı olduğunu kanıtladı...



Yapım Sumo Digital Dağıtım Sony Platform PS4 Çıkış Tarihi Kasım 2014

LittleBigPlanet 3

Hayatınızda hiç LittleBigPlanet oynamadıysanız ve bir PS4 sahibiyseniz, bu oyunu mutlaka listenize ekleyin. LBP oyunlarının tümüne bir göz attıysanız ve bu isim sizde bir heyecan yaratmıyorsa da bu oyunu gezin, bir sonraki oyuncunun tanıtımına atlayın. PS4'e özel olarak tasarlanan yeni LBP elbette ki mükemmel grafiklere sahip olacak, oyunu ekranda bir kez gördükten sonra gözlerinizi alamayacaksınız. Sackboy yine lider koltuğunda fakat bu defa ona üç arkadaş daha katılıyor: Oddsock, Swoop ve Toggle. Eğer oyunu dört kişi oynarsanız, herkes bu karakterlerden

birini seçebiliyor ama oyunu tek kişi oynarsanız da bu karakterler arasında kendiniz geçiş yapabiliyorsunuz. Oddsock duvarlarda koşup duvardan duvara atlayabilen bir yaratık. Swoop uçabiliyor ve bu yüzden de en kullanışlı karakterlerden biri. Swoop'un arkadaşlarını tutup taşıyabilmesi de cabası... Toggle ise büyüp küçülebilin, büyündüğünde daha ağır olup çeşitli platformları çalıştırabilen, kutuları itebilen ve küçüldüğünde de ufak boşluklardan geçebilen, enteresan bir varlık. Sackboy'un da elinde farklı işlere yarayan silahlar taşıyabildiğini düşününce, varın ileriki

bölümlerde ne tip bulmacalarla karşılaşacağınızı siz hesaplayın. Yine bolca sticker toplayacağımız da E3 demosunda gözler önüne serilirken oyun mekânları önceki oyunlardan pek de farklı gözükmemiyoordu. Elbette ki artık bir yere varmanın, farklı karakterler sayesinde birden çok yolu var ama görsellik ve işleyiş önceki oyunlardan çok da değişik değil. İlk iki oyunda yaratılmış bölümlerin aynen üçüncü oyunda da kullanılabileceği müjdesi verilirken salonda kopan alkışlar, bu oyunun tutacağı anlamını taşıyordu... ■ Tuna

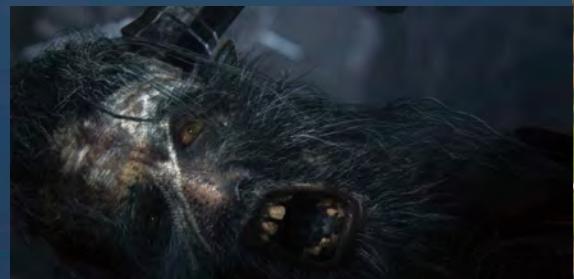
Yapım From Software Dağıtım Sony Platform PS4 Çıkış Tarihi 2015'in ilk çeyreği

Bloodborne

Buyurun size bir kazık oyun daha. Dark Souls kadar zor olur mu, bilinmez ama bu oyun için Demon's Souls'un ruhani takipçisi diyor yapıcı From Software ki Demon's Souls da ga-yet kazık bir oyundu. (Bir yazımızda Dark Souls ile Demon's Souls'u karıştırdım diye bir okur bana azar kayımıstı, o aklıma geldi şimdidi. Gerçekten isimleri çok farklı değildi, asla karışamazlar!) Bloodborne, E3 2014'te kapalı kapılar arasında denendi, açık alandaysa fragmanı döndü durdu. Son derece karanlık bir oyun olması beklenen Bloodborne, "Yharnam" adındaki bir şehirde geçiyor; bu şehir ki göçebelerin uğrak merkezi. Ne var ki şehir bir hastalığa esir oluyor ve

tüm yaşıyanlar garip birer yaratığa dönüşüyor. Hastalıktan etkilenmeyen biz de bu yaratıkların soyunu kurutmak için harekete geçiriyoruz. Oynanışta Demon's Soul kadar yavaş olmayacak olan oyun, daha hızlı ve saldırılardan daha yoğun olduğu bir yapımla yolunda ilerliyor. Kahramanımız elbette ki gard alacak, kaçış hareketleri yapacak fakat sürekli karşı tarafın ağılığını da kollamayacak. Bir tane yakın dövüş silahına, bir tane de menzilli silaha sahip olacak karakterimiz ve DmC'den Dante misali hareketlerle düşmanlarının üstesinden gelmeye çalışacak. (O kadar abartılı kombolar beklemeyin tabii.)

Demon's Souls'a göre yapay zekası daha gelişkin ve daha agresif yaratıklara ev sahipliği yapacak olan oyun, bizi zorlu bir maceraya şimdiden sokmuş durumda, söylemedi demeyin. ■ Tuna





Yapım Dimples, Shift, Sony Dağıtım Sony Platform PS Vita Çıkış Tarihi 2014

Freedom Wars



Haklısınız, PS Vita'da şöyle aleti alırdı - cak derecede kaliteli bir oyun bir türlü çıkmadı. Killzone iyidi, Uncharted: Golden Abyss bayağı iyidi, Gravity Rush güzel oyaladı ama bu oyunların hiçbirini size önerip PS Vita almanızı da söyleyemem. Bu açığı hangi oyun kapatacak bilinmez ama belki de -sadece belki- Freedom Wars buna yaklaşabilir. Dünyadaki kaynakların son derece az olduğu bir dönemde, insanlar en ufak suçlarda bile bir milyon yıl hapis cezasına çarptırılıyor. Hapis cezasını azaltmak için de devletin verdiği birçok tehlikeli görevde çalışabiliyor suçlular ve tabii

ki çoğu telefon oluyor, az olan kaynaklar yetmeye devam ediyor. Biz de bu suçlardan bir tanesinin kontrolünü ele alıp oyuna başlıyoruz. Bir şekilde Soul Sacrifice gibi oynanan oyunda bolca görev alıp bu görevlerin sonucunda karakterimizi geliştirmek, yeni ekipmanlarla donatılarak ve hikâyede ilerliyoruz. İşin en güzel tarafı bu değil; her yaptığımız görev bir milyon yıllık esaretimizden biraz kiriyor. Yani oyunda yaptığımız her şeyin önemli bir amacı var ve o da özgürlüğe giden yolda adımlar atmak... Konu güzel, yaptıklarımız da anlamlı ama bunların hiçbirini iyi bir oynanış olmadan işe



yaramaz ki Freedom Wars burada da çuvallamıyor. E3'teki oynanabilir demoda savaşların son derece eğlenceli geçtiğini gördük. Karakterimiz çok seri bir biçimde hareket edip yakın dövüşü ve menzilli silahlarını geçişler yaparak kullanabiliyor, farklı farklı kombolara imza atıyordu. Yapay zekâının da yardımımıza koştugu oyunu dilersek Ad-Hoc ile yakındaki PS Vita sahipleriyle, dilersek de online olarak diğer oyuncularla oynayabilecek olmak da çok sevindirici bir haber zira bu oyunu başkalarıyla birlikte oynamak, tek kişi oynamaktan daha eğlenceli hale getirecek gibi duruyor. ■ Tuna

Yapım Evolution Studios Dağıtım Sony Platform PS4 Çıkış Tarihi 8 Ekim 2014

DriveClub



Altı kişilik kulüplere girmeye çalışacağınız, online kısmı acayıp gelişmiş, gerçekçilik seviyesi tavan yapmış bir yarış oyunu mu arıyorsunuz? Uzağa gitmeyin, size hemen bir tane DriveClub sunuyorum. (Paket anlamında.) Gran Turismo'yu solda sıfır bırakacak olan, Forza'nın da en sağlam rakibi olması beklenen oyunun E3 sunumunda her şeyden öte, hava durumu ön plandaydı. İnanılmaz gerçekçi bir yağmur simülasyonuna sahip olan oyunda bu gerçekçilik sadece grafiklerle sınırlı kalmayacak ve oynanışı da radikal

biçimde değiştirecek. Yağmur yağmaya başladığında pist çok daha kaygan bir hale gelecek, aracı yolda tutmak zorlaşacak. Yağmurun şiddeti arttığında lastikler yere biraz daha sağlam basacak belki ama bu defa da öünüüz görmeniz çok zorlaşacak. Aynı şekilde gece yapılan yarışlarda, sisli havalarda öünüüz görmeniz tam anlamıyla imkânsız hale gelecek ve en iyi dostunuz, öünüzdeki aracın kırmızı ışıkları olacak. Karlı havalarda, firtinanın esir aldığı dağ havasında da bela peşimizi bırakmayacak.

Daha da kötüsü, hava durumu geçişleri biraz ani olacak ve bir anda kötü havayla baş başa kalabileceğiz. Birçok challenge'a sahip olacak olan oyunda amaçsız kalmamız da neredeyse imkânsız hale getirilmiş durumda ama bunun için yine de yarışmayı sevmeniz gerekiyor. Araçlardaki detaylar gayet iyi fakat araçların iç donanımını görebildiğimiz kokpit görüntüsünde apayrı bir detay var. Kim bilir belki ilerde Morpheus bu oyuna destek verir ve gerçekten bir araba kullanıymuşuz hissi yaratır. ■ Tuna





Yapım **Bungie** Dağıtım Activision Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **9 Eylül 2014**

Destiny (*Exclusive içerik*)

Gelin size Destiny'nin Sony boyutunu anlatayım. Sony'nin E3 sunumunda kendine büyük bir yer edinen Destiny'nin Sony tarafından böylesine el üstünde tutulmasının en büyük nedeni, Sony'nin Destiny'yi gözüne kestirip neredeyse "exclusive" haline dönüşmüş olması. Bildiğiniz üzere Destiny'nin

alfa sürümü geçtiğimiz ay PS4 için kullanıma açıldı ve içinde bulunduğu şanslı insanlar tarafından oynandı. 17 Temmuz'daysa tüm PS4'cülere oyunun betası açılacak, herkes Destiny'yi deneyimleyebilecek. Oyunun Japonya'daki çıkışnya sadece PS3 ve PS4'e özel kalacak; oyun bu adada hiçbir zaman

Xbox 360 ve Xbox One için çıkmayacak. PS4'ün beyaz versiyonunun Destiny ile birlikte özel olarak satışa sunulacağı da belirtirken, oyunun 500 milyon dolar gibi fantastik bir maliyete (Reklam ve diğer giderler de dahil.) sahip olduğunu da hatırlatmakta fayda var. ■ **Tuna**

Yapım **Naughty Dog** Dağıtım **Sony** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **2015**

Uncharted 4: A Thief's End



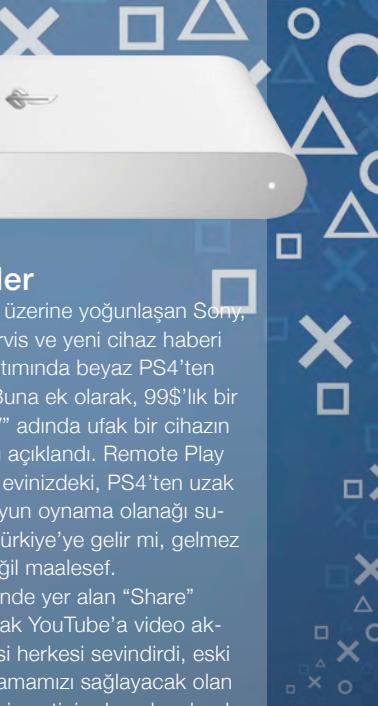
2013 yılında açıklanan fakat oyunun hikâye departmanında yer alan, daha önceki Uncharted oyunlarının senaryosunu da kaleme alan iki önemli ismin (Amy Hennig ve Justin Richmond) ayrılmayı bir bocalama evresine giren oyun, The Last of Us'in yazarlarının devreye girmesiyle

gerçeğe dönüştü, dönüşüyor. Her ne kadar oynanışa dair bir şeyler paylaşmamış olsa da Sony, yayımladıkları fragmanın tamamıyla PS4 grafikleriyle ekranda olduğunu söyleyerek herkesin heyecanlanmasını sağladı. Oyunda yine Nathan Drake başrolde ve ona Sullivan eşlik ediyor. Oyunun

tam olarak nerede gececeği belli değil ama fragmanda yakalanan ipuçlarıyla Güney Afrika, Madagaskar civarında olacağımız düşünülyor. Birtakım korsanlık olaylarının da vuku bulacağı oyun, büyük ihtimalle gayet iyi bir oyun olacak ve PS4'ü bir kez daha çok seveceğiz. ■ **Tuna**

Her ne kadar oynanış videosu göremesek de yeni oyun bizi bir hayli heyecanlandırdı





TEST
ETTİK

Yapım Ready at Dawn Dağıtım Sony Platform PS4 Çıkış Tarihi 2015'in ilk çeyreği

The Order: 1886



Ready at Dawn, Okami'yi Wii'ye uyarlayan ve God of War'un PSP versiyonlarını yapan firma... Ve o firma, PS4'ün "exclusive" oyunu ve fuarın bombası The Order: 1886'i geliştiriyor. Bu çok ilginç çünkü The Order: 1886, firmanın referanslarını göz önüne alırsa oldukça dikey bir geçiş.

Bilmeyenler için: Oyun, Viktorya Çağında; geçiyor ancak dünya, steampunk... Yani Big Ben, Big Ben değil; Westminster, Westminster değil. (Londra benden sorulur.) İnsanlar ve yarı-insanlar arasındaki savaşın tam ortasındayız.

Oyunun başındaki trailer'da, zombi vari bir yaratık, bir cesedi yiyor. Bu sahnede ilk fark ettiğimiz şey şu: Oyun tam anlamıyla sinematik ve mükemmel görünüyor, hatta konsolda oynadığımız oyunlar arasında en iyi görselliğe sahip oyun olduğunu söyleyebiliriz. Bunda teknik kaliteden çok, kullanılan renk skalası ve yaratılan alternatif

karanlık dünya etken. Ek olarak, animasyonlar ve kamera açısı da oyuna apayı bir hava katıyor. Ve her şey olabildiğince akıcı ve gerçekçi görünüyor.

Oynadığımız bölümde Sir Galahad'ı (Karakterlerin çok etkileyici ve "inandırıcı" olduğunu söylemeliyim.) kontrol ederek devrimcilerle çatışıyoruz. Elimizde "Thermite Rifle" adında bir silah vardı; bu silahlla düşmanlarımızın üzerine bir alüminyum okşit bulutu yayabiliyor ve sonra onları ateşe verebiliyorduk. Tüm bu olanlar ufak çapta bir kaos yaratmamıza sebep oldu ve bu inanın bu kaos, harika şekilde resmediliyor. Oyunu adını veren The Order, antik bir şövalye grubu ve bu grup, "Blackwater" adında bir likit kullanıyor. Blackwater, sadece yaralarınızı iyileştirmeye yaramıyor, aynı zamanda size Blacklight da veriyor ki bu sırada ekran griye dönüyor ve zaman yavaşlıyor. Bu oyunlarda uzun süredir kullanılan, hatta Max Payne'le popüler olan

Yeni servisler

Daha çok oyular üzerinde yoğunlaşan Sony, birkaç tane de servis ve yeni cihaz haberi verdi. Destiny tanıtımında beyaz PS4'ten bahsettiğim zaten. Buna ek olarak, 99\$'lık bir fiyattan ve "PS TV" adında ufak bir cihazın da satışa çıkacağı açıklandı. Remote Play özelliği sayesinde evinizdeki, PS4'ten uzak bir televizyonda oyun oynamaya olanlığı sunacak olan alet, Türkiye'ye gelir mi, gelmez mi, henüz belli değil maalesef.

Gamepad'ın üzerinde yer alan "Share" tuşuyla direkt olarak YouTube'a video aktarımı yapılabilmesi herkesi sevindirdi, eski PS oyunlarını oynamamızı sağlayacak olan PlayStation Now hizmetinin de çok yakında devreye gireceği heyecan yarattı.

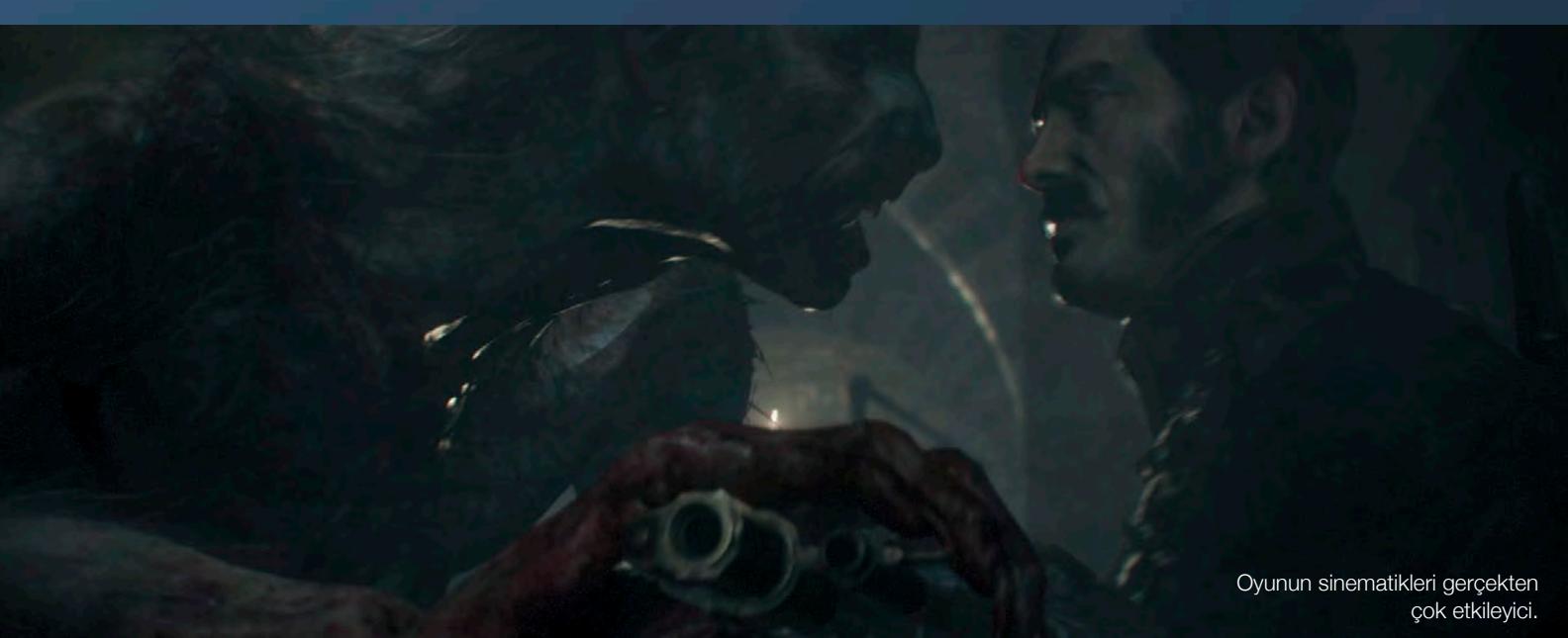
Daha da büyük bir haber free-to-play oyunlarla ilgiliydi. PS4'ün free-to-play oyunlara müthiş bir destek vereceği ve bunun için PS Plus abonelisinin bile gerekmeyeceği haberi, PS4'ün gerçek bir oyun makinesine dönüşeceğini sinyallerini veriyordu. Hâlihazırda gayet iyi olan PS4, tüm bu yenilikler ve servislerle birlikte çok acayıp bir noktaya gelecek; söylemişti dersiniz...

bir sistem ancak Ready at Dawn, neyi - nasıl kullanacağını çok iyi biliyor. Yani bu sahneler de oldukça etkileyici.

Oyunun tek sorunu biraz çizgisel olması olabilir ancak oyunun tamamlanmasına daha çok var; değişiklikler olabilir.

Kısacası, The Order: 1886, Alien Isolation'la birlikte E3'te en çok etkilendiğim oyunlardan biri oldu. ■ **Fırat**

Oyunun sinematikleri gerçekten çok etkileyici.



Bağımsız Oyunlar



Yapım Playdead Dağıtım Microsoft Platform Xbox One Çıkış Tarihi 2015

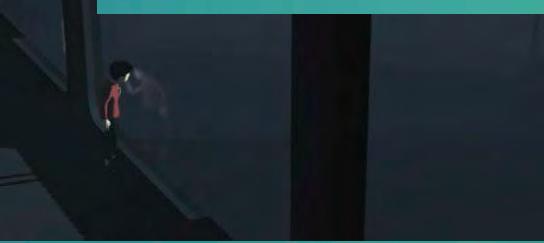
Inside



Imbo'nun yapımcılarından gelen ve E3 Ödüllerinde en iyi platform oyunu olarak belirlediğimiz Inside, gerçekten büyük bir sürpriz oldu herkese. Hakkında pek fazla bilgi verilmeyen ama oyun içi görüntülerle bezeli kocaman bir fragmanla birlikte tanıtılan Inside, gerçekten heyecan verici bir yapım. Oyunda ufak bir çocuğu kontrol ediyoruz ama çocuğun amacından bir haberiz. Fakat anlıyoruz ki durumu pek de iç açıcı değil. Birileri peşinde olduğu gibi dünya da garip bir yer haline gelmiş. 1984'ten fırlama bir ortam

söz konusu...

Kahramanımızın pek bir gücü ve özgürlüğü olmayacağı büyük ihtimalle ve ancak zıplayıp hoplayarak engelleri aşmaya çalışacak. Örneğin, oyunun bir kısmında, spot ışıklarının altında fark edilmeden yürümek için diğer insanların yürüyüşünü taklit ediyoruz ve buradan da anlıyoruz ki farklı durumlarda, farklı işler yapmamız gerekecek. Oyun aslında oynanıştan çok sade grafikleri ve tarzı ile dikkat çekiyor. En iyi platform oyunu olarak seçilmesinde de bunun etkisi büyük. ■ Tuna



Yapım Giant Squid Dağıtım 505 Games Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi 2016

Abzû



Atmosferi sağlam bağımsız yapımlardan hoşlanıyorsanız, Abzû çıktığında çok sevinceksiniz zira oyun tam anlamıyla bir başka dünya.

Journey ve Flower gibi oyunların yapımında bulunan Matt Nava'nın yeni projesi olan oyun, bizi denizler altına götürüyor. Oyundaki amacımız henüz belli değil ama bir çeşit araştırma içinde olduğumuzu tahmin ediyoruz. Denizinin son derece basit ve etkileyici grafiklerle resmedildiği oyunda balıkların arasında yüzeceğiz, devasa balinalarla karşılaşacağız, köpek balıklarının sinsi saldırılara maruz kalacağız

ve yüzükçe yüzeceğiz. Bu yüzme hadisesi oyunun ne kadarlık bir bölümünü kapsayacak, henüz bilmemek de yayımlanan fragman sayesinde zaman zaman ayaklarımızın üzerinde duracağımızı da gözlemediğim. Saniyorum ki deniz altında geçen maceramızın belirli kısımlarında bazı mağaralar keşfedecek ve bunların içine girerek ne var, ne yok kolaçan edebileceğiz. Dediğim gibi, Journey ve Flower gibi oyunlarda konudan çok hisler önemli olduğu için bu oyundan da inanılmaz bir senaryo veya bağımlılık yapan bir oynanış beklemek yanlış olacaktır. Eğer yayılmışlığı kadar güzel gözü-

kürse bu oyunu oynamamak için bir sebebişim olmayacak. ■ Tuna



Yapım Croteam Dağıtım Devolver Digital Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi 2014'ün son çeyreği

The Talos Principle



Croteam'in Serious Sam'den vazgeçtiğini artık rahatlıkla söyleyebiliriz. Firma Serious Sam ile getirdiği aksiyon dozajı yüksek oynanışın yerini, The Talos



Principle'la sakinlige ve bulmaca çözmeye bırakıyor. Birinci şahıs kamera açısından oynanan oyun "filozofik bir bulmaca oyunu" olarak adlandırılıyor ve bu bağlamda da gitgide zorlaşan birçok bulmacayı çözmeye çalışıyoruz.

E3'te bulunan oynanabilir demoda karakterimiz önce Tetris benzeri bir bulmacayı çözüyordu ki bu işin kolay kısmışıydı. Daha sonra yer yer duvarlar olan, yer yer boşluklarla bezeli bir mekânda, farklı renklerde lazerler çıkan tripodları bulmacayı çözmek için yerlestirmesi isteniyordu. Tabii kocaman alan, neyi nereye koyacağınızı düşünürken sürekli dolaşıyor ve lazerleri uygun gelecek yerlere yerleştirmeye çalışıyorsunuz.

Bolca kafa karıştırmayı gerektiren oyun ancak sağlam bulmaca meraklılarına hitap edecek gibi duruyor zira demoda olanları izlerken bile kafam yoruldu... ■ Tuna





Yapım Acid Nerve Dağıtım Devolver Digital Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi 2015'in ilk çeyreği

Titan Souls



Shadow of the Colossus'u sevenlere, bu oyunun çok daha "light" bir halini sunmaktan gurur duyuyorum. Titan Souls, aynı SotC'de olduğu gibi tek bir düşmana karşı uzunca bir süre savaştığımız, kuşbakışı görüntülerden oynanan, zorlu bir oyun. Kahramanımızın bir yayı ve bir tane de oku bulunuyor sadece. Karşısında da sizi çeşitli şekillerde, binlerce kez öldürecek olan güçlü yaratıklar. Bunların hepsiyle aynı anda karşılaşmamıysınız elbette ki, hepsi teker teker geliyor. İşin daha da güzel tarafı, onları sadece tek vuruşta öldürerek biliyorsunuz; tabii ki zayıf noktalarını, yaratık sizin öldürmeden önce

bulabilirsiniz...

Bu büyük yaratlıkların elbette ki bir saldırısı var ve buna iyice dikkat etmek gerekiyor. Her yaratık bir şekilde, az bir aralıktır da olsa açık veriyor ve o aralığı değerlendirebilirseniz oku kalplerine saplıyorsunuz. Okunuz uzaklarda bir yere gittiye de endişe etmenize gerek yok; okunuzu geri çağırmak mümkün ve hatta ok geri gelirken, üzerinden geçtiği şeyle de zarar veriyor.

Ancak sağlam bir sabra sahip olanların denemesi gereken Titan Souls'un demosu da PC için yayında. ■ Tuna



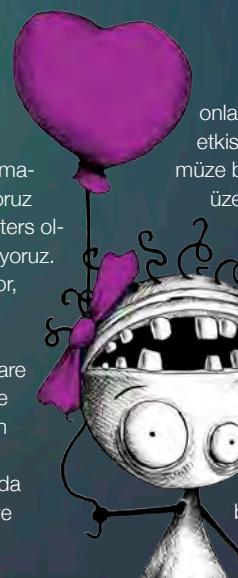
Yapım Ovosonico Dağıtım Sony Platform PS Vita Çıkış Tarihi Eylül 2014

Murasaki Baby



PS Vita'da merakla beklediğimiz oyunlar arasında yer alan Murasaki Baby de E3 2014'ün konuğu ve oynanabilir demosuyla

ziyaretçilerin meraklılarını gidermelerini sağladı. Bir çeşit kâbusun / rüya âleminin içerisinde yolunu bulma -ya çalışan bir çocuğu kontrol ediyoruz oyunda ve bu çocukta bir şeylerin ters olduğunu da daha ilk dakikadan anlıyoruz. Mesela çocuğun kafası ters duruyor, ağızı kafasının üzerine açılıyor falan gibi bir durum söz konusu... Sadece dokunmatik kontrollerle idare ettiğimiz çocuğun elinde de pembe bir balon bulunuyor. Bu balon onun canını simgeliyor ve patlamaması gerekiyor. Oyunun hemen başlarında çengelli iğneler diziliyor önlüğe ve



onların üzerine birer kez dokunarak hepsini etkisiz hale getiriyoruz. Daha sonra önlüğe boşluklar çıkıyor. Karakterimize bunların üzerinden atlamasını öğrettiğinden sonra da diğer boşluklar üzerinden otomatik olarak atlayabildiğini görüyor ve seviniyoruz. İçerisinde bir ahtapot kolu olan boşluktaysa bir numara çekiyor ve atmosferi değiştirek ahtapotun, arka planda beliren korkutucu tipler sayesinde ortadan kaybolmasını sağlıyoruz. Bir çeşit bulmaca oyunu da olan Murasaki Baby, iyi bir oyun olacağı benziyor. ■ Tuna



Yapım Moon Studio Dağıtım Microsoft Platform PC, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2015

Ori and the Blind Forest



Bir görüşte âşık olacağınız türden bir oyun Ori and the Blind Forest. Görüşeliği o kadar iyi ki bu oyunu bir an önce HD televizyonunuzda görmek istiyorsunuz. "Ori" adındaki beyaz, pofuduk bir yaratığı kontrol ettiğimiz oyun, iki boyutlu bir platform oyunundan ötesi değil. Ori pek güçlü bir yaratık olmadığı için

kısa sürede "Sein" adında bir başka varlık da ona eşlik ediyor ve ikili engellerin, düşmanların üstesinden gelmeye çalışıyor. Ori'yi ve Sein'i oyun boyunca güçlendirmek mümkün de olacak ve bu sayede ileriki seviyelerde karşımıza çıkacak olan büyülü büyük düşmanlara karşı bir şansız olacak.

Ori oyunun bir kısmında duvarlardan zıplama gücü de elde ediyor. Bununla işlerin kolaylaşacağını sanıyorsunuz ama oyun iyiden iyiye zorlaşarak bir çeşit shoot 'em up'a bile dönüşüyor. Kisacası Ori and the Blind Forest, inanılmaz bir oyun olacak. Bana inanmıyorsanız oyunun fragmanını izleyin. ■ Tuna



LEVEL E3 2014'ÜN EN İYİLERİ



En İyi Aksiyon **Assassin's Creed Unity**

Batman: Arkham Knight ile çekilişmeli bir mücadeleye giren bu ödüllerin sahibi AC Unity oldu. Bu seçimin yapılmasında en büyük etken, farklı suikastçilerin işin içinde olması ve Fransız Devrimi sırasında görev alan askerlerin, önceki oyunlara göre daha iyi bir mücadele ortaya koymasıydı.



En İyi Dövüş **Mortal Kombat X**

Evet, fuarın en iyi dövüş oyunu açık ara Mortal Kombat X'ti zira başka dövüş oyunu yoktu gösterimde olan. Oysa yepyeni bir Tekken ne de güzel bir sürpriz olurdu. Olsun, Mortal Kombat X de iyidir. Büyük ihtimalle zevkle oynayacağız...



En İyi Multiplayer / MMO **Destiny**

Üzerinde büyük emek sarf edildiği her halinden belli olan Destiny, kocaman bir online oyun olması ve karşılıklı mücadelelere de ev sahipliği yapmasıyla liderlik kolunu oturdu. Evolve da gayet eğlenceli gözüküyordu ama Evolve ile karşılaşıldığında Destiny çok daha "büyük bir oyun" oldu.



En İyi Platform **Inside**

En yakın rakibi Ori and the Blind Forest'tan atmosferi ve kurgusu ile sıyrılan bu platform oyununu emin olun oynamak isteyeciksiz. Yapımı firmamın bir önceki oyundan Limbo olduğunu da belirtelim...



En İyi RPG **The Witcher 3: Wild Hunt**

Dragon Age: Inquisition da çok güzel bir oyun olacağa benzıyor lakin The Witcher 3'ün yeri herkesin kalbinde bir başka ve bizim de öyle. Oyunun çıkması için hep sabırsızdık, E3 ile birlikte bu iyice arttı.



En İyi Shooter **Far Cry 4**

Yeni Call of Duty, bir çeşit Call of Duty oyunu. Battlefield Hardline deseniz, polisiye Battlefield. Geriye ne kalyor, içinde filler ve özgür bir dünya olan Far Cry 4. Eh, biz de filler seven bir grup olduğumuz için ortaya bu sonuç çıktı...



En İyi Spor

FIFA 15

FIFA serisi de elbette ki bir çeşit alışkanlığa dönüştü herkeste ama gösterimde daha iyi, daha değişik bir spor oyunu da yoktu. FIFA serisinin sağlam gidişatı da göz önüne alınınca, bu kategorinin kazananı FIFA 15 oldu.



En İyi Strateji

Civilization: Beyond Earth

Fuardaki strateji oyunu kıtlığından ötürü liderliği Beyond Earth göğüsledi ama oyun bunu hak etmedi de değil. Civilization'in geleceği konu alması gayet heyecan verici bir durum.



En İyi Yarış

The Crew

Her ne kadar DriveClub da çok iyi bir performans ortaya koymuş olsa da The Crew'in bir çeşit MMO yarış oyunu olması, arcade stilini benimsemesi çok daha heyecan verici bir ortam yaratıyor.



En İyi PS4 Exclusive

The Order: 1886

Bu ödülü Uncharted 4 de rahatlıkla alabilirdi aslında; şayet ki adam gibi bir oynanış fragmanı gösterilseydi. Onun yerine uzun süredir yapım aşamasında olan The Order'dan yepyen kesimaltir gördük ve çok beğendik.



En İyi Xbox One Exclusive

Sunset Overdrive

Amaçsız ve yoğun eğlencenin adresi Sunset Overdrive olacağa benziyor. Oyun o kadar hareketli ki bir dakika yerinizde durmayacaksınız ve her şeye saldırmak, her yerden kayıp gitmek isteyecəksiniz.



Fuarın Sürprizi

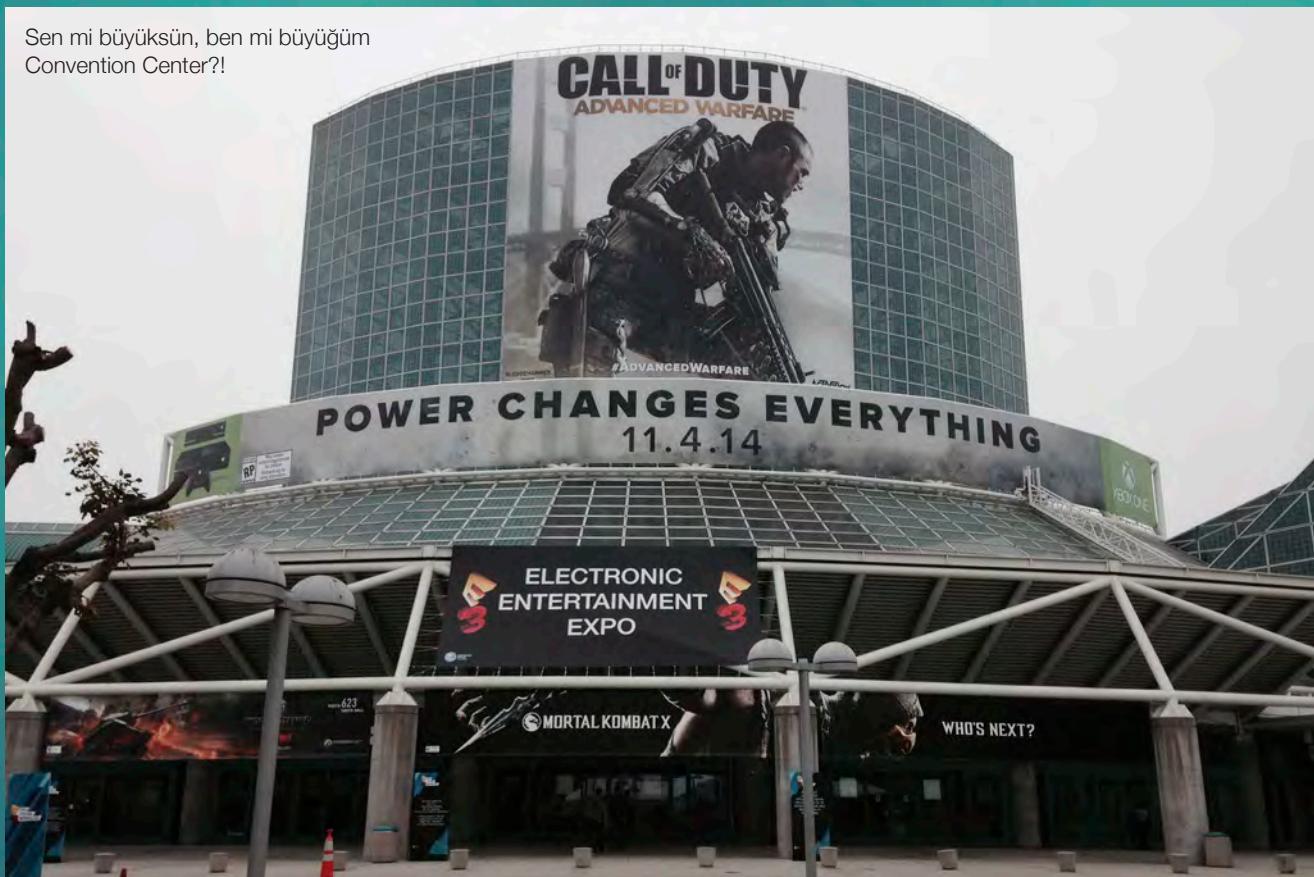
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Rainbow Six: Patriots'i hatırlar mısınız? Köprü falan patlıyordu... O oyun artık yok; yerine çok daha dinamik bir oyun olan Siege hazırlanmaktadır. Multiplayer kısmı ön planda olacak olan oyun, taktiksel FPS'leri sevenleri memnun edecek gibi duruyor.

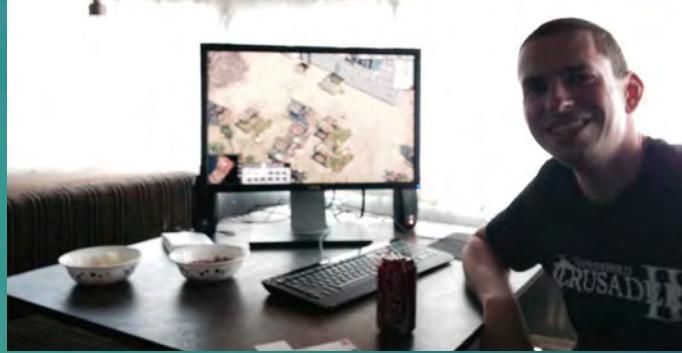
Galeri

Los Angeles'tan sevgilerle...

Sen mi büyüğün, ben mi büyüğüm
Convention Center?!



^ Bir Peugeot 207 değil ama olsun: Batmobile



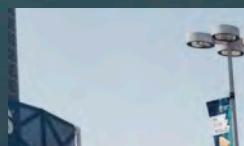
↖ Stronghold Crusader II'nin
yapımcısı Paul Harris...



^ Fuarın renkli standlarından biri...



^ Yanında korku tüneli hattı etmiş.



^ Fuarın önündeki Sunset Overdrive otobüsü...
Giren zombi olarak çıkyor.

CHIP'TEN HERKESE "WEB ANİMASYONLARI HAZIRLAMA" EĞİTİMİ

Hazırladığınız web sayfalarını trend animasyonlarla süslemek için en popüler 3 yazılım hakkında tüm bilmeniz gerekenler bu video eğitimde.



**SADECE VİDEOLARI
İZLEYEREK ÖĞRENİN:**

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



VİDEO EĞİTİM



CHIP Temmuz sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

LK BAKIŞ



Battlefield Hardline

Soyguncular ile polislerin büyük savaşı

Sayfa 62



The Forest

Adaya düşen bir uçağın hayatı kalan tek yolcusu olmak ister misiniz?

Sayfa 63



FIFA World

"FIFA serisine para vermem!" diyenler için PC'de alternatif bir yapımlı

Sayfa 64



LEGO Batman 3

Arkham Knight çırkana kadar LEGO'larımızla oynamaya devam

Sayfa 65



Yapım Visceral Games Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web www.battlefield.com/hardline Çıkış Tarihi 21 Ekim 2014

TEST ETTİK!

Battlefield Hardline

Askerlik bittiğine göre...

Yanlış mı geldim acaba? Etrafta tank da yok. Kesinlikle bir yanlışlık olmalı. Bana düşman askerlerini vurma emri verildi, buradaysa karşımıda sadece polisler var. Bu mintikaya asker bakmıyor mu yoksa? Ben burada ne yapıyorum o zaman? Bir saniye! Başlıktı bir hata olmalı! "Battlefield" yazıyor ama ortada bir savaş alanı da yok. Hey Allah'ım, kafam karıştı, artık askerlik yapmayacağım. Bir dakika! Kafamda bu siyah bere ne? Üzerimdeki de askeri üniforma değil. Ne oluyor yahu?

Az önce okuduğunuz paragraf, Battlefield Hardline'da görev alan her bir bireyin yaşadığı şansızlığı temsil ediyor aslında. 2002 yılından beri, yani 12 yıldır bizi savaş meydanlarında ağırlayan Battlefield serisi ilk defa rotasını farklı bir yöne çeviriyor ve bu kez polisler ile soyguncular arasındaki amansız mücadeleye dâhil ediyor bizi. Aslında şehir içi çatışmalara yavaş yavaş alışmaya başlamıştık seride, bu açıdan sıkıntı yok ama asker değil de polis, hatta soyguncu olmak oldukça şaşırtıcı ve yadriganacak bir durum. Öte yandan oyunu DICE'in değil de Dead Space serisinin yapımcısı Visceral Games'in hazırlıyor olması da ilginç bir detay.

E3 öncesi video sizdi, şaşırdık, E3'te sunum yapıldı, şaşmadık, ardından sunum bittiği an "Ka-

pali beta şu an başladı!" dediler, Battlefield'in sitesini çöktürtük hep beraber. Şanslı oyunculardan biri olarak anında dönüş aldım ve kapalı betaya dalış yaptım. Oyun indi, kuruldu, açtım ve az önce dediğim gibi, direkt olarak yadrigadım temayı. Ortada ne cip var, ne tank, ne asker, ne de başka bir şey. Ya polis olup polis arabasına biniyor ya da soyguncu olup düz bir arabaya atlıyoruz. İlk şoku atlattıktan sonra oyunun modlarına konsantr olma-ya çalışım ve tanıtımında gösterilen Heist moduna bayıldımd ne yalan söyleyeyim. Zırhlı bir aracın saldırıyla başlıyor Heist, ardından soyguncu tarafı aracın arka kapısına patlayıcı yerleştiriyor, yeterli sürenin geçmesini ve polislerin patlayıcıyı durdurmasını engelle- dikten sonra kapı açılıyor, son olarak araçtaki paraları alıp kulenin tepesindeki helikoptere ulaşarak kaçmak gerekiyor. Plan, süreç gayet basit ama tabii ki polis tarafı boş durmuyor, gördüğü adamı indiriyor. Böyle kademeli bir görev anlayışına alışmak ilk aşamada zor oluyor ve birçok kişi görevi unutup karşı tarafa dalyor, haliyle hep polisler kazanıyordu. Neyse ki günler ilerledikçe herkes olayı kaptı, iş cidiye bindi, ben de ha bire ölmeye başladım, klasik.

Kapalı betadaki ikinci mod Blood Money ve tam anlamıyla ismini yansitan bir oynanışa sahip. Haritanın ortasında paranın yer aldığı bir yer var, haritanın iki ucunda da takımların para biriktirdiği araçlar yer alıyor. Amaçsa 5 milyon dolar toplayan ilk takım olmak. Bunun için ortadan para almanın yanı sıra karşı takımın aracından da para çalabiliyoruz ve bu sayede iş daha eğlenceli, daha heyecanlı bir hal alıyor. Ne var ki aracı koruma görevini üstlenen oyuncu pek az oluyor, haliyle bir anda iki araç boşalıyor. Tam anlamıyla koşturmaca şeklinde ilerleyen bu mod da begendim. Kapalı betada yer almayan modları, tabii ki sürüyle haritayı ve oyunun tam sürümünde yer alacak senaryo modunu bir kenara bırakıldığında Battlefield Hardline başarılı, oynanışı bir oyun gibi duruyor ama tam bu noktada şu soru akıllara geliyor: Bu oyunun adı Battlefield mi olmalıydı? Bana sorarsanız olmamalıydı ama hem seride yeni bir halka eklemek, hem de "Battlefield" isminin gücünden yararlanmak istenmişler, saygı duymak lazım. Bir gerçek de var ki bu seride büyük savaş meydanları için oynayan oyuncuların Battlefield Hardline'in yüzüne bakmama ihtiyatlı bir hayatı yüksek. Ben mi? Tabii ki oynayacağım! ■ **Şefik Akkoç**



Doğanın, yeşilin içinde yol almak keyifli de bunun için uçamızın düşmesine gerek yoktu!



The Forest

Ormanda tek başına

Lost'u izlediniz mi? Ben izlemedim. Aslında izledim ya. Bir keresinde Burak adlı bir arkadaşma oturmaya gitmiştık, bir noktada Lost'un ilk sezon DVD'sini koyuverdi ve tam hatırlamıyorum ama üst üste beş - altı bölüm izlemiştik herhalde. Açıkçası diziyi beğenmiştim ama devamı gelmedi. Kısa kesip konuyu bağlamak gerekirse The Forest, Lost'un başlangıcına benzer bir şekilde başlıyor ve içinde bulunduğumuz uçak, tahminimce bir adaya düşüyor. Bir noktada ayılıyoruz, yanımızdaki çocuğu yerliler götürüyor, yeniden bayılıyoruz ve tekrar ayıldığımızda etrafta tek bir canlı ve hatta ceset yok. (Pardon, bir tane var, hostes.) Şimdi ne yapacağız?

Açız, susuzuz, yaralıyız ve önce uçakta bulduklarını toplayıp kendimize gelmeliyiz. Yaklaşık 20 saniye içinde temel kontrolleri öğrenip kendimize geldikten sonra uçaktan atlıyor ve kendimizi enkazla baş başa buluyoruz. Her yer bavul, her yer ağaç, her yer orman ve sadece biz varız. Birileri, tahmin edileceği üzere adanın yerlileri herkesi götürmüşler ama götürülenlerin hepsi ölü mü, bu kısım mualıkta. Neyse efendim, başlıyoruz çevreyi ve bavulları araştırmaya. YİYECEKTİR, İÇECEKTİR, İLAÇTIR, işe yarayacak her türlü parçadır, topluyoruz.

Aslında özellikle son bir yıl içinde tavan yapan "survival" (hayatta kalma) türünün bir örneği The Forest ve çok da farklı bir şey yapmadı benzerlerinden. Rust oynamadım, onu geçiyorum ama DayZ ile kıyaslayarak gittiğimde her şeyin çok net bir biçimde oyuncuya aktarıldığı bir yapılmış The Forest. "B" tuşuna basıldıgında ekrana gelen Survival Book'ta neler yapabileceğimiz ve bunlar için nelere ihtiyacımız olduğu yazmaktadır. Kitabı takip ederek yola çıktığımızda ilk olarak kendimize bir barınak (Shelter) yapmanız gerekiyor ki oyunun en kilit öğelerinden biri bu çünkü oyunu kayıt etmek için barınağa gelip uyumak gerekiyor. Sonraki adıma bakınca ateş yakmamız gerektiğini görüyoruz ve ateş de hem gece, soğukta üzümememizi sağlıyor, hem de bizi düşmanlardan koruyor. (Öyle deniyor da pek korumuyor aslında.)

Temel iki konuyu çözdükten sonraya yapılacak şeyler bize kalyor ama unutulmaması gereken iki konu açlık ve sağlık.

Oyunu başladıkten çok kısa bir süre sonra, daha ilk günden itibaren yerliler bizi ziyaret ediyorlar. Aslında biraz şanslıysak ilk günü yalnız geçirebiliyoruz ki bu sayede kısa sürede küçük bir medeniyet kuracak zamanımız oluyor. Barınak ve ateş dışında belki ufak bir bahçe, abartmak gerekirse de ormancı atalarımızdan yola çıkararak koca bir kulübe yapıp konfora kavuşabiliyoruz. Ne var ki ortada bir amaç var ve o da ya çocuğu bulmak ya da adadan kurtulmak kannıca. Hala ikisini de yapabilmiş değilim bu satırları yazarken ya neyse... The Forest o kadar erken bir sürümde ki oyundaki hatalar tam anlaşıyla ölümcül. Mesela yerlileri öldürdükten sonra uzuvalarını kullanmak istiyor, bunun için baltayı cesetlerine vuruyoruz ve hooop, bir anda gökyüzüne havalandı yere düşerek ölüyoruz. Neyse ki oyunda bir kez ölmeye hakkımız var, ölünce yerlilerin mağarasından oyuna başlıyoruz. Her taraf ceset dolu, etrafta ne varsa toplayıp mağaranın çıkışını başarıyla artık ölmemeğ gerekiyor ama mümkün mü? Eninde sonunda o cesetlere ihtiyaç var ve birkaç şanslı denemededen sonra yine aynı hataya denk gelmemeliyiz, bu kez ekran kırkırmızı oluyor ve kaç gün hayatımda kaldığımız not düşülyor. En nihayetinde durumu oyunun erken sürümü olmasına verip sıfırdan başlıyoruz oyuna. Erken erişim oyunlarına sıcak bakmayı bilirsiniz, haklısınız ama The Forest için ilk izlenimim gayet olumlu. Çevre, ortam, atmosfer ve özellikle doğa manzarası müthiş. Ağaçlar, güneşin ve ayın yarattığı işık oyunları mükemmel görünüyor. Güneş batarken sahile oturup günbatımını izledim defalarca, kanıt var. An itibariyle tek kişilik bir oyun olarak gözükken ve bu nedenle şüphelenmeye yaklaşabileceğiniz oyundan, tam sürümde sorunsuz bir şekilde ve içeriği daha da zengin hale getirerek geçerse beni günlerce, hatta haftalarca başına kilitleyecektir. Şimdi gidip biraz daha yerli ölçüyeyim izninizle. ■ **Şefik Akkoç**

Tuzak

Adadaki yerlilerle tek tek baş etmek hem zahmetli, hem de zor. Bu nedenle Survival Book'ta yer alan farklı tip-teki tuzakları etrafı kurarak ağıımıza düşmelerini bekleyebiliriz. Bir noktadan sonra daha "tuhaf" ziyaretçileriniz de oluyor, aman dikkat.



Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PC
Web www.easportsfifaworld.com Çıkış Tarihi Belli Değil

TEST
ETTİK!

Veritabanı

FIFA World'de 31 lig, 600'ün üzerinde kulüp ve 1.000'lere futbolcu yer alıyor. Mevcut FIFA oyunlarındaki lisansları kullanan FIFA World'de tahmin edileceği üzere Galatasaray dışında Türk takımı bulunmuyor.

FIFA World

Ultimate Team tutkunlarına

Electronic Arts'in free-to-play açılımı son sürat devam ediyor. Yillardır süregelen popüler serilere birer tane üçretsiz oyun eklemeyi gelenek haline getiren firma; Battlefield Heroes, Need for Speed World ve Command & Conquer: Tiberium Alliances gibi önemli oyunların yanına şimdi de FIFA World'u ekliyor. Aslında bu zincire FIFA halkasının eklenmesi yeni bir şey değil; yıllar önce "FIFA Online" ismiyle karşımıza çıkan bir oyun daha vardı ama bu kez konuya çok daha ciddi yaklaşıyor yapımcılar.

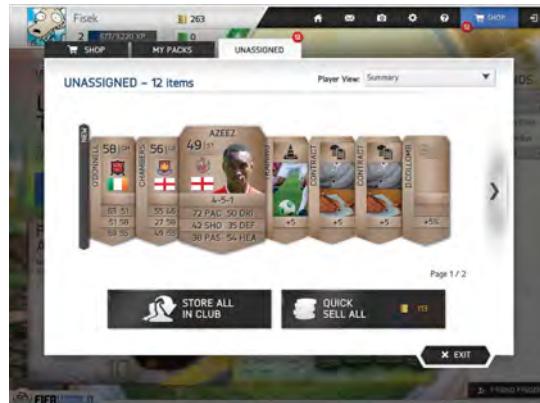
FIFA World, artık daha çok konsollarda oynanan ve futbol oyunu denildiğinde ilk aklan gelen FIFA serisinin PC için uyarlanmış, pek tabii ki teknolojik açıdan ana oyunun gerisinde olan bir yapım. Sadece teknolojik açıdan değil, içerik açısından da FIFA World'de çok fazla seçenek yok. Aslında bunu bir noksın olarak değerlendirmek yerine FIFA World'ün odağına bakmak daha doğru olur. Oyunda FIFA 14'teki tüm kulüp takımları ve milli takımlar mevcut, oyuna girerken de favori kulüp takımımızı seçerek profilimizi belli ediyoruz. Oyunu açar açmaz bir deneme, eğitim maçı başlıyor ve bu maçı düşük bir zorluk seviyesinde oynayıp kontrolleri öğreniyoruz. FIFA World'ün üç farklı kontrol seçenekleri bulunuyor; mouse + klavye, klavye ve gamepad. Özellikle daha önce FIFA Online oynamamış olanlara mouse + klavye sistemi tuhaf gelecektir ve ana seriyi takip edenlerin ilk tercihi gamepad olacaktır. Maçı yapıp rahat bir galibiyet aldıktan sonra (Bu deneme maçını kazanamazsanız hemen silin oyunu.) artık ne yapacağınız size kalmış. FIFA World, FIFA'nın online tarafı üzerine inşa edildiği için sadece online modlar yer alıyor oyunda.

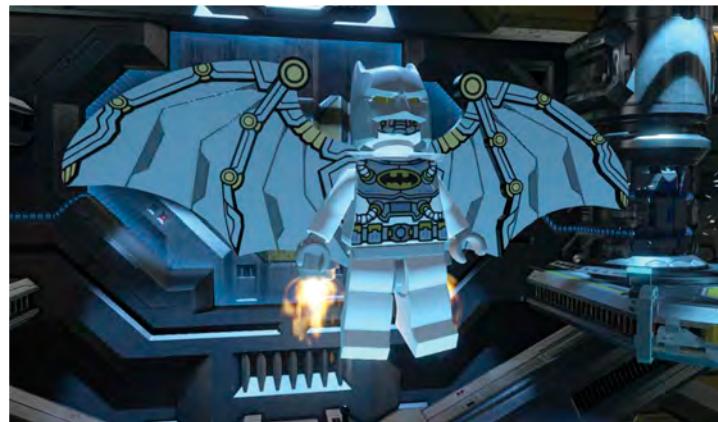
İsterseniz takımınızı seçip Lig Takımları moduna başlayabilir, ardından rakiplerinizi teker teker dize getirip Division 10'dan Division 1'e uzanan yolu takip edebilirsiniz. Bu kısımda ana

oyundan farklı olan şey, maç oynama sayısının kısıtlanmış olması. Üst üste beş maç yapınca maç kredisi bitiyor ve oynamaya devam etmek için beklemek gerekiyor. Beklemek istemeseniz de pamuk eller cebe!

İkinci ve asıl seçenek Ultimate Team ki son yıllarda hem oyuncuların favorisi, hem de yapımcıların en büyük gelir kaynağı konumunda bu mod. Bilmeyenler için kısaca açıklamak gerekirse Ultimate Team, rastgele sahip olduğumuz futbolculardan oluşturduğumuz kadromuzla diğer oyunculara karşı mücadele ettiğimiz bir mod. Ultimate Team'i keyifli yapan şeye kadromuzu sürekli olarak değiştirebiliyor ve geliştirebiliyor olmamız. Bunun için de futbolcu etiketlerinin çıktıığı paketlere benzer paketler açıyor ve paketlerden çıkan futbolcuları, aynı zamanda takımını geliştirmemizi sağlayan diğer kartları kullanıyoruz. Paketler Bronz, Premium Bronz, Gümüş, Premium Gümüş, Altın ve Premium Altın olarak altı kategoride sunuluyor ve tahmin edersiniz ki bazı paketleri almak için ya çok sabretmek ya da para harcamak gerekiyor. Öte yandan oyun içerisinde bulunan market üzerinden alım - satım yapmak da mümkün ve bu alanda ticari becerinizi konuşturup daha az maliyetle daha iyi takımlar kurabilirsiniz. FIFA World için anlatılacak çok fazla şey yok aslında; FIFA serisini takip edenlerin yabancılık çekmeyeceği bir online içeriği var. Beta aşamasında yer alan oyun, ana oyunu sadece bu içerik için satın alanları 60\$ ödemekten kurtarıyor belki ama ana oyunun teknolojisini de geriden takip etmemi kabullenmek gerekiyor. Eğer yeni nesil konsolunuz yoksa ve FIFA'yı özellikle Ultimate Team modu için takip ediyorsanız, FIFA World'u mutlaka denemelisiniz çünkü hedef kitle sizsiniz. Oyunu beğenirseniz de beta bittiğinde antrenmanlı olursunuz, fena mı? ■ **Şefik Akkoç**

- ✓ Mouse + klavye sisteminde ekranda böyle bir ok belirliyor, tavsiye de etmiyorum zaten.





Yapım Traveller's Tales Dağıtım Warner Bros. Interactive Tür Aksiyon, Platform Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PS Vita
Çıkış Tarihi 2014'ün üçüncü çeyreği Web videogames.lego.com/lego-batman-3

LEGO Batman 3: Beyond Gotham

Kara Şövalye'nin uzay macerası

Kara Şövalye'yi konu alan ve oldukça tutulan üç Batman filmini de eminim izlemişinizdir. Bunun yanında Örümcek-Adam, Deadpool ve daha niceyi gibi oyun dünyasında tutunamayan süper kahraman oyunlarının aksine oyun dünyasında belki de yeni bir çağ başlatan Arkham oyunlarını da oynamışsınızdır. Batman, sahip olduğu karanlık dünyası, karanlık atmosferi ve enteresan kötüleri ile oldukça bağılayıcı bir evrene sahip. Her şey baştan aşağı LEGO'dan olsa bile bu durum değişmiyor.

Batman'in LEGO yolculuğu bildiğiniz gibi LEGO Batman oyunıyla ile başlamıştı. Geleneksel LEGO oyunlarındaki macera yapısı LEGO Batman'de de karşımıza çıkmıştı. Oldukça tutan bu konsept, daha sonra karşımıza ikinci oyun olan LEGO Batman 2 ile geldi. O da oldukça tutmuş olacak ki yapımcılar karşımıza LEGO Batman 3: Beyond Gotham ile çıkageldiler. "Beyond Gotham" isminden de anlayabileceğiniz üzere bu oyunda Gotham'ı çok ama çok geride bırakıp meseleleri galaktik boyutlarda ele alacakmısız gibi görünüyor. Yine yanınızda diğer DC karakterleri olacak ve yapımcıların belirttiğine göre oyun, LEGO Batman oyunlarının daki en çok karaktere sahip olan oyun olacak. Sayının 105'in üstünde olacağı ve bununla birlikte 45 macera dolu bölüm oynama şansına erişeceğimiz belirtiliyor. Daha ne istiyorsunuz?

E3 2014'te oyunla ilgili yayılanlanan görüntülerden bir tanesinde Batman ile oynadığımız, "shoot 'em up" olarak adlandırdığımız oyun türündeki bir bölüme bakış atıyoruz. Bu bölümde, Batman'ı yandan bakış açısıyla yönlendirek düşmanları öldürüyor ve düşmanlardan düşen "power-up"larla yeni lazerler ve çoklu ateş etme yetenekleri kazanıyoruz. Bu bölüm bana direkt olarak PlayStation 4'te büyük ilgi çeken RESOGUN'ı hatırlattı zira modern yapıdaki bu konsept birebir bu bölümde karşımıza çıkıyor. LEGO oyun dinamikleriyle oldukça uyum sağlayan bu oynanış stili muhtemelen oyun boyunca birçok bölümde karşımıza çıkacak ve çeşitlilik anlamında oyuna farklı tat katacak.

Bölüm yapıları ve ilerleyiş anlamında da tüm LEGO oyunlarındaki benzer oyun yapısı sergilennmeye devam ediyor. Oyun alanını tamamen görüyor ve envanterimizde bu şekilde hükmüyoruz. Etrafta gördüğümüz

kırılabilebil objeleri kirarak çeşitli objeler yaratıyor ve bunları kullanarak sonraki alana ulaşmak için karakterler arası geçiş yapıyoruz. Karaktere özel gizli bölgeler ve öğeler de aynı şekilde korunmuş. Altın duvarları lazerle kesmek, uzaktaki kolları indirmek gibi özel karakter gerektiren hareketler yine aynı şekilde mevcut. Bu anlamda dinamikler değişmemiştir. Karakterler de tüm LEGO süper kahraman oyunlarında olduğu gibi oldukça çeşitli. Cyborg, Firefly, Plastic Man, Flash, Bat-Mite ve daha nice DC kahramanı Batman'ı yeni macerasında yalnız bırakmıyor.

Grafiksel anlamda bir değerlendirme yaparsak oyunun grafiklerinin son çıkan LEGO Marvel Super Heroes alanında olduğunu söyleyebiliriz. Yani bu alanda da pek bir değişiklikle gidilmemiş gibi gözüküyor. Oyunun hem geride bıraktığımız nesle, hem de yeni nesle çıkacak olması yapımcı stüdyonun eski nesille arada bir uçurum yaratmayıp her iki tarafı da memnun etme çabası olarak görülebilir. Zaten LEGO oyunlarından kimin grafik beklentisi var ki?

Bazı kesin yargılara varmak için henüz erken fakat her LEGO oyununun olduğu gibi, LEGO Batman 3: Beyond Gotham da oldukça eğlenceli duruyor. Bakalım çıktıktan da aynı şeyler mi söylüyor olacağız. Oyunu çok merak ettiyseniz ve önceki LEGO Batman'ları oynamadıysanız mutlaka oynamanızı tavsiye ederim. ■



TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE



 /bluejeanmagazine

 /bluejeandergi

 /bluejeanmagazine



Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com

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



Enemy Front

İkinci Dünya Savaşı'nda yeni bir kahraman daha

Sayfa 74



Murdered: Soul Suspect

Öldükten sonra bile mesleğini bırakamayan
bir dedektifin dramı



Ultra Street Fighter

Kavgayı gören geliyor,
kadro bir kez daha genişliyor



Lifeless Planet

Her yer bu kadar boş ve sessizken kafayı
yememek mümkün mü?

Sayfa 70

Sayfa 73

Sayfa 80



**Yapım Centauri Production
Dağıtım Bohemia Interactive
Tür Macera
Platform PC
Web tinyurl.com/m27b28u**

Memento Mori 2: Guardian of Immortality

Ölmen gerektiğini unutma

Her şey uçan bir güveyle başladı. Gece firtinanın Hesiri olmuş, dalgalar hoysatça sahilin arşınlamakta idi. Çit çıkmıyordu dışında esen rüzgâr dışında. İnsana sıkıntı veren böyle bir gecede, eşine sarilarak yatmak yerine sırtını dönüp uyumayı tercih eden "klasik erkek" Max, rüyasında hazır sonunu görecekti: Lara'nın onu terk ettiği günü! Tamam, tamam, ölmek üzere olan bir adamın üzerinden bu kadar yürümeye gerek yok. "Merhumu nasıl bilirdiniz?" sorusu geldiğinde hakkında iyı konuşmakta yarar var.

Uzun zamandır bir macera oyunuyla tanışma fırsatı bulamamıştım. Özellikle bağımsız yapımcıların ortaya koydukları sanat eserlerine hayranlık duyuyorsanız, büyük yapımların aksiyona dayalı yapısı bir yerden sonra çekiciliğini yitiriyor gözünüzde. Memento Mori 2, macera tutkunuzu tekrar alevlendirip bir nebzde de olsa sizi ekran karşısında gizem dolu bir serüvene çıkarmak için geliyor. Daha oyunun ilk açılışında "criminal" dizilerine münhasır bir girişle karşılaşıyorsunuz. Arka planda kızılı bürününen sahneler ve üzerine beyaz tonda yazılan oyuncu isimleri...

Hikâye ilk oyunun ardından aynı çizgide devam ediyor. Lara ve Max Durand çifti balayı tatilini geçirmek için Güney Afrika'nın Cape Town şehrinde bir otele yerleşiyorlar. Dışarıda çarşaf gibi bir deniz, bulutsuz ve masmavi gökyüzü, olabildiğine sessiz bir atmosfer... Max'in "Oturmaya mı geldik, hadi Kalk." demesine kalmadan Lara'nın Interpol'deki patronu telefon ediyor ve hikâyemiz o andan itibaren başlıyor. Çok değerli tarihi eşyaların bulunduğu bir müzede gerçekleşen hırsızlık olayını araştırmaya koyulan çiftimiz, hırsızı bulup yakalamaya çalıştığından talihsiz bir kaza gerçekleşiyor ve kazaya karışan hırsız dik bir uçurumun kenarında bulunurken, Max'e dair hiçbir ize rastlanmıyor. Max'in öldüğü düşünülürken, Lara'nın bir sonraki davasında hayatı olduğuna dair ipuçlarıyla karşılaşmasıyla da olaylar gelişiyor. Bunun öncesinde Max'in, zaman zaman rüyasında veya ayna karşısındayken ölmekte olduğuna dair kırmızı fonda imgeler gördüğüne tanık oluyoruz. Memento

Mori ismi Latince, "ölmen gerektiğini unutma" anlamına gelmekte. Belki de farklı bir olayın arkındaki sırları çözmek için Max'in ömesi gerekiyor, kim bilir...

İlk sahnesinden itibaren oyuna uzun diyalogların hâkim olduğunu öngörebiliyoruz. Bunu da normal karşılaşmakla birlikte ortada bir hırsızlık olayı var ve meslek icabı insanları soruşturmanız gerekiyor. Bunun üzerinde bir de Max ile Lara'nın evli bir çift olduğunu göz önünde bulundurursanız, bu durum uzun diyalog aralarıyla karşılaşmanızı kaçınılmaz kılmaktır. Bu süreç belki sıkılmanıza neden olabilir, kabul etmeliyim ki bazen bezdirici nitelikte uzun olabiliyorlar lâkin Lara ile Max arasındaki duyu bağının ne derece kuvvetli olduğunu anlıyorsunuz. Özellikle Lara'nın, Max'in durgun ruh haline ve geceleri yine kâbuslar görüp görmedidine dikkat ettiğinin bilincinde olmanız, karşılaşacağınız olaylara yaklaşınızı etkileyecektir. Hem diyalogları takip ederek bulunduğunuz durum ve ileride karşılaşacağınız olaylar hakkında ipucu elde edebilirsiniz. Ama dersiniz ki, "Diyaloglar beni sıkıyor, ben direkt olayın içinde bulmak istiyorum kendimi.", o vakit sadece ekrana tıklamanız yeterli.

Hikâye sunumu ve bunun oyuncuya sinematikler esliğinde anlatımı sayesinde kendinizi bir hayli olayın içinde hissetmeniz olası. "Tab" tuşuna basarak içinde bulunduğu sahnedeki gereklilikler, etkileşime girebileceğiniz tüm noktaları görebiliyorsunuz. Böylece ekranın her bir noktasına tıklamakla uğraşmayı gereksiz vakit kaybinin da önüne geçmiş oluyorsunuz. Etraftan topladığınız materyallere ulaşmak için mouse'u ekranın üst kenarına götürmeniz yeterli. Envanteriniz açılıyor ve tüm eşyalarınızı tek bir sekmede bulabiliyorsunuz. Bunun yerine daha basit ve işlevsel olarak mouse'un tekerini ileri - geri hareket ettirmeniz de eşyalarınıza ulaşır belirli noktalarda pratik bir şekilde kullanmanıza imkân sağlayacaktır. Ayrıca bulduğunuz birçok nesneyi birleştirerek kullanabilir hale getirebileceğinizi de belirtmekte yarar var. "Point & click" tarzında bir oyun olmasından ötürü oyun kontrollerinde bir sıkıntı yaşamıyorsunuz, gerek duyacağınız tuşlar asgari de tutulmuş. Oyun içinde hikâyeyle bağlı olarak üç farklı karakteri kontrol edebili-

Hikâye sunumu ve bunun oyuncuya sinematikler eşliğinde anlatımı sayesinde kendinizi bir hayli olayın içinde hissetmeniz olası



yorsunuz. Max ile başlıyorsunuz, ardından kontrolünüzü Lara giriyor ve birçok şehri beraber ziyaret ediyorsunuz. Diğer karakterinse kim olduğunu açıklamayacağım, sürpriz olmasını istiyorum.

Bulunduğunuz mekânları mutlaka dikkatle kontrol etmenizi ve envanterinizde bulundurduğunuz materyalleri doğru şekilde kullanmalısınız. Aksi takdirde bazen cebinizde bulunan ipuçları da fayda etmeyeceklerdir ve işin içinden çıksamayacak durumlarla karşılaşabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken en önemli unsur; interaktif noktalar. Bu noktalar "Tab" tuşuna bastığınızda kırmızı renkte görünümlü ve bir eşyaya etkileşime girme potansiyeli taşımaktır. Yapmanız gerekense doğru eşyayı, doğru noktada kullanmak. Doğru eşyayı kullandığınız vakit bir aşama daha ilerleme kaydetmiş oluyorsunuz. Diyelim ki bir nokta için mevcut eşyaları kullandınız fakat herhangi bir sonuç almadınız, ya ilgili doğru eşyayı henüz bulamamışsınızdır ya da sahip olduğunuz bazı eşyaları birbirine ile birleştirilip yeni bir eşya oluşturmanız gerekiyor. Eşyaların kombine edilebilir oldukları unutmayın sakın ve edindiğiniz bir eşyayı dikkatlice inceleyin. Bir eşya içinden birden fazla eşya çıkabilir. Mesela bir alet çantası buldunuz ve içini açtığınızda bir adet kerpeten kazanıyorsunuz. Çantanın sadece kerpeten almaya yaradığını düşünüp kapatırsanız, dakikalarca ve hatta saatlerce oyalanmanıza sebep olacak büyük bir hataya yol açmış olursunuz. Çünkü çantayı dikkatlice incelerseniz, altında da bir göz olduğunu fark edersiniz. Böylece karşılaşığınız interaktif noktalarda kullanabileceğiniz bir materyali daha envanterinize eklersiniz. Bu tarz oyunlarda dikkat her şeydir.

Bazı bulmacalar gerçekten zor ve epey uğraştıran cinsten. Sabırsız biriyseniz, bulmacayı çözmek için harcayağınız zamanınızı kemirecektir ve çıkış tuşu ile bulmaca arasında gidip gelmenize neden olacaktır. Siz bir polissiniz ve suç mahallinde enince ayrıntısına kadar etrafı incelemekle ve delil toplamakla yükümlüsünüz. Bu yüzden sabırlı olmalısınız. Bir nihidin ve fırça ile pencerede parmak izi bulmaya çalışığınızı düşünün; bulundunuz diyelim, bunun üstüne bulundunuz parmak izlerini evraktaki suçuların parmak izleriyle karşılaştırıya çalışıyorsunuz ve bulundunuz parmak izleri net değil, silik, eksik veya çizgileri birbirine karışmış halde. Ürkütücü, değil mi? Açıkçası point & click türündeki oyunlarla ve soğumanızı istemem. İnce detaylarla uğraştırın zor

bulmacalara karşı aşinalığınız yoksa uzak durmanız sizin yarınanza olacaktır. En azından uzun zaman dilimlerine yayarak oynamalısınız. Yaklaşık olarak 13 saatlik bir oynanış süresi sunuyor oyun bizlere. Hikâyesi kuvvetli olan bir oyunun müziklerinin de aynı düzeyde olmasını bekliyor insan lakin bu konuda vasatin altında bir performansla karşılaşıyorsunuz. Müziklerin varlığını çoğu zaman unutuyorsunuz ve bazen diyalog esnasında o kadar gereksiz yere giriyor ki birçok kez karakterin sesini duymakta sıkıntı yaşayorsunuz. Sıkıntı yaşamayı geçtim, dinlemeye değer hiçbir yanını bulamadım. Fonda hafif klasik müzik çalıyor olsaydı eğer, şahsim adına daha keyif alabilirdim zira müzik kalitesinin düşük oluşu, oyuncuların oyundan kopmalarına ve atmosferin monotonlaşmasına sebebiyet veriyor. Memento Mori 2, türune göre yüksek grafik ayarlarında, seyir zevki etkili bir izlenim bırakıyor. Yalnız insan seyir zevki kapsamında sadece çevreyle yetinmek istemiyor; karakterlerin gejginden fazla donuk ve sırtan yüz ifadeleri, grafiklerin yarattığı etkiyi tepkiye dönüştürebilir nitelikte ki buna da hazırlıklı olmak gerekiyor. Seslendirmeler oldukça yerinde ve güzel fakat diyaloglardaki cansızlık, özellikle Lara'nın Max'e karşı bir robot edasıyla konuşuyor olması da gerçekçiliği baltalayıp oyuncuya atmosferden koparabiliyor. İnsan konuşma esnasında yüz ifadelerinde mimik hareketlerini daha fazla görmek istiyor ama ne yazık ki oyun, oyuncunun bu isteğini karşılayamıyor.

Genel olarak oynanabilirliği yüksek fakat beklenenin yüksek tutulması gereken bir oyun. Eğer son zamanlarda macera oyunlarına dair açlığını bulunuyorsa ve "Acaba ne bulsam da yesem?" diye düşünüyorsanız, Memento Mori 2'nin tadına rahatlıkla bakabilirsiniz. Max'i bir de siz arayın... ■

Memento Mori 2: Guardian of Immortality

- ⊕ Hikaye yapısı ve işleyışı
- ⊕ Rahat ve basit kontroller
- ⊕ Zengin bulmaca içeriği
- ⊖ Vasatin altında müzikler
- ⊖ Monotona bağlayan oynanış
- ⊖ Cansız diyaloglar

Alternatif The Raven: Legacy of a Master Thief

7,0



Yapım Airtight Games

Dağıtım Square Enix

Tür Macera

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

Web www.murdered.com

Türkiye Dağıtıcısı Playstore



Ek görevler

Bell Killer'in peşinden koşarken, zaman zaman kayıp başka ruhlarla karşılaşış onlara yardım etmeniz de bekleniyor. Bunlar genellikle pek de uzun sürmeyen ve çözümü kolay bulmacalardan oluşuyor ve oyundaki her türlü ögede olduğu gibi, bunları yapmanın da pek bir getiris yok.

Murdered: Soul Suspect

Ölümden sonra hayatı dair...

“Ghost” adlı filmi hatırlar misiniz acaba? Benim Küçük Büyümde çok popülerdi. Yaşam gereği ortamındaki romantizmden çok kötü animasyonlu, karanlık gölgelere ilgim vardı ve onların olduğu bir - iki sahneyi görmek için filmi tekrar izlemiştim vardır. (Televizyonda başka bir şey yoktu diyemiyorum da...) Ghost, üzerimde böyle bir etki yaratıktan sonra animeleri keşfettim ve gördüm ki Japon halkı ruhlarla, “hollow”larla, “oni”lerle zaten kafayı çoktan bozmuş, her animede bir ruhani dünya teması yüzümüze vuruluyor. Uzak Doğu’nun bu tür konuları kendi içerisinde çoktan benimsemiş olması ve Batı’ya da yollamak istemesi gayet normal ve zaten bunu animelerle bir ölçüde başarmış durumda. Ne var ki daha geniş bir Batılı kitleye olayı yarmak için bir Amerikan teması lazım ve burada da devreye Square Enix giriyor.

Murdered: Soul Suspect, Japonya’nın Amerikan dünyasına attığı ruhani bir adım. İçinde ölü bir adam, çözülmesi gereken bir olay ve ruhani dünyada bizi bir ögün gibi gören zebaniler var. Böyle bir maceraya hazır misiniz? Cevabınız evetse gelin önce biraz havuza, denize girelim, ardından da oyuna bakarız...

Sokaklardan, polis mertebesine...

Kahramanımız Ronan O’Connor. Bir polis memuru ve oyuncunun daha ilk dakikasında ölüyor. Oysaki o, zorlu bir hayat mücadelesi vermiş, çoğu insan için bir kahraman. Ronan eski bir suçlu aslında ve sokaklarda büyümüş. Her türlü pisliğe bulaşmış; uyuşturucu, hırsızlık, tefecilik, kundakçılık... Sonra doğru yolu öyle bir bulmuş ki bir polis olmuş. Kolları, vücudu dövmeler içinde olan, sokakları tanıyan bir polis memurunun elbette ki teşkilata faydası tartışılmas derecede büyük ve o yüzden de en ikircikli işler de Ronan'a kalmış.

Bir gün, ünlü bir seri katilin peşinden koşarken buluyor kendini ve onunla, bir evin ikinci katında kar-

şılaşıyor. Her ne kadar yıllarca sokak dövüşlerine katılmış olsa da katil yaman çıkyor ve Ronan’ı camdan aşağı yolluyor. Oyun da tam bu noktada başlıyor. Ronan’ın ruhu olarak buluyoruz kendimizi fakat umudumuz var zira bedenimiz henüz pes etmemiştir. Burada ufak bir mini oyunla, ruhumuzu bedenimize uydurmaya çalışıyoruz. (Elimizi, kolumuzu bedenimizin yattığı şekle sokmaya uğraşıyoruz.) Tam başarılı olduğumuzu düşünürken katilin yaman olmaktan öte, işini şansa bırakmayan bir karakter olduğunu da anlıyoruz zira Bell Killer aşağı inip vücudumuzu üzerinde dikiliyor ve bize birkaç el ateş ediyor. Ronan tam anlayıla bu dünyadan gökerken, Ronan’ın ruhu olarak ebediyyen Salem’de kaldığımızı da anlıyoruz...

Sorular ve cevapları

Pek az aksiyona sahip olan bir macera oyunu olduğunu hemen belirtelim Soul Suspect’ın. Ronan’ın ruhu olarak Salem’de kilitli kalmış durumdayız ve katılımlızın kim olduğunu bulmak için bir serüvene çıkmamız gerekiyor. Bu hikâyede ruhani dünyanın nımetlerinden yararlanarak işimizi kolaylaştırıacak ve soruların cevaplarını almak için türlü türlü hileler yapacağız. “Yapacağım” değil, yapıyoruz!

Bir ruh olduğumuz için bize kapı, duvar işlemiyor. Tabii ki bu hile yapılmış bir FPS olmadığı için yapımcıların Salem’de bazı sınırlamalar getirmesi gerekiyor ve onu da, parıl parıl parlayan bir grafik efektyle sağlamışlar. Eğer bir evin kapısı bize açılmamışsa oraya giremiyoruz; bu birinci kural. İkincisiyse girdiğimiz evin sınırlarından taşamıyoruz ve bu da bize, dediğim görsel efektle gösteriliyor. Bu tip bir sınırlandırmaya gidilmesi gerekiyor elbette ki ama sorun şu ki alanlar o denli kısıtlanmış ki oyun boyunca müthiş bir çizgisellik olmuşmuş. Yani nereye gireceğimiz, nerede, neyin olduğu hep belli, hiçbir şekilde özgür değiliz.

Bu mekânlara neden giriyoruz? Çünkü cevaplar



bulmamız lazım. Bell Killer kimdir? Salem'den kurtulmak için ne yapmaliyiz? Bize "Gel, buraya gel, ama önce beni bulmalısın..." diyen ölü eşime nasıl ulaşacağız? Bunların cevabını alabilmek için adım adım ilerliyor, ipuçlarını toplayıp ve birleştirmeye çalışıyoruz.

Oyun birkaç bölüme bölünmüş. Özgürce dolaştığımız zamanlar ve bir olayın çözülmesi gereken, ipuçlarını bir bir topladığımız kısımlar. Tabii ki buna daha sonra cevabı oluşturmaya çalıştığımız kısımlar ve zebaniler de karışıyor.

İpucu toplama kısmında mekândaki eşyaları inceleyerek direkt not defterimize gerekli bilgileri alabiliyoruz. Zor olansa çevredeki insanlarla olan etkileşim; bir insanın düşüncelerini okumak (Mind Read), onun bir eylemi yapmasını sağlamak (Influence) ve onun gözlerinden görmek (Peek) bizi direkt olarak görünmeyen ipuçlarına ulaşırıbiliyor. Tüm bu işlemleri yaptıktan sonra da ipuçlarını birleştirme aşamasına geçebiliyoruz. Kaç tane ipucu topladığımız bize ekranın alt kısmında gösteriliyor ve eğer hepsini toplamayı başardıysak genellikle ipucunu birleştirme aşamasında sorulan soruya yanıt doğru verebiliyoruz. Şöyled ki tüm ipuçlarını toplayalım ya da toplamayalım, istediğimiz an soru aşamasına geçiyoruz. Burada bize bir soru yöneltiliyor ve ona, topladığımız ipuçlarından bir kısmını seçerek cevap veriyoruz. Eğer yanlış cevap verirsek dünyaya zebaniler yayılıyor ve herkes ölüyor.

Hayır.

Yanlış yaparsak maalefesef hiçbir şey olmuyor. Sadece üç tane rütbeye sembolize edilen puanımız düşük geliyor fakat bunun da oyuna hiçbir etkisi yok. Atsanız da olur, konuyu çok düşünseniz de... Seçim sizin.

Zebaniler!

Olayın aksiyon kısmında, girdiğimiz alanlarda ruhu-

muzla beslenmek isteyen zebaniler bizi karşıyor. Bunları devriye gezen askerler gibi düşünülebilirsiniz çünkü yapay zekâları hiç de farklı çalışmıyor. Üstelik duvarlardan geçebildiğimiz için onların arkasından yaklaşmak da daha kolay. Yine de biraz dikkatsiz davrandığınız an sizi fark ediyor ve peşinize düşüyorlar.

Sizi kovalayan bir zebaniden nasıl kaçıldığını anlatayım. Hayır, duvardan geçip bir başka odaya girmek ve dolaba saklanmak çözüm değil. Yapımcılar zebanilerin bulunduğu her mekâna ruh kalıntıları koymuşlar ve kaçmak için bunların yanına gelip ilgili tuşa basıyoruz. Bu da tam bir çözüm değil zira zebaniler bu kalıntılar da tek tek bakıyor. Yapmanız gereken, zebani içinde bulunduğu kalıntıyla gelirken bir diğerine ışınlanmak ve zebanının pes etmesini sağlamak. Fena bir mekanik değil bu ama yine de yeterli değil.

Oyunun en büyük sorunu da bu zaten; her konuda bir eksikslik var. Ne hikâye sürükleyici, ne ipucu toplama çok akıl gerektiriyor, ne aksiyon kısmında bir özellik var... Çok güzel düşüncelerle çıkışmış yola fakat hepsi yarı yolda kalmış gibi duruyor. Şu oyun Quantic Dream'e verecektiniz, Heavy Rain atmosferinde bir oyun çıkartacaktır ortaya... Of of! Tadından yemeyezi valla. Ama oyunu Square Enix yaptığı için ancak bu kadar olmuş. Zaten artık doğru düzgün Final Fantasy de ortaya çıkaramıyorlar. Çok tatsız...

■ Tuna Şentuna

Murdered: Soul Suspect

- ⊕ İpucu toplamak eğlenceli
- ⊖ Her türlü kısımda bir yetersizlik var
- ⊖ Bulmacaları çözüp çözmemenin etkisinin olmaması

5,2

■ Alternatif Heavy Rain: The Origami Killer

^ Ölü dedektifimize başka ölüler arkadaşlık ediyor.



POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA

İNSANOĞLU TEK BAŞINA BU KADAR CANAVARLA NASIL SAVAŞACAK?

- ▶ Teknoloji meraklısının sinema rehberi.
- ▶ NASA'nın ilk 50 yılı kelimele dökülürse.
- ▶ İştahımız neden sürekli artıyor?
- ▶ Rüzgar enerjisi aslında bir balon mu?
- ▶ Felç tedavisinde yeni umutlar.
- ▶ Otomobilinizde gözetleniyor olabilirsiniz.
- ▶ Hiper hızlı yıldızlar
- ▶ Zihnimizi yönlendirecek yeni bir araç.
- ▶ Fizikte yeni parçacık depremi.
- ▶ Diş macunlarındaki tehlike.

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

**SADECE
3,90 TL**

VIDEO SEYRET

DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarда video
izleyebilirsiniz

NEDEN BU KADAR COK YİYORUZ? İSTAHİMİZİN KAYNAĞI SIZ SAŞIRTIYABİLİR

POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE

GÖZETLENMENİN SIRAĐKİ AŞAMASI: OTOMOBİLİNZİ

SİBER ZORBALARI DURDURMAK MÜMКÜN MÜ?

GOOGLE'IN LOON PROJESİ

UZAY UÇULARININ 50 YIL GÖRSELİ

RÜZGAR ENERJİSİ BALDOĞ SÖNDÜ MÜ?

FELÇ NASIL GİDERİLİR

INSANOĞLU EVRENE KARŞI

UZAYLILARIN, MUTANTLARIN, MELEZLERIN, ROBOTLARIN, VE DÜNYAYI BU YAZ İŞGAL EKALMAK İSTİYOR. KALKIŞACAK DİGER HARATIKLARIN ARINDAKI BİLMİ

TEKNOLOJİ MERAKLISİNİN SINEMA REHBERİ

YARININ SINIRINDA Jupiter Ascending, Dawn of the Planet of the Apes, Godzilla, Guardians of the Galaxy, TMNT, Transformers ve X-Men

TEMMUZ SAYISINI KAÇIRMAYIN!

DB



Ultra Street Fighter IV *

Bu sefer son

Beş yıldır bu oyunu oynadığımızı fark eden? Ben Betmemiştüm zira Capcom çok akılçık hamlelerle oyunu güncelleyip durdu, biz de yeni bir oyun oynuyormuşuz düşüncesiyle oyndan hiç sıkılmadık. Önce Super SFIV geldi, ardından yanına "2012" geldi, sonra "Arcade Edition" takısını aldı ve son olarak da "Ultra SFIV" adıyla, oyun nihai haline ulaştı. Her isim takısında birtakım yeni özellikler elde eden SFIV'ün bu son kısmında da yine hatırı sayılır birçok yenilik var.

Öncelikle yeni beş tane karaktere göz atalım. Dört tanesi direkt olarak Street Fighter X Tekken'de yer alan bu karakterlerin sonucusu, Decapre ise Cammy'nin bir çeşit farklı versiyonu. Kendi hikâyesiyle birlikte gelen Decapre'yi, Guile stilî hareketlerde uzmanlaşmış olanlar (Ben değil misal...) beğenecektir. Özellikle yakın dövüşte ve Hadouken gibi menzilli saldırılardan kaçma yeteneğle dikkat çekiyor Decapre ve oyuna iyi bir eklenti olmuşa benziyor. Rolento, Elena, Hugo ve Poison dörtlüsü de Final Fight'tan tanıdığımız yüzler. Elena, capoeira benzeri bir dövüş sanatı icra ediyor ve direkt olarak yakın dövüşte uzmanlaşıyor; Rolento, hızlı ve garip hareketler yapıyor; Hugo, Zangief'ten bile daha ağır sıklette mücadele ediyor; Poison da kadın taklısı yapan bir erkek olarak karşımıza çıkıyor. Yeni eklenen karakterler online oyunlarında karşıma pek az çıktı ve sanıyorum ki en çok Elena sevildi zira en çok onu gördüm.

Bir diğer değişiklik de artık iki tane Ultra Combo'yu birden seçebilmemiz. Tercih yapma zorunluluğumuzu gideren bu seçenek sayesinde farklı durumlarda işe yarayan Ultra Combo'ları istediğimiz gibi kullanabiliyoruz fakat bu seçimi yaptığımızda maalesef hareketlerin saldırısı oranları düşüyor. (Yine de ben artık sürekli bu seçimi yapabilirim.)

Focus Attack'i hatırlarsınız; hani hem bir saldırıldan kurtulmamıza yarayan savunma hareketi, hem de düşmana kombo yedirebilmemiz için açık yaratılan o

hareket. Şimdi buna ek olarak "Red Focus Attack" adında bir hareket gelmiş durumda ve bu hareket sayesinde sadece bir tane değil, birkaç tane saldırıyla karşı dokunulmazlık kazanabiliyoruz. Stratejik olarak kullanmak için pek de kolay bir hareket değil ama yine de bayağı işe yarayabiliyor.

Yere düşen karakterimizin kalkmasını geciktirebileceğimiz "wake up delay" hareketiyle birlikte, karakterlerin eski versiyonlarını (Super, Arcade Edition gibi...) seçebilme olanağıyla birlikte oyundaki yenilikler son buluyor. Sanıyorum ki oyunda sizi nelerin beklediği ni anlımış oldunuz. Şimdi gelelim bu oyunu almalı misiniz kısmına. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Ultra SFIV'ün kutulu versiyonu Ağustos ayında piyasada olacak. Eğer ki elinizdeki SFIV'ü Arcade Edition'a kadar güncellediyseniz de cüzi bir fiyatla bu paketi elde edebilirsiniz. SFIV'ü "casual", yani arada bir oynayan, normal bir oyuncusunuz bence bu paketi de almanız gereklidir ama online ortamlardan ayrılmıyorsanız kesinlikle edinmelisiniz. Ha tabii ki yeni karakterler çok ilginizi çekiyorsa da oyunu almak isteyebilirsiniz fakat bence yeni karakterlerin hiçbirini o kadar da çekici değil.

Bir de söyle bir durum olmuş; online kısımda şu an oyunun müdadımları mevcut ve hepsi de gayet iyi oynuyorlar. Ağızma yüzüme vurup durdular, çok gerildim. Tekken'e fazla önem verdim sanırım... Siz de eğer online kısımda akip gidecekseniz, böyle bir durum olduğunu da bilin... ■ Tuna Şentuna

Ultra Street Fighter IV

- + Yeni karakterler
- + Ultra Combo'ların ikisini birden oyuna taşıyabilme
- + Dengeli maçlar
- Müzikler

Alternatif Street Fighter X Tekken

9,1

Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür Dövüş
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.capcom.com
Türkiye Dağıtıcı **Aral**

Yapım CI Games
Dağıtım CI Games
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.enemyfront.com



Enemy Front

İkinci Dünya Savaşı'na dönmek istemeyeceksiniz...



Gizlilikler

Bir de utanmanın gizli belgeler koymuşlar etrafadır. Aferin! Hiçbir bölgeyi gezmem istemediğiniz oyunda sifir birkaç tane gizemli eşyayı bulmak için çaba sarf etmek istiyorsanız, sizin tutamam ama gerçekten bir hata bu oyunu aldyorsanız basın bitirin oyunu, ardınıza da bırakmayın!

Bir dönem FPS'lerin %80'i İkinci Dünya Savaşı Üzerineydi hatırlarsınız. Firmaların bu konuyu terk etmesiyle birlikte boş kalan ortamı doldurmak isteyen CI Games'in "Enemy Front" isimli çabasıyla İkinci Dünya Savaşı'ndan köşe bucak kaçma ihtiyacı doğuyor maalesef.

Polonya halkın Alman işgaline karşı bir direniş gücü oluşturduğu oyunda biz super standart bir Amerikalı, Robert Hawkins'i kontrol ediyoruz. Robert'la ilgili hiçbir ilginç konu yok. Herhangi bir insan kendisi ve oyun boyunca da ne kadar sıkıcı bir kişilik olduğunu belli ediyor.

Gayet sıradan bir şekilde başlayan oyunda hemen ufak bir çatışmaya giriyor ve alışık FPS mekaniklerini görüyoruz. Siper al, ateş et, koş, zıpla... Bildiğiniz olaylar. Daha sonra direnişin kanalizasyondaki yerine iniyor ve çeşitli NPC'lerle karşılaşıyoruz. Bunlar had safhada NPC; onlarla konuşmak, etkileşime geçmek imkânsız. Direniş üssünde yapılacak pek bir şey yok. Ancak bir sonraki bölümde ne yapacağımızın detaylarını dinliyor ve soluğu görev yerinde alıyoruz. Bir bölüm bitirdiğimizde de yine Ninja Kaplumbağa gibi bir kanalizasyon deliği bulup içine giriyoruz.

Oyununlarındaki bölümler hem sıkıcı, hem de kısa. Bir noktaya ulaşıp oradaki durumu çözmemiz isteniyor ve yol boyunca da hepsi birbirinden geri zekâ Nazi askeriyle karşılaşıyoruz.Çoğu FPS'de halen yapay zekâ istenilen seviyede sayılmaz ama Enemy Front'taki konu bambaşka bir boyutta. Birer Stormtrooper'dan daha kötü nişan alan düşman askerleri sizin bir yerde saklandığınızı bilseler bile hamlelerini değiştirmiyor ve hatta anlamsızca koşup duruyorlar. Bir tanesi kendince çok gerideki bir sipere koşmaya karar verdi mesela ve 200 metre kadar önlü arkali koştuk saçma sapan. Siperlere saklanmayı da kesinlikle beceremeyen düşman askerlerinin mutlaka bir yerleri açıkta kaldı ve ben de rahatlıkla onları avlayabildim.



Bu sıkıcı görevleri atlattıktan sonra -ki kanalizasyonda zaman zaman birkaç görevden bir tanesini seçmemize izin verilmiş- bir Fransız kasabasına varıyoruz. Buradaki grafiksel olaylar bir hayli hoşuma gitti. CryENGINE'in etinden sütünden faydalananmış belli ki. Görsellik bu kadar iyiyken dışında ve içerisinde geçen savaşlarla bu bölüm dinamik bir hale de geldi, iyice keyiflendim; hatta yürürken ekstra bir görev bilgisi de geldi ve o da ufak bir direniş kuvvetine yardım etmektı. Onlara yetişeyim derken uçurumdan yuvarlandım ama olsun, iyi bir detaydı. Bunun gibi plansız görevler arada karşımıza çıksa da maalesef çoğu birbirinin tekrarı ve çok yapay duruyorlar maalesef.

Enemy Front'un en büyük eksiği de bu: Oyun her anlamda çok yapay. Atmosfer kesinlikle yok. Silahlar heyecanlı değil. Kurguda bir numara yok. Bunlara oynanışındaki sıkıcılık da ekleniyor ve ortaya köşe bucak kaçmanız gereken bir FPS çıkıyor. Aylar önce piyasadaki tüm kaliteli FPS'leri bitirseniz bile siz oyalayacak bir durum yok burada arkadaşlar, sayfayı gebebilirsiniz artık. Umarım CI Games, Lords of the Fallen'da da bu şekilde çuvallamaz, yoksa çok üzüleceğiz... ■ Tuna Şentuna

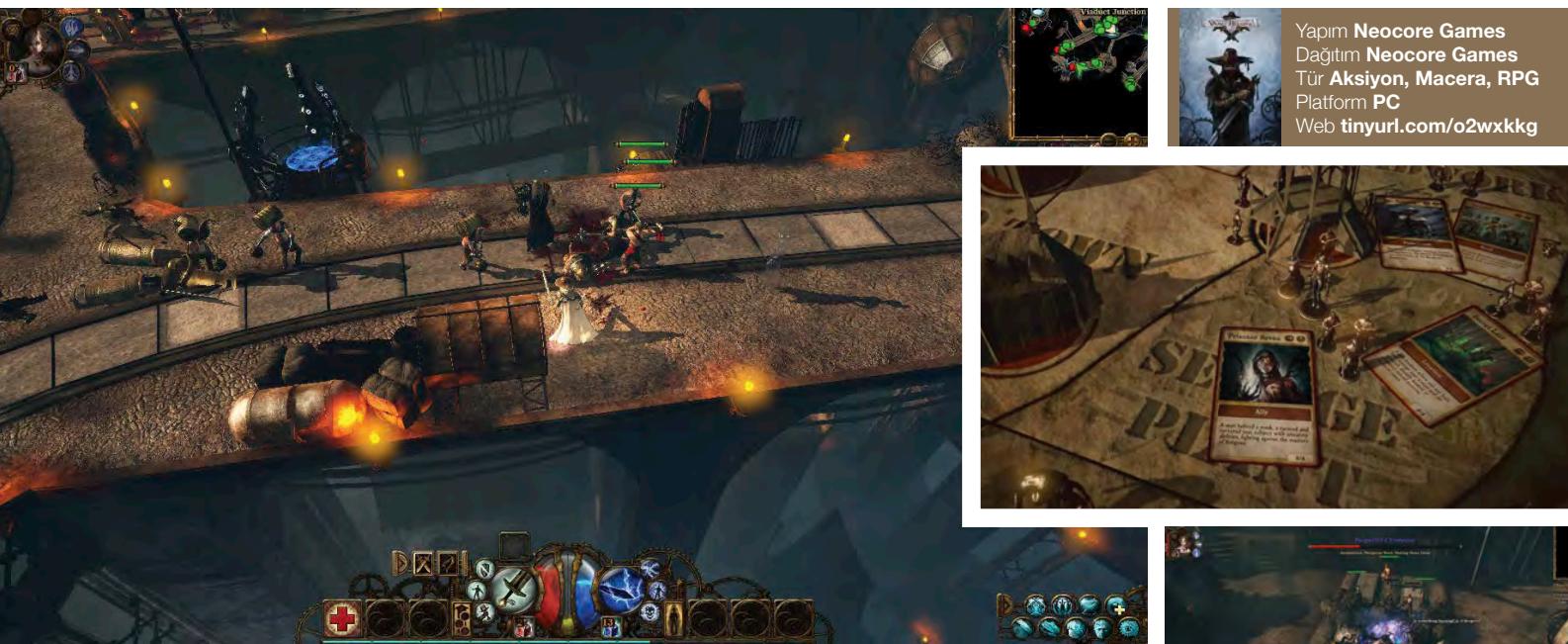
Enemy Front

- ⊕ CryEngine'in nimetleri
- ⊖ Sıkıcı oynanış
- ⊖ Aşırı kötü yapay zekâ
- ⊖ Sıfır atmosfer

■ Alternatif **Battlefield 4**

4,6





The Incredible Adventures of Van Helsing II *

Ava devam

Babasının ayak izlerini takip ederek Borgova'ya kadar gelen genç canavar avcısı burada en büyük sınavını verir. Borgova'yı istila eden çatlık bilim adamının ve onun deneklerinin yok edilmesinin hemen ardından bir başka kötüluğun haberleri de yayılmaya başlar. Çatlık bilim adamının koltوغuna oturan ve onun oyuncaklarını kullanmaya başlayan kişi çoktan Borgova'ya doğru yürüyüse geçmiştir.

Yukarıdaki satırlardan da anlaşıldığı üzere The Incredible Adventures of Van Helsing II, geçen senenin en büyük sürprizlerinden biri olan ilk oyundanın hemen ardından yaşananları konu alıyor. İlk oyundaki inanılmaz maceramızın ardından bu oyuna başlarken iki farklı seçenekle karşılaşıyoruz. Normal modda Hunter, Thaumaturge veya Arcane Mechanic sınıflarından biriyle birinci seviye bir karakter olup oyuna başlıyoruz. Veteran modundaysa bu üç sınıfın özelleştirilmiş halleri olan Blade, Gunslingler, Spellkeeper, Adeptus, Bombardier ve Contراaptionist isimli altı farklı sınıfın biriyle 30. seviye bir karaktere oyuna başlayabiliyoruz. Dahası, bu modda sınıfından 30. seviye bir karakter oluşturabildiğimiz gibi, ilk oyundaki karakterimizi de bu oyuna aktarabiliyoruz.

Bu oyunda bizleri ilk oyundanın de geniş bir yetenek ağacının beklediğini söylemeye fayda var. Bu da oluşturduğumuz karakteri dilediğimizce özelleştirebileceğimiz anlamına geliyor. İlk oyundaki gibi beş farklı zorluk seviyesine sahip olan bu oyunda da ölen karakterinizin sonsuza kadar kaybolduğu "Hardcore" oyundan istedigimiz zorluk seviyesinde aktif hale getirebiliyoruz.

Bu arada oyundan ilk oyundan daha fazla RPG öğesi barındırdığını görüyoruz. Borgova'yı savunurken en ön safta düşmanlarla savaşıp verilen emirleri yerine getirebileceğimiz gibi, savunma tâhkimatinin arkasındaki dâhi de olabiliyoruz. Savunmamızı güçlendirmek adına askerlerimizin özelliklerini geliştirebilir ya da daha

iyi eşyalara sahip olmalarını sağlamak için düşman saflarında tek başımıza savaşabiliriz. Bu arada ilk oyundaki unutulmaz yoldaşımız Leydi Katarina, yolculüğümüz bu ikinci kısmında da bizleri yalnız bırakmıyor. Leydi Katarina'nın sıvri dilinden ve esprî anlayışından hiçbir şey kaybetmemiş olduğunu görüyoruz. Söz Leydi Katarina'dan açılmışken, onun ve bütün karakterlerin yine başarılı bir şekilde seslendirildiğini söyleyebiliriz. Ayrıca oyunun müzikleri de gotik Borgova'nın atmosferini pekiştirek bizlere unutulmaz bir deneyim sunmayı başarıyor. İlk oyundan yeterli grafiklerinin biraz daha üstüne koyan yapımcı ekib, oyuna sallanan baklı açısı gibi farklı görsel seçenekler eklemeyi de ihsal etmemiş. Uzun sürebilen yükleme ekranları, Borgova direnişçilerinin ve düşmanlarının propaganda posterleriyle süslenmiş. Hikâye anlatımının şahane bir masaüstü oyun konseptinde yapılmış olduğunu görüyoruz. Kim bilir belki ilerleyen zamanlarda serinin adını kullanan güzel bir masaüstü oyuna da sahip oluruz. Serinin ilk oyununu oynayan ve beğenen oyuncular için fazla söyle gerek yok, şimdiden oynamaya başlamışlardır. Seriyle ilk defa bu sayfada karşılaşan oyuncularaya düşük fiyat etiketine sahip bu oyunu şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Ahmet Rıdvان Potur

The Incredible Adventures of Van Helsing II

- + Atmosfer
- + Seslendirme ve mizah anlayışı
- + Leydi Katarina
- + Yan görevler
- Uzayabilen yükleme süreleri
- Daha fazla yenilik olabilir

■ Alternatif Torchlight II

8,5

Yapım Neocore Games
Dağıtım Neocore Games
Tür Aksiyon, Macera, RPG
Platform PC
Web tinyurl.com/o2wxkkg



Yapım Ubisoft Montpellier

Dağıtım Ubisoft

Tür Macera

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

Web valianthearts.ubi.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore

Valiant Hearts: The Great War ★

Cepheden mektup var!

Avusturya tahtının veliahdi Arşidük Franz Ferdinand'in suikasta uğramasının ardından yıllardır bloklaşan Avrupalı devletler, kendilerini büyük bir savaşın ortasında bulur. Kolonilere de taşınan savaşın tüm dünyayı etkilemesiyle birlikte bu savaş "Birinci Dünya Savaşı" olarak adlandırılır. Teknolojik gelişmelerin tüm acımasızlığıyla kullanılması sonucu Birinci Dünya Savaşı'nda 10 milyona yakın insan hayatını kaybetmiştir. Bu kayba bir de haber alınamayan 8 milyona yakın insan eklenildiğinde acı katbekat artmıştır. Bu acı, insanlık tarihinin en büyük utançlarından biri olarak kabul edilen Birinci Dünya Savaşı esnasında yazılan mektuplara da yansımıştır. Ubisoft tarafından UbiArt Framework oyun motoru kullanılarak geliştirilen Valiant Hearts: The Great War da bu mektupları temel alan, saygılı bir yapıp olarak karşımıza çıkıyor.

Oyun, beş farklı ulustan beş karakterle Birinci Dünya Savaşı'ni tarafsız bir şekilde ele almayı başarıyor. Bu karakterlerden ilki olan Emile, Saint Mihiel'de yaşayan orta yaşı Fransız bir çiftçidir. Bir diğer karakterimiz olan Alman asıllı Karl'in da Emile'in kızından "Victor" isimli bir çocuğu vardır. Bu mutlu aile tablosu, Almanya'nın Birinci Dünya Savaşı'na girmesiyle bozulur. Karl'in Alman ordusu tarafından cepheye çağrılmasının hemen ardından Emile de Fransız ordusu tarafından karşı cepheye çağrırlar. Artık evin, tarlaların ve Victor'un bütün sorumluluğu Emile'in kızının omuzlarına kalmıştır. Diğer karakterlerimizden Freddie, Fransız ordusuna katılan 128 Amerikalı askerden biridir. Evleneceği kadının düğün gününde Baron Von Dorf komutasındaki Alman ordusu işgalinde öldürülmesi, Freddie'nin intikam arzusuyla bu savaşa sürüklenmesine yol açar. Belçikalı bir bilim adamının kızı olan Anna da veterinerlik eğitimini henüz savaşın başında tamamlamıştır. Malesef eğitimini hasta hayvanlar için değil de savaşın gerçek yüzünü görüp hayatı tutunmaya çalışanlar için kullanması gerekmıştır. Babasının Baron Von

Dorf tarafından kaçırdığını öğrendiğinde onu bulmak için yollara koyulur. Son karakterimiz George ise cephede savaşmaktan çekinen bir İngiliz askeridir. Uçak kullanmayı bilmemesine rağmen cephede savaşmamak adına söylediği birkaç beyaz yalanla bir anda pilot oluvermiştir. Bütün bu karakterleri bir araya getirense insanoğlunun yaptıklarına bir türlü anlam veremeyen "Walt" isminde bir köpektir. Bu köpek oyunun senaryosuna olduğu gibi, platform öğelerine ve bulmacaların yer aldığı bölüm tabanlı oynanışa da doğrudan etki ediyor. Walt'un diğer askerlerin dikkatini dağıtmak, karakterlerin giremeyeceği yerlere girerek ilerleyişe yardım etmek, istenilen nesneyi taşımak ve gizle nesneleri bulmak gibi birçok mahareti bulunuyor. Kullandığımız her karakterin yanında sadece bir eşya taşıyabiliyor olması, Walt'u taşıabileceğim diğer eşya için daha da değerli kılıyor. Ayrıca her yeni bölümde "Tarihsel Gerçekler" isimli, Birinci Dünya Savaşı'ni bütün çiplaklııyla gözler önüne seren dokümanlarla karşılaşıyoruz. Dahası, karakterlerin ve Emile'in kızının savaş boyunca tuttuğu günlükler hem karakterleri daha yakından tanımadız, hem de savaşın insanı boyutunu görmemizi sağlıyor. Savaşın bütün ciddiyetini çizgi roman benzeri görseller ve duygusal bir anlatım ile bizlere sunan Valiant Hearts: The Great War, sahip olduğu başarılı müziklerle de adından söz ettirmeyi başarıyor. Child of Light gibi Ubisoft'un düşük fiyata oyunculara sunduğu bu muhteşem yapımı herkese tavsiye ediyorum.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Valiant Hearts: The Great War

- ⊕ Saygılı ve tarafsız anlatım
- ⊕ Duygu dolu kırılma noktaları
- ⊕ Görseller ve müzikler
- ⊖ Zoraki boss dövüşleri

9,0

■ Alternatif Child of Light





Yapım Passtech Games
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.spacerun-thegame.com



Space Run

Uzay koşusuna hazır mısınız?

FTL, Fieldrunners ile birleşirse ne mi olur? İşte bu sorunun cevabı Space Run. Peki, bu iki oyunu aynı kefeye koyup neden böyle bir benzetme yoluna gittim? Space Run, elinizde bulundurduğunuz kargoları teslimat noktasına yetiştirmeye çalıştığınız bir kule savunma oyunu. Kule savunma deyince de akıllara ilk olarak Fieldrunners gelir zaten. Peki, FTL nereden geliyor? Oyunun görsellerine gelişigüzel bir baklığınızda oyun boyunca sahip olduğunuz gemiyi yukarıdan bir bakış açısıyla kontrol ettiğinizi görecek ve uzay gemisi mekanikleriyle de yaptığım FTL benzetmesine hak vereceksiniz. Ama FTL'deki derin simülasyon öğelerinin bu oyunda yer etmesini beklemeyin. Ne de olsa amacınız, size belirlenen rotada geminizi savunmak ve kargoyu teslim etmek, fazla değil... Space Run, kule savunma türüne uzaya taşıyan eğlenceli bir yapım. Bakalım siz de benim bu oyundan aldığımdan alabilecek misiniz.

Yıl 2525, insanoğlu uzayın sırlarını aralamiş ve galaksiye dağılmış durumda. Uzaya kargo taşımacılığının başladığını düşünün mesela, teknoloji almış başını bu denli yürümüş. "Big Cargo" isimli kargo şirketi, yüksek taşımacılık talebine karşılık bir yanıt vermek zorunda. İşler oldukça yoğun. Aradıkları isimse harika bir pilot olarak dedikodularda yer edinen "Buck Mann" isimli bir yarışçı. Buck, başına buyruk bir karakter. Oyun başlığında yanındaki robotu Addam-12 ile uzayın derinliklerinde ilerliyor ve bu evrede Buck'in çulsuz olduğunu anlaması pek de uzun sürmüyor. Bol esprili geçen konuşmaların ardından oyunun mekanikleriyle tanışacağımız eğitim kısmınıza niyetin bu noktada atlayıyoruz. Space Run, başta da bahsettiğim gibi bir kule savunma oyunu. Savunmakla mükellef olduğunuz şey uzay geminizin çekirdek kısmı. Bu çekirdek kısmının etrafında altigen yuvalar var ve bu kuşlara yerleştirdiğiniz, geliştirdiğiniz silahlarla geminizi savunuyorsunuz. Silah ve diğer gereç dükkanından aldığınız motoru geminizin

arka kısmına takarak geminizin hızını artırıyor, taretleri çeşitli pozisyonlarda konuşlandıracak da geminizin savunmasını hat safhaya taşıyorsunuz. İşte bahsettiğim tüm bu oyun mekanikleri zaten klasik kule savunma oyunlarındaki mekaniklerin çekidüzen verilmiş hali. Peki, silahları ve motorları neyle yaratıyorsunuz? Oyunda, parçaladığınız düşman kuvvetlerden ve asteroitlerden düşen somunları mouse ile üzerlerine gelerek toplayırsınız. Bu toplama mekanığı, Plants vs. Zombies'te güneşleri topladığınız sistemin ta kendisi. Ama hızlı oyun anlarında hem geminizle ilgilenip hem de somunları toplarken fenalık geçirebilirsiniz. Bahsettiğim oyun mekaniklerini ve oyunun kendini mercek altına alduğumda Space Run'in genel olarak başarılı bir oyun olduğunu söyleyebiliriz fakat yenilik adına bir değerlendirme yapmak gereklere söylenecek pek de bir şey yok. Kule savunma türü tüm hatlarıyla muhafaza edilmiş fakat oyunun belli bir süre sonra tazeliğini kaybetmesi de ne yazık ki kaçınılmaz. Son zamanlarda içimiz dışımız büyük bütçeli yapılmış oldu, haklısınız. Call of Duty ile kalkıp Battlefield ile oturur olduk. Space Run türündeki oyunlar sektörde çeşitlilik anlamında oldukça değerli olmakla birlikte değişik oyun türlerini her kesimden insana tattırmayı başarıyor. Space Run'in tadımlık bir tecrübe olduğunu yazma noktayı koymadan önce belirtelim sanırım. Öyle oturup da başından saatlerce kalkamayacağınız bir yapımdan ziyade belirli zaman aralıklarında oturup kafa dağıtmak için oynanabilir. Arada böyle oyunlara da ihtiyaç var. ■

Space Run

- ⊕ Eğlenceli
- ⊕ Esprili
- ⊕ Başarılı mekanikler
- ⊖ Türün beraberinde getirdiği yüzeysellik

Alternatif Fieldrunners

7,0



PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

SİTENİZİ KURUN: 1 YILLIK HOSTING PAKETİ HEDİYE!
YNT'den herkese 1 yıllık profesyonel PHP hosting • 2 GB alan • 75 GB trafik • 35 e-posta • cPanel

PC net
Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2014 Yıl 17 Sayı 202 Fiyat 790 TL

BEDAVA OYUN DVD'Sİ
136 OYUN
Yaz tatilinize keyif katacak 136 bedava oyun bu DVD'de!

ÇÖPSÜZ YAZILIMLAR
En iyi bedava yazılımları gereksiz ve zararlı ekler olmadan indirmeni yollannı öğrenin.

20 TEKNOLOJİ PROJESİ

- » STOP MOTION FILM ÇEKİN
- » KENDİ ZİL SESİNİZİ YAPIN
- » ESKİ TABLETİNİZİ GÜNCELLEYİN
- » SPOR PROGRAMINIZI OLUSTURUN
- » KLAVYE VE MONİTÖRÜ TEMİZLEYİN
- » KABLOSUZ AĞINIZI GENİŞLETİN
- » VE ÇOK DAHA FAZLASI...

AYIN DOSYA KONULARI TAM 40 SAYFA

INTERNET GOOGLE TAKVİM
+ Günüñü en iyi şekilde planamanın yolu

ANALİZ KAZIK YEMEYİN
+ Sahte teknolojik ürünlerini ayırt edin

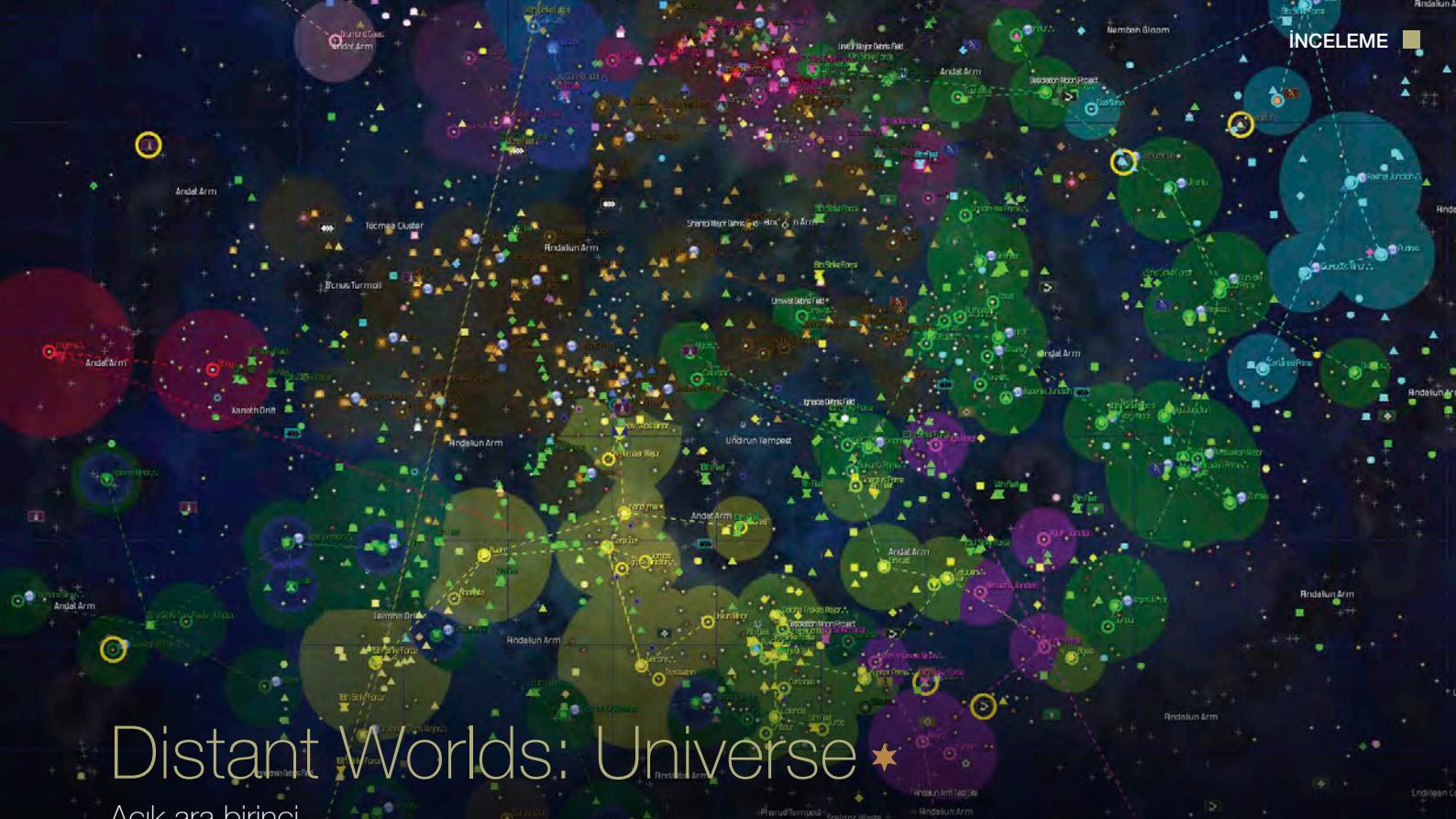
INTERNET ZAMAN ÖLDÜRÜCÜLER
+ Internetin en eğlenceli ve vakit harcatan sitelerini seçtik

NASIL YAPILIR?
Yazdırma maliyetini azaltın + iOS görünümlü Android + Ev ağınızı hızlandırın

ISSN 1301-4773 07
9 77130 1477005



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



Distant Worlds: Universe *

Açık ara birinci

4X strateji oyunlarını sevenlerin çilesi uzun yıllardır bitmiyor. Diğer türler kendi içinde sürekli yeni ve başarılı oyunlar çıkarırken, uzay temali 4X stratejilerinde Master of Orion yıllarından beri süregelen bir şansızlık vardı. Nice oyun, Master of Orion'un tahtını almak iddiasıyla ortaya çıktı ama birkaç ay içinde unutulup gitti. Aradan geçen yıllarda Space Empires V, Star Drive ve Distant Worlds dışında kayda değer başarılı bir oyun göremedik. Sins of a Solar Empire, kendi başında farklı bir lezzet olarak kabul edilebilir ama 4X'ten çok uzaya geçen bir RTS kıvamına sahip olduğunu inkâr etmeyecek.

İşte bu atmosferde, Distant Worlds serisinin önemli bir yeri var. İlk kez 2010'da ortaya çıkan oyun, bağımsız oyunlar yapan küçük yapımcılarından beklenmeyecek derecede beğenilerek topladı. Oyunun ilk döneminde Türkçe Windows'larda sorun çıkarması gibi bir sorunu olduğu için Türk oyuncular oyunun gerçek değerini fark edemediler. Ancak neyse ki bu sorun çözüldü ve Distant Worlds her yıl kendini yenileyerek, yeni eklentilerle zenginleştirerek 2014'e kadar geldi. Bu yıl, daha önce çıkan tüm eklentileri de içeren yeni ve son bir eklentiyle karşımıza çıkan Distant Worlds için "video oyun dünyasına gelmiş geçmiş en detaylı strateji oyunu" dememiz yanlış olmayacağı.

Bir medeniyetin neredeyse her detayı kontrol ederek yeni yıldızlara açıldığımız bu 4X oyununda yeni gemiler tasarılıyor, yeni üsler geliştiriliyor; keşif, araştırma, ticaret, casusluk ve diplomasi seçenekleriyle 1400 yıldız sisteminden oluşan dev bir galakside yeni bir imparatorluk kurmaya çalışıyoruz. Elbette ki dileyen oyuncular bir korsan klanını yönetebiliyor, dileyen oyuncular tamamen barışçıl yollarla ilerleyebiliyorlar.

Oyunun geniş seçenekleri oyuncuya sonsuz sayıda farklı stratejiyi hayata geçirme imkânı veriyor. Distant

Worlds'un son eklentisi sayesinde, oyun dünyasının öyküsünde geriye gidip dev imparatorlıkların evrenden silinmesine neden olan savaştan önceki evreni oynayabiliyor ve bu yeni haritada gelişen oyunla Distant Worlds'ün öyküsüne şahit olabiliyorsunuz. Elbette ki yeni eklenti, çok geniş bir "modding" seçeneği de sunuyor ve bu sayede pek çok mod yapımcısının oyun için yepenek modlar hazırlamasına imkân veriyor. Kısa süre sonra olağanüstü yeni strateji oyunlarını Distant Worlds modları olarak karşımızda görürsek şaşırmayalım. ■ Cem Şancı



Yapım Code Force

Dağıtım Slitherine Ltd.

Tür Strateji

Platform PC

Web www.matrixgames.com

Distant Worlds: Universe

- ⊕ Detaylı stratejik ve taktik araçlar
- ⊕ Gelişmiş diplomasi sistemi
- ⊕ Olağanüstü büyük haritalar
- ⊕ Detaylı gemi tasarım sistemi
- ⊕ Çağın gerisindeki grafikler

9,5

Alternatif Space Empires V



 Yapım Stage 2 Studios
Dağıtım KISS Ltd.
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web www.lifelessplanet.com

Takip

Lifeless Planet birbirinden farklı insan duygusunu yaşamamıza önde ayak oluyor. Evet, genelde geriliyoruz ama karşımıza çıkan herhangi bir insanımsı varlığı takip etmek sizce ne kadar mantıklı? Gerçekten bir gezegende sizden koşarak kaçan bir varlığı takip eder miyiniz? İşte tüm bu soruların cevabıni, oyunu deneyim ettiğiniz zaman alacaksınız.

Lifeless Planet

Her şeye inanır misiniz?

Düşünün; zahmet etmişsiniz, kafayı astronot olmakla bozmuşsunuz ve sonunda kendinizi büyük bir proje içinde, uzayda bulunuyorsunuz. Seviyeli ve düzgün bir uzay yolculuğundan sonra hedefinize ulaşıyorsunuz ve bunca yıldır verdığınız emeklerin karşılığını almak üzeresiniz... Fakat tam bu esnada uzay geminiz kontrolden çıktıiyor ve bir anda kendinizi bu hiç bilmemişiniz gezegenin yüzeyinde, az bir oksijenle, tek başınıza buluyorsunuz...

Meğerse...

İndiğimiz gezegen, alabildiğine Mars temasına sahip; en azından bu durum başlangıç için geçerli. Bundan iki ay önce, oyunu test edebilen şanslı ekibinden birisi olarak, yapının tamamlanmış halinin ufak tefek detaylar haricinde birebir aynı olduğunu söyleyerek başlıyayım anlatmaya. Oyundaki yegâne amacımız, uzay gemisinden kalan mürettebatı bulmak ama çıktığımız yolda gördüklerimizle amacımız büyük oranda değişiyor, gelişiyor. Henüz oyunun başında karşımıza çıkan Sovyet köyü bir anda tüm algımızı baştan aşağıya değiştiriyor zira burası gerçekten de bir köy. Yanlış anlamayın, biz halen oksijene ihtiyaç duyan afacan bir bünyeyiz ama adamlar -burası artık her neresiyebildiğiniz köy kurmuş. Klasik ev modellerinden tutundan elektrik direklerinin sıra sıra uzandığı bir yerleşimden bahsediyorum! Burada bir miktar ilerledikten sonra ilk astronot arkadaşımızı buluyoruz. Kendisi yaralı ve biraz oksijen takviyesinden sonra hayatı dö-

ner diye düşünüyoruz ama hop, adamı bir anda yerin altına çekiyorlar. Tövbe! Bir sonraki hareketimiz de yerin altındaki Sovyet üssüne hareket etmek oluyor keza işler burada ufak ufak karışmaya başlıyor. Ele geçirdiğimiz notlara bakacak olursak, Sovyet insanlar bu bölgeye bizim 15 yıl süren yolculuğumuzdan bayağı önce gelmişler ve hatta yolculuk için de öyle mekik falan değil, boyut kapısı kullanmışlar.

Heyecan dorukta!

Lifeless Planet'taki alan algısı çok geniş, her yer çok büyük, devasa! Oyuncuya her karede ne kadar ufak bir et parçası olduğu hissi verilmeye çalışılmış. Haricinde, büyük bir gizem söz konusu ki oyunun henüz karşısındaki arkadaşlarınıza ne olduğunu belki de hiçbir zaman öğrenemeyeceksiniz! Tüm bunların arasında yeraltı bölümlerinin alabildiğine karanlık olduğuna değinmem gereklidir. Karanlık içinde bulduğumuz her yeni not ya da kanıt, bir sonraki hareketimizi daha zorluyıcı hale getiriyor. Yeşil ayak izlerini takip etmek, inanın hiç eğlenceli değil. Tüm bu denklemin içindeyse karakterimizin yapabildikleri birazcılık kısıtlı bırakılmış ki astronot kıyafetine sahip bir kişi için bayağı iddialı. Oyun yapısı kabaca "hoplamalı - ziplamalı" ve bir noktada bulmaca çözümleri model. Bazı objeleri ele alabiliyor, bazılarını ittirebiliyoruz. Nitekim en önemli özellikimiz "fis fis" şeklindeki, astronotların gerçek hayatı da kullandığı ittirmeye mekanizmamız. Başlarda çift ziplamaya sahip olan cihaz, ileride bulduğumuz spesifik noktalarla beş - altı kademeyle kadar çıkabiliyor. Lifeless Planet farklı bir oyun ve onu farklı yapanların başında, bilinmeyen bir gezegende tek başına olma temasını fantastik bir senaryoyla sunabilmesi yatiyor. Kimi sahneleriyle gerginliği üst sahaya taşıyan oyunda çorak arazilerden, bir anda yemyeşil ve farklı bir dünyaya ışınlanmak, oyuncuya farklı bir deneyim yaşatıyor. ■ Ertuğrul Süngü

Lifeless Planet

- ⊕ Devasa harita
- ⊕ Sessizlik
- ⊕ Müzikle yaratılan kurgu
- ⊖ Bazi görevler saçmalayabiliyor
- ⊖ Ziplamaktan tükenmek

 Alternatif Portal 2

7,0



Entwined

Her zaman birlikte, her zaman ayrı...

Entwined nedir? Ne ifade etmektedir? Bir AAA oyunu olmamasından ötürü onu dışlamamızi mı? Cevaplarımız şu şekilde: Entwined farklı grafikleriyle dikkat çeken, PlayStation'a özel, atmosferiyle siz sarsması istenen bir oyundur. Birlikteğin önemini ifade etmek için tasarlanmıştır ve hayır, onu hor görmemeliyiz ama çok sevmek için de maalesef pek fazla nedenimiz yok.

Gerçekten son derece hoş ve sade grafiklerle, turuncunun ve mavinin uyumuyla bizi karşılıyor Entwined. Turuncu renkle象征ize edilen bir balıkla, mavi bir kuşun -sözde- hikâyесinin içinde buluyoruz kendimizi ama konu o kadar surreal bir düzlemede kalmış ki bir öyküyü takip ettiğimizi pek söyleyemeyeceğim.

Gamepad'ın sol koluya balığı kontrol ediyoruz, sağ kolla da kuşu. Düşünün ki dairesel bir tünelle, kontrolümüz dışında, otomatik bir şekilde ilerliyor ve bu iki hayvanı da dairenin iki yanında döndürerek kullanabiliyoruz. (Bir tane oynanış fragmanı izleyerek her şeyi çok kolay anlayabilirsiniz oysaki...) Amacımız bu hayvanları önmüze çıkan, hayvanlarınızla aynı renkteki plakalardan geçirebilmek. "Bunda ne var?" diye soracaksınız, biliyorum. Başlarda öünüze sadece bir tane turuncu plaka geliyor ve kolaylıkla balığı oraya yönlendirebiliyorsunuz. Daha sonra bir turuncu, bir mavi geliyor. Sonra bu renklerden art arda birkaç tane gelmeye başlıyor, her bir plaka farklı bir yerde çıkmaya başlıyor, plakalar büyüp küçülüyor ve hareket ediyor! Siz de renkleri algılayıp hayvanları oraya yönlendirmeye çalışırken mutlaka hata yapıyorsunuz. Oyunda ölmek yok; zaten yapımcılar da bu "farklı" macerayı sonuna kadar hissedebilmemizi istiyorlar. Her başarıyla üstünden geçtiğimiz plaka bize o renkte gizli puanlar olarak dönüyor. Yukarıda iki rengin de barı var ve başarılı oldukça bu barlar

doluyor, nihayetinde de bir birleşimi devreye sokuyoruz. Bunu yaptığımızda hemen işimiz bitmiyor çünkü birleşimin tam olarak tamamlanabilmesi için de birkaç tane bölgeden renkleri başarıyla toplayarak geçmemiz lazımdır. (Surreal oyun anlatmak ne zornmuş yahul Şunu birisi bana okusa hiçbir şey anlamazdım herhalde. Diyorum, bir video izleyin.) Birleşim tamamlandığında da ortaya balkık ve kuş karışımı ama kuşa daha yakın bir yaratık çıkıyor ve onunla, özgürcə dolaşabildiğimiz ufak bir alana geliyoruz. Burada ne yaptığımızı anlatıp beyniniz yormayacağım zira tam olarak ne yaptığımızı ben de anlamadım.

Bu şekilde bölümleri ardi arkasına geçiyoruz arkadaşlar. Her bölümde farklı bir tema, daha farklı bir plaka dizilişi karşımıza çıkıyor. Oyunda hiç power-up yok, değişik şeyler yapmamızı sağlayacak güçler yok. Dümdüz ilerliyor ve bir sonraki bölüme geçmeye çalışıyor. İlginç bir şekilde bu iş bağımlılık da yaratıyor ama biraz daha fazla amacımız olsaydı hiç de fena olmazdı.

Journey ve Flower gibi "atmosferik" bir çaba içerisinde olan oyun maalesef bu atmosferi oynanışı ön plana çıkararak kaybetmiş. Kısa süren oyunda keşke daha fazla his yüklü anlar, bir şeyler olsayı diyorum zira bu şekilde garip bir simülasyon oyunu olmaktan öteye geçememiş durumda. Paranız bolsa alın, yoksa es geçin... ■ Tuna Şentuna

Entwined

- ⊕ Grafikler
- ⊕ Müzikler
- ⊕ Oynanış bağımlılık yapabiliyor
- ⊖ Atmosfer zayıf
- ⊖ Konu da zayıf

 Alternatif Rez HD

6,8

Challenge

Her bölümü öyle ya da böyle geçebildiğiniz oyun sonlandıktan sonra oyunu terk etmemiz için bir de challenge'lar eklenmiştir. Bunlar da yeteneklerinizi ve el - göz koordinasyonunu sınayabiliyorsunuz lakin bence bu mod da pek gerekli olmamış.



Yapım **Pixel Opus**
Dağıtım **Sony**
Tür Simülasyon
Platform **PS3, PS4, PS Vita**
Web tr.playstation.com/entwined
Türkiye Dağıtıcı **Sony Türkiye**





Yapım Project Aces
Dağıtım Bandai Namco Games
Tür Simülasyon
Platform PS3
Web www.acecombat-infinity.com



Oyna, Hiç Durma...

Oyunda yer alan challenge'lara bir göz attıktan sonra gördüm ki oyun, başında sürekli vakt geçirmenizi istiyor. Hiç durmadan oyunu oynarsanız her seye ulaşmanız mümkün ama oyun maalesef bu kadar çok oynamak için yeterince eğlenceli değil. MMO uçak simülasyonu olsa, yine bir derece...



Ace Combat Infinity

Benzini biten uçaklarla sortı

Bandai Namco'nun yillardır eskimeyen uçak simülasyonu da sonunda çağda ayak uydurdu ve free-to-play bir oyun olarak PS3'teki yerini aldı. Çok garip değil mi? Önce Tekken, şimdi Ace Combat. İkisi de AAA kalitesinde, ikisinin de hayran kitlesi büyük. Oyuna 44.99\$'lık fiyatı yapıştırarak yeterince kar edemediklerini düşünüyor olacaklar ki bu yola sapmışlar ve büyük ihtimalle de planladıklarını gerçeğe dönüştürülerler şu sira.

"Ulysses Felaketi" adlı bir meteor felaketinden sonra dünyamın dengelerinin değiştiği, pek de uzakta olmayan bir gelecekte geçiyor olaylar. Tüm uluslar ülkelerini yeniden kurabilmek için orduya harcanan ödeneği bir hayatı kısıyor ve bu da özel askeri teşkilatların patlamasına yol açıyor. Tabii ki orduların güçsüzleşmesinden faydalanan terörist gruplar da coşuyorlar, özel güçler ile teröristler arasında yaşanan birtakım savaşlar yaşanmaya başlıyor. Biz de bu özel askeri güçlerden bir tanesinde yer alan bir pilotu kontrol ediyoruz. Hiç free-to-play bir uçak simülasyonu oyunu oynamadığım için burada beni nelerin beklediğini de kesinlikle bilmiyordum ama kısa sürede olayı çözdüm. Şimdi öncelikle bir campaign moduna sahibiz ama ara sahneler, sinematikler ortadan kalkmış. Çok basit ama etkili bir biçimde size olayları anlatan bir yapay zekâ söz konusu ve onu dinledikten sonra, takım kaptanı size bir özet gerecek görevde yolluyor. Campaign modu alışık olduğumuz gibi bölümlerden oluşuyor ve oyuna başladığınızda ancak iki tane campaign görevinde bulunabiliyorsunuz. Bunun tek nedeni de üçüncü görevi açabilmek için 200.000 krediye ihtiyaç duymanız. Oyundaki challenge'lar, Mercenary Contract'ler size para olarak dönüş yapabiliyor ama bunlardan gelen parayla da görev satın almak için bayağı bir uğraşmanız gerekiyor. (Hearthstone: Heroes of Warcraft'da bir tane booster paketi alabilmek için sürekli

challenge yapmak gibi...) Diyalim ki çok paranız oldu, görevleri satın alabiliyorsunuz. Üçüncü görevi oynadıktan sonra da benzin derdi ortaya çıkıyor. Her dört saatte bir size bir uçuş yapabilmek için benzin sağlanıyor ve bunu harcadıktan sonra yine bekliyorsunuz. Can sıkıcı gibi gözükse de bu arada oyunun tek online modu, co-op görevlere katılabiliyorsunuz. İki takıma ayrıldığınız bu görevlerde amaç, diğer takımdan daha yüksek puan yaparak görevi bitirmek. Haritada renklere ayrılmış düşmanlardan kırmızı olanlar en zorlu olanlar ama en çok puan da onlardan geliyor. Bu görevleri ölmeden, başarıyla tamamladığınızda da ödülleri kapiyor ve ya yeni görevler alıyor ya da yeni uçaklar geliştiriyorsunuz.

Tüm bu sıkıntiya girmek istemeyenleri de gerçek para kullanımı bekliyor. Mesela 20\$ karşılığında tüm campaign görevlerini oynama hakkı kazanabiliyorsunuz. Benzin almak da aynı şekilde parayla gerçekleştirilebiliyor.

PS3 oyunu olması vesilesiyle hala aşağıda son derece uyduruktan bir şehir gördüğümüz oyuncunun PS4'te, süper kalitede karşımıza çıkması için kampanya başlatırsam, başlatacağım; o derece bir istek içerisindeyim zira bu biçimde gerçekçilik çok fazla kırılıyor.

Denemesi bedava olan oyunu sevip sevmemeniz tamamıyla uçak simülasyonlarına olan bağıllığınızla doğru orantılı. Bu türle hiç ilgilenmeyen birinin Ace Combat Infinity'yi bir kez denedikten sonra geri döneceğini hiç sanmıyorum... ■ **Tuna Şentuna**

Ace Combat Infinity

- ⊕ Ace Combat kalitesi aynen devam ediyor
- ⊕ Co-op görevler eğlenceli
- ⊕ Online oyuncu bulmak zor
- ⊖ Para ödemeden bir şeyler yapmak zor

7,0

Alternatif Birds of Steel

Yapım Vector Games
Dağıtım Vector Games
Tür FPS
Platform PC
Web www.darkraid.com
Türkiye Dağıtıcısı Playstore



Dark Raid

Ankara'dan sevgilerle...

Bağımsız oyun sektörünün gelişmesiyle birlikte Türk yapımcıları oyun piyasasında daha çok görmeye başladık. Ülkemiz şartları düşünüldüğünde bağımsız olarak bir oyunu geliştirmeye çalışmak bile takdire şayan bir çabayken geçen ayki Monochroma inceleme-sinin ardından bu ay da Dark Raid ile birlikte sizlerleyiz. Ankara merkezli bağımsız bir stüdyo olan Vector Games tarafından geliştirilen Dark Raid, Steam'in "yeşil ışık" yaktığı yapımlardan biri olarak biz oyun severlerle buluştu. Vector Games, "eski tip shooter" oyunları ile modern oyunların sevilen mekaniklerini Dark Raid'de bir araya getirmek amacıyla yola çıkmış. "SWAN" isimli uzay gemisi, dünya dışı varlıklar ve yeni kullanılabilir kaynakları araştırma amacıyla uzayın derinliklerine doğru yol almaktadır. Bu yolculuk esnasında tanımlanamayan bir kaynaktan anlaşılamayan bir mesaj alınır. Bu virüslü mesaj, uzay gemisindeki bütün mekanik şeyleri birer insan avcısına dönüştürmüştür ve SWAN istila edilmiştir. Biz de bu virüsten etkilenmeyen tek mekanik şey olan bakım robotu Muddy olarak macedradaki yerimizi alıyoruz. Oyunun Türkçe seslendirme ve altıya destegi sahip olması sayesinde Muddy'nin kendini robot hissetmemesinin (!) oyunun merkezinde olduğunu kısa sürede anlayabiliyoruz. Seslendirmenin Muddy'nin sürekli "aggghhh" demesi dışında bağımsız bir yapılmış oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Oynaması dönenek olursak Vector Games, Half-Life, Doom ve Unreal benzeri bir oynamasını bizlere sunmayı çalışmış. Bu konuda önlereindeki en büyük engelyle yapay zekâ oluşturuyor. Bizi gördüğü anda rastgele bir şekilde koştururan, anlamsız bir şekilde ziplayan ve durmaksızın ateş eden robotlardan, namlusunun önüne geçmeden bizi fark edemeyen taretlere ve intihar saldırısı yapan drone'lara kadar anlamsız birçok hamleyle karşılaşabiliyoruz. Bununla birlikte yapay zekânın siper almaktan bıhaber olduğunu da fark

ediyoruz. Dahası, robotların herhangi bir hasar alma animasyonuna sahip olmaması vuruş hissini iyice azaltıyor. Bunun dışında silah seslerinin zayıf kalması da oyunun atmosferini baltalıyor.

Valve oyunlarında bulunan platform öğelerini de bünyesinde barındıran Dark Raid, bu konuda oldukça başarılı olmuş. Bu bulmacaların her başarısızlık durumunda bizi cezalandırmıyor olması da oynanışı rahatlatmış. Oyna serpimiş kayıt noktalarının azlığı bu sayede fazla dikkat çekmiyor. Yine de zorluk seviyeleri arasındaki farkın belirgin olmaması ve ani saldırılarda gelebilen ölümler bütün bir bölümü yeniden oynamamıza sebebiyet verebiliyor. Unreal Engine motorunun gücünü arkasına alan yapılmış esnek oynanışı, başarılı bölüm tasarımları ve bir uzay gemisi atmosferini tamamlayan görselliği ile bağımsız yapımların arasından sıyrılmayı başarıyor. Son olarak yapılmış multiplayer modları bulundurduğunu da söyleyelim. Ne yazık ki bu modlarda oyuncu bulmak, samanlıkta iğne aramaktan farksız görünüyor. Dark Raid'i eleştirirken ülkemiz şartlarında bağımsız bir stüdyonun ilk oyunu olduğunu göz önünde bulundurmak gereklidir. Bu yüzden Dark Raid hem Vector Games'e destek olmak, hem de ülkemizdeki oyun sektörüne katkıda bulunmak için kaçırılmayacak bir fırsat diyebiliriz. ■ Ahmet Ridvan Potur

Dark Raid

- Eski tip "shooter" oynanışı
- Başarılı seslendirme
- Bölüm tasarımları
- Yapay zekâ
- Vuruş hissi
- Kayıt noktaları arası mesafe

5,5

Alternatif Wolfenstein: The New Order





Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

PCnet Online forumlarında!

The Wolf Among Us: Episode 4 In Sheep's Clothing *

Finale yaklaşırken, heyecan tavan yapıyor

Kimileri çoktan Telltale Games'in iki efsane oygununa da kapılmış durumda ve bunlardan birisi de benim. Bir yandan The Walking Dead, diğer yandan The Wolf Among Us; her yeni bölümde aklım çıkıyor, heyecandan evdeki eşyaların yerini unutuyor, faturaları aksatıyorum. İSKİ peşimde! The Walking Dead zaten bilinen bir seri ama The Wolf Among Us birazcık daha limitli kesime hitap ediyor. Özellikle "Fable" isimli çizgi roman serisini okuyanları kalbinden vuran yapım, çizgi romandaki birçok karakteri bünyesinde barındırdığı gibi, aynı zamanda da harika bir oynanışa sahip. Pek tabii ki oyunun -dizi gibi- kısa bölümler halinde yayılmasından bambaşka bir tat bırakıyor ağızda...

Şimdi detaylar

Artık Telltale Games'in neler yaptığı biliyorsunuz ama serinin önceki bölmelerini oynamadan sakin olabu tarafa geçmeyin; malum, biz dördüncü bölümde geçtiğiz. Yeni bölüm, üçüncü bölümün sonundaki kanlı olayların, daha kanlı ve insanın sınırlarını zorluyıcı sahnesiyle açılıyor. Kendisine tuzak kurulan kahramanımız Bigby Wolf, resmen delik deşik edilmişti, gelen geçen üzerimize bir şeyler sıkıştı. Şimdi sıra onu ameliyat etmeye! Malum, Fable'lar biraz zor ölüyor ve acıya da bir hayli dayanıklı. Bunu bilen doktorumuz da bizi ayaküstü ameliyat ediyor. Fakat buradaki sıkıntı, kırılan kolumuzun sürekli gözümüze sokuluyor olması ve bir noktadan sonra kendimiz ya da yapamazsa doktorun onu yerine sokmasını canlı canlı yaşıyor olmamız.

Bu dakikadan sonrasya Bigby'nin yegâne amacı, kendisine kurulan tuzağı hazırlayan kişileri bulmak ve bir anlamda da ikinci bölümden beri katil olduğunu düşündüğümüz kişinin peşine düşmek. Bu noktada ismini bolca duyduğumuz Crooked Man artık yüzleşmeye hazırlandığımız bir karakter oluyor ve bölüm boyunca ona ulaşmanın farklı yollarını arıyoruz. Yani, şimdi sonuçta ne olduğunu da söylemeyeceğim, değil

mi? O kadar da ileri gitmeye gerek yok. Serinin dördüncü bölümü, öncekilere göre en çok konuşmaya sahip olan bölüm. Uzun mu uzun diáloglar ve verilmesi gereken birbirinden farklı kararlar bulunuyor. Tüm bunları yaparken bize tanınan konuşma seçenekleri hem kısa, hem de uzun sürelerle sahip ve kimi zaman karşımıza cevap balonu çırka bile diğer tarafın konuşmasını iyice dinleyip cevap verebiliyoruz. Karakter etkileşimleri yine önceki bölmülerden alıştığımız gibi ilerliyor; birine kritik bir cevap verdigimiz zaman karakter onu hafızasına kazıyor ve ileride ona göre davranışları sergiliyor. Tabii ki son üç bölümde karşımıza çıkan karakterlerle olan etkileşimimiz hatırlı sayılır miktarda gelişiyor ki özellikle Güzel ve Çirkin ile olan münasebetler, bambaşka yerlere doğru ilerliyor.

Demem o ki dördüncü bölümde bolca ama bolca konuşma var. Aksiyon sahnesi benim ilerlediğim yolda sadece bir kere karşıma çıktı, haricinde hep konuşum. Yani RPG kafasında değilseniz, bu bölümden birazcık sıkalıbilirsiniz ama bu bölümün olaylar hakkında birçok soruyu cevapladığını ve yeni sorular yarattığını da unutmamak lazım. Bayağı polisiye olduk anlayacağız. Bakalım sonumuz nereye varacak... ■ **Ertuğrul Süngü**

The Wolf Among Us: Episode 4

- ⊕ Senaryo işlenisi
- ⊕ Karakter etkileşimleri
- ⊕ Karar vermenin önemi
- ⊖ Sonsuz konuşma
- ⊖ Çok az aksiyon

■ Alternatif **The Walking Dead: Season Two**

8,0



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web telltalegames.com /thewolfamongus



↗ Her şey Fable kasabasında daha güzeldi...



Okulun bu halde olduğunu >
görünce okumaktan
vazgeçen genç bir kız...



Yapım **Digital Happiness**
Dağıtım **Digital Happiness**
Tür **Korku**
Platform **PC**
Web www.dreadout.com

#cat #cute
#funny #lol

Başlık bir achievement'a ait ve achievement'ları oldum olası sevmişimdir zaten. Bir oyundan aldığıınız keyfi, oyun kötü olsa bile had safha- ya taşır ve egonuzu tatmin etmenizi sağlar. Bu oyunda da kameranızla çektiğiniz fotoğraflar ve ilerleyiğiniz ile çeşitli achievement'ları açabiliyorsunuz. Başlıktaki achievement'i, bir kedinin fotoğrafını çektiğinizde kazanacaksınız.



DreadOut

İkinci sınıf bir korku serüveni

Bağımsız yapımcılar, oyun endüstrisinin yeni yıl dizləri. Onlar ki endüstri genelinde beraberlerinde getirdikleri yeniliklerle Microsoft gibi firmaları dize getirdiler ve oyuncu dostu politikallarıyla gönüllerimizi fethettiler. (Phil Fish hariç.) Steam, Microsoft'un ve Sony'nin aksine ilk dakikadan itibaren bağımsız yapımcılara karşı sergilediği ılımlı tavıyla bu yapımcıların en çok boy gösterdiği platform olmuştu. Türkiye gibi oyun sektöründe adımların henüz yeni yeni atılmaya başladığı ülkeler de bu platformda yavaş yavaş boy göstermeye başladı. DreadOut ise Endonezyalı bağımsız yapımcılar tarafından geliştirilen ve ülkenin kültürel bazı öğelerini içerisinde barındıran bir korku oyunu.

DreadOut; oyun mekanikleri, grafikleri ve üzerinde oturtulduğu temel anlamında bize bazı öncülerini anımsatıyor. Sizin aklınıza ilk hangisi geldi? Fatal Frame? Silent Hill? Oyunun başlarında karşılaştığımız yıkık köprü ve puslu ortam akıllara direkt Silent Hill'i getiriyor zaten. Oyundaki terkedilmiş binalar ve devamlı içerisinde bulunduğu gizemli atmosfer de öyle. Peki ya kameraya ne demeli? Karakteriminin kullandığı kamerayla fotoğraf çekme mekanığı üzerine kurulan oynanış da Fatal Frame'i epey bir anımsamamiza neden oluyor. Bunlar yaptığım ilk çağrımlar. Bunların haricindeyse evren olarak kültürel yapıtaşları üzerine oturtulmuş oyunda -başa bahsettiğim gibi- Endonezya kültüründe ait epey şey görüyorsunuz. Oyundaki yaratıklar da Endonezya halkı arasında efsaneleşmiş yaratıklar. Genderuwo'yu duymuşsunuzdur; Endonezya'nın Koca Ayak'ı olarak bilinen bir yaratık kendisi. Bu tür yerel mitler ve esintiler oyuna katılarak daha önce pek görmemiş olduğum türden bir oyun atmosferi yaratılmaya çalışılmış. Ama bunların işlenişinin ve sunumunun ağızınızda bıraktığı tat, ikinci sınıf bir korku filmi izliyormusunuz hissi uyandırıyor. Bunu da bağımsız olduğu için mazur görebilir miyiz, bileyorum. Grafiksel anlamda da oldukça yavan bir oyun DreadOut. Karakter modellemeleri ve kaplamalar, iki nesil öncesinden izler taşıyormuş hissi veriyor

oynarken. Karakterlerin yapaylığı ve animasyonlardaki eksiksizliği hissi oyunu gözünüzde yapaylaştırıyor ve evrenden yer yer kopmanıza neden oluyor. Eksik noktaları belirttiğinden sonra oyunun artı noktalarından bahsedelim öyleyse. Doğaüstü varlıkların kol gezdiği mekânlarda kameranızla geziyor, yolumuza çıkan bulmacaların üstesinden geliyor ve hikâye anlamında ani dönüşlerle ritmini koruyan bir ilerleyişle karşılaşıyorsunuz. Bu bağlamda sizi hikâye örgüsü nezdinde boşlukta bırakabilir, belki de şaşırtabilir. Çok gizemli, çok!

DreadOut, bağımsız yapımlar göz önüne alınarak değerlendirildiğinde güzel bir yapım. Bahsettiğim eksik noktalar ve verdiği yavan tat dışında alınıp oynamabilecek fakat fazla bel bağlanmaması gerekecek bir yapım. Okulca geziye çıkıp hiç kaybolmadığınızda, o hissi bu oyunda yaşayabilirsiniz. Zaten okul gezisinde kaybolmak bile başı başına kabaktadı vermiş bir kurgu. Haksız mıymış? ■

DreadOut

- ⊕ Atmosfer
- ⊖ Rahatsız eden grafikler
- ⊖ Vasat kaplamalar

6,0

Alternatif **Fatal Frame**





**Yapım Krillbite Studios
Dağıtım Krillbite Studios
Tür Korku, Macera
Platform PC
Web www.krillbite.com/ats**



↗ Bu kim ola ki? Oyunu oynarken görürsünüz.

Among the Sleep *

Ingaaa! Ingaaa!

Sıradan bir öğleden sonraydı ama gözlerim bozulmuştu sanki. Etrafa bakmak istiyordum ama tek görebildiğim bulanık bir görüntüydü. Sonra fark ettim ki su içtiğim bardak suratıma yapışmış, su da bitmiş, şapsal şapsal bardağın içine bakıyorum. Annemin uyarılarıyla kendime geldim, bardağı yere fırlattım çünkü masaya sakince koyacak kadar kontrol edemiyordum elimi, kolumu. İşin güzel tarafı, annem bana kızmamıştı çünkü doğum günümü ve istediğimi yapma özgürlüğüne sahiptim. Ayrıca bir bebektim, ne var yani? Ardından hazırladığı yepeni, mis gibi kekle geliverdi annem, üzerinde dört tanen mum... Yok, altı tane miydi? Belki de bir tane. Bilmiyorum, daha saymayı öğrenemedim ama pastadan bir dilim kesti annem, sonra da bir çatal aldı ve hemen yutuverdim lokmayı. Tam ikinci lokmayı yutacaktım ki kapı çaldı, anneme kal geldi, gitti, sesler yükseldi, bir hediyeyle gelip beni odama götürdü, paketi de açmadan beni oyun kafesime yerleştirdi odayı terk etti. Bundan sonra ne mi oldu dersiniz? Tam bir kabus!

Bir bebeğin hikâyesi var bu oyunda, daha önce adını mutlaka duymuşsunuzdur zaten. Bir Kickstarter projesi olarak Krillbite Studios tarafından oyuncuların beğenisine sunulan oyun en nihayetinde piyasaya çıktı ve oyunun beta sürümünü oynamış biri olarak zaman kaybetmeden oturdum bilgisayar başına. (Oyunun PS4 sürümü de geliştiriliyor, not düşeyim.) Girişte bahsettiğim şekilde, hediyemizle beraber odamızı “yerleştirilmemiz” sonrasında başlıyor macera. Önce kutu hareketleniyor, ardından bakmadığımız anda oyuncak bir ayı fırlıyor dışarı, başlıyor bizimle konuşmaya, uğraşmaya. Kısa sürede anlıyoruz ki kendisi dost canlısı, arkadaş olma meraklısı bir aycık. Öyle ki bizi sürüklendiği, daha doğrusu kendimizi içinde bulduğumuz macerada korkmamak için ona sarılmamız yeterli. Oyunun başında annemini en güzel, en iyi haliyle gördük belki ama işin aslı öyle değil ve oyun boyunca bu gerçeğin farkına varacağımız “şeyler” görmeye başlıyoruz. Kisacık ömrümüzde gördüğümüz her bir objenin farklı şekillerde dâhil olduğu

hayal dünyamız, annemizi bizeambaşka bir şekilde gösteriyor ve aslında bu sayede bilincaltımızın bir yansımmasına şahit oluyoruz. Bu kısımları söyleyip konuyu açık etmek, oyunun gidişatını oyunu oynamamış olanlar için keyifsiz hale getirmek istemem. Sadece şunu bilin ki bu süreçte yer almak, oyunu oynamak büyük keyif. Bir bebek olarak yürümek, emeklemek, korkmak, zaman zaman çaresiz kalmak öyle güzel yansıtılmış ki oyuna... Oyunun kontrolleri ve oynanışı muazzam bir şekilde ortaya koyuyor bu saylıklarımı, görsellik ve atmosfer de bir o kadar destekliyor hepsini. Tüm bunlar paralelinde oyunun sonunu getirmekse oldukça keyifli hale geliyor.

Keyif kaçırın şeyler yok mu peki? Yok. Oyunun bazı noksanları var ama keyif kaçıracak çapta değil. Yine de saygıım. Oyunda bir bebeğiz, doğru, bir bebek zekâsıyla karmaşık bulmacaları çözmemiz de tuhaf olurdu, doğru ama bulmacalar da o kadar basit ki sormayın gitsin. Gayet çizgisel, tek bir yoldan çözülen basit bulmacalar nedeniyle her şey çabucak çözülüyor, oyunun zaten kısa olan oyun süresi bir miktar bile uzayamıyor. Öte yandan oyunun sonu da pek tatmin edici bir şekilde bitmiyor; hatta öyle ki akla gelen ilk senaryo doğru olamaz ya da olmamalı diye düşünüp farklı teoriler üretmeye başlıyor insan. Belki de ben fazla kafa yordum, bileyemiyorum. Yine de toplantıda şahane bir oyun, şahane bir tecrübe bana göre. Ancak şu uyarı da yapayım ki Among the Sleep'i korku ağırlıklı bir oyun, hatta bir korku oyunu olarak düşünmek yerine keyif alacağınız, ilginç bir bebeklik tecrübesi olarak düşünün. Bu kadar dil döktüğüme göre mamı verebilirsiniz. Ağlarım bak! ■ **Şefik Akkoç**

Among the Sleep

- ⊕ Bebek rolünde soyunmak
- ⊕ Keyifli oynanış
- ⊖ Korkutucu değil
- ⊖ Bulmacalar bebek oyuncası

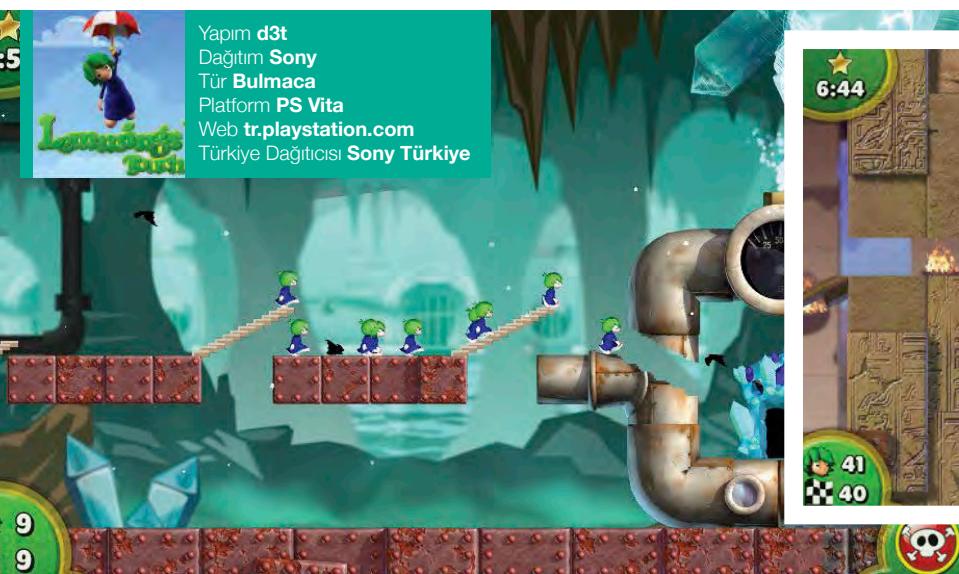
■ Alternatif **Outlast**

7,5





Yapım d3t
Dağıtım Sony
Tür Bulmaca
Platform PS Vita
Web tr.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



Atom bombası her şeyin ilacı!



Lemmings Touch

Her yerdeler!

1 991 yıldandan beri akıl sağlığımızın, saçlarımızın ve uyukumuzun baş düşmanı olan Lemmingler, bir kez daha bize ait olanı almaya geldi. Lemmings Touch bir noktadan, başka bir noktaya gitmeye çalışan Lemmingler'imize yardımcı olacağımız bir başka macera olarak bizleri bekliyor. Oyun, tamamen akılsız olan Lemmingler'e, insan görünümündeki yabani sıçanlarına yolda karşılaşacakları engelleri aşmaları için gerekli komutları vermemize dayanıyor. PS Vita'nın dokunmatik yüzeyini kullanarak verdığımız bu komutlar; inşa et, tırman, durdur, üç farklı şekilde kaz, şemsiyeyle atla ve patla olarak sıralanıyor. Tabii ki her bir komutun da belli bölümlerde, belli sayıarda verilebildiğini unutmamak lazım. Ne yazık ki dokunmatik bir yüzeye Lemmingler'i kontrol etmeye çalışmak oldukça sinir bozucu bir hal alabiliyor. Dokunmatik ekranın dışında sol tetik tuşu zamanı durdurmak, sağ tetik tuşu da zamanı hızlandırmak için kullanılabilir. Zamanı durdurduktan sonra Lemmingler'e komut veremiyor olmamız da işleri iyice zorlaştırıyor. Bütün bu komutların dışında bölümleri geçebilmek için platform öğelerini de dikkate almak ve diğer elimizi bu bulmacalara ayırmak gerekiyor. Kutular hareket ettirerek, jöle trambolinlerin açısını ayarlayarak ve manivelaları çekerek platform öğeleriyle başa çıkmaya çalışıyoruz.

Bölümler ilerledikçe devreye giren afacan Lemmingler de işleri iyice zorlaştırıyor

100'e yakın bölüm bulunan Lemmings Touch'da bölümler Mısır'ı, uzayı, madenleri, mağaraları ve şekerler ülkesini konu alıyor. Temalarının dışında bölümler zorluklarına göre de öğretici, kolay, aldatıcı, yorucu ve zor olmak üzere beş ayrılmıştır. Öğretici ve kolay bölümler bir çırpalık oynanabilirken, aldatıcı bölümler başladığında Lemmingler'in ne kadar sinir bozucu olduğunu kolayca fark edebiliyoruz. Bölümler ilerledikçe devreye giren afacan Lemmingler de işleri iyice zorlaştırıyor. Bu Lemmingler diğer kardeşlerinin aksine çıkış noktasına varmayı başardıklarında oyunu kaybetmemiz neden oluyor. Bu arada afacan Lemmingler'e de tipki diğerlerine verebildiğimiz gibi komut verebiliyoruz. Bölüm



sonuna varmadan önce bütün afacan Lemmingler'i patlatmak ya da kutuların altında ezmek etkili çözümler olarak karşımıza çıkıyor. Bütün Lemmingler'e karşı en etkili çözümse atom bombası. İşler sarpa sardığında ya da Lemmingler'den bükkinlik geldiğinde ekranın sağ altındaki kırmızı butona iki defa basmak yeterli oluyor. Beşten başlayan geri sayım bittiğinde bölümde ne bir tane afacan, ne de normal Lemming kalmıyor. Bu eğlencenin bedeli olarak maalesef o bölümü tekrar en baştan oynamamız gerekiyor. Lemmings Touch, bölüm puanlandırma sırasında Angry Birds'ün üç yıldız modasına uyuyor. Bölüm sonunda kazanacağımız yıldızları, bölümü tamamlama süremizle birlikte çıkış noktasına ulaştırdığımız Lemming sayısı belirliyor. Kazandığımız yıldız sayısına göre de yeni bölümler açılıyor. Dahası, son zamanlarda mobil oyunlarda görmeye alıştığımız basit görev sistemlerinin de Lemmings Touch'da kendine yer bulduğunu görüyoruz. Bölümlerin aksine bu görevleri tamamlayarak sevimli ve bir o kadar da sinir bozucu Lemmingler'imi özelleştirecek eşyalar satın alabiliyoruz. Bu arada her bir bölümün belli bir öğrenme süresi olduğunu, bölümleri deneye deneye tamamlamanın bir sakıncası olmadığını belirterek bütün PS Vita sahiplerini Lemmingler'e yardım etmeye davet ediyorum! ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

Lemmings Touch

- ⊕ Lemmingler
- ⊕ Atom bombası
- ⊕ Espri anlayışı
- ⊖ Kontrol zorluğu

■ Alternatif Worms: Clan Wars

7,0



Yapım Spiral House
Dağıtım Sony
Tür Simülasyon
Platform PS Vita
Web psvitapets.eu.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



PlayStation Vita Pets

Kral Rufus'un peşinden

Yıllardır hayatlarımızı değiştiren birçok etkenle mücadele edip duruyoruz. Önce doğaya sırtımızı çevirip beton yiğinlarıyla çevremizi kuşattık, sonra da bu beton yiğinları içerisinde en yakın dostlarımızı, hayvanları unuttuk. Bazılarımız eski dostlarımızı unutmadıklarını göstermek adına onları doğadan koparıp beton yiğinlarına, yanımıza hapsetmeye kalktılar. Ne yazık ki çoğu, bu sorumluluğu daha fazla taşıyamayarak onları beton yiğinları arasında serbest (!) bırakılar. Bazılarımız da eski dostlarımıza olan bu özlemimizi "gerçek zamanlı evcil hayvan simülasyonlarının" doruk noktası olan Nintendogs ile sanal bir şekilde gidermeye çalıştık. PlayStation Vita Pets de bütün en yeni üyesi olarak biz oyuncu ve hayvan severlere merhaba diyor.

Hayvan barınağında başlayan yolculuğumuzda dört farklı ırktan 12 farklı köpek bizleri bekliyor. Her biri kendi karakterine uygun bir şekilde tasarlanan bu dostlarımızın konuşabildiğini, hayvan barınağına ilk girdiğimiz anda fark ediyoruz. Daha sonrasında aynı Nintendogs'ta olduğunu gibi, donanımın mikrofonunu kullanarak seçtiğimiz dostumuza daha sonra onu çağrıranken kullanacağımız ismini veriyoruz. Bununla da yetinmeyerek dostumuzun bizi ta-

niması için PS Vita'nın bir de resim çekmesine izin veriyoruz. Bu sayede dostumuz komutlarımıza uymadan önce bizim biz olduğumuzdan emin olabiliyor. Hayvan barınağından eve dönüşümüze de maceramız başlıyor. Her gün düzenli olarak yemesi için mama ve içmesi için su vereceğimiz, oyun oynayıp ilgilendiğimiz sanal dostumuz artık parmaklarınızın ucunda oluyor. İlk birkaç gün boyunca dostumuzu beslemek ve top fırlatıp getirmesini beslemek dışında başka bir şey yapmıyoruz; hatta bu iki şeyi de o kadar çok yapıyoruz ki oyunun sadece bunun üzerine kurulmuş olduğunu bile düşünüebiliyoruz. Günler geçtikçe dostumuzla geçirdiğimiz zamanın karşılığı olarak kazandığımız "buddy point"lerimiz birikmiş oluyor. Bu puanlar bir nevi dostluk seviyemizi belirliyor ve dostumuzla yapabileceğimiz etkinlikler birden çoğalmaya başlıyor. Evin sınırları dar gelmeye başladığında yapmamız gereken tek şey, dostumuza çektiğimiz için yeni oyuncaklar satın almak. Çünkü bütün bu simülasyon havasının ve evin duvarlarının altında bizleri bekleyen bir macera bulunuyor: Castlewood Efsanesi. Efsaneye göre Kral Rufus, bolluğu ve bereketin hiç eksik olmadığı diyalarda hüküm sürermiş. Hükümdarlığı süresince de

onun en yakın dostu ve büyük destekçisi, köpeği Cosmo olmuş. Her güzel şeyin bir sonu olduğu gibi, bir gün yağmacılar tarafından Kral Rufus'un krallığı işgal edilmiş. Kral Rufus ile Cosmo da Cosmo'nun altın tuniğini yağmacıların eline düşmesin diye saklamış. Biz de yakın dostumuzla bu tuniğin peşine düşüyoruz. Tunıge giden yolda haritaları toplamalıyız, haritaların gizemlerini çözmeli ve Castlewood Adası'ni derinliklerine kadar keşfetmeliyiz. Bütün bu maceraya eşlik eden görsellik ve sanal gerçekçilik, PlayStation Vita Pets'i emsallerinden ayıran özellik oluyor. Dostumuzu oyunun grafiklerinden kurtarıp evimin salonunda ya da bahçemizin yesilliğinde do-laşırıyor. Eğer bir dosta ihtiyacınız varsa ve onun sorumluluğunu taşıyabilecek vasıflara sahip değilseniz, PlayStation Vita Pets'i deneyebilirsiniz! ■ Ahmet Rıdvan Potur

PlayStation Vita Pets

- ⊕ Sanal gerçeklik
- ⊕ Eğlenceli seslendirme
- ⊖ Tekrar eden oynanış

6,9

Alternatif Nintendogs





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 Bedelinin Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ **Güvenlik No:** _____

Faturayı Adına 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 31 Temmuz 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal subesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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, çıkışacak 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

Dizüstü bilgisayarında oyun ve eğlence isteyenlere

Sayfa 93



Lenovo

Meraklısına hem tablet, hem de
dizüstü bilgisayar

Sayfa 94



Kingston

Yüksek performansı ve uzun kullanım süresi
için ideal

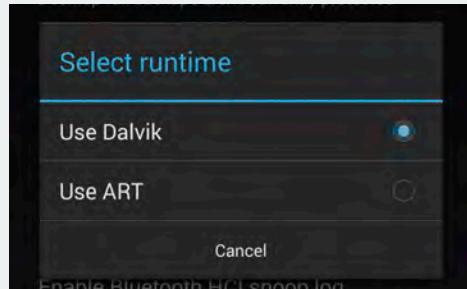
Sayfa 95



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 96



Android altyapısı değişiyor

Dalvik'in yerini ART alacak

Google, birkaç ay önce Android'e eklediği deneyisel "runtime" seçenekleyle Android 4.4'te uygulamaların çalışma hızını artırma girişiminde bulunmuştu. "ART" (Android Runtime) adındaki bu mod, görünüşe bakılırsa Android'in sonraki sürümünde varsayılan mod halini alacak. Teknik detaylara çok fazla girmeden, ART'in uygulamaları daha hızlı ve daha etkin bir biçimde çalıştırabildiğini ancak bunun yanında uygulama boyutlarının biraz büyümesine ve yükleme sürelerinin uzamasına neden olduğunu söyleyebiliriz. ART'in şu an uygulamaları çalıştırılan Dalvik'in yerini alması muhtemel. Ancak bu, Dalvik'in tamamen ortadan kalkacağı anlamına gelmiyor. ART'in uygulama performansını artırmadan yanında, pil ömrüne de bir miktar katkıda bulunduğu söyleniyor. ■



En büyük televizyon

Titan'dan 370 inchlik dev ekran

Zeus isimli televizyon, 4K çözünürlüğe sahip ve sadece gösterimlik bir televizyon değil, gerçekten satın alınabiliyor. Titan tarafından şimdije kadar üretilen dört Zeus'un ikisi satılmış durumda. Panasonic'ın daha önceki rekorun sahibi 152 inchlik dev televizyonundan iki kat büyük olan Zeus, 20 kanalı aynı anda seyretemenize izin veriyor. Elbette ki ona sahip olmak için bolca paranızın olması gerekiyor zira Zeus'un fiyatı 1,7 milyon dolar olarak belirlenmiş durumda. ■



IE'ye yeni oyun

Yeni bir HTML5 oyunu

Microsoft, web tarayıcısının ne kadar hızlı ve yetenekli olduğunu, çeşitli HTML5 uygulamaları ve oyunlarıyla göstermeye devam ediyor. Firma şimdi de yeni bir Internet Explorer projesiyle karşımızda. Gargantia: Sky Courier, Microsoft ve Japon anime stüdyosu Production I.G ortaklılığıyla ortaya çıkmış bir oyun. Hikâye ve görev olmak üz-

er iki farklı moddan oluşan Sky Courier, geneliksel anime stilini grafiklere sahip ve oyuncularına saatler boyu eğlence vaat ediyor. Oyunun arkasında açık kaynak kodlu Turbulenz Engine bulunuyor ve kodlara GitHub üzerinden erişilebiliyor. Daha fazla teknik detayla ilgilenenler, www.modern.ie web sayfasına göz atabilirler. ■



Tizen'lı televizyon

Samsung'dan önemli hamle

Samsung'un mobil cihazlarını gözeteşerek geliştirdiği Tizen işletim sistemi, firmaların akıllı televizyonlarında da yer almaya hazırlanıyor. Şu an beta aşamasında olan yazılım, televizyonlara yeni özellikler kazandıracak. Bunlar arasında

ilk dikkat çekeni, Samsung'un Gear 2 ve Gear 2 Neo gibi giyilebilir cihazlarıyla birlikte çalışabilecek olması. Samsung, giyilebilir teknoloji ürünlerinde Android yerine Tizen'i kullanacağını daha önce duyurmuştu. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus N750JK *

Hem oyun, hem eğlence için

Kaliteyi elden bırakmayanlar için metalik tasarım ve üstün görsellik sağlayan geniş ekran, gece oyuncuları için aydınlatmalı klavyesi ve yüksek performans sunan üstün teknik öğeleri bir kenara, özellikle SonicMaster Subwoofer destekli dört hoparlörlü ses sistemiyle Asus bu kez bir ilki sunuyor. Oyun severleri ve multimedya meraklılarını ortak paydada buluşturmayı başaran Asus N750JK, ilk etapta sık metal malzemeli tasarımıyla dikkatleri üzerine çekiyor. Göz alıcı bir tasarıma sahip olan dizüstü bilgisayar, özellikle tasarımındaki ayrıntılarla farklılık yaratıyor. Dalgalanma etkili hoparlör bölgesi, 17.3 inch büyülüüğündeki mat ekranı, arka aydınlatmalı geniş klavyesi ve Asus Smart Gesture teknolojisiyle donanı touchpad ile fazlasıyla şık görünen Asus N750JK, şık görünümü işlevsellikle birleştiriyor.

LED arka aydınlatmalı 17.3 inch büyülüğünde ekrana sahip olan N750JK, ekranıyla Full HD çözünürlük sunuyor. Mat malzemeli yapısı sayesinde yansımaları engelleyen ekran, böylece göz yorulmasını engellediği gibi, geniş de bir görüş açısı sunuyor. Ekranın hemen altında uzanan arka aydınlatmalı klavyeyle geceleri uzun oyun seanslarında ve uzun soluklu sosyal medya sohbetlerinde kullanıcıları yalnız bırakmayan dizüstü, çoklu dokunuşları algılayabilen Smart Gesture özellikli touchpad'ıyla de kullanılabilirliği adeta zirveye taşıyor.

Asus N750JK, eğlence ve multimedya deneyiminde en büyük farkı Bang & Olufsen

IcePower işbirliği ile geliştirilen Asus SonicMaster ses teknolojisiyle sağlıyor. Şu ana kadarki en iyi dizüstü bilgisayar sesini sunan Asus, dört hoparlörlü ses sistemiyle bir ilki başarıyor. Geniş ve sinematik kalitede çevresel ses üreten Asus N750JK, beraberinde getirdiği SonicMaster Subwoofer'ıyla derin baslar üretiyor.

Teknik terimleri bir kenara bırakıp söyle söyleyelim: Asus N750JK'nın ses kalitesiyle film, müzik ve oyun siz adeta sarmalıyor. Harika bir akustik performans sağlayan hoparlörler, bilgisayar başında müzik dinlerken müziği hareketlendiriyor ve konser alanını size getiriyor. SonicMaster Premium ses teknolojisiyle gerçeğe dönüştürebilecek denli ses kalitesi sağlayan Asus, bunların yanında müziğin kontrolünü ele almak isteyenlere özel, MaxxAudio ve AudioWizard ses yazılımlarını da kullanıma sunuyor.

Dedigimiz gibi, Asus N750JK hem oyun, hem eğlence için tasarlanmış bir dizüstü bilgisayarı. Güçlü teknik birimlerin sahibi olan dizüstü, NVIDIA ve Intel teknolojilerine sık gövdesi altında yer veriyor. Dördüncü nesil Intel Core i7 4700HQ işlemcisi ve tam 4 GB kapasiteli NVIDIA GeForce GTX 850M grafik kartını birlestiren Asus N750JK, böylece yüksek performans için her an hazır. Güçlü işlemcisi ve grafik biriminin yanı sıra tam 16 GB kapasitesinde DDR3 RAM'leri de bünyesinde barındıran dizüstü, performansın zirvesine 256 GB SSD disk desteğiyle çıkıyor. Yüksek depolama ihtiyacını da gözterek

beraberinde 1.5 TB kapasitesinde sabit diskide getiren N750JK, Asus Super Hybrid Engine II teknolojisiyle de kusursuzlaşıyor.

Elbette ki özellikle oyun severlerin aradığı yüksek performans noktasında da yine Asus SonicMaster hoparlörlerden bahsedeceğiz. Keza subwoofer destekli dört hoparlörün farkını oyunlarda da derinden hissediyorsunuz. Need for Speed: Rivals'in ve GRID 2'nin yanı sıra özellikle F1 2013 gibi oyunlarda siz alıp doğrudan piste, kokpite işinlayan Asus N750JK, elbette ki günümüzün popüler oyunlarında da atmosferi yaşamamanızı sağlıyor. Asus N750JK, uzun zaman önce masaüstü bilgisayarlardan dize gelen eğlence ve oyun keyfine sınıf atlatabilecek özelliklere sahip bir dizüstü bilgisayarı. Oyun meraklılarına çarpıcı multimedya deneyimi yaşatacak olan N750JK'yi, "inanılmazın peşinde" olanlara öneriyoruz. Oyun severlere ve multimedya meraklılarına önerebileceğimiz Asus N750JK'yi, üstün ses kalitesi ve şık tasarımıyla tarz sahibi kullanıcılar da tercih edebilirler. ■ **Ercan Uğurlu**

Asus N750JK

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Kaliteli tasarım, yüksek performans, arka aydınlatmalı klavye, subwoofer destekli dört hoparlör

Eksi: -

9,5



Lenovo Miix 2 11★

Hem tablet, hem dizüstü bilgisayar

Tablet ve dizüstü bilgisayar hibriti olarak dikkat çeken Lenovo Miix 2 11 hem bir tablet, hem bir dizüstü bilgisayar deneyimi yaşamak isteyenlere sunuluyor. Tablet PC olarak anılabilecek olan Miix 2 11, beraberinde bir klavye aparatıyla geliyor. Dock istasyonu görevi gören klavye aparatı üzerine ekranı yerleştirerek dizüstü bilgisayar görünümü kazanan cihaz, mobil ortamlarda tablet olarak rahatlıkla kullanılabiliriyor.

11.6 inch boyutunda ekranın sahibi olan Miix 2 11, ekranıyla Full HD çözünürlük sunuyor. Ekran elbette ki dokunmatik ve böylece cihazı dizüstü bilgisayar formundayken de rahatlıkla kullanabiliyorsunuz. Touchpad alanına dokunmaksızın ekranı kullanarak Windows 8.1 işletim sistemi içinde rahatlıkla hareket edebilirsiniz.

Miix 2 11, tasarım olarak da oldukça güzel görünüyor. Alüminyum renkli gövdesiyle şık görünen cihaz, plastik malzemeye sahip olmasıyla da 780 gram ağılında. 11 mm inceliğinde olan Miix 2 11, klavye aparatıyla birlikte taşındığında 1.380 gram ağırlığına ulaşıyor.

Ekranın üzerinde 2.0 megapiksel değerinde HD kayıt yapan bir ön kamera taşıyan cihaz, ekranının altında dokunmatik bir Windows tuşu bulunduruyor. Bunu kullanarak Windows 8.1'in Metro arayüzüne geçiş yapabiliyorsunuz.

Miix 2 11'in çevresine baktığımız sağ ve

sol kenarlarda JBL destekli hoparlörleri görüyoruz. Yine sol yüzde güç butonu, alt kısmında bir kapak altında microSD kart girişleri bulunuyor. Aynı bölgede bir SIM kart girişleri var ancak incelediğimiz modelde bu giriş aktif değil. Miix 2 11'nin opsiyonel olarak seçilebilen 3G destekli modelleri de bulunuyor. Bu bölümün altında mini HDMI, USB ve kulaklık bağlantıları kendine yer buluyor. Cihazın diğer kenarındaysa ses butonlarını görebiliyoruz. Miix 2 11'yi tablet formundan dizüstü bilgisayar formuna sokmak için altında yer alan bağlantı noktasıyla klavye üzerine konumlandırmak yeterli. Klavye oldukça rahat görünüyor, kullanımı da öyle... Diğer yandan touchpad alanı her ne kadar yüzeyiyle konfor sunsa da yüzeye gizlenmiş sağ ve sol düğmelerin kullanımını beğenmedik. Neyse ki ekran dokunmatik ve touchpad'i sık kullanmanıza gerek yok.

Diğer yandan Miix 2 11, jestlerle kontrol özelliği de sunuyor. Motion Control yazılımlı elinizi ön kamera karşısında sağa - sola doğru hareket ettirerek fotoğraf ve videolar arasında dolaşılabiliyor, kavrama hareketiyle fotoğrafı tutup ileri - geri yaparak yaklaşıp uzaklaşabiliyor veya video izlerken elinizi yumruk yaparak videoyu durdurabiliyorsunuz. Her ne kadar hoş bir özellik olsa da çok sık kullanılmayacağını düşünüyoruz.

Bu arada Miix 2 11'in üzerinde bir arka kamera da bulunuyor. Arka kamera 5.0 megapiksel

değerinde. Mobil olduğunuz durumlarda fotoğraf çekebilirsiniz, ancak bu fotoğraflar çok kaliteli olmayacak.

Şimdi gelelim Miix 2 11'in teknik detaylarına. Üzerinde Intel işlemci taşıyan Miix 2 11, Core i3 ile çalışıyor. 1.5 GHz hızında çalışan işlemci, cihazdan iyi performans almanızı olanağ tanyıracak kapasitede. Miix 2 11, ayrıca 2 GB kapasitesinde RAM'lerle de donalı. Diğer yandan Miix 2 11, 8 GB'lık RAM kapasitesine sahip modelde de sahip. Cihazın grafik hanesindeyse Intel HD Graphics 4200 entegre grafik birimi kendine yer buluyor. Miix 2 11'in kapasitesi 64 GB seviyesinde. Cihazda SSD kullanılmış. Eğer bu kapasite size yetersiz gelirse Miix 2 11'nin 256 GB'lık SSD seçeneği de mevcut. Öte yandan Miix 2 11'i mobil ortamlarda tek şarjla altı saatte kadar kullanabiliyorsunuz. Ancak piyasada sekiz ila 10 saat arasında pil ömrü sunan rakiplerini olduğunu da unutmamalı. ■ Ercan Uğurlu

Lenovo Miix 2 11

İthalat: Lenovo

Web: www.lenovo.com/tr

Artı: Şık görünüm, Windows 8.1 işletim sistemi, Full HD dokunmatik ekran, JBL hoparlör

Eksi: Motion Control çok kullanışı değil, pil ömrü, touchpad butonları, arka kamera performansı

7,8

Kingston HyperX Cloud *

Sık ve rahat bir oyun kulaklığı

HyperX Cloud, tasarımla gayet sık görünen nüyör. Görünüşünün yanı sıra kulağınıza taktığınızda sağladığınız konforu da hissedebiliyorsunuz. 53 mm'lik kulak üstü sürücülerin sahibi olan HyperX Cloud, yumuşak kulak yastıklarına sahip. Böylece konforu göze alınan kulaklıklar, uzun oyun seanslarında sıkıntı yaratmayacak türden olmasına rağmen benzerimizi kazandı.

Her ne kadar oyunculara özel olarak geliştirilse de bas tonlarında başarılı olmasına rağmen, olurken da kullanılabilen HyperX Cloud, mikrofonunun çıkarılabilir olmasıyla yanınızdan ayrılmayacağınız bir kulaklıktır. Mikrofonu kutu içerisinde sunan HyperX Cloud, ayrıca sık bir taşıma kılıfını da oyunculara sunuyor. Diğer yandan kablo uzunluğuyla da ideal bulduğumuz kulaklıklar, dâhil olmak üzere bir metrelük bir kabloyla geliyor. Ancak bunu yine kutu içerisinde bulabileceğiniz iki metrelük ek kabloyla uzatabiliyorsunuz.

HyperX Cloud'u performansıyla çok beğendigimizi hemen söyleyelim. Profesyonel oyuncular için tasarlanan HyperX Cloud,

HiFi özelliğine sahip ve kristal netliğinde alçak, orta ve yüksek tonlarda iyi performans sergiliyor. Güçlü bas performansıyla özellikle FPS'lerde HyperX Cloud'u kullanarak çok mutlu olabilirsiniz diye düşünüyoruz.

Diger yandan elbette oyun severler için önemli kriterler arasında ses yalıtımı da gelir. HyperX Cloud, bu yönüyle de gayet başarılı. Kulaklıkları kulağınızda taklığınızda çevre gürültülerinden etkilenmemiştir, tamamen oyunun atmosferine kendinizi verebiliyorsunuz. Diğer yandan dışarı ses de sızdırmayan kulaklıklar, böylece çevrenizdekileri de rahatsız etmiyor. ■ Ercan Uğurlu

Kingston HyperX Cloud

İthalat: Kingston

Web: www.kingston.com/tr

Artı: Performans, uzun süreler kullanım, kutu içeriği, ayrılabilir mikrofon, güçlü bas

Eksi: Mikrofonun yalıtımı iyi değil

9,3



Seagate Enterprise Capacity 3.5 HDD *

%50'lik kapasite artışı

Enterprise Capacity 3.5 HDD v4, elbette ki daha çok kurumsal alana hitap ediyor. Özellikle bulut tabanlı veri merkezlerinin işletmelerini ve büyük veriye sahip şirketlerin geniş kapasite ihtiyaçlarını karşılamayı hedefleyen diskin bir önceki versiyonu 4 TB kapasiteyle karşımıza çıkmıştı. Selefine kıyasla %50'lik bir kapasite artışı gösteren Enterprise Capacity 3.5 HDD v4, çalışma performansını da artırmış. Depolama alanıyla tam 6.000 GB sunan disk, kullanılabilir olarak 5.589 GB'ı gösteriyor. Disk, 128 MB önbellek değeriyle de dikkat çekiyor. Diğer yandan Enterprise Capacity 3.5 HDD v4'ün dönüş hızıysa 7200 RPM seviyesinde. Ayrıca 12 GB/s SAS arabiriminde olan disk, kullanıcılar için 6 GB/s SATA bağlantı arabirimini de destekliyor. Capacity 3.5 HDD v4, bahsedildiği kadar yüksek hızda çalışan bir disk olmayı başarıyor. Yaptığımız testler neticesinde ortalama 185.8 MB/s okuma ve 185.7 MB/s yazma değerlerini aldığımız sabit disk, maksimum veri okuma hızları-laya yıldızını parlatıyor. 251.1 MB/s maksimum

veri okuma hızı gösteren disk, maksimum veri yazma hızıyla ise 253.7 MB/s'yi gösteriyor. Öte yandan diskin okuma erişim süresiyle 12 ms, yazma erişim süresiylese 9 ms değerlerini aldığına söylüyoruz.

Elbette ki performans artlığında diskin ihtiyaç duyduğu güç de artış gösteriyor. Capacity 3.5 HDD v4'ün güç tüketimi 11.86W seviyesinde ve bu nedenle nispeten fazla güç tüketliğini söylemek mümkün. Ayrıca yine diskin 35.6 derece sıcaklığı ulaştığını da belirtelim.

■ Ercan Uğurlu

Seagate Enterprise Capacity 3.5 HDD

İthalat: Seagate

Web: www.seagate.com/tr

Artı: Yüksek kapasite, yüksek transfer hızları, 128 MB önbellek

Eksi: Nispeten yüksek güç ihtiyacı

8,1

ROCKO@PSİKIYATR

"Ölü oyunlar görüyorum." - Şefik Akkoç



Air Control

Yapım **Killjoy Games**
Dağıtım **Killjoy Games**
Tür **Aksiyon, Simülasyon**
Web killjoygames.blogspot.com

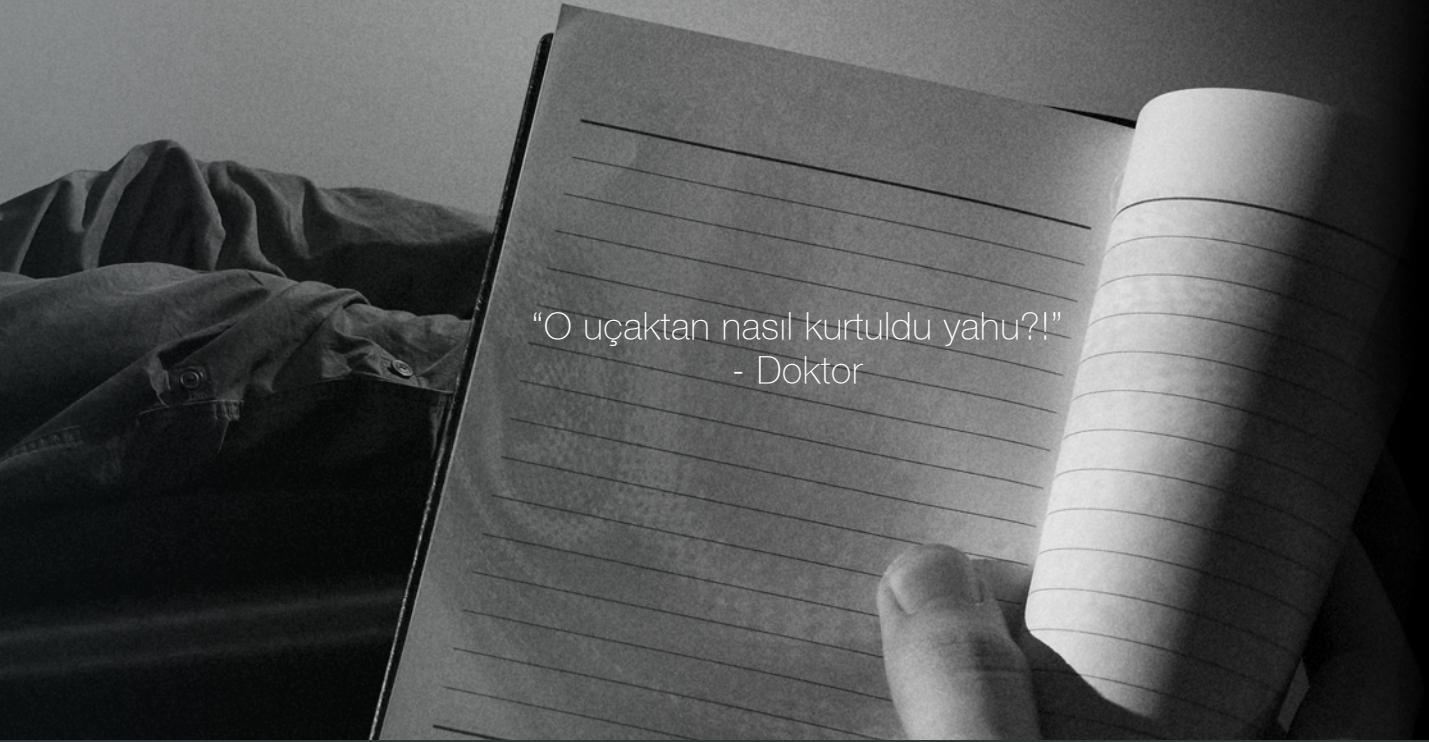
Uçaktan korkmam ben, daha önce de söylemiştim. Söylediğim miydim? Söylememiştim. En iyisi sen söylediğimi varsay, ben de söylemişim gibi devam edeyim. Geçen gün, yok, geçen hafta, yok yok, geçen yıldan sonraki ay uçağa bindim en son ama çok sıkıldım. Saatlerce otur, otur, otur, insan sıkılıyor valla-hi. Ben de ufak bir plan yaptım uçuşumu eğlenceli kılsın diye ve cebimde taşıdığım baltayı alıp pilotun yanına gittim, çıkardım, tam pilotlara gösterecektim ki bunlar bir panik yaptılar, bağırtı, çağırış, sonra hostesler de geldiler, oda bir kalabalık oldu, sıkışık kaldık. Biliyorsun, ben de kalabalığa gelemem, vurdum baltayı cama, sonrası malum, uçak düşüşe geçti, ben camdan atladım ve buradayım.



Borderlands 2 (PS Vita)

Yapım **Gearbox Software, Iron Galaxy Studios**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, RPG**
Web www.borderlands2.com

Herkes yerini, sınırını bilecek patron! Pardon, padron! Yok yahu, doktor, ne patronu?! İyice kafamı karıştırmaya başladın artık doktor, sana gelmeyi kesmem lazım sanırım çünkü ruh sağlığını olumsuz etkiliyorsun. Ben sana ne dedim? Çizgi film izlemeyi çok severim, istedigim çizgi filmleri hemen bulup getirmezsen kafayı yerim demedim mi? Dedim. Getirdin mi? Getirmedin? Yedim mi? Yedim. O halde sen ne işe yarıyorsun? Üstelik bana getirdiği bu kasetlerden de saçma sapan, istemedigim, berbat çizgi filmler çıktı. Kim izliyor bunları? Sen mi izliyorsun? Nereden bulduğun bunları? Polisi arayalım mı? Böyle şeyler izlenir mi doktor? Derhal istedigim çizgi filmleri bulup getir, yoksa polisi ararım!



“O uçaktan nasıl kurtuldu yahu?!”
- Doktor



Mind Zero

Yapım **Acquire, Zerodiv**

Dağıtım **Aksys Games**

Tür **RPG**

Web www.aksysgames.com/mindzero

Belki de zihnimi boşaltmam, bu sayede kendimi rahatlatmam gerekiyor. Tanıdığım bir bilim adamı var ve... Evet, neden şaşırın? Bir bilim adamı tanıyamam mı? Sen benim kim olduğumu biliyor musun? Çok yüksek yerlerde tanıdıklarım var, hepsi beni sever, sayar, ne zaman istesem bana yardımcı olur. Neyse, işte bilim adamı dostuma gittim, anlattım derdimi, “Şu kafayı bir boşaltalım dostum.” dedim, önce itiraz etti ama gerekçelerimi sıralayınca hemen ikna oldu. “Nasıl yapılacağını bilmiyorum, ben sana ortamı sağlarım, gerisini sen halledersin.” dedim ve en sonunda kendisini buraya getirdim. Şimdi dışarıda bekliyor doktor, sen geç benim yerime, uzan, o da gelsin, bir güzel temizlesin seni, kendine gel, böyle olmaz.

Project Temporality

Yapım **Defrost Games**

Dağıtım **Defrost Games**

Tür **Aksiyon, Macera**

Web www.defrostgames.com

Ne kadar süredir buraya geliyorum doktor? Haftalar? Aylar? Yıllar? Ve senin hala ne sorunum olduğum dair net bir fikrin yok, öyle mi? Eğer öyleyse ya sen doktor değilsin ya da benim parama göz dikmiş bir servet avcisisin. Hangisi? Bak, doğruya söyle, kızmayacağım, hatta sana ne sorunum olduğunu kendi ağızıyla söyleyeceğim. Bak, söylüyorum. Benim çift kişiliğim var. İnanmadıysan alternatif tespitin ne? Yok. O halde dediğime kulak ver ve bana inan. Canım sıkıldıkça diğer kişiliğimle konuşurum ben, ondan yardım isterim, ona yardım da ederim. Bir sorun mu var, çözülecek bir problem mi var, hemen kısa bir toplantı yapıp problemi çözeriz. Sen de benim sorunumu çöz artık, lütfen.

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaşı konseptiyle dikkat çeken Battlefield serisinin yeni üyesi, özellikle Levolution özelliğle multiplayer savaşların vazgeçilmezi 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 sürdürileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyuledi.

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

Activision'in rekortmen serisi Call of Duty, bu kez işin içine köpekleri de dâhil etti! Kısa senaryo modu tatlının yanı sıra çok daha zengin bir içerik sunarak başarısını katlamayı başardı.

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 kazdı.

Yapım Obsidian
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Puan Arşivi

HAZİRAN 2014

| | |
|--------------------------|----|
| Bound by Flame | 60 |
| Chronology | 40 |
| Circuits | 85 |
| Dark Souls II | 89 |
| Daylight | 60 |
| Monochroma | 65 |
| Outlast: Whistleblower | 75 |
| Soul Sacrifice Delta | 71 |
| Stick it to The Man | 80 |
| The Amazing Spider-Man 2 | 51 |

MAYIS 2014

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| The Walking Dead S02E03 | 84 |
| Titanfall: Expedition | 70 |
| Transistor | 90 |
| Tropico 5 | 88 |
| Watch_Dogs | 88 |
| Wolfenstein: The New Order | 86 |
| MAYIS 2014 | |
| 2014 FIFA World Cup Brazil | 80 |
| Age of Wonders III | 81 |
| Bardbarian | 86 |
| Batman: Arkham Origins Blackgate - DE | 55 |
| Battlefield 4: Naval Strike | 85 |
| Child of Light | 79 |
| Contagion | 85 |
| Dead Nation | 53 |
| Eterium | 73 |
| Football Manager Classic 2014 | 80 |
| Goat Simulator | 75 |
| Kinect Sports Rivals | 71 |
| LEGO The Hobbit | 72 |
| Life Goes On | 64 |



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

Büyesinde birçok kültürden 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 sürdürün serisinin üçüncü oyunu, bizi bir kez dahauruş hissiyeti ve siper mekanizması ile kendine hayran bırakmayı başardı.

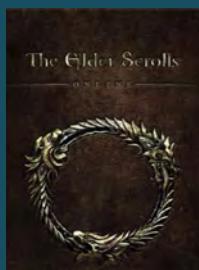
Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya sürülmeli 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 geçmeye başardı.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Titanfall

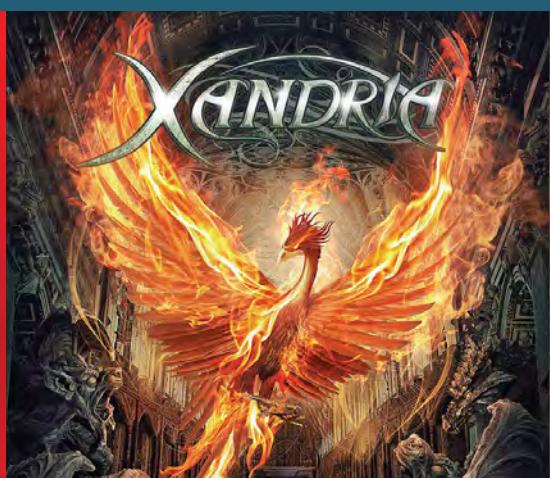
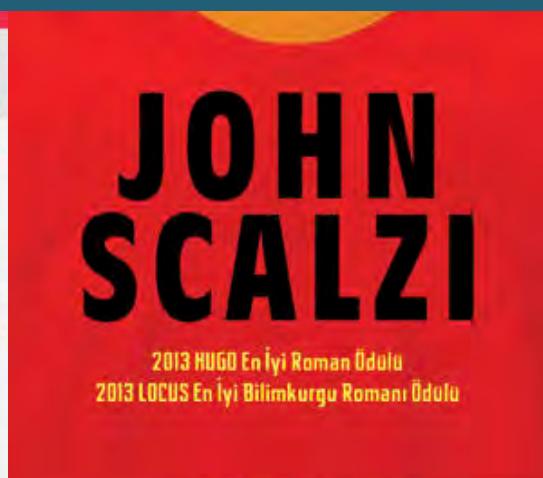
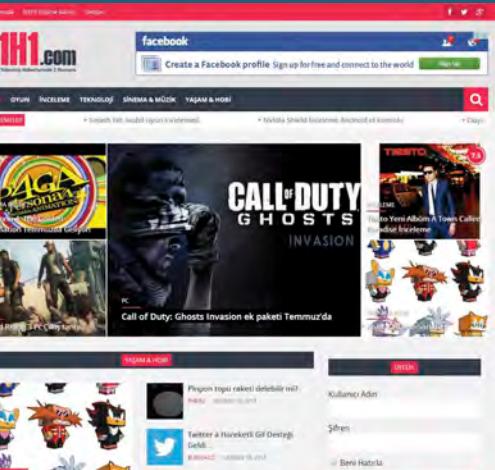
Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktılar.

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014

| | | | | |
|----------------------------------|-----------|---|---------------------------------------|-----------|
| Luftrausers | 84 | NİSAN 2014 | Metal Gear Solid V: Ground Zeroes | 82 |
| Mercenary Kings | 90 | 1954: Alcatraz | Plants vs. Zombies: Garden Warfare | 80 |
| Strike Suit Zero: Director's Cut | 67 | Battlefield 4: Second Assault | Shadowrun: Dragonfall | 80 |
| The Elder Scrolls Online | 90 | BioShock Infinite: Burial at Sea - EP2 | South Park: The Stick of Truth | 92 |
| The Last Federation | 81 | Cloudpunk | The Walking Dead: S02E02 | 85 |
| The Sly Trilogy | 85 | Dark Souls II | Titanfall | 87 |
| Trials Fusion | 90 | Diablo III: Reaper of Souls | TowerFall: Ascension | 85 |
| War of the Vikings | 75 | Hearthstone: Heroes of Warcraft | Yaiba: Ninja Gaiden Z | 32 |
| Warface | 64 | inFamous: Second Son | | |
| Wargame: Red Dragon | 74 | Lightning Returns: Final Fantasy XIII | | |
| Warlock II: The Exiled | 80 | Men of War: Assault Squad 2 | | |

KÜLTÜR & SANAT

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



www.o1h1.com

Gün geçmiyor ki bir oyun veya teknoloji sitesi internette boy göstermesin. Anlıyorum, hevesiniz, bir şeyler yapmak istiyorsunuz ve artık bir şablonu bulduğunuz gibi siteyi yayına sokabiliyorsunuz ama sonra ne oluyor; site az ilgilenilmekten internetin uçsuz bucaksız diyarında unutulup gidiyor. Bir de bu tipe siteleri açıp ilgilenenler var ki arkadaşım Ferudun Akyol, O1H1 ile (H1N1'den mi alıntı yaptı) Ferudun, açıklama vakti geldi! sitenin sürekli güncel halde kalmasını sağlıyor. Sürekli sosyal medyadan da sitedeki güncellemelerin paylaşıldığı O1H1, özellikle güncel oyun haberlerini takip etmek isteyenlerin mutlaka sık kullanılanlara eklemesi gereken bir site. Oyun dışında sinema ve müzik konuları da yer alıyor sitede ve incelemeler kısmında da yine oyuncuların yanında filmler, müziksler ve diziler de bulunuyor. Tabii ki şu ar için Ferudun ve birkaç arkadaşı tarafından idare edilen site daha çok kişilerin ilgi alanlarına yönelik tanıtımlarla dolu ama ilerleyen dönemlerde her konuda bilgiyi sitede göreceğimizi düşünüyorum. Eğer bir oyun & teknoloji sitesi kuracaksanız, O1H1'i örnek alın... ■



10



Kırmızı Üniformalılar
John Scalzi

Aha! Amazon'dan zar zor getirttiğim Red Shirts nihayet Türkçe'ye çevrilmiş! Şimdi siz burada kandıracak değilim ama ben kitabı İngilizce'sini okuduğum için bu Türkçe versiyonuna sadece bir göz attım. Yani güzel çevrilmiş mi, ne olmuş, bilmiyorum ama kitap gayet sağlam olduğu için her şekilde okumanızı tavsiye ediyorum. "Yaşlı Adamın Savaşı" serisiyle çağdaş bilimkurgu okurlarının gözünde önemli bir yer edinen John Scalzi, Hugo ve Locus ödülü bu kitabyla Uzay Yolu ve benzeri uzay maceralarını seven okurlar kadar, üst kurmaca meraklılarını da tatmin edecek." diyor tanıtım bülteni ve ekliyor: "Erensel Birlik'in bayrak gemisi Gözük'e atanın Asteğmen Andrew Dahl, çok geçmeden bazı gerçeklerin farkına varır. Her dış görevde uzaylılarla ölümcül bir mücadeleye girilmekte, geminin kidemli subayları bu mücadelelerden daima sağ çıkmakta ve düşük kidemli bir tayfa muhakkak ölmektedir. Bu konuya araştırmaya başlayan Andrew ve meslektaşları, hayatlarını kurtarmak için zaman ve uzayda son derece tehlikeli bir yolculuğa çıkarlar." Kisacası neymiş, bu kitap okunacakmış! ■



9

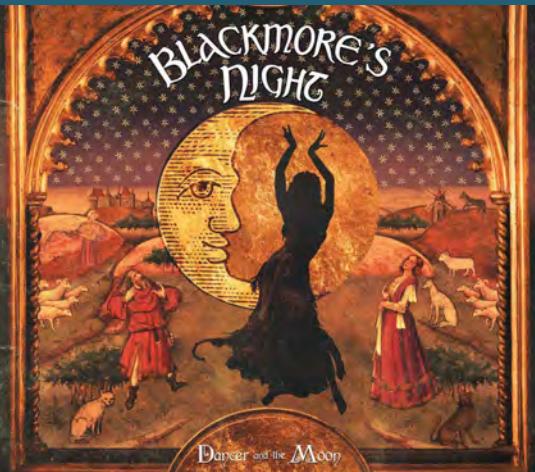


Xandria
Sacrificium

2013 yılında Haggard'in vokallerinde yer alan Manuela Kraller ile vokalleri götürmüş olan Xandria, 2014 dediğinizde yine ipek sesli bir sanatçıya, Dianne van Giersbergen'a yatacak yer, şarki söyleyecek ortam ayarladı. Ve bu cümleyle birlikte de bir tanıtma en direkt giriş yapmış olduğumu düşünüyorum. Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere Xandria, 1994 yılından beri piyasada olan ve Nightwish, Epica, Sirenia klasmanında seyreden bir metal grubu. Son zamanlarda çok daha iyi şarkılarla karşımıza çıkan Xandria'nın son albümü Sacrificium da resmen bomba gibi olmuş. "Bomba" dediysem, çok hızlı anlamında değil ama çok sağlam anlamında bir büyülüktenten bahsediyorum. İki CD olarak piyasaya çıkan albümün ikinci CD'si, ilk CD'deki şarkıların vokalsiz hali; yani nedir, evde kendi kendinize şarkıları rahatlıkla söyleyebiliyorsunuz. (Karaoke severler için...) Baştan sonra gayet iyi şarkılarla donatılmış olan albümü kadın vokal seven tüm metalçılere şiddetle tavsiye ediyorum. Tüm albümü bir çırıpta dinleyeceğinizden emin olabilirsiniz. ■



8



Blackmore's Night Dancer and the Moon

Blackmore's Night'la 500 yıl önce tanıştım ve 1997 yılını Shadow of the Moon ile geçirdim sanırım. Albümü yatarken dinledim, yolda dinledim, orada dinledim, burada dinledim, derken bir baktım ki vokalist Candice Night benim böyle bayağı çocukluktan beri tanıdığım bir ablam olmuş. (71 doğumlu olunca...) Sesini 1000 metreden bile tanıdığım Candice Night ile Ritchie Blackmore'un müthiş birliktelüğünün ürünü Blackmore's Night'in son albümü inanılmaz başarılı olmasa da gayet sağlam. Ritchie amca zaten gitarda döktürüyor, Candice'in sesine de diyecek bir söz yok. Şarkılarda pop esintileri de var, başka folklor hareketleri de. Bazi parçalar yine marş kıvamında, bazları da yavaş ama sanki bir anda oturmuş da müzik dinliyormuşsunuz havası estiriyor. (Handa büyüğüm ben.) Bir türlü ne tür bir müzik olduğunu idrak edemediğim Blackmore's Night'tan birkaç parça dinleyin, sevmeseniz başka diyarlara akın zira zorlayarak sevilecek bir grup değil kendisi... Şayet ki severseniz de değimeyein keyfinize; Blackmore's Night sizi hem neşelendirip hem de hüzünlendirebilecek harika bir grup cüankü... ■



8



Edge of Tomorrow

Geçtiğimiz ayki dosya konusunda yapmıştım uyanda olduğu gibi, bu film 31 Mayıs'ta değil, 6 Haziran'da gösterime girdi ve direkt filme koştum. İlginç bir hikâyesi olmasıyla beni kendine çeken film'in meğer görselliği de gayet iyiymiş, haberimiz yokmuş... Tom Cruise başrolde ve ona Emily Blunt eşlik ediyor. Emily Blunt'in deli gibi savaşa çağını ve o kılıçını sürekli savurup duracağını düşünenler çok yanıldılar ama olsun, yine de iyi oynadı kızımız. Hikâyede dünyayı uzaylılar işgal ediyor ve aslında bir çeşit reklam yıldızı olan Tom Cruise kendini uzaylılara karşı savaşırken buluyor ve ilk dakikada ölüyor. Ne var ki gözlerini açtığındı, bir önceki gün ilk defa karargâha geldiği anda buluyor kendini. Her oldüğünde aynı günü tekrar yaşıyan Tom amcanın (Yaşlandı.) bu olayı neden yaşadığını öğrenmesi ve uzaylı istilasını durdurması gerekiyor, olaylar aksiyonla buluşuyor, koltuklarında oturanlar heyecandan heyecana koşuyor. Her ne kadar sonu beni hiç tatmin etmemiş olsa da kurgusu çok güzel olmuş filmin. Zaten bir mangadan uyarlama film; ondan beğendim belli ki... ■



8



Never Let Me Go

Ve dört yıl gecikmeyle size bu güzel filmi tanıtmanın mutluluğunu yaşıyorum. Başrollerinde Keira Knightley'in, Carey Mulligan'ın ve Spider-Man 2'den tanıdığımız Andrew Garfield'in bulunduğu bu entertenman film hem dram, hem bilimkurgu, hem de fazlası. Filmi izledikten sonra öyle aylılıp bayılmamış olsam da şimdi fark ediyorum ki üzerinden o kadar zaman geçmesine rağmen, halen filmi çok iyi hatırlıyorum ve resmen üzerimde bir etkisi olmuş... Birtakım insanların birer "organ bankası" olarak kullanıldığı bir devirde, bu insanların hayatı bağışlanmalarından, birbirlerileyi olan ilişkilerinden ve kısa süren ömrülerindeki umutlarından bahsediliyor filmde. Atmosfer çok sağlam, oyunculuklar deseniz bayağı iyi. Filmde eleştirilecek birkaç nokta elbette ki var ama bunları göz arı etmek çok kolay zira film yavaş tempoda ilerlese bile kendine direkt bağlıyor. Dört yıl öncenin filmi olmasından ötürü her türlü medyada rahatça bulabileceğiniz Never Let Me Go'yú derhal izlemenizi öneriyorum. Beğenmezseniz de biraz denize girersiniz, geçer gider. ■



8

2014 TELEVİZYON DİZİLERİ

Yayına başlamış, sezon arası vermiş ve yayınlanmayı bekleyen muhteşem diziler...



Bates Motel

Herkesin Psycho ("Sapık" olarak çevrili miştir Türkçeye.) ismini duyduğundan eminim. Hayır, Borderlands 2'deki sınıftan bahsetmiyorum; Alfred Hitchcock'in ünlü eseri olan Psycho mevzumuz. "Bates Motel" adındaki otelin işletmecisi olan Norman Bates, otel sakınlarını katletme gibi bir eğilimdeydi ve annesine karşı da bir saplantısı vardı. Filmde Norman tam olarak kaç yaşındaydı, bilmiyorum ama dizide olanlar, Norman'ın otelin başına geçmesinden çok öncesini konu alıyor. Henüz lise öğrencisi olan Norman'ın ve annesi Vera'nın etrafında dönen olaylar, Norman'ın yavaş yavaş nasıl filmdeki haline geldiği ve annesyle olan garipliği anlatılıyor dizide. Modern zamanında geçen bir uyarlama olması vesilesiyle de dizi sizi kısa sürede içine çekiyor. (Geçmişte olsaydı belki biraz daha uzak hissederdik.) Norman'ın arkadaşlarıyla ilişkisi, abisinin enteresan durumu, Vera'nın mücadeleşi ve kasabada yaşayan başka insanların hikâyedeki yerleri gerçekten çok iyi işlenmiş ve dizi anında bağımlılık yapıyor. Üçüncü sezon da bu yılın sonlarında başlayacak. ■

Senaryo Anthony Cipriano
Oyuncular Vera Farmiga,
Freddie Highmore, Max Thieriot
Sezon Sayısı 2



Penny Dreadful

Dr. Frankenstein'in canavarını tanır misiniz? Dracula'yı? Dorian Gray'ı? Vampirleri? Taniyip seviyorsanız, bu dizi tam size göre demektir. Bir hayli karanlık ve bir yandan da heyecan verici olan dizinin ilk sezonu sekiz bölüm olarak yayımlanıyor ve ikinci sezonla da devam edecek açıklandı. 1891 yılında geçen dizide karanlık sokaklarıyla Londra resmediliyor ve bu karanlıklarda Karindeşen Jack'ten çok daha korkunç yaratıklar yaşam sürüyor. Senaryoya göre Sir Malcolm, kayıp olan kızını aramak için bir ekip kuruyor, bu ekip de birbirinden çirkin yaratıklarla karşılaşıp onlara karşı büyük bir savaş veriyor.

Dizinin genel olarak I, Frankenstein gibi bir havası var diyeceğim, en kötü örneği vermiş olacağım. Siz deyin Van Helsing, ben diyeyim Underworld. Sanırım hayatı anladınız... Dizide oyunculuklarla birlikte efektlere de gayet iyi gözüküyor. Özellikle yaratıklar üzerinde hummalı bir çalışma yapıldığı ortada. Vanessa Ives'i canlandıran Eva Green de diziye şak diye oturmuştu; kadının suratı doğal olarak asık... ■

Senaryo John Logan
Oyuncular Reeve Carney,
Timothy Dalton, Eva Green
Sezon Sayısı 1



Da Vinci's Demons

Evet, ünlü "sen arabayı sür, Leonardo da Vinci" esprisindeki Leonardo da Vinci'yi konu alan bir diziden bahsediyoruz. İkinci sezonu şu sıralar yayımlanmakta olduğu için büyük ihtimalle diziyi duymuşsunuzdur ve belki de izliyorsunuz ama izlemiyorsanız da izlemeniz gerektiğini düşünüyorum. Da Vinci'ni 25 yaşındaki hali konu ediliyor dizide ve Da Vinci hem mükemmel zekâsını sergiliyor, hem de kılıç kullanmaktadır ustalığını. Da Vinci'nin yaşadığı yılların resmedildiği dizide dekorlar ve görsellik mükemmel olmasa da gayet iyi, hiçbir şey gözünüzü batıp rahatsız etmiyor. (Paraya kıyalımsı...) ■

Da Vinci'yi canlandıran Tom Riley iyi bir iş başarıyor ve heyecanlı, bir şeyleri değiştirmek için uğraşan bir genç olduğunu da çok iyi sergiliyor. Bolca entrikayla dolu olan 1400'lü yılların sonunu merak ediyorsanız ve bir de üstüne Da Vinci ilginizi çekiyorsa bu diziyi kaçırmayın derim. Bölümler cereza gibi izleniyor ama ben nedense ilk bölümde uyuyakalmıştım. (Uykusuzdum, o açıdan...) ■

Senaryo David S. Goyer
Oyuncular Tom Riley, Laura Haddock,
Elliot Cowan
Sezon Sayısı 2

The Following

İkinci sezonun sonuna gelmesiyle beni bir hayli üzен The Following'in üçüncü sezonda devam edeceğini öğrenmemle birlikte bir sevinçtir gitti bende zira Lost'tan beridir bu kadar sürükleyici dizi izlediğimi hatırlıyorum. Bu diziyi beğenmeyenler, saçma yönleri olduğunu düşünenler çoktur mutlaka fakat bir oturulta üç bölümü rahatlıkla izlenen dizi de az bulunur. Bir seri katil tarikatının ve onları durdurmaya çalışan FBI ajanlarının konu edildiği dizide o kadar çok "plot twist" var ki sürekli "Oha, yuh, bu da mı..." gibi kelimeler sarf ediyor ve her an birilerinin aslında tarikat üyesi olduğu şüphesiyle yaklaşıyorsunuz diziye. Karakterler çok sağlam, olaylar çok sürükleyici lakin Kevin Bacon'in canlandırdığı Ryan Hardy'nin her türlü olaya kendi başına müdahale etmeye çalışması gerçekten yorucu olmaya başladı. Seri katil tarikatının başı Joe Carroll'ı canlandıran James Purefoy da işini son derece iyi başarıyor, kendisine bir tebrik de benden. CSI tarzı dizilerden köşe bucak kaçan ben, ilk defa polisiye



bir dizi bu denli sevdim ve eğer siz de bu diziye "polisiye" diye burun kıvrma niyetindeyseniz, yapmayın ve kesinlikle bu diziyi izleyin. ■

Senaryo Kevin Williamson
Oyuncular Kevin Bacon, James Purefoy, Shawn Ashmore
Sezon Sayısı 2

Fargo

Sadece 10 bölümlük, tek sezon- dan oluşan ve 1996'nın ünlü filmi Fargo'dan uyarlanan bu dizi için söylenebilecek tek bir şey var: Mükemmel! Şu sıralar dizi sonlanmış olmalı diye tahmin ediyorum, o yüzden bir maraton yapıp tüm dizi birkaç günde (Deliyiseniz bir günde.) bitirebilirsiniz ama bittiğinde çok üzüleceğinizden de eminim. "Lorne Malvo" adındaki bir adamın, karlarla kaplı Minnesota'ya gelip insanların hayatlarını enteresan bir şekilde etkilediği dizide olaylar da çok güzel işleniyor, aksiyon da, kurgu da, oyunculuklar da. Martin Freeman tek başına harika bir oyunculuk sergilemiş zaten ve buna Lorne Malvo'yı canlandıran Billy Bob Thornton da eşlik

ıyor ve aslında Billy, Martin'in önüne bile geçiyor. (Samimi arkadaşım olduğu için isimleriyle hitap ettim.) Dizi aslında uzunca bir film gibi bana sorarsınız. Sıkıcı kısımları bile oyunculuklar sayesinde çok iyi kotarılmış, hatta Lorne Malvo'nun olduğu her sahneyi bir kez daha izlemek bile istiyorsunuz. Coen kardeşlerin yapmış olduğu orijinal Fargo'yı izlememiş biri olarak belki de diziden daha fazla keyif aldım ama bu filmi izlemiş olanlar bile diziyi sevecektir diye düşünüyorum. ■

Senaryo Noah Hawley
Oyuncular Billy Bob Thornton, Allison Tolman, Colin Hanks, Martin Freeman
Sezon Sayısı 1



Modern Family

Hep drama, aksiyon dizisi tanıttık, sıra geldi beş sezondur bizi eğlendiren, kendine bağlayan komedi dizisi Modern Family'ye. Bu dizi bir sitcom gibi gözüküp aslında farklı bir yerde duran, gülme efekti olmayan bir belgesel aslında. Belgesel de diyemeyiz tabii ki ama dizide birbirleriyle akrabalık ilişkileri bulunan birkaç ailenin yaşamlarına ve komik maceralarına "göz gezdiriyor". Eğer diziyi hiç izlemediyiniz, ilk bölümlerde başınız biraz-donebilir zira hareketli omuz kamerasıyla yapılmış olan çekimler, alışık sitcom'lardan daha farklı bir görüntü sunuyor. Married with Children'dan tanıdığımız Ed O'Neil'in mükemmel performansına, benim daha önceden hiç tanımadığım bir ton karakter eşlik ediyor fakat emin olun ki her birinin ayrı ayrı fanatığı olabilirsiniz. Her bölümde farklı bir konunun işlendiği dizide bir devamlılık da var ama çok da kendini belli etmiyor. (Örneğin, "Gloria" adındaki karakter hamile kaliyor ve uzunca bir süre hamile olarak yer alıyor diziye.) Altıncı sezonu için de yeşil ışık alan Modern Family, Emmy Ödülleri'nde de sürekli bir şeyler kapiyor ve bence tüm ödüllerini de sonuna kadar hak ediyor... ■

Senaryo Ilana Wernick ve 17 kişi daha
Oyuncular Ed O'Neill, Sofia Vergara, Julie Bowen
Sezon Sayısı 5



2014 TELEVİZYON DİZİLERİ



The Flash

Üzünce bir fragmanla tanıtımı yapılan yepen DC Comics dizisi The Flash ile tanıştıralım sizi. Arrow'un beğenilmesinin ardından Arrow'un kardeşi olarak tanıtılan The Flash, hepimizin tanıyıp bildiği, dünyanın en hızlı adamı Flash'ın veya gerçek ismiyle Barry Allen'in hikayesini anlatıyor. Barry'nin annesi elektrikler saçan, garip bir insan tarafından öldürülüdükteden sonra Barry hayatını bu kişiyi bulmaya adar. Yıllar geçer ve bir gün, şehirde büyük bir elektrik kesintisi olduğu sırada Barry, bu kesintiyi yapan güçe maruz kalır, meşhur hız yeteneğine kavuşur. Bu yeni gücünü birkaç arkadaşıyla birlikte paylaştıktan sonra Arrow tarafından da ziyaret edilir Barry ve gücünü, insanlara umut verecek bir ilham kaynağı olarak kullanması yönünden tavsiye alır, macera başlar. Güzel efektlerle bezeli olacağı şimdiden belli olan dizinin eğlenceli olma ihtimali de var, sıkıcı olma ihtimali de. İlk bölümde (Veya birkaç bölümde.) havayı kontrol edebilen bir düşmanla karşılaşıyor Flash ve bakalım sonraki bölümlerde nelerle karşılaşacak. Umuyorum ki her bölümde bir düşmanla karşılaşırılıp da sıkıcı bir formata sokulmaz dizi... ■

Senaryo Greg Berlanti ve dört kişi daha
Oyuncular Grant Gustin, Candice Patton, Rick Cosnett
Sezon Başlangıcı 2014 sonu, Salı günleri

Constantine

Zamanında Keanu Reeves'in başrolünde oynadığı Constantine maalesef kötü bir filmdi ama karakter, bir çizgi roman ürünü olduğu için iyidi. Şimdi de bu ünlü kahraman, Keanu Reeves olmadan bir televizyon dizisi haline geliyor ve umut vaat ediyor. Constantine'i Assassin's Creed IV: Black Flag'deki Edward Kenway'i seslendiren Matt Ryan'ın canlandırdığı dizi bolca zebani ve karanlık büyüler içerecek, şimdiden haber verelim. Bildiğiniz üzere Constantine, lanetlenmiş bir ruha sahip olan ve karanlık büyülerde uzmanlaşmış, karanlık bir kişilik. Ne var ki çok yakın arkadaşının kızı Liv, zebaniler tarafından kovalanmaya başlayınca o da zebanilere karşı bir savaşa başlıyor. Dizide de Liv ve Constantine'in ilişkisi ön planda olacak zira Liv de birtakım özel yeteneklere sahip bir kızımız. Kendisi paralel dünyaları görevbilediği için zebanilerin yerlerini ve saçılıkları tehlikeleri görebiliyor ve Constantine ile güçlerini birleştirip bu karanlık yaratıkları el birliğiyle geldikleri yere geri göndermeye uğraşacaklar. Diziden umudumuz büyük;



umuyorum ki senaryo ve oyunculuklar da iyi olur, efektlerle para harcamaktan kaçınmaz. Yoksa çok üzüleceğiz... ■

Senaryo Daniel Cerone

Oyuncular Matt Ryan, Lucy Griffiths, Harold Perrineau

Sezon Başlangıcı 24 Ekim, Cuma günleri



Gotham

Batman! Heyecanlandınız mı? Gotham Şehri desem peki? Heyecanınız daha da artmalı. Evet, Gotham, Batman'ın bina tepelerinde dolaştığı şehrin ismi ve aynı zamanda bu dizinin de adı. Düşündüğünüzün aksine dizide Batman'ın izine rastlamayacağız veya belki de Bruce Wayne'ın küçüğünü göreceğiz ancak zira olaylar ünlü dedektif James Gordon'ın etrafında dolaşacak. James Gordon'ın genliğini canlandıracak olan oyuncu da The O.C.'den tanıdığımız Ben McKenzie'den başkası değil. Şahsen çok da sevdığım bir karakter değil kendisi ama fragmandaki oyunculuğu hiç de fena gözüküyor; bir şans vermek lazım. Dizinin her bölümünde farklı olaylar mı ola-

cak, yoksa olaylar sürükleyici bir senaryo etrafında, devam eden bir kurguda mı yer alacak, bilmiyoruz fakat dizide bolca tandoğan ve yüz ile karşılaşacağımızdan eminiz. Umuyorum ki dizide bir sürüklemeçilik olur zira her ne kadar DC Comics ve Batman isimleri geçse de sırf ünlü bir dünyaya sahip diye bir diziyi izlemek pek de kolay olmuyor. James Gordon'ın hikâyeleri için bir süre daha beklememiz lazım ama bu, en heyecanlı bekleyişlerden biri oldu bile...) ■

Senaryo Bruno Heller

Oyuncular Jada Pinkett Smith,

Ben McKenzie, Donal Logue

Sezon Başlangıcı 2014 sonu



Marvel's Agent Carter

Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. (Bunu yazarken beş dakikamı harcadım.) bence iyi bir dizi değil, hatta kötü bile diyebilirim. Hem klişe, hem oyunculuklar kötü, senaryo yavan... Beğenemedim bir türlü. Marvel's Agent Carter da bu kategoriye girerse çok üzüleceğim ama Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. (Copy & Paste yaptım bu defa.) ile kıyaslayınca daha derin toplu bir dizi olacağa benzıyor. 1946 yılında geçecek olan dizide Captain America'dan tanıdığımız Hayley Atwell, Peggy Carter karakteriyle başrolde.

Büyük aşkı Steve Rogers'dan ayrılmadan verdiği üzüntü ve o dönemde kadınların yaşadığı zorluklar ile baş etmek zorunda kalan Peggy Carter'in dövüşmeye bilen,

hazır cevap bir imaj çizeceğini rahatlıkla görebiliyoruz. Olaylar bir kişinin etrafında döndüğü için de belki de takibi kolay bir kurgu görürüz ve olayların geçtiği zamana daha iyi hâkim oluruz. (Umut dünyası.) Ne yalar söyleyeyim, bu tip dizilerle ilgili hep içimde bir şüphe oluyor zira Marvel ismini kullanarak izleyici çekebileceklerini sanıyorlar yapımcılar, ortaya da "cheesy" diyebileceğimiz, saçma sapan diziler çıkarıyor. Bakalım bu senaryoda ne olacak... ■

Yapımcı Michele Fazekas & Tara Butters
Oyuncular Hayley Atwell
Sezon Başlangıcı 2014 sonu

Hieroglyph

Hemen şu sorunun cevabını verin: Tarihi dizileri seviyor musunuz? "Hiç işim olmaz!" derseniz diğer diziye gelein hemen ama geçmiş konu eden diziler ilginizi çekiyorsa yazımı okumaya devam edin. Misal, Rome çok sıkıcı bir dizidi bana sorarsanız ama eski Mısır'da geçecek olan Hieroglyph'ten biraz daha umutluum zira dizide antik Mısır, fantastik öğelerle bezeli bir biçimde karşımıza çıkacak. Olayların tam ortasında Firavun yer alacak ve ona hapisten çıkarılmış olan bir hırsız eşlik edecek. Bu hırsız Firavun'un hâkimiyetindeki bölgelerde birçok karakterle tanışacak ve bunların arasında büyütüler bile olacak. (En olmadı bir - iki büyü efekti göreceğiz!)

Pacific Rim'in yazarı tarafından senaryo şekillendirilen dizinin paket olarak sipariş edildiği gibi bir haber de var. Yani bir tane pilot bölüm yayıldıktan sonra dizi ortadan kaybolmayacak. (Demek ki dizinin başarısına güveniliyor.) Mısır'da geçen bir dizi daha önce hiç izlemediğim için konu direkt ilgimi çekti ve bu diziye de kesinlikle bir şans vereceğim ama diğer dizilerde olduğu gibi burada da sürüklemeçilik arayacağımdan kuşkunuz olmasın. ■

Senaryo Travis Beachman
Oyuncular Adam Leadbeater, Erick Avari, Max Brown
Sezon Başlangıcı 2014 sonu



iZombie

Fark ettiyseniz "2014 sonu" yazıp durduk sezon başlangıcına ama bu konuya hazırladığımız tarihte, ilgili kanallar yayın günlerine henüz karar vermemişti. 2014 sonu dediğim dilim de Eylül ile Aralık arasını kapsıyor; zaman yaklaştıkça interneti taramaya başlaysınız. DC Comics'in Vertigo'dan çıkan bir karakteri olan iZombie, büyük ihtimalle biraz "light" bir dizi olacak ama dizinin konusu o kadar ilginç ki ilk bölümünü siz de kesinlikle izlemek isteyeceksiniz. Dizinin kahramanı olan kızımız bir zombiye dönüşüyor ama bir "yaşayan ölü" gibi hareket etmiyor. Beyin aktivitelerini kontrol edebilen arkadaşımızın tek bir problemi oluyor ve o da ağığını gidermesi için beyin yemek... Şüpheli olayları araştıran bir memurun yanında işe başlayan kahramanımız, bu sayede ölülerin beyinlerini yeme olanağına da kavuşuyor fakat keşfediyor ki her yediği beyin, ona bu beyinlerin sahiplerinin anılarını da işliyor. Bu anılar neticesinde maktullerin katillerini bulmaya çalışan kahramanımız, bir "zombi polis"e dönüşüyor, olaylar gelişiyor. Dediğim gibi konu ilginç ama iyi işlenebilecek mi, hep birlikte göreceğiz. ■

Senaryo Rob Thomas, Diane Ruggiero
Oyuncular Rose McIver, David Anders, Jenna Berman
Sezon Başlangıcı 2014 sonu



RÖPORTAJ



Dövme sanatçısı Kobay ile röportaj

Dövme sanatının bilincinde olmak

Dövmesi olan insanlara artık sokaklarda daha sık rastlamaya başladık. Her geçen gün dövme kültürüne gönül veren insanların sayısı artarken, dövmenin kültürel değerinin olduğu Anadolu'nun bereketli topraklarında bu kültüre ne kadar değer verildiği öğrenmek adına dövme camiasının yetenekli, uluslararası mecralarda tanınan ve saygı gören ismi Kobay (Emrah Köse) ile sizler için bir röportaj gerçekleştirdik. Dövme sanatçılığına ve dövme kültürüne dair merak ettiğiniz konuyu.

Yekta Kurtcebe: Klasik röportaj sorusuyla başlayalım. Bize biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?

Kobay: Adım Emrah Köse, nam-i diğer Kobay. 1987 Kıbrıs doğumluyum. Lise öğrenimine kadar Kıbrıs'ta yaşadım.

YK: Has Kıbrıslılardan misiniz?

K: Hayır. Annem ve babam Türkiye'de doğup büyüdüler. 74'den sonra Kıbrıs'a taşındılar. Ben de orada dünyaya geldim. Amcam 74'deki çıkışma sırasında şehit olan askerler arasında yer aldı. Lise eğitimimin bir kısmı için İngiltere'ye, babamın yanına gittim. Çeşitli ailevi sebepler ve adaptasyon sorunu yüzünden daha sonra Türkiye'ye geri döndüm.

YK: Londra'da ne kadar kaldınız?

K: 1,5 yıl kadar kaldım. Önceleri Hackney bölgesinde kaldım ama daha sonra Essex bölgесine taşındık. Hackney gibi bir getto çok çocuk yetiştirebilecek bir bölge değildi çünkü. İngiltere'den sonra Kıbrıs'a tekrar dönem Askerlik

hizmetimi tamamladım. Askerden sonra bir barın işletmesini alarak profesyonel iş hayatına hızlı bir giriş yaptım. Bir an önce bir sermaye yapmak istiyorum.

YK: Bahsettiğim yıllar 2007, 2008 yılları sanırım.

K: Evet, 2006 ve 2007 yılları arasında Kıbrıs'ta çalıştım. 2007 yılının sonunda Kıbrıs'ta kendime ait ilk dövme stüdyosunu açtım, Lefkoşa'de. 2010'a kadar çalışmalarına Kıbrıs'ta devam ettim. Kıbrıs'ta çalışmalarına devam ederken, 2009 yılında İstanbul'da uluslararası dövme festivali gerçekleşti. Festival katıldığım tüm dallarda birincilik elde ettim. Daha sonra dünyanın farklı yerlerindeki bu festivallere, İngilizce tabirle convention'lara katılmaya çalıştım. Geçtiğimiz sene Avrupa turnemi bitirdim. Avrupa'da yaptığım turneyle bir bilinirlik elde ettim. Avusturya'da adıma bir etkinlik düzenlendi ve benzer etkinlikler zaman içerisinde devam etti. Türkiye'de pek tanınmasam da dünyada sanatımıza bir saygı oluştı. Beklemediğim bir popülerite elde ettim. 2010 yılından sonra Kıbrıs'tan ayrılmış İstanbul'a taşınmaya karar verdim. Kıbrıs'ın potansiyeli belli idi. Kariyerime Kıbrıs'ta daha fazla bir şey katamayacağımı anlayıp potansiyelin yüksek olduğu İstanbul'a geldim.

YK: İlk stüdyonuz olarak burayı mı açtinız? (Rumeli Caddesi Birlik Apartmanı, Nişantaşı)

K: Hayır. İlk stüdyomu o dönemde ortağımla beraber İstiklal Caddesi üzerinde, Santa Maria Kilisesi'nin karşısına açmıştık. Türk olsam da Türkiye'de büyümediğim için tek başıma

girişebileceğim bir iş değildi bu. Herkesin çeşitli ortaklık maceraları olmuştur. Ben de bir tecrübe edinmiş oldum. Türkiye'deki iş hayatına bir tokatla başlamış oldum. (gülüşmeler)

Bu tecrübeden sonra daha sağlam deneyimler kazanmak adına farklı dost, kardeş dövme stüdyolarında misafir sanatçı olarak çalıştım. Akabinde yurtdışında etkinliklere ve festivallere katılmaya devam ettim. Bu çabaların hepsi, bulunduğum yeri analiz etme ve kendime bir strateji çizme amacıylaydı.

YK: Kıbrıs'da (Kobay'in hatırlatmasıyla "Küçük Vegas" takma adını da unutmayalım), Avrupa'nın çeşitli yerlerinde düzenlenen festivallerde dövme sanatçılığı yaparak dövme kültürünün dair çeşitli deneyimler elde ettiniz. Türkiye'deki dövme kültürünü dünyadan geri





Kalaniyla karşılaşabilir misiniz? Türkiye'de dövmeye popüleritesi yükseliyor. Bir değişim söz konusu?

K: Evet, bir değişim var. Fakat bu değişim sektörün içerisinde yer alan, dövme sektörüyle doğrudan alaklı insanların evresinde gerçekleşiyor. Toplumun geneli dövmenin değerini, anlamını kavramış değil. Sorun şu ki toplumun geneli gerçek anlamda dövmenin ne olduğunu bİhaber. Türkiye'ye gelmemekti amaç da zaten bu ülkedeki dövme kültürune bir şeyler kazandırmaktı. Dövme sanatına olan bakış açısını rehabilite etmek için yurda döndüm. İşin moda olan, trendi olan kısmı pek doğru değil.

YK: Dövme çorapları örneği doğru mu?

K: Aslında benim bahsettiğim için tekstil kısmı değil. Bazen bu tür ürünler dövme yapılmayı ya da insanları dövme sanatını araştırmaya teşvik edebiliyor. Benim bahsettiğim, herkesin Rihanna'nın yıldızları, "carpe diem" yazılı, dövme yapımına "Onun üstünde şunu gördüm, bana Hülya Avşar'ın dövmesinden yapın." diyenler. Popüler kültürün sığ bakış açıları bizim sektöründe herkes tarafından bilinen bir gerçek. Sektörü en çok baltalayan unsurların başında gelir. Benim bahsettiğim, replika dövmeleri yapan dövmeciler, sezonluk çalışan insanlar daha çok. Güneyde benzeri tatile yörenlerinde "Gel abi, yaparız, gel abla, hallederiz." diyerek dövme yapan insanlar. Türkiye'ye dönme amacım bu anlayışı değiştirmek. Ben buraya alternatif olmak için geldim. Örnek vermek gerekirse İstiklal Caddesi'ne çıktığımız zaman yüzlerce "Tattoo" tabelası görürsünüz. Ben bu piyasanın içerisinde alternatif arayanlara bir çözüm olmak için varım. Bu yüzden sadece referansla müşteri kabul ediyorum. Dövme sanatına hâkim olan müşterilerle haşır nesir olmak istiyorum.

YK: Kisacasi imitasyona karşısınız ve dövme sanatına, dövmenin kişisel değerine değer veren insanlara dövme yapmayı tercih ediyorsunuz. Amaç ne olursa olsun, dövmenin öznelliği peşindesiniz. Bedava "K. Atatürk"

imza dövmesi yapmayı yaptırmayı uygun görmüyorsunuz.

K: Söz konusu ideoloji ne olursa olsun, farklı değerleri kullanarak prim yapmaya çalışan insanları ben bu sektörde yakışırıtmıyorum. Ideolojik bir olguya zaten pazarlama malzemesi olarak kullanmanın yanlışlığını herkes görebilir. Benim anlayışma göre dövmeler, kokular gibi olmalı, yani siz de bazı çağrışımalar yaşatabilmeli. Yaptırdığınız dövmenin ömürük olduğunu unutmamalısınız. Bundan 20 sene sonra, yaptığınız dövme sizi motive etmeli ve yüzünüzde bir tebessüm oluşturabilmelii. Doğru ellerden çıkan dövmeden sıkılmazsınız çünkü o dövme vücudunuz bir parçası, kolunuz ve bacağınız gibi bir parçanız olur. Bilinciz dövmecilerin yaptığı dövmeyse size sıkıntı olur ki bunun örnekleri çoğu kişi görmüştür.

YK: Laf dövme yapmak isteyenlerden laf açılışken biraz müşteri portföyunuzden bahsedebilir misiniz? Örneğin 18 - 20 gençler ne çoğulukta?

K: 18 - 20 yaş gençler çok az. Daha çok 30 yaş üzeri müşterilerim. Yüzdeye vurursak yarıya yakını yurdışından gelen müşterilerim. Çin'den de gelen var, Kanada'dan gelen müşteriler de. Yalnız müşterilerimin tamamına yakını yaptıracagi dövmenin bilincinden olan insanlar. Burada ciddi bir iş yapıyoruz. Tişört gibi üstünden atabileceğiniz bir şey değil dövme. Lazer tedavileri falan söz konusu ama bu tedavilerin maddi ve manevi açıdan ciddi bir boyutu var.

YK: Sanırım %100 bir başarı elde edilemiyor lazer tedavisinde.

K: Zaten %100 başarı elde etmek için dizayn edilmiş bir teknoloji değil. Hemen biraz işin bilimsel ve teknik yanından bahsedeyim. Dövmede kullanılan malzeme, derinin "dermis" bölgесine nüfuz ediyor. Bu bölgeyi bir bardak olarak hayal ederek doldur bardağın daha fazla boyaya almayacağına anlayabilirsiniz. Dolasıyla kapatma dövmeler bu yüzden çok başarılı olamıyor. Bu yüzden lazer dövmesiyle o bölge-

de boşaltılmaya çalışılıyor. Yanlış işlenmiş dövmeler kişi üzerinde psikolojik rahatsızlıklara da sebebiyet verebiliyor. Bugün topluma dövmenin kalitesiyle statü elde etmeye çalışan, bunu bir konu haline getiren gruplar var. "Bu Nişantaşı dövmesi, bu Tarlabası dövmesi" ayrimi yapıyorlar.

YK: Dikkatimi cezbetti. Bir tane dövmeniz var. Kendiniz mi yaptınız?

K: Evet, bu işe başladığımda, 2005 yılında kolumna bu dövmeyi yaptım. Bir kısmını tamamladıktan sonra durdum. Daha doğrusu aydınlandım. "Kobay bir tane vücudun var, doğru zaman bekle" dedim. Doğru zamanı ve doğru sanatçı bekliyorum.

YK: Salonda bir konsol gördüm. Müşterileriniz için bulunduruyorsunuz?

K: Vücut pozisyonu müsaitse mümkün mertebe oyun oynatmaya çalışıyorum. Burada geçirdikleri zamanı keyifli bir hale getirerek her anlamda iyi bir müşteri deneyimi elde etmeye çalışıyorum.

YK: Seanslar uzun sürüyor mu?

K: Ortalama seans sürem kişi başına altı saat sürüyor. Kimi zaman bu süreyle uzatmak zorunda aklıyorum çünkü kişinin Türkiye'de geçirdiği süre kısıtlı olabiliyor. Yurtdışı müşterilerimde bunu yapıyorum genellikle. Daha çok konsept işler kabul ettiğim için bir kişi üzerinde en az üç seans yaptığım dövmeler yapıyorum.

YK: Bir de Kobay mahlasının hikâyesi var mı? Röportajın başında bir hikâyesi olduğunu belirttiiniz.

K: Evet, hemen aktarayım. Yedi yaşında, bir yaz tatilinde bir kaza geçirdim. Bacağımın üzerine oldukça büyük bir un eleme makinesi düştü. Bacağım kötü derecede ezildi ve akabinde kangren oldu. Doktorlar bacağımı kurtaramayacaklarını anneme söyleyip ameliyat günü verdiler. Bacağım dizimin üzerinden kesilecekti. Ameliyat günü geldiğinde ben annemi telkin etmeye çalışıyordum. Ameliyatı yarı saat kala beyaz saçlı, sonradan İngiliz olduğunu öğrendiğimiz bir doktor içeri girdi. Eşyle birlikte geldiği tatilde hastane gezen bir doktor ve diğer doktorlara kendini tanıttığında büyük尊重感 göründüğünü fark ettim. Bu doktorun ABD ve İngiltere'nin ortak geliştirdiği bir projenin başında olduğunu öğrendik. Bilimsel çalışmasının benim mustarip olduğum durumla ilgili olduğunu ve bacağının kesilmesine gerek olmadığını söyledi. "Bacağı kurtarılabilir, istiyorsanız gelin deneyelim." dedi. Hemen gerekli hukuki işlemler hallediliyor ve ertesi gün İngiltere'den ilaçlarla beraber bir doktor geliyor. Bacağım tedavi sayesinde kurtuldu. O deneysel tedavi yönteminin Türkiye'deki ilk kobayı ben oldum. Ben de bu kadar şanslı olduğum için bu mahlası taşımaktan gurur duyuyorum. Bazen soruyorlar Kobay'ı duyuna, "Fare gibi mi?" diyorlar. Gururla evet diyorum. ■

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 7 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



Fırat vs Gökhun >

Ortaya attığım ve ilginç bir şekilde çabucak kabul gören yeni sistemin ikinci maçında, ikinci yarı finalde Fırat'ın Rus takımı Amkar Perm ile Gökhun'un Kolombiya takımı Atletico Huila karşı karşıya geldi. Ülkeler arasında Rusya'nın yer alması bir süre itirazlara neden olsa da Amkar Perm'in gelmesi herkes memnun etmişti ama sürprize imza atan Rus takımı 2 - 0 öne geçti, Atletico Huila'dan ancak tek gol gelince maçı Amkar Perm 2 - 1 kazandı.

< Sefik vs Emre

Bu ay LEVEL Ligi'ne renk getirmek için farklı bir uygulamaya gittik ve Dünya Kupası'ndan aldığımız gazla, kupaya katılan ve oyunda ligi olan -nispeten- zayıf liglerden rastgele takımlarla maç yapalım dedik. Bu sisteme ilk maçta bana Meksika'dan Puebla, Emre'ye de Güney Kore'den Suwon Bluewings geldi. Gol atamayacağımızı düşündüğümüz maçın normal süresi 4 - 4, uzatmaları 7 - 6 bitti ve gole doyduk; sonuçta da ben kazandım!



< Fırat vs Şefik

Ve son maç, final... Ülkeler herkese sabitlenmişti ama takım seçimi yine rastgele yapılacaktı. Matematiksel olarak zor bir ihtimal gerçekleşti ve Fırat'a yine Amkar Perm geldi, banaya Meksika liginin güçlü ekiplerinden Monarcas çıktı. Takım bazında maçın favorisiydim ama Fırat'ın küçük takım - büyük takım ayırmı yoktu. 27. dakikada golü bulup öne geçtim ama üst üste dört gol atan Fırat kontrolündeki Amkar Perm maçı 4 - 1 aldı.

PUAN DURUMU

| İSİM | O | G | B | M | AG | YG | P | A |
|---------|----|---|---|---|----|----|----|-----|
| ● Fırat | 11 | 9 | 0 | 3 | 31 | 20 | 27 | +11 |
| Emre | 12 | 5 | 0 | 7 | 28 | 27 | 15 | +1 |
| Şefik | 9 | 3 | 0 | 6 | 16 | 27 | 9 | -11 |
| Gökhun | 3 | 2 | 0 | 1 | 11 | 6 | 6 | +5 |
| Serdar | 5 | 2 | 0 | 3 | 7 | 9 | 6 | -2 |

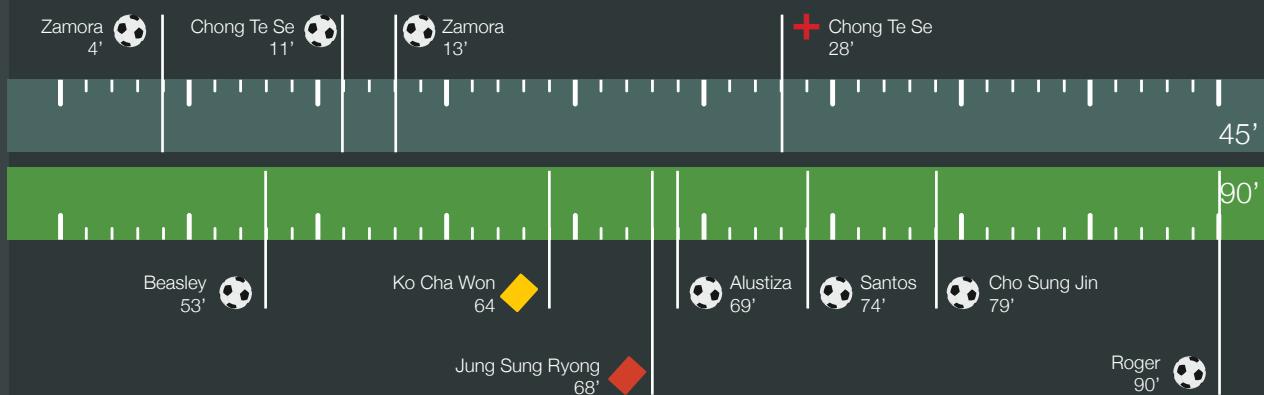
● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Şefik Akkoç
Puebla

7 | 6

Emre Öztinaz
Suwon Bluewings



- Uzatmalar
- ◆ 93' Meija
 - ◆ 101' Zamora
 - ◆ 101' Cacho
 - ◆ 105' Roger
 - ◆ 112' Orozco
 - ◆ 114' Cacho
 - ◆ 114' Zamora
 - ◆ 116' Meija
 - ◆ 120' Kim Eun Sun

Maçın Adamı **Zamora**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Oyun dünyası nankör mü?

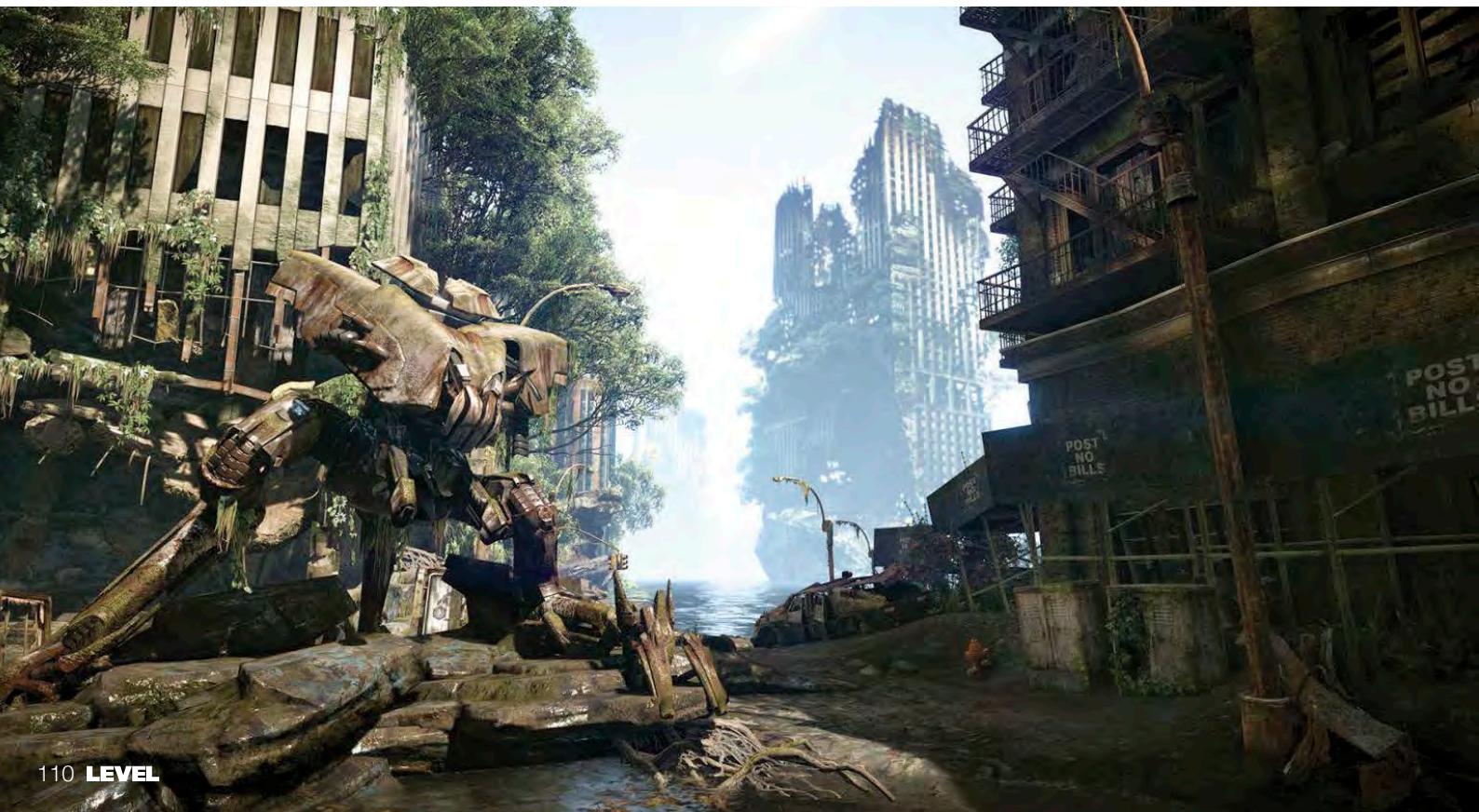
Son 10 senede oyun dünyasını derinden etkileyen bir oyun yapımcısı olarak hepimizin sevgisini kazanan Crytek'ten kötü haberler geliyor. Oyun severlere Far Cry ve Crysis oyunlarını kazandırdığı gibi, pek çok dev oyun yapımcısını ve dağıtımmasını ürkütecek derecede büyüyen Crytek için iflasın esidine geldiği haberleri hepimizi üzüyor. Dergimizde yayına hazırlarken, Crytek'in İngiltere'deki ofisinden 30'dan fazla çalışanın işten ayrıldığı da kulağımıza geldi. Homefront: The Revolution oyunu üzerinde çalışan 130 geliştiriciden 30'unun, düşük moral ve maaşların zamanında ödenmemesi nedeniyle işten ayrıldığı da kulağımıza gelenler arasında. Crytek'in maddi durumunun tam bir dökümü bilmemizin imkânı yok ancak haberler

gösteriyor ki ünlü geliştirici zor zamanlar yaşıyor. Bu haberleri okudukça, onlarca yıldır hit oyunlar yaparak satış rekorları kırın oyun yapımcılarının sonunda hep iflas etmeye mahkûm olduğu gerçeği aklına geliyor.

Bu piyasadan hangi dev oyun yapımcıları gelip geçmedi ki? Ocean, Gremlin, Origin, Interplay, THQ... Hepsi de döneminin hit oyunlarını yapan, olağanüstü satış başarıları yakalayan, para kazandıkça küçük ofislerini terk edip dev binalardaki gösterişli ofislerle taşınan şirketlerdi. Ancak oyun dünyası bu dev oyun geliştiricilerine hiç acımadı, hepsi de bir bir yok olup gitti. Ufak bir başarısızlık, ufak bir hata, minik bir yanlış karar, bu firmaların çok pahali olan oyun geliştirme

süreçlerinin altında ezilmesine neden oluyor. Crytek'in de aynı kaderi paylaşmasından endişe ediyoruz. Hem sevdigimiz oyunların yapımcısı oldukları, hem de kurucuları Türk olduğu için Crytek oyunlarına her zaman ayrı bir özen gösterdik. Ancak öyle anlaşılıyor ki oyun dünyasında paranın aktığı asıl pazar olan konsol dünyasını uzun süre dışlamadan cezası Crytek'e pahalıya patlayabilir. Kısıtlı yeteneklere sahip kısıt konsolların, daha zengin içerikli oyunların ortaya çıkmasının önündeki en büyük engel olduğunu biliyoruz ancak öyle görünüyor ki bu piyasada ayakta kalmak için konsolların elini öpmek gerekiyor. Aci ama gerçek. Crytek'in bu zor günlerini atlatarak yeniden ayaga kalkmasını diliyorum.

■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

E3 2014

Ve bir E3 daha geride kalırken, burada emeği geçen tüm arkadaşlara, fuari gezip gören Fuar Akyıldız'a ve sevgili oyun yapımcılarına selamlarımı iletiyorum. Fuar gerçekten çok kötüyöd.

Gidip görmeden konuşmak anlamlı olmuyor elbette lakin fuari anbean takip etmiş olduğum sürelerde gördüm ki fuarda heyecan veren tek bir yapım bile yoktu.

Önce Sony'den başlayayım. En umut verici oyunlar ondaydı. The Order: 1886'nın pek de heyecan vermeyen oyun içi görüntüleri karşıladı bizi. "Eyvallah" dedik, geçtiğ. Bir God of War bekliyorduk, olmadı; onun yerine Uncharted 4 açıldı. "A Thief's End" takısıyla gelecek ve muhtemelen Drake'in son macerasını konu alacak olan oyuncun basit bir girişي yayılmıştı sadece. Tüm grafiklerin oyun içi görüntülerdenoluştugu eki yapılsa da oynanışa dair heyecan verici birkaç şey görmek isterdi doğrusu. "Bloodborne" adında, yine pek neye benzediğini anlayamadığımız, PS4'e özel bir oyuncun fragmanı gösterildi, LittleBigPlanet 3 ile de serinin hala aynı tas, aynı hamam olduğu gerçeği yüzümüze

vuruldu.

Microsoft zaten garibim. Bir Halo var elinde, bir Forza, döndürüp döndürüp duruyor. Nerede Quantum Break? Nerede yeni bir isim? Ancak Halo'ları derleyip The Master Chief Collection yapmışlar, bir de yeni Halo, Halo 5: Guardians'in multiplayer kısmı... Sonra gidip Middle-earth: Shadow of Mordor için heyecanlanınca ben suçlu oluyorum. Hah, neye heyecanlanıyorum, siz söyleyin! E3'ün geri kalanında da daha önceden duyduğumuz isimlerin yeni fragmanları, zaman zaman oynanışları, zaman zaman da kısa deneme versiyonları vardı. Misal, burada da şöyle bir şey var; tam şu an öünde Call of Duty: Advanced Warfare'in deneme sürümünü koysanız, gerçekten oynamayabilirim zira bu konuda bir heyecan kalmadı. Aynı şekilde Assassin's Creed Unity'de de birkaç binaya tırmanıp gamepad'i size verebilirim. Yapımcılar artık oyuncuları düşündükleri salise oyuncularla paylaşmaya başladıkları için müthiş bir alışkanlık oluşuyor üzerimizde ve oyun nihayet bir şekilde karşımıza çıktıığında zaten her şeyi biliyor oluyoruz. E3'ün belki de

heyecan yaratmamasının sebebi budur. Sony, Microsoft, EA, Ubisoft, Activision daha önce adını hiç duymadığımız bir veya iki tane oyunu sahnelese emin olun o fuar coşar gider, her dakikasını daha büyük bir hevesle takip etmeye çalışırız. Zamanında Sony ve Santa Monica stüdyoları God of War hakkında hiçbir bilgi paylaşmadan, oyunun adını dâhi duyurmadan piyasaya sürmüştü ve resmen afallamıştık. İnanılmaz bir hamleydi bu ve zaten ortaya iyi bir oyun çıkarınca öncesinde yapılan reklama da ihtiyaç duyulmamıştı. Şimdi böyle bir şey imkânsız belki ama dediğim gibi, en azından fuarda benzer bir tutum sergilense en azından heyecanımızı koruruz. Çok da kötülemeyeyim tabii, iyisiyle kötüsüyle geçti fuar. Önümüzdeki uzun yıllar boyunca yeni bir konsol da görmemiz zor olacağı için bundan sonra hep yeni oyuncular bekler olacağız. Oculus Rift'in büyük bir çıkış yapacağını hayal etmiştim, o da olmadı zaten. (Facebook, hep senin yüzünden!) Umudum Sony'nin Project Morpheus'unda. Belki gelecek yıl sağlam oyuncularla Morpheus damga vurur E3'e. Evet, olması gereken bu! ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Operasyon

Direkt konuya giriyorum. Savaş içerikli shooter oyunları deli gibi satıyor, oynanıyor. Benim de yillardır en çok oynadığım oyunları listelemem gerekirse ilk 10 sırada en az beş adet bu tip oyun vardır. Ne var ki bu oyunların birçoğu, sizin ilk 10 listeleriniz adına da konuşmam gerekirse paldır küldür yol alındığımız, kimi zaman Rambo gibi ilerlediğimiz oyunlar oluyor. Tamam, çoğu zaman tek başımıza değiliz, yanımızda yapay zekâ kontrolünde askerler, hatta timler var ama yine de birey olarak ilerleyip önlüğümüze geleni indiriyoruz. Bazı oyunlarda da aksiyon dozajı daha düşük oluyor, gizlilik öğeleri devreye giriyor, kenardan kenardan ilerlemeye çalışıyoruz ama an geliyor, kendimizi tutamayıp yine tetikten çekmiyoruz parmağımızı. Gelelim konuyu getirmek istedigim yere ama önce şunu sorayım. SWAT serisini bilir misiniz? 1995 yılında yola çıkan seri, 1999 yılında üçüncü boyutla tanışmış ve tam anlamıyla polisleri kontrol edip operasyonlar düzenlediğimiz bir oyundu. Peki, Rainbow Six serisini bilir misiniz? SWAT'a göre daha yüksek ihtimal çünkü her ne kadar ilk oyunu 1998 yılında piyasaya sürülmüş

olsa da 2008'de Vegas 2'nin tadına bakmıştık. Tema yine aynı; timler halinde operasyonlar düzenleyerek verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorduk. Bu tipte oyun az ve akılma ilk aşamada sadece SWAT ve Rainbow Six geliyor; belki de sadece bu iki seriyi oynadığım için, bilememiyorum. Ne var ki yillardır bu tipte ve yüksek kalitede bir oyun çıkmadı piyasaya. En başta dediğim gibi, varsa yoksa savaş, varsa yoksa geniş alanlarda önlüğümüze geleni indirme görevi alıp duruyoruz. Hâlbuki 2011 yılında Rainbow Six serisini yeni üyesi Patriots duyurulmuştu, güzel de bir oyun içi video izlemiştik. Evinde eşyle keyif yapan bir adamın gözünden izliyorduk olayları; kapı çalıyordu, eşimiz kapıyı açar açmaz içeri kötü adamlar dalyorlardı, sonra da bizi ailemizle tehdit ederek önlüğümüze bağladıkları bombayla bizi halkın ortasına salovereceklerdi. Olay yerine vardığımız ve minibüsün dışarı salınacağımız esnada güvenlik kuvvetlerinin düzenlediği operasyonda kötü adamlar haklandı, bir biz canlı kaldık ama önlüğümüzdeki mekanizmanın

geri sayımı başlayınca bizi alıp köprüden aşağı attı tim elemanları, ekran karardı, oyun da karardı, bir daha sesi çıkmadı ve en sonunda iptal oldu.

Müjdeli haberse geçen ayki E3 fuarında geldi, pek bir mutlu oldum, sevincimi de hazırladığım bir görselle Twitter'da paylaşıverdim. Siege'in duyurulması, beni E3'te en çok heyecanlandıran şey oldu herhalde. Öyle de güzel bir video ve operasyon izledik ki oyunun bir an önce çıkışmasını diler oldum. Ne yazık ki çıkış tarihi olarak 2015 yılı hedef gösterildi ama bu kez oyunun iptal edilmeyeceğine, eninde sonunda çıkış yapacağına inancım tam. Artık kahraman asker olmaktan, hiçbir şeyi umursamadan önlüğümüze geleni öldürmekten sıkıldım. Bir operasyonun sıradan bir elemanı olmak, rehine kurtarmak, taktiksel olarak ilerlemek, yapacağım ufak bir hatada ekip arkadaşlarımdan tokat yemek istiyorum! Beni tokat yemeyi kabul edecek kadar heyecanlandıran şeyin ne olduğunu bilmiyorsanız da sizi LEVEL DVD'deki Siege videosuna paslıyorum.

■ www.gamerrocko.com





Bir Sonraki Dünya

Bu satışlar kime?

Bir süre önce yeni nesil konsollara girişmiştim, yazılımımı takip edenler çok da iyi hatırlayacaklardır. Özetlemek gerekirse illa yeni nesil konsollara sahip olacağımız ama bir öncekine göre çok da büyük bir değişiklik getirmedikleri, bizleri kapitalist sistemin dev çarkları arasındaki ufak dişiler gibi gösterdiği hakkında yazmıştım. Ne ilginçtir ya da değildir, tartışırım, dediğim bir anlamda oldu ve Haziran ayı itibarıyle birçok yerden, yeni nesil konsolların, bir öncekiler kadar uzun süre hayatı kalamayacağı konusunda sesler yükseldi.

Neyse, şimdilik yeni rotamı çizdim ve o da 30 Haziran itibarıyle sona eren Steam yaz indirimleri. Evet, buraya da saldıra-

cağım, siz rahat olun... Efendim, biliendiği üzere Steam belirli dönemlerde yaptığı büyük indirimlerle oyun camiasını resmen soyup soğana çeviriyor; kimsenin ne dışarı çıkacak, ne de aylık Akbil alacak parası kalyor. Pek tabii ki böyle devasa indirimler sonucunda, oyun seven bünyelerin farklı bir şey yapmaları da düşünülemezdi. %90'a kadar çıkan devasa indirimlerden bahsediyoruz ey insanoğlu, "hayır" denenecek bir durum yok ki ortada! Şimdi yalan değil, ben de gözüme kestirdiğim ve daha önce elimde bulunmayan ya da sadece basın sürümünü deneyim edebilmiş ve tam sürümüne geçiş yapamamış olduğum oyunları satın alıyorum. Nitekim bazı arkadaşlar var ki oyunları sadece almış olmak

icin alıyorlar, sırı birisinden adını duyduğu ve onda da olmasa olmaz diyerek basıyor parayı Steam'e. İşte bu benim ziyadesiyle karşı olduğum bir durum. Tabii ki kimse kimseye karışamaz, aramızda arşivci insanlar da var ama en azından aldığı oyunu "kendi istediği" için alıyor ve illa bir noktada deneyim ediyor. Fakat oyunu 4.99\$ diye alan ve bilgisayarına bile kurmayan o kadar çok oyun sever var ki aramızda, kendilerine bu satıldardan seslenmek istedim. Neden mi? Çünkü ilk olarak her yapının -fiyatı ne olursa olsun- deneyim edilmesi taraftarıym ve sırı aracı bir firma oyuna çötonk şeklinde indirim yaptı diye, oyundan ya da sanattan hiç anlamayan birisinin arşivinde öylece durmasına pek tahammül edemiyorum. İkinci sorunsa daha önce bir başka yazımında da dediğim gibi, dijital oyunların gereksiz derecede pahalı olması. Bilmem farkında misiniz ama dağıtım, kutu, DVD ve benzeli maliyeti olmayan oyunlar 59.99\$ gibi saçma sapan fiyatlara satılıyor. Peki, şimdiden neden olduğunu biraz daha net görebiliyor musunuz? %50 gibi devasa bir indirim reklamı ile 29.99\$'dan nasıl da satılıyor, değil mi? Yoksa bu oyunun gerçek ederi olmasın sakın?

Her şeyi geçtim, oyun sever insanoğlu olarak Steam gibi AVM benzeri yapıp da takılıp kalmamamız gerekiyor. Bakın, az ilerde koskoca bir GOG var! Ne biçim indirim yapıyor, bir de oraya bakın! Bilmem demek istediğimi anlatabildim mi? Kocaman bir oyun havuzu içerisinde yüzüğümüz ama arada bir snorkelin bu yaptığı gerçeğle yüzleşmeliyiz ve kafamızı sudan çıkarıp etrafı barmalıyz. Umarım sırı "bende de olsun" mantığındaki delirmiş tüketim çılgınlığına bir son veririz ya da en azından bunu azaltırız ve kendimiz için çok daha emin adımlar atabiliriz. Ha, bu arada Steam bu yaz beni çok güldürmedi o da ayır bir konu... ■





The Last of Us Remastered

Joel ve Ellie ikilisini özleyenlere...

1 Ağustos'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN TEMMUZ SAYISI BAYİLERDE!

SİTENİZİ KURUN: 1 YILLIK HOSTING PAKETİ HEDİYE!
YNT'den herkese 1 yıllık profesyonel PHP hosting • 2 GB alan • 75 GB trafik • 35 e-posta • cPanel

PC net
Teknolojiyi seviyoruz Temmuz 2014 Yıl 17 Sayı 202 Fiyat 790 TL

BEDAVA OYUN DVD'Sİ
136 OYUN
Yaz tatilinize keyif katacak 136 bedava oyun bu DVD'de!

ÇÖPSÜZ YAZILIMLAR
En iyi bedava yazılımları gereksiz ve zararlı ekler olmadan indirmeni yollannı öğrenin.

20 TEKNOLOJİ PROJESİ

- » STOP MOTION FILM ÇEKİN
- » KENDİ ZİL SESİNİZİ YAPIN
- » ESKİ TABLETİNİZİ GÜNCELLEYİN
- » SPOR PROGRAMINIZI OLUSTURUN
- » KLAVYE VE MONİTÖRÜ TEMİZLEYİN
- » KABLOSUZ AĞINIZI GENİŞLETİN
- » VE ÇOK DAHA FAZLASI...

AYIN DOSYA KONULARI TAM 40 SAYFA

INTERNET GOOGLE TAKVİM
+ Günüñü en iyi şekilde planamanın yolu

ANALİZ KAZIK YEMEYİN
+ Sahte teknolojik ürünlerini ayırt edin

INTERNET ZAMAN ÖLDÜRÜCÜLER
+ Internetin en eğlenceli ve vakit harcatan sitelerini seçtik

NASIL YAPILIR?
Yazdırma maliyetini azaltın + iOS görünümlü Android + Ev ağınızı hızlandırın

ISSN 1301-4773 07
9 77130 1477005



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

POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA

İNSANOĞLU TEK BAŞINA BU KADAR CANAVARLA NASIL SAVAŞACAK?

- ▶ Teknoloji meraklısının sinema rehberi.
- ▶ NASA'nın ilk 50 yılı kelimele dökülürse.
- ▶ İştahımız neden sürekli artıyor?
- ▶ Rüzgar enerjisi aslında bir balon mu?
- ▶ Felç tedavisinde yeni umutlar.
- ▶ Otomobilinizde gözetleniyor olabilirsiniz.
- ▶ Hiper hızlı yıldızlar
- ▶ Zihnimizi yönlendirecek yeni bir araç.
- ▶ Fizikte yeni parçacık depremi.
- ▶ Diş macunlarındaki tehlike.

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

**SADECE
3,90 TL**

VIDEO SEYRET

DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarда video
izleyebilirsiniz

NEDEN BU KADAR COK YİYORUZ? İSTAHİMİZİN KAYNAĞI SIZ SAŞIRTIYABİLİR

POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE

GÖZETLENMENİN SIRAĐKİ AŞAMASI: OTOMOBİLİNZİ

SİBER ZORBALARI DURDURMAK MÜMКÜN MÜ?

GOOGLE'IN LOON PROJESİ

UZAY UÇULARININ 50 YIL GÖRSELİ

RÜZGAR ENERJİSİ BALDOĞ SÖNDÜ MÜ?

FELÇ NASIL GİDERİLİR

INSANOĞLU EVRENE KARŞI

UZAYLILARIN, MUTANTLARIN, MELEZLERIN, ROBOTLARIN, VE DÜNYAYI BU YAZ İŞGAL EKALIKLARIN ARINDAKI BİLMİ

TEKNOLOJİ MERAKLISİNİN SINEMA REHBERİ

YARININ SINIRINDA Jupiter Ascending, Dawn of the Planet of the Apes, Godzilla, Guardians of the Galaxy, TMNT, Transformers ve X-Men

TEMMUZ SAYISINI KAÇIRMAYIN!

DB

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyunu

Temmuz 2014 Sayı: 61

ONLINE YUN

Wolgang 2

Knight Online'ın yapımcılarından....

TO'O
GAMES

Nfinity
Games

D&D
GAMES

NEXON

G GAMEFORGE

TÜRKÇE &
ÜCRETSİZ

... ve ölüm Murim
topraklarına ulaştı.
Hangi ırk hüküm sürecek?

Kanun veya Kaos...
Irkıni seç.
Savaşa Katıl!

Yulgang 2

ÖLÜM SINIR TANIMAZ

ONLINE F2P MMORPG

www.yulgang2.com.tr

TOO
GAMES

mGame

Online Oyun #61

Temmuz 2014

Yayinci

Doğan Burda Dergi
Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Görsel Yönetmen

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

© LEVEL dergisi, Doğan Burda
Dergi Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.
tarafından Vogel Burda Holding GmbH
lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak
yayınlanmaktadır. 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.



Yaz Rehaveti

Evet arkadaşlar, yaz geldi, çattı. İstanbul'da hortum oluştu, Ankara'yı sel aldı, bir yerler rüzgarda uçtu falan derken sanırız yaz sonunda, geldi. Peki yaz aylarında hangi MMO'lar oynanır, bunu biliyor musunuz? Paranız varsa Wildstar gayet oynanabilir mesela. WoW için hiçbir zaman geç değildir, ona başlanabilir. Bedava oyun arayışındaysanız da size hemen yepeni, fırından taze çıkış Yulgang 2'yi öneriyim. Toyo Games tarafından ülkemize getirilen ve sağlam emekler sonucunda Türkçeleştirilen (Seslendirmede sürpriz bir isim var.) Yulgang 2'yi bu ay LEVEL DVD'sinde de sizlere sunduk. Oyun henüz alfa aşamasında ama şu anda bile gayet keyifli gözüküyor.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Not: TV ekranında gördüğüm kadariyla bir takım kötü yaz dizileri başlıyor; onlardan sakının!

✓ Yulgang 2

20



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Lost Saga
- 14 Eclipse War Online
- 16 Magicka Wizard Wars
- 18 Face of Mankind

DOSYA KONUSU

- 20 Yulgang 2

İNCELEME

- 28 Defiance
- 30 Dragons and Titans

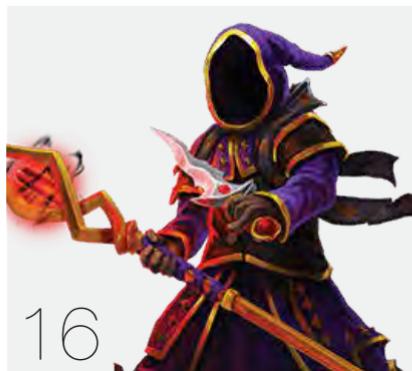
REHBER

- 32 Defiance
- 34 Liste



^ Argo Online

▼ Eclipse War Online



^ Magicka Wizard Wars



^ Defiance



^ Dragons and Titans

Swordsman Online

Kılıçlar çekiliyor...

Perfect World'ün Swordsman Online'in kapalı betasının başlamasından hemen önce yayınladığı yeni trailer, meraklılarının dilinden düşmüyör. Dövüş sanatları temali bir MMORPG oyunu olan Swordsman Online, savaş alanlarında birbirinden farklı on dövüş teknikini kullanmamıza izin veriyor. Oyunda Jade Destiny ve Perfect World Online oyunlarında kullanılan Angelica adlı oyun motoru geliştirilerek kullanılmış. Çapraz sunucu işlevseli ile, farklı sunuculardaki oyuncularla ticaret ve PvP yapmak da mümkün. Swordsman Online'da suda koşabılır, duvarlara tırmanabilir, kısacası Uzakdoğu tadını yakalayabilirsiniz.



Defiance

Free to Play'le beraber gelenler...

Haziran ayında PC oyuncuları için F2P formatına, yani ücretsiz oyun modeline geçen Defiance, yeni yama ile yeni içerikler ve hata düzeltmelerini de beraberinde getirdi. Burlardan eski oyuncular ilgilendiren en önemli özellik, daha önce oyunu almışsanız sahip olacağınız loadout alanı, eşyalar ve "old school" rütbesi.

Konsol oyuncuları ise oyunu 15 Temmuz'dan itibaren bedava olarak oynayabilecek. Sci-Fi kanalında yayınlanan dizi ile eş zamanlı olarak ilerleyen oyun, dizinin ikinci sezonunun tanıtımı amacıyla böyle bir hamle yapmış gibi dursa da, iki projenin de beklenen ilgiyi görmemiş olması düşündürücü.





Titan Savaşları

Kapalı Beta Heyecanı

ArkArena'nın yeni Türkçe MMORPG oyunu Titan Savaşları ilk kapalı beta heyecanını yaşıyor. 3000 savaşçının aynı anda girebileceği haftalık kaleavaşlarına ek olarak gemi savaşları ile farklı bir PvP deneyimi bizi bekliyor. PvE severler için de

keşfedilecek birçok harita ve günlük görev sistemi ile tatmin olacak gibi duruyor. Titan savaşlarının açık dünya yapısı ile haritanın üzerindeki her noktaya gidebilme özelliğinin uçan bineklerle renklendirdiğini de eklemeneden geçmeyelim.

Guild Wars 2

2. sezon başlıyor!

Guild Wars 2'nin "Living World" teması yeni sezonu 1 Temmuz'da başlıyor. Yeni yama ile birlikte gelecek içerikte Zhaian'ın hikayesi de karakterinizin görevlerinin yanına eklenecek ve isterseniz ikisini birden götürebileceksiniz. Seviye 80'e ulaşmış ve hikaye görevlerini tamamlamış oyuncular ise Living Wor-

ld'ün içeriğini görebilecek ve görevlere katılabilecek. Living World'e ulaşmak için yapmanız gereken şey iki hafta boyunca oyuna giriş yapmak. Sürekli yeni içeriklerle heyecanımızı korumayı başaran oyunun 2. sezonunda achievement sisteminin de çok daha zorlu olacağı belirtiliyor.





Wildstar

Nexus'a hapsolduk!

2014'ün şimdiden efsanesi olan Wildstar, sonunda resmi olarak yayın hayatına geçti. Mayıs ayında açık betaya giren oyun, iştah kabartan yeni bir trailer eşliğinde, aylık ücretli olarak yayına başlamış durumda. Nexus'a ilk göründe aşık olanlar guest pass peşinde koşadursun; oyunun başından kalkamayan oyuncuların sayısının her geçen

gün artması "wow killer" iddiasını güçlendiriyor gibi. Wildstarlıları yakalayan özelliklerin başında tabii ki oyunun muhteşem atmosferi, özel olarak quest ve housing sistemleri, ve müzikleri geliyor. Nexus'a kani isınmayanlar ise hikaye anlatımının yetersiz olduğunu ve yedi yıllık geliştirme sürecinden beklenenin altında yeniliklerle çıktııklarını düşünüyorlar.

World of Speed

Yeni videolar...

Slightly Mad Studios'un MMO-yarış türündeki oyunu World of Speed, yeni yayınladığı oyun içi videolarla iştah kabartıyor. Önümüzdekibahar döneminde kaplı betasının başlayacağı duyarulan oyun tamamen ücretsiz olacak ve sadece PC'de oynanabilecek. Oyun, grafikleri ve gerçekçiliğiyle ilk bakışta göz dolduruyor. Son olarak özelleştirme ekran görüntülerini yayılan World of Speed, bu özellikle de iddialı.Game play videoları oynanış açısından oldukça keyifli bir yarış oyunu olacağı izlenimi veriyor.





Heroes of the Storm

Alpha bizi bekliyor...

Blizzard'in MOBA oyunu Heroes of the Storm, geçtiğimiz aylardaki alpha süreci boyunca Kuzey Amerikalı oyuncular tarafından test edilmişti. Blizzard'dan gelen açıklamaya göre, yeni güncellemeyle birlikte HotS'un teknik Alpha'sına Avrupa, Latin Amerika, Güneydoğu Asya, Avustralya ve Yeni Zelanda'dan da girilebilecek. Bu test

aşaması boyunca bölgesel ödemeler akışları aktif olacak ve davetli oyuncular kendi paralarını kullanarak alışveriş yapabilecekler. Önümüzdeki aylarda İngilizce'ye ek dillerde kurulumu da yayılmayı planladığı açıkladı Blizzard. "Ya çıkışsa!" diyenler için Alpha'ya Battle.net hesabınız üzerinden başvurabileceğinizi hatırlatalım...

H1Z1 Online

İlk video düştü!

Geçen ay hikayesini paylaştığımız, Sony Online Entertainment'in zombi MMO'su H1Z1 Online, E3 fuarında ismini öne çıkarılan oyunlardan biri oldu. Fuara özel olarak gösterilen ilk oyun içi video, oyunun görüntülerini sabırsızlıkla bekleyenleri animasyon problemleri ile bir parça hayal kırıklığına uğratmış olsa da, henüz beta aşamasında bile olmadığı göz önünde bulundurulduğunda aslında bizi heveslendirdi ve beklenilerimizi artırdı diyebiliriz. Videoyu YouTube üzerinden izleyebilirsiz. Sony, H1Z1 Online'ı şu an için PC'de yayılmayı planladığı; ilerleyen süreçlerde oyunu Stream'de de

görebileceğimizi açıkladı. H1Z1'in Free to Play olarak sunulacağını da hatırlatalım.



Onigiri

Yapım CyberStep

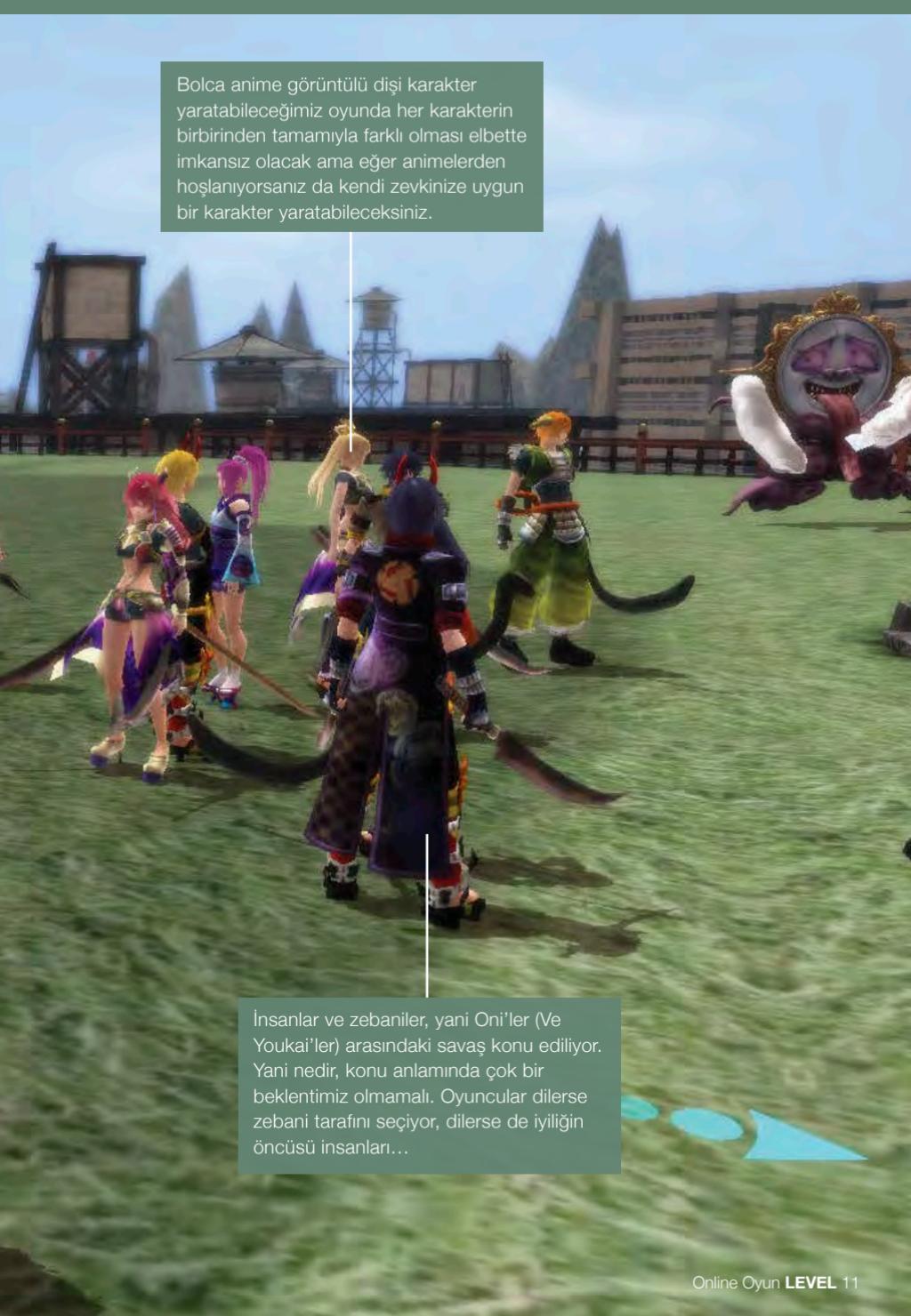
Dağıtım CyberStep

Çıkış tarihi 1 Temmuz 2014

Web onigiri.cyberstep.com



Tamamıyla bedava oynanacak olan oyun, pek enteresan özelliklere ev sahipliği yapmasa da savaşlarda, edindiğimiz silahları değiştirebilmemize olanak tanıyarak değişik kombolar yapabilmemizi sağlayacak. Silahları kendimizin oluşturabileceğini de hatırlatalım...



Bolca anime görüntülü dişi karakter yaratabileceğimiz oyunda her karakterin birbirinden tamamiyla farklı olması elbette imkansız olacak ama eğer animelerden hoşlanıyorsanız da kendi zevkinize uygun bir karakter yaratabileceksiniz.

İnsanlar ve zebaniler, yani Oni'ler (Ve Youkai'ler) arasındaki savaş konu ediliyor. Yani nedir, konu anlamında çok bir beklentimiz olmamalı. Oyuncular dilerse zebanı tarafını seçiyor, dilerse de iyiliğin öncüsü insanları...



Yapım Nexon Europe **Dağıtım** Nexon Europe
Web tr.lostsaga.nexoneu.com **Çıkış Tarihi** 2014

Lost Saga

Aradığın tüm kahramanlar burada!

Nexon Europe'un yeni gözbebeği Lost Saga, anime tasarımlı karakterlere sahip, rengarenk ve aksiyon dolu, 3D bir MMO dövüş oyunu. Free to play bir "brawler" olan Lost Saga'yi Super Smash Bros, Rumble Fighter, Splash Fighters gibi oyunlarla karşılaştır mak mümkün. Bu tarzdaki ücretsiz MMO oyulardan sıyrıldığı taraf ise, oyun içindeki çığın çeşitlilik. "Mercenaries" ve "Heroes" adlı iki grubun mücadeleşini konu alan Lost Saga, 100'ü aşkın sevimli ve fantastik kahramanı bir araya getiriyor. "Eski dönemlerden beri bilinen, King Arthur'dan yeni çağın mekanizmalarına her bir kahraman bu



koca ekibin bir parçası olarak bulunuyorlar ve fantastik bilim kurgu tarzını simultane bir şekilde online savaş içerisinde gösteriyorlar."

Gerçekten de Lost Saga'nın sınıflarında masalsı bir tat da yakalıyoruz, bilim kurgu tadı da. Robin Hood'dan ninja savaşçılara, silah kullanan savaşçılarından buz büyütüclerine kadar her türde efsanevi temayı sunan oyunda; tüm karakterler 4 farklı özel saldırısı kullanabiliyor. Karakterler birbirinden çok farklı olmasına rağmen çok iyi dengelenmiş. Oyunun başında sadece Shadow Assassin'e sahip olabilirsiniz ancak ilk karşılaşmanızdan sonra yeni karakterler açabiliyorsunuz. Yenilikçi karakter



değiştirme sistemi sayesinde oyuncular mücadelenin tam ortasında kahramanları arasında geçiş yapabiliyorlar ve taktiklerini geliştirip büyük kombolar yapabiliyorlar. Lost Saga'da bire bir dövüşlerin yanı sıra grup dövüşleri yapmak da mümkün; hatta arenalarda 16 kişiye kadar online savaş partileri düzenlenebiliyor. Bahsettiğimiz karakter çeşitliliği, 20'den fazla oyun haritası ile ve farklı oyun modları ile birleşince oyunun aksiyonu asla düşmez oluyor. "Death Match" modunda tüm oyuncular birbirine saldırıyor; Team Match modunda ise iki takım karşılıklı olarak savaşıyoruz. "Relic Exploration" modunda saklı kalıntıları bulmaya çalışıyor, "Power Stone" modunda karşı takımın ele geçirmeye yok etmeye çalışıyorsunuz. "Prisoner Escape" modu ise yine iki takımın savaşması üzerine kurulu; rakip takımın oyuncularını savaş alanında rehin alabiliyorsunuz, ancak öldükten sonra dirilmeyorsunuz. 1'e 15 bir savaş olan "Boss Raid" modunda ise, rastgele olarak "Boss" seçilmiş bir oyuncuya karşı savaşıyorsunuz. Daha birçok oyun moduna ek olarak, Lost Saga'daki bir diğer özellik ise savaşta sağ kalan oyuncuların, rakiplerinin

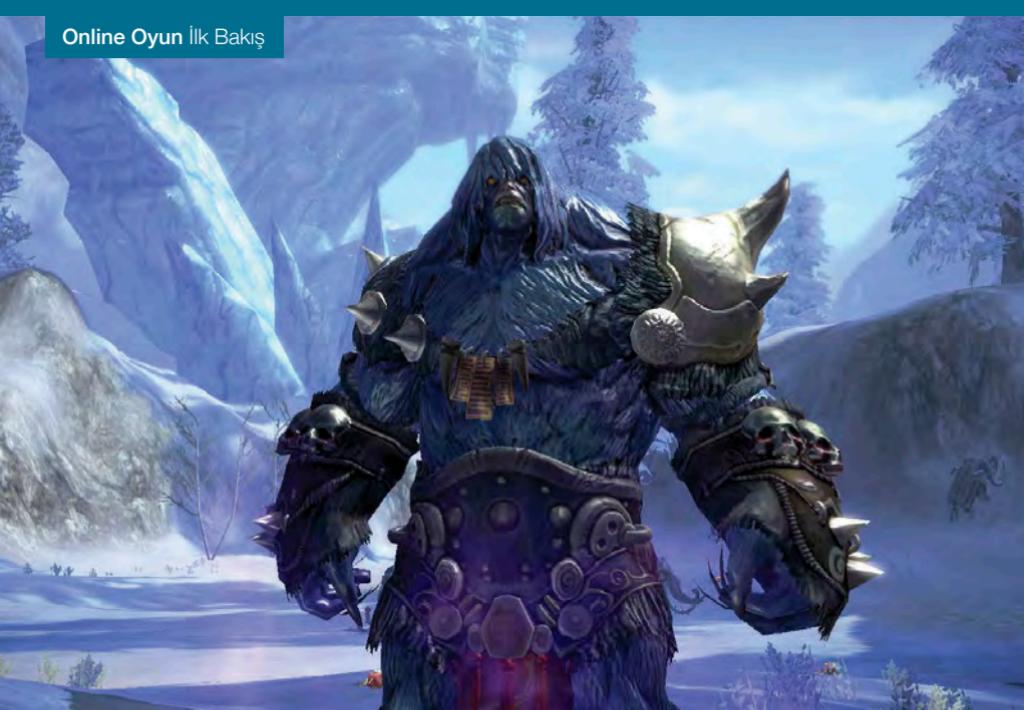
zırh, silah ve yeteneklerini ele geçirebilmesi. Binlerce yetenek kombinasyonu ve tek kelimeyle "zengin" olarak tanımlanabilecek içeriği ile Lost Saga tempoyu ve eğlenceyi hiç iskalamıyor.

Geçtiğimiz Şubat ayında kapalı betaya girmiş ve brawler tutkunlarından geçen not almış olan oyunu, Nexon yetkilileri "öğrenmesi kolay ama uzmanlaşması zor bir oyun" olarak tanımlıyor. Nexon'un hali hazırda var olan topluluğunun kendini oyuna kısa sürede adaması ile Lost Saga piyasadaki en güçlü dövüş MMO'larından biri haline geliyor. Her geçen gün yeni dükkan, yeni harita gibi içerikler ekleniyor olması da kabası. Oyun hakkında ihtiyacınız olan bilgilerin yanı sıra, haftalık ve aylık bilgilendirmeler ile etkinlik programlarını da resmi sitesinde bulabilirsiniz. Oynamadan geçmemek lazım. ■

Bir Bakışta

- Renkli, hızlı, eğlenceli aksiyon
- 100'ün üzerinde fantastik karakter
- Karakter değiştirme sistemi

 **Brawler, Fantastik, Bilim kurgu**



Yapım Playwith Interactive **Dağıtım** Playwith Interactive
Web eclipsewar.playrohan.com **Çıkış Tarihi** 2014

Eclipse War Online

Fethedilmeyi bekleyen bir dünya...

D evasa çevrimiçi rol yapma oyunlarının oyun sektöründeki mevcut önemi yadsınamaz. Arkadaşlarınızla birlikte devasa bir oyun alanında maceradan maceraya koşma ve takım oyununu benimseme, MMORPG'lerin ücretsiz olmak dışında bu kadar popüler olmasının sebepleri olarak görülebilir. Zaten MMO'ların her gün üzerleri beserli çıkmaya devam ettiği şu günlerde de bu tür oyunların pazar payının oldukça yüksek olduğu su götürmez bir gerçek. Aslında bütün MMO'lar, bu türe ait dünyanın mihenk taşı olan WoW'u yemek için ortaya konmuş birer çaba olarak düşünülebilir fakat WoW'un belini kırmaya çalışan ve dakika başı tomurcuklanan yeni MMO'ların

çoğunlukla basit kurgulanmış fantastik dünyalardan, siğ yetenek sistemlerinden, karakterlerden öteye gidemedikleri aşıkâr. Baştan bir yargıya varmak gibi olmasın ama Eclipse War Online'da bu çizgide ilerliyor ve pek de başarılı bir MMO gibi durmuyor. Detaylı analizi birlikte yapalım ve oyun ne âlemdede görelim. Oyunun hikâyесinin temelini oluşturan iki ırk var ve bu ırklar oyunun başlangıcındaki karakter yaratma ekranında seçilebilir durumlardalar. Bunlar; Rumen ve Kaligo. Rumen'ler daha aydınlichkeit tonları ve kelimelerle tasvir edilirken Kaligo daha çok oyunun karanlık tarafında duruyor. Oyundaki en önemli seçim olan ırk seçimi de yaptıktan

sonra klasik karakter özelleştirmeleri ekranıyla karşılaşışınızsunuz. MMO'ların çekirdeği olan karakter yaratma ekranını gözünüz kapalı tamamıyor ve kendinize fistik bir hatun yaratıyorsunuz. (Yaşasın Feminizm!) Bu özelleştirmelerin detaylarına indiğimizde klasik olarak cildimizi, saçlarımızı ve karakter vücutunun türlü kısımlarını değiştirip kendi isteğimize göre şekillendirebiliyoruz. Haricen, oyunda Transformation denilen bir mekanik bulunmakta ve bununla birlikte örümcek, kurt, goblin, kaplan gibi sayıca oldukça fazla değişimi seçebiliyor ve bunları oyun içinde kullanarak seçtiğiniz şeye dönüştürüyorsunuz. Burada seçim artık size kalmış.

Oyuna başladım. Şöyle okkalı bir CG animasyon bekliyordum ama nerede...

Size başta da bahsetmiş olduğum ve adeta MMO yumurtlama yarışına dönen oyun camiasından çıkan bu tür oyunlar ne yazık ki yeterli ilgiyi, alakayı üzerinde barındırmayı neredeyse iki nesil önceki mekanikleri, grafikleri ve animasyonları karımıza çıkartıyorlar. Oyuna başladığınızda klasik olarak bir NPC ile karşılaşışınızsunuz ve "İmparatorluk tehlike, sen git 2 kurt öldür de gel!" durumuyla baş başa kalyorsunuz. Durumu

kabullendikten sonra çevrenizi ögrenerek ilerliyor ve sizden istendiği miktarda kurt, köpek, çekirge öldürüyorsunuz. Peki ya sonra? Bundan sonra da taşıma görevleri başlıyor. A noktasından aldığız eşyayı B noktasına taşıyorsunuz mesela. Oyun bu şekilde başlıyor ve saatlerce aynı dinamiklerle devam ediyor. Artık yazımı neden bu kadar karamsar başladığımı anladınız sanırım...

Eclipse War Online, ne yalan söyleyeyim Metin 2 tadında bir oyun olmuş. Oradan oraya koşup fütursuzca avlanıyor ve NPC'ler arasında mekik dokuyorsunuz. Uzun yıllar WoW oynamış biri olarak bu tarz oyunları siz LEVEL okurlarına tavsiye edemezken, belki hoşunuza gider düşüncesiyle denemenizde fayda olduğunu düşünüyorum. Beta aşamasında olan oyun, hardcore kitlenin dışında yeni bir tat arayan oyunculara tavsiye etmekten ziyade yoklukta bile zor gidebilecek bir oyun olmuş. ■

Bir Bakışta

- Transformation sistemi
- Sistem dostu bir MMO

 MMORPG, Transformation





Yapım Paradox North **Dağıtım** Paradox Interactive
Web www.wizardwars.com **Çıkış Tarihi** 2014

Magicka: Wizard Wars

Büyütür Meydanı!

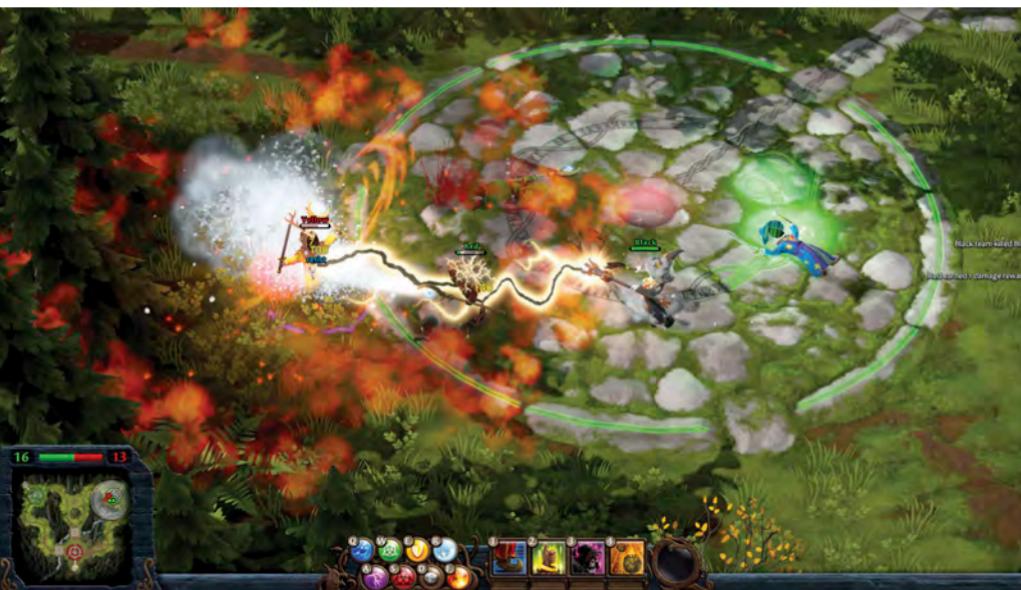
Magicka: Wizard Wars (MWW) 2011 çıkışlı, kendine has tarzı ve eğlenceli yapısı ile öne çıkan Magicka'nın online versiyonu diyeBILECEĞİMİZ bir yapılmıştır. MWW şuan için open beta sürecinde ve ücretsiz olarak oyunu oynayıp, gelişim sürecine katkıda bulunabiliyoruz. Oyunu daha önce Magicka oynayan oyuncular

var. Bunların başında: belirli bir sürede başarıınıza göre dolan büyü barının dolması ile kullanabildiğiniz dört büyü geliyor. Büyülerin ihtiyaç duyduğu enerjiler farklı. Tabii kullandığınız enerji miktarına göre güçleri ve işlevleri de değişiyor. İlk büyünüz kaçmanıza, sağlığınıizi artırmanızda yararken, dördüncü büyünüz

Her bir eşya bir büyünüzü ya da özelliğimizi güçlendirirken; bir diğerini zayıflatıyor. Yani en iyi eşya gibi bir durum yok

hemen ayak uyduracaktır. Eğer daha önce Magicka oynamadıysanız kesinlikle training'i es geçmeyin ve ardından bir süre Training Ground'da zaman geçirin. Böylece oyunun mekaniklerine ayak uydurmanız kolaylaşacaktır. Magicka'ya göre oyunda yenilikler tabii ki

ise geniş bir alana ölümcül saldırır yapmanızı sağlıyor. Yerinde kullanılan büyüler kaybetmeyeceğiniz bir oyunun gidişatını bir anda değiştirebilecek kapasitede. Magicka'da olduğu gibi MWW'da da su, kalkan, ateş, toprak, elektrik, gizem, soğuk ve sağlık element-



lerinden oluşan büyülere sahibiz. Büyüleri yine benzer şekilde kombo barımıza yükliyor ve kombolar oluşturuyoruz. Mesela ateş ve toprağı birleştirerek yanın bir taş atabiliyoruz. Su ve soğuk ise buz olarak dönüyor bize. Tabi su ile ateşi birleştirdiğimizde elimizde bir hiç kalyor. Kombo oluştururken kullanabileceğimiz büyülerin sayısı beşten üçe düşürülmüş. Kombo sayılarımız da azalmış haliyle. MWW'da Magicka'daki aşa ve silahın yanında: kaftan, yüzük ve trinket de eşyalar arasına eklenmiş. Silahları yakın dövüste kullanıyoruz ancak şöyle bir değişiklik yapılmış: eskisi gibi shift + sağ tık şeklinde değil, kombo barımız boşken sağ tık ile silahımızı kullanıyoruz. Eskiden kombo barımızda hiçbir büy yokken sağ tık ile kullandığımız hava elementimiz ise oyundan kaldırılmış. Diğer eşyalar ise belirli büyülerdeki gücümüzü ya da genel özelliklerimizi artırrıyor. Ancak bu demek değil ki tüm eşyaların en iyisi alıp tüm büyülerden maksimum verim alalım. Her bir

eşa bir büyünüzü ya da özelliğimizi güçlendirirken; bir diğerini zayıflatıyor. Yani en iyi eşya gibi bir durum yok. Eşyaları almak için oyunu oynadıkça kazandığımız altınları ya da Steam cüzdanımızdaki paramızı kullanabiliyoruz. Önceki oyunlarda olduğu gibi büyüler kendileri üzerinde, önlümüze doğru ya da çevremize kullanma şansımız var. Oyunda iki PVP modu bulunuyor. Birisinde Magicka'da da olduğu gibi bir başka büyücü ile kozlarımıza paylaşıyoruz. Diğer modda ise Domination benzeri bir mantıkla belirli bölgeleri ele geçirmeye çalışıyoruz. MWW şu hali ile bile harika zaman geçirmemizi sağlıyor. Beta sürecinin sona ermesini kendi adıma iple çekiyorum. ■

Bir Bakışta

- Sınırsızca eğlence
- Hiç bozulmamış Magicka tadı

♦ Aksiyon, Online, Büyü



Yapım Nexeon Technologies **Dağıtım** Nexeon Technologies
Web www.faceofmankind.com **Çıkış Tarihi** 2014

Face of Mankind

Gelecekçi bir sosyal deneyim...

Face of Mankind mevcut olarak Nexeon Technologies tarafından geliştirilen bir MMO. Yapımcıları tarafından diğer MMO'lardan oldukça farklı bir çizgide olduğu belirtilen oyun, oyuncusunu ön plana taşıyor. Oyundaki en önemsiz karakter bile, bu bilim kurgu odaklı MMO evreninde büyük bir etkiye sahip olabiliyor. Genel olarak oyun, grafiksel ve etkileşimsel anlamda oldukça sıradan bir oyun. Zaten bu noktada da süper bir grafik beklemiyiz yok. (Minecraft'i hatırlayalım.) Yapımcılarından da böyle bir vaat de yok zaten. Oyun, başta da bahsettiğimiz gibi oyuncuya baş tacı yapıp oyun evreninde bir yerlere kondurma ve kurguda yer edindirme peşinde. Oyunu sizler için deneyimledik; bakalım hoşumuza gitmiş mi?

Oyunu açtinız ve karakterinizi yarattınız. Ne de olsa ilk adımı atmak oyunu yarıla makla eşdeğer sayılır. Karakterinizi özel leştirme anlamındaki seçeneklerinizde kısıtlı durumda. Karakterinizin cinsiyetini, ten rengini ve kıyafetlerini seçip suretini de değiştirebiliyorsunuz. Karakterinizi yarattığınızda son adım olarak isminizi belirleyebiliyor ve isterseniz Biography kısmına kendinizle alakalı şeyler yazabiliyorsunuz. Oyuna girdiğiniz anda kendinizi site gibi bir bloğun içerisinde buluyorsunuz. Bölge olarak Brooklyn'desiniz. Oyun ortamına ve içinde bulunduğu mekâna baktığımızda başta da bahsettiğimiz gibi bu bir bilimkurgu oyunundasınız ve çevrenizde gördüğünüz şeyler ve ortamlar geleceken izler taşıyorlar. Bir MMO rutini



olarak diğer oyuncular sağa sola kaçışırken siz de amacınızı anlamak için NPC'leri dolaşıp diyalog seçeneklerine ve etkileşimlere bakıyorsunuz. Bu nokta için söyleyebileceğim şey, ilk başladığında saatlerce bu bina yapıları içinde koşmam oldu. Duvarlardaki göstergeleri takip ederek bulduğum alanı keşfetmeye çalıştım ve çok enteresan yerlere girip çıktığım oldu. Zaten oyun alanını da tanımanız gerekmekte. Bu yüzden oyunu açtığınızda önce girip bir çevrenizi dolaşmanız sizin için daha avantajlı olacaktır diye düşünüyorum. Geleneksel çok oyunculu rol yapma oyunlarında karşımıza çıkan eğitim sekanslarının aksine bu oyunda size bir şey gösterilmeden sahaya



oyunda seviye atlama ve meslek edinme sistemi var mı? Bu oyunda, beceri, seviye ve sınıf kısıtlaması altına girmiyorsunuz. Mesleki olarak azılı bir mafya babası veya bir Ödül Avcısı olabilirsiniz. Bu noktada seçim size bırakılıyor. Gruplaşmadan

Geleneksel çok oyunculu rol yapma oyunlarında karşımıza çıkan eğitim sekanslarının aksine bu oyunda size bir şey gösterilmeden sahaya salıveriliyorsunuz

salıveriliyorsunuz. Oynanış mekanikleri de bir MMO'dan çok üçüncü şahıs nişancı oyununu andirdiği için başlarda afallamanız oldukça normal. Geleneksel RPG mekanikleri bu oyunda da karşımıza çıkıyor. Klasik envanter ekranımıza bu oyunda da sahibiz ve "I" tuşunun aksine "Ctrl" ile bu ekrana erişebiliyor ve karakterimizin özelilikleri ile birlikte üstünde taşıdığı eşyaları da görebiliyoruz.

Oyunda büyük bir etkileşim sahibi olacağından ve sosyallığın çok büyük bir öneme sahip olacağından bahsettim. Peki, bu

bahsederek de oyunda Faction sistemi oldukça büyük bir yer edinmiş durumda. Faction Manager'a girip çeşitli gruplara katılabiliyorsunuz. Kendi Faction'ınızı kurmanız için de Badge of Valor yeteneğine sahip olmanız gerekiyor tabii ki. Sosyallik bu tür oyunlarda önemli olduğu için kendinizi hemen bir grubun içine katmanızda fayda var.

Face of Mankind, oyuncuya oyun dünyasında bir yer kazandırma ve vaatleriyle ön plana çıkıyor fakat oyundan aldiğiniz tat anlamında bir şeylerin eksik ve yavan kaldığını hissediyorsunuz. Belki de günümüz oyun dünyasındaki gelişmiş grafiklere alışık grafik arayanlardan oldum. Bilemiyorum. Oyunu denemenizde fayda olabilir. ■



Bir Bakışta

- Sosyallik odaklı bir MMO
- Zayıf görsellik

MMORPG, TPS, Etkileşim

Kurulum
Dosyası
**LEVEL
DVD'de**

Yulgang 2

Knight Online'ın yapımcılarından...

Toyo Games, Legend of Fighters ile son derece iyi bir çıkış yakalamayı başardı. Oyunculardan gelen taleplere göre faaliyetlerini sürdürden Toyo Games, bu sefer de Yulgang 2 ile bizi sabahlara kadar bilgisayarlarımıza başında tutmayı hedefliyor. Türkiye'de Toyo Games'in yayincılığını üstlendiği Yulgang 2, Güney Asya ülkelerinde beta testlerine devam ediyor ve oldukça popüler durumda. Türkiye'de ise henüz alfa testinde olan Yulgang 2'nin bu sürecine geçtiğimiz ay katıldım. Temmuz ayında, yani siz bu yazıları okurken tam sürümü gelecek olan Yulgang 2 tamamen Türkçe olarak bizlerle buluşacak. Sadece metinler ve menü için değil, seslendirmeler için de Türkçe dublaj kullanılacağını belirtmek

isterim. Ayrıca dublaj ekibinde ünlü oyuncu Altan Gördüm'ün yer aldığı da ek bir bilgi olarak vereyim. Artık yavaş yavaş Yulgang 2'nin derinlerine dalma vakti geldi. Bir MMORPG oyununda kim ne derse desin, senaryo ve bu senaryonun oyun içeresindeki akışı oldukça önemlidir. Yulgang 2 bu bağlamda gizemli bir senaryo ile karşımıza çıkıyor. Sinji, Kanun ve Kaos isimli klanlar, Yulgang 2'nin dünyası Murim'in en önemli denge sağlayıcıları olarak karşımıza çıkıyor. Sinji Klanı savaş sanatlarında ustalaşmış ve dünyaya hükmetme eğiliminde olan belalı bir klan. Kanun ve Kaos klanları Sinji Klanını yenmek adına kurdukları ittifak ile Sinji'nin bu planlarını altüst ediyor ve asıl hikaye de bu noktadan sonra başlıyor.



Sinji'nin yok edilmesinden yıllar sonra birtakım gizemli güçler harekete geçer ve Murim'in büyük hazinesinin kadim bir tapınakta saklandığını tüm dünyaya yayar. Kanun ve Kaos klanları hazineleri ele geçirmek adına tapınağa ilerler. Hazine o kadar büyütür ki gören herkes şaşkına döner ve hırslanır. Kanun ve Kaos'un liderleri yine de hazinenin eşit şekilde dağıtilmasına karar verir. Tam bu sırada beklenmeyen bir olay olur ve tapınak çökmeye başlar. Kanun ve Kaos orduları bir anda pusuya düşürülür ve kim olduğu bilinmeyen askerler tarafından saldırya uğrarlar. Kanun ve Kaos klanları bu savaştan sağ kurtulup bu bilinmeyen güçlere karşı güçlerini bir kez daha birleştirir. Ancak her iki klanın da artık

birbirine güvenmemesi ve birbirlerine karşı olan kuşkular başlamıştır. Kanun ve Kaos klanları arasındaki ittifak kısa sürede yerini düşmanlığa bırakır. Tapınağın yıkılmasına sebep olan güç neydi? Kanun ve Kaos'un birbirlerine karşı olan şüpheleri haklı mı? Sinji gerçekten mağlup oldu mu? Tüm bu cevaplanması gereken sorular, oyuna adım atmanız ve kalan senaryoyu keşfetmeniz için sizi teşvik ediyor.

Oyuna başlarken Kanun ve Kaos klanlarından birini seçiyoruz. Bu noktadan sonra ise karakterimizi oluşturmaya başlıyoruz. Yulgang 2'nin karakter oluşturma ekranı beni oldukça tatmin etti. Karakteriminin görünümünü detaylı şekilde düzenleyebiliyoruz. Rahatlıkla söyleyebilirim ki Yulgang

Görünüş değiştirme

Vücut Yapıları

Vücut Ayarları

Yüz

Yüz Ayarları

Saç & Cekili

Önce

Uyduña

Character name

Karakter Oluştur



2 hali hazırda piyasada bulunan pek çok ücretsiz MMORPG'den çok daha kapsamlı bir karakter yaratma ekranına sahip. Hangi sınıfları seçebildiğimiz konusuna gelelim şimdi de. Her iki klanda oyundaki beş sınıfından birini seçebiliyor. Bu sınıflar Ninja, Büyücü, Şifacı, Okçu ve Savaşçıdan oluşuyor. Ninja çift bıçak taşıyan çevik bir sınıf. Ninjaların görünmezlik özelliği ve

liğini yenileyebiliyorlar. Oyunun iki menzilli sınıfından biri olan Okçular uzak mesafeden hızlı ve kritik saldırılardan gerçekleştirebiliyorlar. Okçular bunu yanı sıra aradaki mesafeyi koruma amaçlı birkaç yakın dövüş tekniginde de uzman. Yani düşman ile aranızdaki mesafe kapandığında tek bir hareket ile bu mesafeyi tekrar açabiliyorsunuz. Büyücüler ise sahip oldukları büyülü güçleriyle yine

Rüzgar yürüyüşü aktif olduğunda oyun atmosferi çok daha hızlı akıyor daha hızlı koştugunu hissediyorsunuz

aniden saldırır hızlı ve zincirleme atakları oluşturabilmeleri en güçlü özellikleri olarak karşımıza çıkıyor. Kendi boyu kadar bir kılıcı tek eliyle savurulan Savaşçı sınıfı, kafa kafaya dövüşlerin bir numaralı adamı olmaya aday. Güçlü fiziksel yapısı ve büyük oranda hasar veren saldıruları ile Savaşçı sınıfı ideal bir tank olarak karşımıza çıkıyor. Bir gurubun olmazsa olmazı gerek PvP gerekse PvE savaşlarında dostlarının gücüne güç katan Şifacı sınıfının rolü oldukça önemli. Elinde yelpaze şeklinde bir silah taşıyor ve dostlarının kaybolan sağ-

menzilli saldırılarda uzmanlar. Büyücüler bazı saldırularını ellerindeki kısa değnek ile bazı saldırularını ise bu değnek olmadan kullanabiliyorlar. Özellikle zıpladıktan sonra havada yaptıkları büyüler görsel bir şölen sunuyor.

Oyunun dövüş sistemi son derece dinamik işliyor. Non-target dövüş sistemi kullanan Yulgang 2'de genellikle üzerinize çok sayıda düşman geliyor ve oldukça hızlı, kombolarla süslenmiş, görsel açıdan tatmin edici savaşlar gerçekleştirebiliyorsunuz. Bir düşmanı bir tekme darbenizle havaya



fırlattıktan sonra Allah ne verdiyse dalıyor, bütün kombolarınızı düşman daha yere inmeden onun üzerinde kullanabiliyorsunuz. Düşmanınız size saldırdığını pişman halde sonsuz hayata doğru yol alırken sizde ondan gelen loot'un ve tecrübe puanlarının tadını çıkaryorsunuz. Daha zorlu düşmanlarla karşılaşığınızda ise kimi noktalarda onların saldırılardan kaçınmanız gerekiyor. İleri, geri, sağa ve sola doğru yapılan hamlelerle gelen saldırılarından sıyrılmak ve anı bir kontra saldırısı yapmak mümkün. Bu nın dışında oyun mekaniklerindeki hoş bir detay da rüzgar yürüyüşü adındaki sistem. Rüzgar yürüyüşü sayesinde bir noktadan diğer noktaya çok daha hızlı ulaşıyorsunuz. Rüzgar yürüyüşü aktif olduğunda oyun atmosferi çok daha hızlı akıyor daha hızlı koştuğunu hissediyorsunuz. Tam bu sırada space tuşu aracılığıyla havaya normalden çok daha fazla yükseliyor ve havada birkaç adım atabiliyorsunuz. Ancak rüzgar yürüyüşünü öyle istediğiniz kadar kullanamıyorsunuz. Bu yeteneği kullan-

bilmeniz için belli bir enerji miktarınız var ve bu enerji miktarı sona erdiğinde Rüzgar yürüyüşünü yapamıyorsunuz. Neyse ki enerjinizin dolması çok fazla zaman almıyor. Yulgang 2'de karakterinizi geliştirmek ve daha iyi eşyalara sahip olabilmek adına yapabileceğiniz diğer bir etkinlik ise zindanlara girmek. Zindanlar karakterinizin gelişimine son derece katkı sağlayabiliyor. Zindanlardaki farklı bölümlerdeki yaratıkları temizlemeniz gerekiyor ve ara boss'lar ile zindanın sonundaki büyük boss'u indirmeniz gerekiyor. Sağlam bir gurubunuz olmaz ise zindanlar zorlayabiliyor. Zindanlardaki bu tarz oyun yapısı gurubu takım oyunu oynamaya teşvik ediyor. Gruptaki herkes üzerine düşen sorumluluğu yerine getirdiği sürece zindan savaşları oldukça eğlenceli geçiyor. Zaten oyunu öğrenmeye başladıkten sonra bir klana dahil olmanız ve klandaki arkadaşlarınız ile bir zindan yapmanız çok daha yararlı oluyor. Klanınızdaki arkadaşlarınızın oyun stilini öğrenmeniz özellikle PvP savaşlarında işinize yarayabiliyor. Bu yüzden



oyundaki zindanlarda PvP savaşları için oldukça önemli ve zorlu bir antrenman yeri olabiliyor.

Yulgang 2'nin meslek sistemi de son derece özenle hazırlanmış. Pek çok farklı meslek Yulgang 2'de sizi karşılıyor. Demircilik, bitki uzmanlığı, terzilik, aşçılık ve mücevhercilik gibi meslekler oyuncunun crafting yönünü ortaya çıkarıyor. Oyun sırasında yolumuza çıkan madenler, bitkiler ve daha pek çok nesneyi harita üzerinde

den toplayarak bu mesleklerde uzmanlaşabiliyoruz. Meslek sistemi hem para kazanma açısından hem de eşya yapımı açısından oldukça yararlı bir uğraşı oyuna eklemiş oluyor.

Oyunun PvP yönü de günlerinizi harcayabileceğiniz ve oldukça eğlenceli yapı sunuyor. Yalnızca tek bir PvP modu değil birçok farklı PvP modunun olması, PvP sistemini monotontuşturan uzaklaştırarak oyuncuların sıkılmalarını önliyor. Ayrıca PvP sistemi içerisinde yer alan haritaların bazıları PvE'de içeriğinden bu haritalarda tam anlamıyla bir PvPvE savaşları gerçekleştiriyor. Bir yandan diğer oyunculara karşı savaşırken, diğer yandan yara tiklara ve güçlü boss'lara karşı mücadele verebiliyoruz. Klan savaşları sayesinde sadece rakip irkin oyuncularıyla değil, kendi irkindiği ancak farklı klanlardaki oyuncularla savaşabiliyoruz. Kan mektubu sayesinde rakip klana meydan okuyor ve savaş bu noktadan sonra başlıyor.





Bunun dışında Arena savaşları bana kalırsa PvP'lerin en eğlenceli olduğu oyun modlarını barındırıyor. 1v1'den 6v6'ya kadar savaşların gerçekleştirildiği arenaavaşlarında dört farklı arena modunda mücadele edebiliyoruz. Bu modlardan ilki Kayıp Ruhlar Savaşı'nda ortaya çıkan ruhları keserek beş dakikanın sonunda rakipten daha fazla puan toplamaya ca-

lunuyor. Arena savaşlarının bence iddialı oyun modu ise Kadim Kule Savaşı. Bu oyun modunda Yulgang 2 bir MMORPG olmanın ötesine geçiyor ve MOBA'ya eviriliyor. Bir MOBA haritasında geçen bu oyunda amacımız rakibin tüm kulelerini yok etmek. Rakiplerimizi ve ormandaki yaratıkları öldürdüğümüzde kazandığımız puanlarla bu oyun moduna özel eşyalar

Yalnızca tek bir PvP modu değil birçok farklı PvP modunun olması, PvP sistemini monotonluktan uzaklaştırarak oyuncuların sıkılmalarını önlüyor

ışarak galip taraf olarak bitirmeye uğraşıyoruz. Diğer bir mod olan Lig Maçı'nda ise karşınızda ne kadar rakibiniz varsa öldürmeye çalıştığınız yine beş dakika süren bir arena maçı. Bir takım rakip takımındaki tüm oyuncuları öldürdüğünde maçın galibi belirleniyor. Yine beş dakika süren başka bir arena modu olan Yakın Savaş modunda ise en çok rakibi öldürmüş olan takım maçın galibi oluyor. Her oyuncunun bu modda dört sefer canlanma hakkı bu-

ve birbirinden farklı yetenekler satın alarak çok daha fazla güçlenebiliyoruz. Bir MMORPG oyunu içerisinde MOBA'nın da yer alması oldukça ilginç ve hoş bir fikir olmuş. Bu sayede oyuncular isterse farklı oyun türlerini aynı oyun içerisinde oynayabiliyorlar.

Görsellik konusuna gelince... İki farklı durum var: oyuncunun internet sitesinde iki farklı oyun istemciyi yer alıyor. Bunlardan biri düşük sisteme sahip bilgisayarlar için



tasarılanmış olan Lite sürümü. (LEVEL DVD'sindeki sürüm.) Bu sürüm ile biraz düşük kalite de yer alan grafikler ile bilgisayar sistemi açısından yetersiz kalan oyuncular bile oyuna dahil olabiliyor. Boyutu Lite sürümünün iki katından daha fazla olan Full sürüm ise sistemi yeterli oyuncular için adeta bir görsel şölen sunuyor. Full sürümdeki görsel şölenin tam anlamıyla etkileyici olduğunu söyleyebilirim. Karakter tasarımları, yetenek efektleri, çevre tasarımları ve daha pek çok objenin detaylıca ve incelikle işlendiğini görebiliyoruz.

Toyo Games, Yulgang 2'yi Türk oyuncularla en iyi şekilde buluşturmak adına oldukça sıkı çalışıyor. Özellikle sosyal platformlar aracılığıyla oyuncuların her türlü sorunlarıyla ilgilenmeleri gözümüzden kaçmadı değil. Toyo Games, özellikle online destek konusunda tüm firmalarla örnek olabilecek bir tavır sergiliyor. Diğer yandan Yulgang 2 başarılı bir oyun

olarak Türk oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor. Oyunun alfa sürümünde ufak tefek birkaç teknik hatanın dışında olumsuz bir şeyle karşılaşmadım. Daha önce de belirttiğim gibi siz bu yazıyı okurken oyun çoktan piyasadaki yerini almış olabilir. Aksiyonun bol olduğu, eğlenceli PvP ve PvE savaşlarının yaşandığı ve sürükleyici bir senaryoya sahip bir MMORPG oyunu arıyorsanız Yulgang 2 tüm bunları size fazlasıyla verecektir...

■ Enes



Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)



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



Tüm marketlerde



Yapım Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds **Web** www.defiance.com

Defiance

Fallout-vari bir MMO

Defiance, bilindiği üzere türünün öncüsü olan bir ikili yapım. SyFy Kanalı'nın ve Trion Worlds'ün ortak çalışmaları ile yaratılan bu ikili yapımda, yakın gelecekte dünyyanın çöküşüne ve insanların verdiği mücadalelere tanıklık ediyoruz. Defiance, San Fransisco'da insanların verdiği mücadelerin ardından yaşanan bir savaştan sonra o bölgeye verilen bir isim. Bu savaş efsanevi bir savaş olarak nitelendiriliyor ve oyunda da bu ismi bu nedenle görüyoruz. Oyuna başladığımızda klasik olarak bütün RPG'lerde gördüğümüz bir karakter yaratma ekranıyla karşılaşıyoruz. Bu ekranada, tipik olarak kadın ve erkek olarak cinsiyetimizi belirlemek dışında İnsan, Irathient ve Castithan olarak üç irki seçme şansına erişebiliyoruz. Oyunda dördüncü bir irk da bulunuyor fakat oyuna ücret ödemeden F2P olarak oynarken bu irki kullanamıyorsunuz. Irklar haricinde sınıfla-

rımız da var. Outlaw, Veteran, Survivalist ve Machinist isimli sınıflara sahibiz ve sınıflar normal oyunlarda karşımıza çıkan Assault, Engineer, Support, Sniper sınıflarının farklı isimlendirilmiş halleri gibiler. Ben sinsi bir oynanış stilini sevdiğim için keskin nişancı tüfeği kullanan Survivalist sınıfını seçtim. Aynı zamanda bu sınıflar oyuna başladığınızda görüntünüzü de değiştiriyorlar. Sınıflar haricinde pek de detaylı olarak adlandıramayacağım özelleştirmeler mevcut.





Karakterimizin kaşını, gözünü, dövmesini ve yüzünü özelleştirebiliyoruz fakat karşıma çok fazla özelleştirme çalışmadığı için pek de şaşırımay veya heyecanlanmıyoruz. Karakterinizi yaratmayı bitirdikten sonra da bu kiyamet sonrası olarak adlandırabileceğimiz bitap durumdaki dünyaya adımımızı atıyoruz.

Oyunun genel anlamda mekanikleri sıradan bir TPS oyunuyla birebir aynı durumda. Yön tuşlarıyla MMO'ya yakışır bir hızda ve yapaylıktı koşuyor ve "shoot'em up" mekaniklerini güzelce benimsiyorsunuz. Bu bağlamda sıradan bir üçüncü şahıs nişancı kalıbında duran oyun, RPG türevindeki oyunlardan da beklentiği üzere numaralara atanmış becerilere de sahip. Hikayeye geçtiğimizdeyse, oyuna başladığınızda "The New Freedom" isimli gemi düşüyor ve siz de oyunda ilk adımlarınızı attığınız savaş alanına geçiş yapıyorsunuz. Burada, çeşitli düşmanlara karşı savaşırken oyunun mekaniklere size detaylı bir şekilde tanıtiliyor. EGO da burada ilk defa karşınıza çıkıyor. Oyunun temel beceri altyapısını oluşturan EGO'nun açılımı Environmental Guardian Online. Oyunda sahip olduğunuz ve karakterinizin DNA'sını değiştirmiş olan EGO eklentisiyle yapay zekayla iletişime

geçebiliyorsunuz. Bu şekilde tehlikeleri ve diğer insanları belirleyebiliyor ve EGO güçlerinizi geliştirebiliyorsunuz. İlk olarak Cloak, Overcharge, Decoy ve Blur Power gibi yetenekleri tek tek kullanma şansına erişiyorsunuz ve bu sürecin sonunda bunlardan birini seçiyorsunuz. Cloak yeteneği isminden de anlaşılacağı üzere size görünmezlik yeteneği sunarken Decoy ile başka bir benlik yaratıyor ve düşmanı aldatıyorsunuz. Bu yetenekler size tanıtıldıktan sonra gemiciden sağ kalanları ve Von Bach Endüstrisinin başında isim Karl Von Bach'ı ariyorsunuz. Bu olaylar devam ederken de önemli karakterler ile tanışır ve hikaye anlamında da gittikçe derinleşen bir kurguya baş başa kalıyorsunuz.

Ne kadar Fallout-vari bir MMO olarak nitelendirsem de oyun orijinallik anlamında pek bir şey sergileyemiyor. Bana sorarsanız bu oyun ana yemekten çok bir tatlı kıvamında. Sizi biraz meşgul edebilir fakat devamlılığı konusunda şüpheliyim. ■

Defiance

- + Dizile desteklenen bir MMO
- Si̇z beceriler, evren

MMORPG, TPS

6,5



Yapım Wyrmbyte Games **Dağıtım** Versus Evil Web www.dragonsandtitans.com

Dragons and Titans

Ejderhalarla dolu bir MOBA!

Son günlerde elimi nereye atsam sorada bir MOBA oyun oluyor. Bunda DOTA 2 ve League of Legends'in gizli ettiren başarısının payı yüksek. Dragons and Titans da ejderhalar konsepti ile onların yolundan yüremeye çalışan yeni bir Free to Play yapım.

Dragons And Titans MOBA oyuncularına pek de yabancılardan gelmeyecek bir sisteme sahip. Düşman ejderhaları öldür, kuleleri yık ve düşmana tutsak düşmüş titani kurtar. Tabii yeni oyuncular da unutulmadı ve bir training eklenmiş; temel olarak da her şeyi bu training ile öğrenmek mümkün. Ardından oyun bizi hikaye moduna yönlendiriyor. MOBA'larda pek de alışık olmadığımız hikaye modu oyunu iyice öğrenmemizi, ayrıca ıldırımla başlamamızı da sağlıyor. Dragons and Titans rakiplerininkinin üzerinde bazı

değişiklikler yapılmış bir savaş sistemi kullanıyor, ancak bu değişiklikler iyi olmaktan çok can sıkıcı. Otomatik atak oyunda yok. Diğer MOBA'larda olduğu gibi faremiz ile düşmanımıza saldırmaya çalışırsak oyuna başladığımızda açık olan yeteneğimiz olan Q yeteneğimizi kullanıyoruz. Bu da mana kaybetmemize sebep oluyor. Manam azaldıysa ben de pot kullanırm dediğinizi duyar gibiyim; ancak potlar sadece hikaye modunda kullanılabilir ve bu potları almak için belirli ücretler ödememiz gerekiyor. Yani ödeme yap ve kazan diyor oyun bize. Oyunun kendi adına en büyük silahı olan otuz ejderha, otuz silah sistemi de rahatsız edici. Yeni ejderhalara ve silahlara ulaşmak için gemlere ihtiyacımız var. Gemileri oyunu oynayarak, her gün giriş yaparak kazanmak mümkün ancak kazandığımız gemler pek de yeterli olmuyor. Oyun size



buyurun o zaman biraz para bayılın bize, hemen yeni ejderha ve silahlar verelim diyor. Ejderha ve silahlarımızın da seviyesini benzer şekilde yükseltme şansımız var. Silahların tek artısı oyunda ejderhamızın ikisi aktif biri pasif olmak üzere üç

bir yenilik bu tarafta da yok. Olur da hikaye modu hoşunuza giderse oyun yalnızca ilk bölümümü ücretsiz olarak oynamanıza izin veriyor. Kalan iki bölüm için ise belirli bir ücret talep ediyor.

Kısacası Dragons and Titans diğer MOBA

Gemleri oyunu oynayarak, her gün giriş yaparak kazanmak mümkün ancak kazandığımız gemler pek de yeterli olmuyor

yeteneğine, iki aktif yetenek daha ekliyor, bu da oynanışı biraz olsun dinamikleştiriyor. Diğer oyunlardan ayrılan bir nokta da düşmanları öldürerek ya da kuleleri yıkarak kazandığımız altınları eşya almak için harcamayıyoruz. Altınlarımız merkezimize döndüğümüzde tecrübe puanı yani seviye olarak dönüyor bize. Biz de yeteneklerimizi yükseltiyoruz. Anlayacağınız oyun farklı eşyalar alıp kendi tarzımızda ilerlememize izin vermiyor. Oyundaki haritalar MOBA oyuncularının tanıdığı tek koridor ve üç koridor şeklinde. Yani pek

oyunlardan pek de sıyrılamayan, oyuncuya tercihler sunmayan, her şey için para isteyen ve vasatın çok altında kalan bir yapım. Bunu gün içerisinde bini ancak bulan oyuncu sayısından da anlamak mümkün. ■

Dragons and Titans

- ⊕ Hikaye modu
- ⊖ Türe yenilik getiremiyor, Öde ve kazan mantığı, Savaş sistemi

MOBA, Online

4,1



Defiance

Trion Worlds tarafından geliştirilen Defiance, felaket sonrası bir dünya düzeninde Ark Avcısı olarak kontrolü sizin elinize sunuyor. Hikaye olarak eş zamanlı giden bir

de televizyon dizisine sahip oyun, ismini San Francisco'daki efsanevi bir savaşın ardından o bölgeye verilen isimden alıyor. Bakalım böyle bir dünyada neleri değiştirebileceksiniz? ■



Rekabetçi Modlar

Rekabetçi oyuncuların bildiğiniz üzere yıllardan beri sahip olduğumuz "Team Deathmatch" ve "Capture and Hold" modları bu oyunda da mevcut. Oyunun menüsünden ulaşığınız karşılaşma ekranından Freight Yard, Waterfront, Military Academy ve Observatory haritalarında bu iki oyun modunda karşılaşmalarla katılabilirsiniz ve bu karşılaşmalar 16v16 şeklinde gerçekleşiyor.



Araç Kullanımı

Bildiğiniz üzere MMO'lar oldukça devasa haritalara ve evrene sahiptirler. Kasabalar arası gezmek ve taşıma görevlerini gerçekleştirmek için devamlı yollara düşersiniz. Bu oyunda da araç kullanımı mevcut. Oyunun başlarında tamamladığımız görevlerin ardından "V" tuşuyla çağırabileceğimiz bir aracı kullanımımıza sunuluyor ve hemen ardından kendinizi yollara vurarak hız tutkunu giderebilirsiniz.



Dinamik Etkinlikler

Oyunda dinamik etkinlik dediğimiz anlık olarak patlak veren ve birçok oyuncunun o an katılmasına müsaade eden etkinlikler mevcut. Bu tür etkinliklerin oyunda olması gerçekten önemli çünkü yaşayan bir dünyadayımsınız hissi güzel bir şekilde yansıtılıyor. Mesela bir karargahın yakınından geçenken orada başlayan etkinlik ile sizin kontrolünüz dışında gelişen olaylara dahil olma şansına erişiyorsunuz. Bu da oldukça güzel bir özellik ve oyuna da çeşit kattığı yadsınamaz.

Beceriler

Oyunda toplamda dört adet beceriniz var ve bu beceriler kendi alt becerilerine sahipler. Cloak yeteneği ile görünmez olup yaralıklara arkadan saldırılabilirken Decoy ile de kendinizden bir adet daha çalışma şansına sahipsiniz. Bunların yanında Overcharge ve Blur Power yeteneklerinizde var. Blur Power ile de karakteriniz koşarken arkasında kendinden bir siluet bırakmış hissi yaratıyor ve düşmanın kafası da haliyle karışıyor. Bu yetenekleri sakin ihmäl etmeyin.



Karakter Özelleştirme

Oyunda karakter özelleştirme anlamında dört dala ayrılmış özelleştirmeler ile karşılaşırıysınız. Bunlar Göz, Yüz, Saç ve Dövmeye gibi geriye kalan detaylar. Göz kısmında bildığınız üzere gözün rengini, göz yuvasının derinliğini ve pozisyonunu değiştirebilirsiniz. Yüzde ise yüzünüzü detay kazandırabiliyorsunuz. Ayrıca yüzünüzü dövme gibi şeyler de ekleyebiliyorsunuz fakat özelleştirmeler genel anlamda anlattıklarından ibaret.

Günün Zamanları

Detayı bir RPG'de en çok aranan özelliklerden biri de günün farklı zamanlarıdır. Karakterinizi bırakıp bilgisayar başına tekrar geldiğinizde ve havanın değiştğini gördüğünüzde nedensizce mutlu olursunuz çünkü bu özellik de size yaşanan bir dünya hissini iyi bir şekilde verir. Defiance'ta da gün devamlı bir şekilde değişmekte.

En çok oynanan online oyunlar

YENİ

Age of Wushu

Yapım Snail USA **Dağıtım** Snail USA
Aylık Ücret Yok **Web** www.ageofwushu.com



APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



YENİ

DC Universe Online

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.dcuniverseonline.eu



FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



YENİ

Ghost Recon Phantoms

Yapım Ubisoft Singapore **Dağıtım** Ubisoft
Aylık Ücret Yok **Web** www.ghostreconphantoms.com



Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe Arayüz



Star Conflict

Yapım Star Gem Inc. **Dağıtım** Gaijin Entertainment
Aylık Ücret Yok **Web** www.star-conflict.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe Arayüz



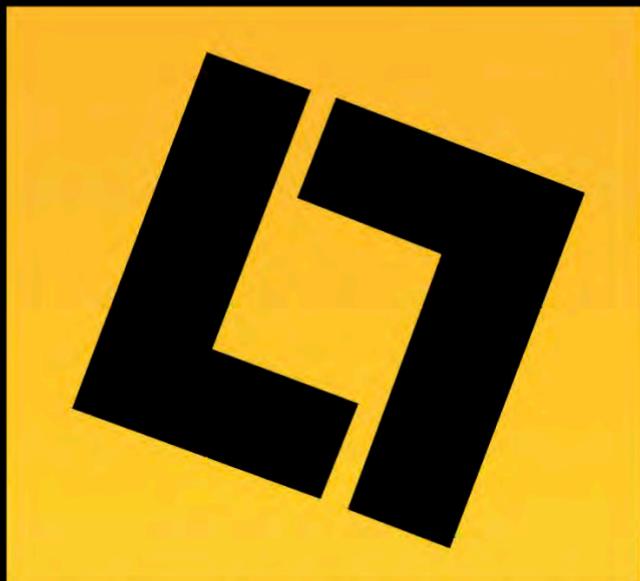
War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com

Türkçe Arayüz



Kaynak: Steam



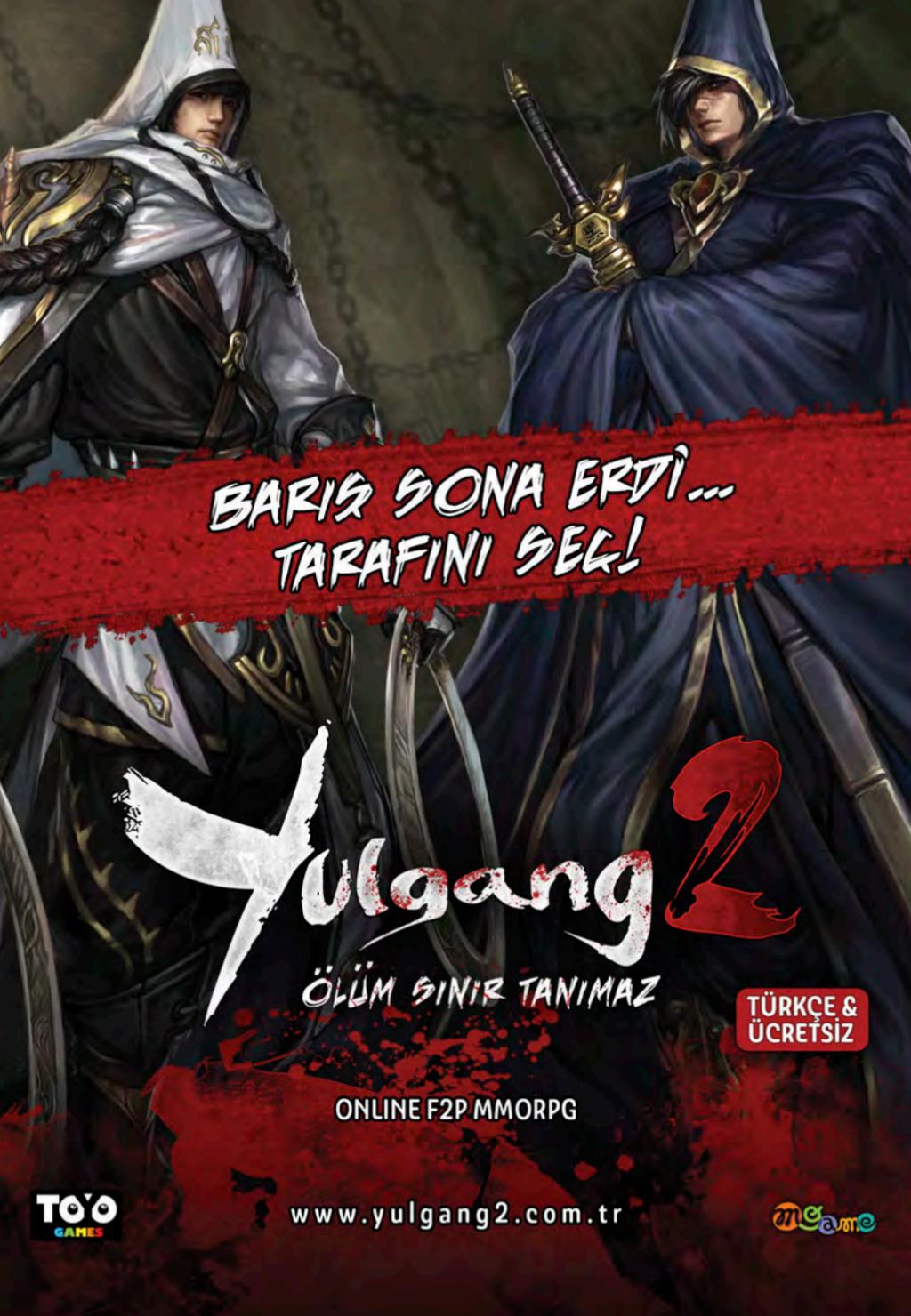
LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



**BARIS SONA ERDİ...
TARAFINI SEG!**

Yulgang 2

ÖLÜM SINIR TANIMAZ

TÜRKÇE &
ÜCRETSİZ

ONLINE F2P MMORPG

TOO
GAMES

www.yulgang2.com.tr

mGame