

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

CHIP'TEN HERKESE "PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILIĞA GİRİŞ" EĞİTİMİ

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



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



VİDEO EĞİTİM



CHIP Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!



Online Oyun

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

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

Verdiğiniz destek için çok teşekkür ediyorum, tekrar.

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

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

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

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

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

Not

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



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



Fırat

@whiskeyinthejar

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



Sefik

@GamerRocko

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



Tuna

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



Emre

@eoztinaz

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ayça

@aycazaman

Agresif büyüğerek tüm ülkeyi hack'leşem?

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

EDITÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uysan erdemencenk@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkıن
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 Kirimoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

Reservasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Reservasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basın Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

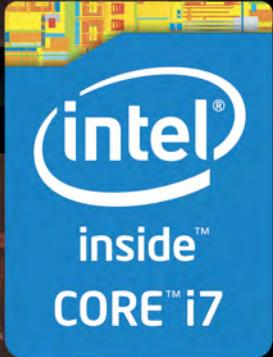
DB Abone Hizmetleri Hattı:

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.



Şimdi Kazanma Zamanı

Intel® Core™ i7 işlemcili MSI GE60 Apache



GE60 Apache

Top Player - Top Choice

steelseries
ENGINE

Her tuş kendi oyun stilinize göre özelleştirin.

XSplit Gamecaster

Oyuncular için en iyi kayıt ve canlı video akışı yazılımı.

NVIDIA GeForce GTX 850M

En yeni NVIDIA GeForce GTX850M ekran kartı.

Sound by **DYNAUDIO**

Profesyonellerin tercih ettiği ses kalitesi.

Killer E2200
GAME NETWORKING

Online oyunlarda avantaj sağlayan özel ağ teknolojisi.

BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztinaz

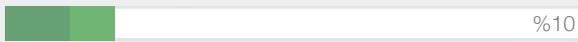


Diablo III'ün ikinci yılı kutlaması için önce bir hafta için verilen ve sonrasında sürekli hale getirilen %100 legendary düşürme şansını bol bol kullandım ve kullanmaya da devam ediyorum!

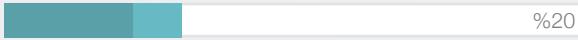
Diablo III: Reaper of Souls



Heroes of the Storm



Watch_Dogs



Ertuğrul Sungü

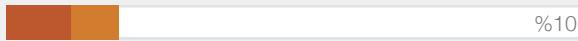


Diablo III'e gelen yıl dönümü bonusu yüzünden uzun saatlerimi kendisine ayırmak durumda kaldım ve karakter item gördüm! Haricinde Hearthstone'la da biraz vakit geçirdim diyebilirim.

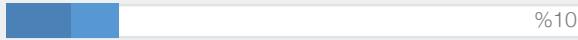
Diablo III: Reaper of Souls



Hearthstone: Heroes of Warcraft



StarCraft II

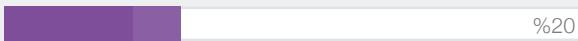


Şefik Akkoç

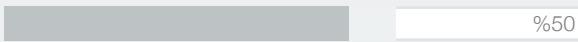


Second Son, PS4'te bitirdiğim ilk oyun olma şerefine ulaştı. Kalan zamanlarımı da Titanfall'da duvara, NBA 2K14'te potaya sıçrayarak geçirdim.

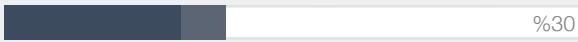
NBA 2K14



inFamous: Second Son



Titanfall



Tuna Şentuna

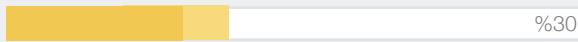


Oyun bulamayıp WoW'a geri dönmeme birlikte Watch_Dogs da indi meydana ve WoW'u bırakıp Chicago'da yaşayan herkesin özel hayatını didikledim.

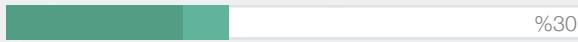
Watch_Dogs



Wolfenstein: The New Order



World of Warcraft



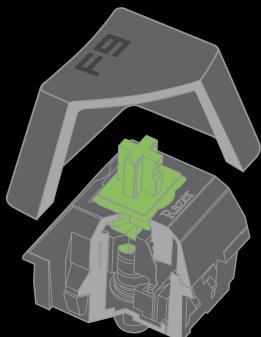


Aynı zamanda TÜRKÇE tuş dizilimi seçeneği ile.

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

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

Ve şimdi yeni Razer Blackwidow ailesinde deneyimlenebilir.



09.06.2014 'TEN ITIBAREN SATIŞTA:



www.razerzone.com/razer-mechanical-switches

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



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

18 LEVEL Ligi

20 Haber

30 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 32 Call of Duty:
Advanced Warfare
- 88 Mobil Oyun Atölyesi

40 Elektronik Sporlar

İLK BAKIŞ

- 44 Destiny
- 46 Heroes of the Storm (Test)
- 48 Sunset Overdrive
- 50 Flockers (Test)
- 51 Killing Floor 2
- 52 Rocko@Psikiyatır



İNCELEME

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



86 Big Boss

93 Donanım

100 Kezban Raporu

- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 210

DVD



DEMO

Black Rainbow
Bravada
Retrobooster
Richard and Alice

BEDAVA OYUN

DvDrum 2
World's Dawn [Spring]

EKSTRA

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



VIDEO

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



SERVİS

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

SÜRÜCÜ

ATI 14.4
NVIDIA 335.23

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

YAZ YAKLAŞIYOR...

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Hearthstone: Heroes of Warcraft için Battle-Tag'ını söyler misin abi? Seninle Hearthstone: Heroes of Warcraft oynamak istiyorum. Söylüyorum, artık herkes ekler: ape-iron#1190. Hearthstone: Heroes of Warcraft'ta rakip tanımadam! (Yalan söylüyorum.)

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

Android derken mesela evdeki robottan bahsediyormusun... Üstelik oyun oynamayı seven bir Android! Henüz yıl 2290 değil, olamaz bu. Demek ki Android telefonun var. Bende de var Android işletim sistemi ve en çok Kingdom Rush Frontiers oynuyorum. Olmadı Plants vs. Zombies 2 de iyidir.

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

Sorularım bu kadardı yanıtlarınız ve dergide yer verirseniz çok sevinirim.

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

Deniz Eren YILMAZ

BİR HAYAT TARZIDIR LEVEL

Selam Tuna Abi. (Seni de unutmamak lazımlı Tanrılar Efendisi, Parantezlerin Krali Şefik Abi...) Uzatmadan sorularına geçeyim.

Çok uzatmamışken hemen sorulara geçtin.

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

1. PS4 için alınabilecek oyun var mı?

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

2. Watch_Dogs'a neden "—" koyuyorsunuz?

Hepsi Şefik'in işi... Oyunun kutusunda logo öyle diye, biz de öyle yazıyoruz işte. Her şeyimiz tam čunkü, bir o altıçigiz eksik! (Anlayamazsınız! - Şefik)

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

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

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

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

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

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

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

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

LEVEL Ailesi...

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

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



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

FROM CYPRUS WITH LOVE

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

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

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

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

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

İkinci el olabilirler ve bu yüzden de online oyun kodları içinde olmayı bilir. Disk çalışmıyor olabilir tabii ki bir de...

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

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

4. Poster olarak çok memnun kaldım. Odamda yer kalmadı asacak, taklit verin.
Eskiden bende de benzer bir durum olmuştu (Ne yaşadıysan aynlarını yaşamışım) ve sonunda posterleri tavana asmaya başlamışım. Tavanda çok durmuyorlardı ama. Öyle bir sorun olmuştu.

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

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

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

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

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

Berk "James" UÇKUN

AFYONLU SEVDASI

Merhaba, krallığıyla dün- yaya ün salmış Sorular İmparatorluğu Kral Sir Kral Tuna Şentuna. (Ve kurduğu büyük imparatorlukla parantezleri yöneten Büyük Padişah Şefik Akkoç.) Tuna Abi hatırlatırım, geçen yazdığım zaman sen çakıyordun Osmanlı to- kadını, şimdi Şefik Abi'den çekerceğin var. Fazla uzatmak istemiyorum çünkü bu yazımı yazma- min büyük bir sebebi var. Aslında sırif o yüzden yazıyorum bütün bu yazımı. Neyse, sorular, sorular...

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

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

Şefik zaten beni kanalına sırf izlenme sayısıartsın diye çağrırdı; sonra YouTube yasak-

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

2. Tuna Abi ben seneye lisede olacağım. Biliyorsundur, lise meslek hayatı için önemli.

Ancak ben istedigim mesleği yapmak istiyorum, bu yüzden hangi liseye gideceğimde kararsızım. Aslında gitmek istedigim lise... Hop! Şimdi olmaz, sonda anlarsın... Ben şu oynadığımız oyunların grafiklerini yapmak istiyorum. Bunun için mesleğimin adı ne olacak? (Daha seçmek istedigim mesleği bile bilmiyorum. Hahal) Ve hangi liseye gitsem o meslekte başlarım işe?

Olay lisede başlamışordu bizim zamanımızda yahu. Meslek üniversitede seçildirdi teknik liseye falan gitmiyorsan. Oyun grafiği yapmak istiyorsan da bunun direkt bir bölüm yok. Grafik Tasarım okuyabilirsin, bilgisayar mühendisliği okursun ama daha da önemlisi, kendi araştırmayı kendin yapman. Misal, ben bir dönem web tasarımla ilgilendim, her şeyi kendim öğrendim. Bilgisayar oyunının da ucu bucagi yok, bol araştırma lazım.

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

4. Son soruyu da sorup yazma nedenime geçmek istiyorum. Geçen bana telefon numaraları vermişin hatırlarsan 444-TUNA diyerek. Ben aradım. Sonra bana bir bayan dedi ki, "Tuna Bey şu an müsait değil." Bir daha aradım, "Tuna Bey LEVEL'ı ele geçiriyor, lütfen daha sonra arayın." dedi. Bir daha aradım, "Tuna Bey şu an Dünya'yı yok ediyor." dedi. Ben dışarı bir çıktı, bir kostüm ve içinde sen, bizim evi yıkmışsun! (Hahaha, çok komik.) Şaka şaka. Öyle bir numara olmadığı için arayamadım.

Ve şimdi bütün bu yazı yazma sebebim. Ben birini seviyorum abi, hem de çok seviyorum ama onun beni sevdığından şüpheliyim. Tek isteğim iki medeni insan gibi konuşmak. Ben de bu sevgimi bütün LEVEL okuyanları duysun dierek buraya yazıyorum. Ve şimdi sevdığım kiza sesleniyorum: Seni seviyorum! Evet abi, anlımsınsın nedenini.

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

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

Vay! LEVEL çöpçatan hattının yeni bir üyesi. Hadi yayılmıştıktan mektubunu, iyisin. Beytullah'ın hoşlandığı kız, sana sesleniyorum şimdiden: Bu Beyto (Samimiyyiz.) iyi bir çocuktur; bu kadar zahmete girip buralardan aşkınlı ilan ettigine göre bir şans ver derim. LEVEL çöpçatan hattı, bir görevi daha başarıyla sonlandırmışın gururuyla bu mektubu sonlandırır...

Beytullah ÇETİN

BUG'Lİ LEVEL?

Merhaba Şefik Abi, Parantezlerin Dışının Aydınlık Lordu Tuna Abi ve tüm LEVEL ahalisi! Ben Ahmet. Derginiz 150. sayıldan beri Hannibal'ın yemeklerini gördüğümdeki istahla okuyorum. Nasılsınız? Hayat nasıl? Sorularına geçeyim mi? Geçiyorum o zaman.

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

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

Orada biz bir farkındalık testi uyguladık aslında. Bakalım 53.

sayfadaki içerik sayfası bir işe yarıyor mu dedik ve öyle bir deney yaptık. Ve bak, okunuyormuş meğer! Olmadı değil mi... Olay şu ki içeriğe bir değişiklik oldu son anda ama o sayfadaki değişikliği unutmuşuz. Özür diliyor, sana LEVEL'in %49'luk hissesiniarmağan ediyoruz. (Ayrıca Daylight'in incelemesini de bu ay LEVEL alan herkese ücretsiz olarak sunuyoruz. - Şefik)

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

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

4. Dediğim gibi, ben bir korku hayranıym ve

özellikle Outlast'a bayılmışım. Bana korkunç oyun, hatta film ve dizi önerilebilir misiniz?

Outlast yeterince korkutmadı mı seni? Korunkunç dizi bilmiyorum ama film önerilebilir. Insidious, [Rec], Case 39, The Conjuring ve favorim, A Tale of Two Sisters!

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

Spider-Man'i severim, orası ayrı ama zevkliği ve "light" durusu yüzünden Batman elbette ki ön plana çıkarıyor. Batman'ın filmlerini izlemek, çizgi romanlarını okumak kesintilikle daha zevkli; insanı daha fazla doyuruyor.

(Bence Batman'ın hiçbir vasıf yok, teknolojik iyi zivirlarla hava basıyor ama Örüm böcek öyle mi? Isırılmış, daha etkileyici bir yanı var, ağ falan atıyor, canım ya! - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Angara'dan tüm LEVEL ahalisine selam yolluyorum. Yayımlarınız dehşet sevirişim. Hoşça kalın...

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

Ahmet Alper BÜYÜKSALIH

BİR BIOSHOCK HAYRANINDAN

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

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

1. Başlıkta da belirttiğim gibi, bir BioShock hayranıyım. Ama bu serinin yapımcı şirketinin kapanlığını öğrenmem beni çok üzdü. Sizce seriyi başka bir şirketin devam ettirme olasılığı var mı?

BioShock'ı yaratıcılarının dışında başka bir firmanın devam ettirebileceğinden şüpheliyim ve ben de Irrational Games'in küçülmeye gitmesine çok üzüldüm. Belki yıllar sonra yeni bir BioShock oyunu görürüz...

2. Ben her oyunun hayranıym galiba. Geçen yazda Grand Theft Auto V hayranıydım, şimdiki aylarda da biraz Far Cry 3 hayranıym. (O uestoşturucu taralarını yakğımız bölüm sizce de çok iyi değil midir?) Bir zamanlar da Castlevania... Ama en çok sevdığım oyun Wolfenstein nedense. O oyun beni çok etkilemişti. Şimdi yenisinin çıkışacagini duyuncu mutluluktan çılgıklar atmaya başladım. Şaka bir yana, Wolfenstein: The New Order için ne düşünüyorsunuz?

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

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



İyi oyunu hayranı da olunur, fanatığı de.

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

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

4. Watch Dogs (Altıçizgi yok.) çok övündü ve çok güzel bir oyuna benzıyor. Ben de alıp almamak konusunda kararsız kaldım. Yani abartıldığı kadar güzel olmayabilir diye korkuyorum. Sizce almalı mıymış?

Alıp almayıacağına ilerleyen sayfalarımızdaki incelemeyi okuduktan sonra karar verirsin. Altıçizgiyi de koyalım bari, herkes koyuyor inatla. (Seni bir kereliğine affediyorum Yağız ama bir daha olmasın, seni altıçizgiye boğarım! - Şefik)

5. Borderlands serisinin yeni oyunu hakkında bir soru soracağım. Ben serinin diğer oyunlarındaki senaryoyu bilmiyorum. Sizce çıkışacak oyunu oynarsam bir şey anlayabilir miyim? Yoksa illa önceki oyunları mı bitirmem gerekiyor? İlk oyunu oynamaman çok dert değil de ikinci oyunu oynamadan Borderlands: The Pre-Sequel'ı alırsan birçok karakterin kim olduğunu anlamadan oynarsın oyunu. Oynamaz değil ama ikinci oyunu oynayarak senaryodan çok daha fazla zevk alacağını düşünüyorum. (Bir ara da Borderlands 2'yi oynayayım artık. Ne olacak benim bu halim... - Şefik)

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

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

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

Cevaplardık, yayıldık, adresine gönderiyoruz. (Abonesindir nasıl olsa dergiye...) Sen de hoşça kal, görüşürüz.

Yağız ÖZKARAHAN

DOĞUM GÜNÜ ÇOCUĞU

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

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

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

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

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

Bölümü gereklidir, yazı dilin ve edebiyatın iyi olsun yet- Aaa, sen demişsin zaten bunu!

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

Şefik ataklı bereli Monochroma videoları çekiyor, Call of Duty ile işi olmaz şimdilik. Watch_Dogs oynayacak gibi duruyor ama yakında... (Valla düşman değişim, hatta hala tüm Call of Duty oyunlarını satın alıyorum ama oynamıyorum. Ama Titanfall ile yine sürücü FPS aşkımlı depresti, bakarsın oynamaya başlıram yeniden. - Şefik)

3. İlk soruda soru işaretini koymadığımı fark ettiniz mi?

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

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

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

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

5. Sorularımın uzun olduğunu farkındayım ve yayılmasına olasılığının her kelimedeki %5 değer kaybettığını de biliyorum fakat ben Xbox One alacağım 5 Haziran gibi bir tarihte, (Malum, güzide ülkemizde satışa çıkmadı.) Eminönü'nde var ve PS4 ile neredeyse aynı fiyat. Oradan alırsam kredi kartıyla ilgili bilgileri giremeyecek miyim Eylül'e kadar ve online oynamak için gerekli

Xbox LIVE Gold üyeliği nasıl aktivite edebilirim? ("Eylül'ü bekle!" veya "PS4 al!" demeyin). Eylül'ü bekleyip PS4 al Teo. (Yapma, etme deyince bizde ters işliyor.) Xbox One'i alırsan Türkiye hesabıyla bir şey başaramazsan ama başka bir ülke hesabı oluşturup Xbox LIVE'a girebilirsin çok istersen. İster misin bunu?

(Bence hiçbir şartta Türkiye hesabı açmaya gerek yok çünkü ekstra getirişi de yok. - Şefik)

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

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

Sorularım bu kadardı. (Deyimlesmiş kalibi yazdım.) Yayımlarsanız sevinirim, cevaplarsanız da havaya uçarım. (Aaa tam tersi olacaktı, klavyemde "Backspace" tuşu kırdı, ne olacak şimdil!) Ben bunu yazarken sinavlara çalışmam gerekiyordu ama hemen kaptım bilgisayar ve yazdım mektubu, yarın da (25 Mayıs) doğum günüm, yayılmasında arkadaşlara havam olsun deyip havayı tozu dumana katıyorum. (Bakılmaması gereken not: İspanyollar ben yollamam, İngilizler ben izlemem, İtalyanlar ben yanlamam, Fransızlar ben sızlasmam.) Ben söylemiştim bakmayın diye. Hepinizde iyi günler, iyi çalışmalar...

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

Teoman ALTEN



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

TAKVİM HAZİRAN

4 Haziran

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



6 Haziran

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



13 Haziran

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



20 Haziran

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



27 Haziran

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

Diger

3 Haziran
WildStar (PC)

18 Haziran
Battle Princess of Arcadias
(PS3)

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

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

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

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Jagged Alliance: Flashback

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 2014

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



Helldivers

Platform: PS3, PS4, PS Vita

Çıkış Tarihi: 2014

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





Persona 4 Arena Ultimax

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2014'ün üçüncü çeyreği

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



Pro Cycling Manager 2014 Tour de France 2014

Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 20 Haziran

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

LEVEL FIFA LİGİ

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

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



Fırat vs Emre >

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

< Şefik vs Emre

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



< Fırat vs Şefik

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

PUAN DURUMU

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

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Fırat Akyıldız

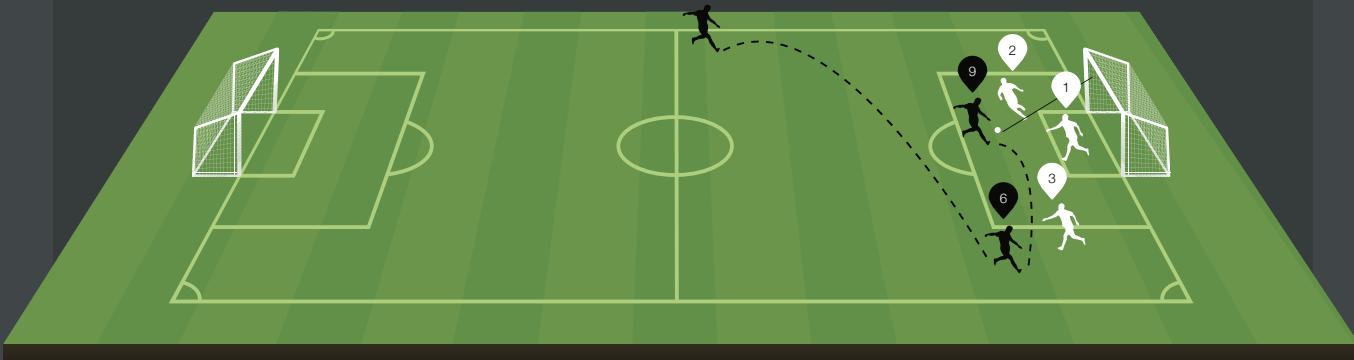
Bayern Münich



2 | 1

Şefik Akkoç

Manchester City



M. Mandzukic 18' ● S. Agüero 20'

45'

90'

A. Robben 65' ●



Maçın Adamı **M. Mandzukic**

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

Karanlık bir kez daha çökerken...

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

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

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

Büyülerçi çağırın!

İnsanlık perişan durumda, tanrılar insanları terk

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

gücüne sahip kristalleri bulmaya uğraşıyor ve kahramanımızın da bu görevde katılımasıyla macera başlıyor.

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

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





takdirde ben de aynı duygularda olacağımızı düşünüyorum.

Başlarken...

Oyun hakkında pek fazla bilgi yayımlanmamıştır ama Alman firması olan Piranha Bytes, oyunun Almanca bir betasını çeşitli basın örgütlerine dağıttı ve bu sayede de oyunun ilk yarı saatinin gözleme şansı bulduk. Maalesef açık dünya

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

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

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

temasına rastlayamadık bu betada ama oynamış olduğumda ipuçlarına şahit olduk.

Öncelikle oyunda bolca diyalog olduğunu söyleyiyim. Özellikle görev yapacağımız NPC'lerle uzun diyaloglara girebiliyor ve farklı cümlelerle yanıt verebiliyoruz. Örneğin, enteresan bir irkın mensubu, kısa boylu bir karakterle bir diyalog正在进行中，而结果尚未显示。由于文本块过多，我将根据视觉呈现分段。

küçük bir kutuda listelerdim insanları ana görüntünden uzaklaşmadan.

Önemli öneşiz her şeyi toplayabilmemiz Gothic'te büyük keyif vermişti ve burada da aynı durum söz konusu olacak gibi duruyor. Ve yine Gothic'te olduğu gibi, insanların eşyalarını -onlar etraftayken- çalarsanız hemen üstünüze cullanacaklar ve hatta devriyeler de işin içine karışacak.

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

Düşmanlar

Dragon Snapper

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

Hellhound

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

Lava Golem

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

Great Jungle Spider

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





Sony'nin zombileri...

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

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

Belki de olur zira SOE (Sony Online Entertainment) hevesli, heyecanlı ve iddiyalı. Oyunlarının zombilerin istilasına uğramış bir dünyada, insanların nasıl yaşayacağına gerçekçi bir şekilde işık tutacağını söyleyen firma, herkesin bu oyunda istediği şekilde var olacağını bildiriyor.

İnsanları zombileştiren bir virüsün patlak vermesinden sonra dünya kaosa sürükleniyor, hayatı kalmayı başarabilenler de zorluklar içinde hayatlarını sürdürmeye çalışıyorlar. Biz de hikâyeye olayların 15 yıl sonrasında katılıyoruz. Virüsün ilk yayıldığı sıraların aksine artık dünyadaki hazır kaynaklar tükenmiş durumda ve her şeyi kendimiz üretmemiz gerekiyor.

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

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

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

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

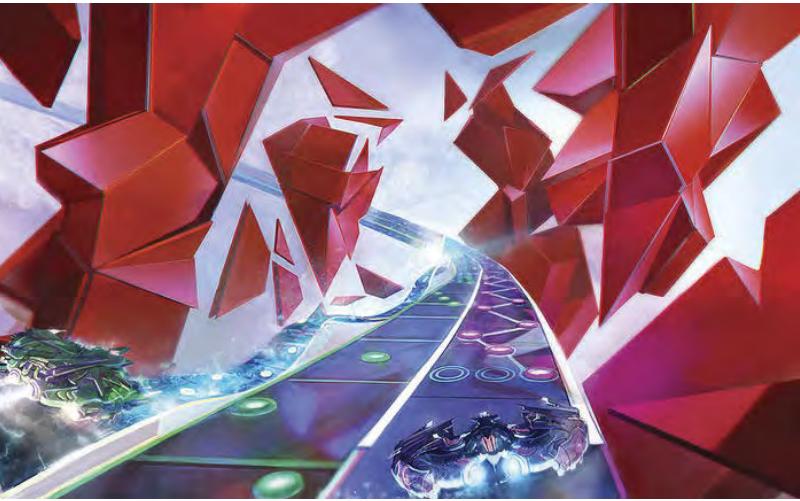
"Eğer sakince yaşamak, bir tarla oluşturup hasat toplamaya dayalı bir hayat hayal ediyorsanız, H1Z1'de bunu yapabileceksiniz. Ya da tek amacınız hareket eden her şeyi öldürmekse bunu da yapabileceksiniz." diye konuya devam eden yapımcılar oyuna ilgimizi çekmeyi başarıyorlar.

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



Zombi Oyunları

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



Müzik, geri dönüyor...

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

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

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

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

Sony çalışır

PS Vita'ya iki tane bomba gibi oyun geliyor!

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

ve diğer karakterlerle birlikte yapacağımız saldırıların sonucunda bu yaratıkları yenecek ve başka mücadelelere geçeceğiz. Sekiz kişilik online oyun imkânı da sunacak olan oyun güzel olacağa benziyor.

Bahsi geçen ikinci oyunsa "Oreshika: Tainted Bloodlines" adındaki JRPG. Bu oyun hakkında pek fazla bir bilgi yok. Eski bir Japon klanının hikâyesi konu ediliyor ve bu klanın üyeleri de en fazla iki yıl yaşayabiliyorlar. Klanın her üyesi de ölmeden önce üstlerindeki kara büyüğü kaldırılmak için bir çaba sarf ediyor ve böylelikle bir sonraki neslin daha güçlü olmasını sağlıyor. Suluboya gibi grafiklere sahip olan oyun eğer standart JRPG formülünden öte bir tecrübe sunarsa bu oyunu da çok seveceğiz gibi duruyor.

İki oyunun da çıkış tarihlerinin belli olmaması da biraz can sıkıcı. ■





Duke Nukem'dan sonra...

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

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

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

Bombshell, televizyon ekranındaki haberlerle sınırleniyor, tuttuğu bardağı çatlatıyor ve pompalı tüfeğini de alıp motosiklette atıyor, macera başlıyor. Unreal Engine ile hazırlanmakta olan oyunun 2015'in ilk çeyreğinde piyasada olması bekleniyor ve oyunda bolca aksiyon içinde olacağımizi, bolca silah ve ekipmanla düşmanlarımıza karşı koymayı, oyunu arkadaşımızla da oynayabileceğimizi bildiriyor, konuya ilgilenen arkadaşları internete, oyunun videosunu izlemeye davet ediyoruz. Her ne kadar pek bir şeye benzemesede... ■

Artyom ile tekrar buluşma vakti Metro serisini kaçırınlara yeni bir fırsat

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

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

Her iki oyunu oynamak için iki farklı oyun tipinden birini seçmemiz istenecek. Bunlardan biri Survival, diğeri de Spartan. Survival'da cephane, ekipman daha kısıtlı olacak ve oyun daha zor bir hal alacak. Spartan'da ise bolluk olacak ve karakterimizin yeteneklerini de rahatça kullanabileceğiz. Oyunu sağlam bir şekilde zor hale getiren Ranger modu da burada, merak etmeye! (Ekranda hiçbir ibare olmadan, gerçekçi bir hayatı kalma mücadelesi.) Bu yıl içerisinde rafarlardaki ve dijital platformlarda yerini alması beklenen Metro Redux'in Linux ve Steam OS sürümleri de yolda. ■



Dağ havasında fil keyfi

Ve **Far Cry 4** resmi olarak açıklandı

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

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

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

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

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

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

Denizler altında neler oluyor?

Hunger, gizem dolu bir hikâye...

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

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

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

oyun büyük ihtimalde ondan çok daha farklı olacak.

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





SON DAKİKA!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Hızlı bir FPS bekleyenlere...

Unreal Tournament sahalara geri dönüyor!

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

yaptırmak anlamına geliyor. Tabii ki UT'ye mod yapma gibi bir durum da söz konusu olacağı için oyunun yapım aşamasında da katkıda bulunan oyuncular rahatlıkla kendi modlarını da bir yandan tasarlayıp istedikleri fiyattan satışa sunabilecekler. Unreal Engine 4 motorunun aylık 19\$'dan kullanıma açıldığı da göz önünde bulundurulursa UT'ye tonlarca modun gelebileceğini söyleyebiliriz.

PC, Mac ve Linux için geliştirilmekte olan UT'nın bedava sunulacak bir oyun olduğunu da bildirelim ki çıkış tarihinin açıklanmamış olmasını dert etmeyein... ■

Gizliliklerle dolu bir ev

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

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

Geçtiğimiz yıl Kickstarter'da

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





Crytek de çağ'a ayak uyduruyor

Arena of Fate, yepyeni bir MOBA oyunu mu?

Crytek'ten yeni bir Crysis oyunu beklerken karşımıza Arena of Fate duyurusu çıktı. Olayın ne olduğunu anlamaya çalışırken ortaya atılan bir "MOBA" (Multiplayer Online Battle Arena Game) sözcüğü ve oyuncunun ismindeki "Arena" kelimesiyle birelikte de neyle karşı karşıya olduğumuzu anladık. Evet, Arena of Fate bir çeşit MOBA oyunu ve tamamıyla bedava oynanabilecek, Warface gibi GFACE ile çalışacak olan oyunda birçok karakter bulunacak ve bunlardan beş tanesi açıklandı bile. Fenrir, Tesla, Joan of Arc, Robin Hood ve Kızılderili Kız, masallardan fırlayan beş

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

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

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

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

Her oyuncuya MSI

Yeni Z97 serisi anakartlar piyasaya sürüldü

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

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

PC'lerin konsolları ezip geçtiği oyun piyasasında MSI, Gaming anakartlarıyla 2013 yılında aldığı 200'ü aşkın ödüle liderliğini sürdürüyor. Dünya şampiyonu espor takımı Fnatic ve Türkiye'de de 2014 yılında HWA Gaming'in ana sponsoru olan

MSI, oyuncu ürünlerini profesyonel oyuncuların taleplerine göre şekillendiriyor.

Mini-ITX, microATX ve ATX boyutlarına sahip 16 yeni modelle yeni MSI Z97 Classic anakartlar, teknik yeteneklerinin yanında birçok özellikle de geliyor. Güvenilir ve hızlı Intel Gigabit LAN, birden fazla ekran kartı kullanmak isteyenler için resmi NVIDIA SLI desteği, tercih edilen cihazlara sunulan esnek çözümlerle 10 GB/saniyeye ulaşan en hızlı depolama performansı için tümleşik M.2 ve SATA Express ve titizlikle seçilip ağır şartlarda test edilen bileşenlerle yüksek kararlılık için Guard-Pro ve Military Class 4 bunlardan yalnızca bazıları.

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

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



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



TüSOT'tan haberler

Mayıs ayı etkinlikleri

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

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

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

Star Wars: X-Wing'in popülerliği tırmanışta, ülke capitadaki en kalabalık convention'lardan birinde etkinlik düzenleyerek hedef kitlemizi geliştirelim diye düşünüp Halil İ. Kardıçalı liderliğinde Death Star'in patlaması senaryosunu oynattı. İlgı çekeceğini tahmin ediyorduk ama beklenilerimizin de ötesinde insana oyunu tanıttı. Gelecek sezon X-Wing turnuvalarının daha çok katılımcı ve heyecanlı olmasını bekliyoruz.

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

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

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

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





Carlo Ancellotti'yi de gördük çok şükür...

United Eleven ile futbol keyfi

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

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

Eleven'in uygulamasını görüp göremeyeceğimse muamma. Bu konuya ilgili kesin bir bilgi koparamadık.

50.000 futbolcu

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

Türkçe) hizmete sunuluyor. Türkçe konusunda da bilgilendirmeyi ben yapıyorum o halde buralan; oyun henüz beta sürecinde olduğundan Türk takımları şu an için oyunda bulunmuyor fakat gelecekte oyuna eklenecek olması gibi bir ihtimali var. Hazır oyunun Türkçe dil desteği varken, Türkiye Ligi de eklenirse oyunun burada sevileceğinden hiç şüphem yok. Carlo Ancelotti kürsüde yerini aldıgında basının sorularını tek tek yanıtladı. Kendi deneyimlerinin de oyuna aktarılıp aktarılmadığı sorusuna cevabıysa "Başarıya ulaşmak için kritik gördüğü 'herkesin karakter ve kişiliğine uygun davranışma' anlayışına paralel olarak, oyunculara Avrupa futbol sahnesinin en iyilerini, yine en kapsamlı oyun seçenekleriyle sunuyoruz." oldu.

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

■ Ayça Zaman



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

Munchkin

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

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

A Game of Thrones: The Board Game

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



NE İZLEDİM ▶

Carnivale

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



NE DINLEDİM ▶

Beirut

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



NE OKUDUM ▶

Evlıya Çelebi'nin İstanbul'u

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



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

Horus Heresy

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

Chaos in the Old World

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

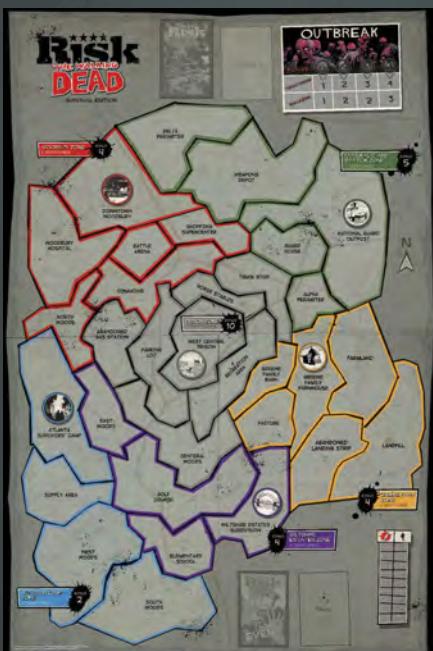
miyle mütevelliit yapıda, Chaos'un dört büyük tanrısını kontrol ederek farklı bir düzlemede egemenlik kurmaya çalışıyoruz. Bence sadece oyun tahtasının görünüşü bile onu almak için yeterli sebep oluşturuyor. İşin tamamen kaos odaklı olması onu benim için zirve noktasına oturtuyor. Tipki hikâyelerde olduğu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

Risk

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

kim bilir size neler oldu.

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



Yapım **Sledgehammer**

Dağıtım **Activision**

Tür **FPS**

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

Cıkış Tarihi **4 Kasım 2014**

Web www.callofduty.com





Call of Duty Advanced Warfare

Geleceğin yansımıası

Yer Vietnam.
Herkes Vietnam diye biliyor ama Vietnam Savaşı orada gerçekleşmedi. Savaş Kamboçya'da ve Laos'taydı. Amerikalılar bir şeyler kanıtlamak istiyorlardı. Güçlerini göstermek, istediklerini alabileceklerini ispat etmeye çabaliyordu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Yakın gelecekteki savaş...
En gerçekçi haliyle dokunuyor...
...ve ortaya Call of Duty: Advanced Warfare çıkıyor"

kendi projesini yavaş yavaş oluşturuyor.

Yakın gelecekteki savaş...

En gerçekçi haliyle dokunuyor...

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

Geçmişe yolculuk

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

Sledgehammer'in da bu yüzden yeni Call of Duty oyununda başarılı olacağını düşünüyoruz. Başarı ne demek, onu biraz açmak lazımlı... Birazdan anlatacaklarımından da anlayabileceğiniz üzere, gördüklerim neticesinde oyunun Titanfall, Crysis ve Black Ops karmaşıklığı bir yapıda olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Tabii ki üç tane iyi oyundan bahsettim ve sonucun kötü olması da biraz zor. Dolayısıyla Advanced Warfare satacak arkadaşlar. Herkes yine oyunu alacak ama şahsi fikrimi soracak olursanız bu oyun orijinal olmayacaktır... >



↗ İşte EXO'muza bu cihaz güç veriyor.



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

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

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

Tek bir adamın hikâyesi

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

Boston Dynamics

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

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

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

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

Dünyanın en hızlı koşan robotu olan Cheetah

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



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



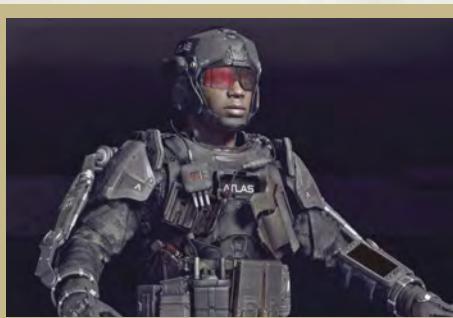
kendisi için ünlü bir seslendirme yapılmış olsa da Mitchell'in ara sahneler dışında konuşmayıack olmasası. Yani savaşta ayağı kopsa "ah" demeyecek, birisi üstüne saldırısa küfrü basmayacak. Yapımcıların böyle bir seçime gitmiş olmasının nedeni, karakteri oyuncunun şekillendirmesi. İddia şöyle ki eğer kahramanımıza öne çıkan bir karakteri olursa oyuncu kendini onun yerinde hissedemeyecekmiş.

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

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

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

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

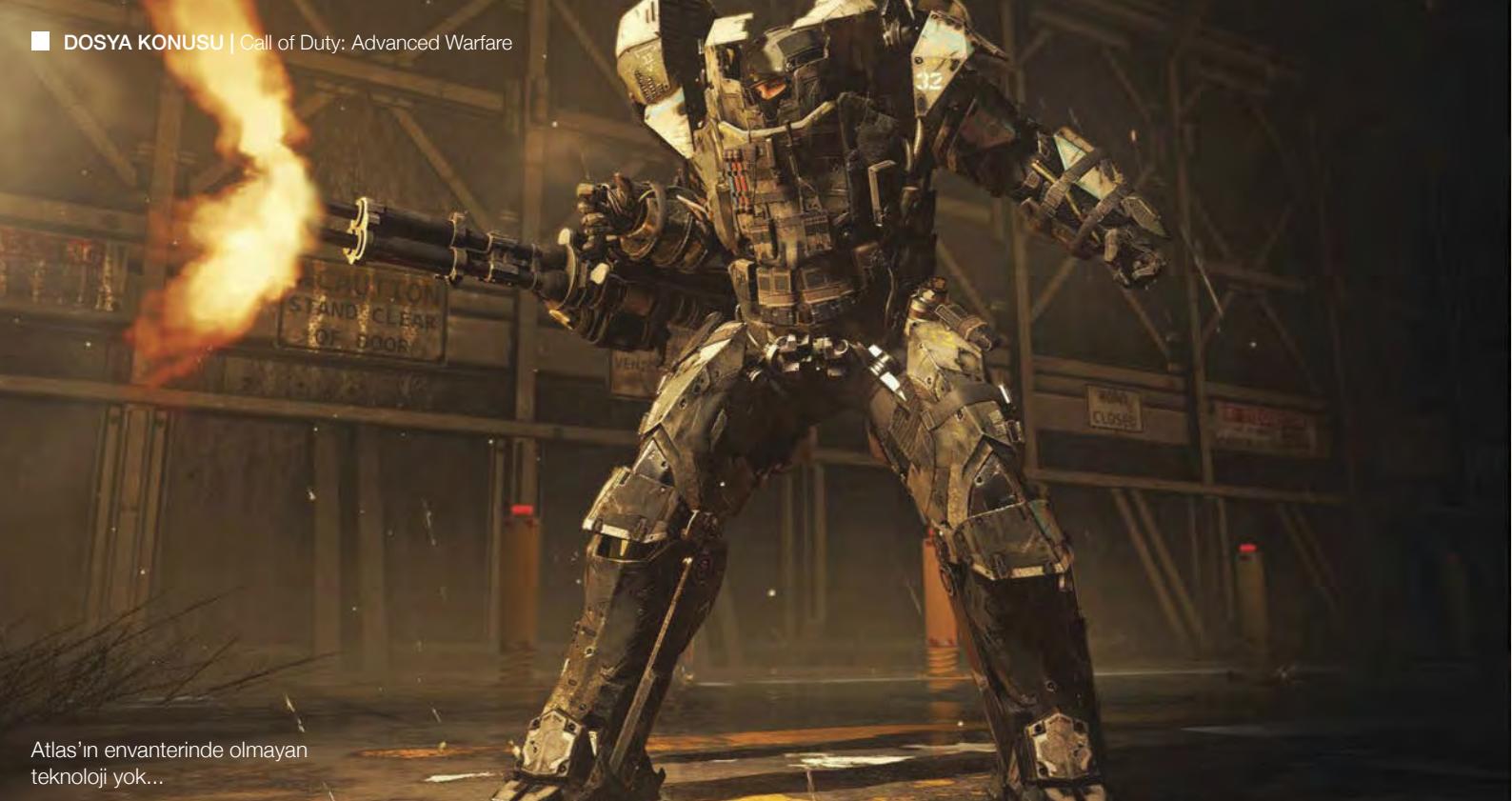


Exoskeleton

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

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





Atlas'ın envanterinde olmayan teknoloji yok...

> Yüksek, daha yüksek!

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

Silahımı alayım

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

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

Büyük felaket

Oyunun hemen başında büyük bir felaket meyda-

Call of Duty Tarihçesi

Call of Duty
Ekim 2003
PC

Call of Duty 2
Ekim 2005
PC, Xbox 360

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

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

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

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

Bir bakışta...

Olumlu yönler

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

Olumsuz yönler

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

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

Çok geçmeden, "Fleet Week" adındaki askeri geçit törenlerinde San Francisco'nun da saldırına uğrayacağı haberi alınıyor. "Pitbull" adındaki, mayına ve saldırıyla danyaklı bir teknolojik araçla ilerlerken sanal gerçeklik gözükleri sayesinde bir teröristi görmeyi başaran Mitchell. Otobanda başlayan büyük kovalamacada Mitchell'in enerji saldırısına sahip silahıyla öndeği araca ateş etmesiyle sürüyor ve bu silah teknolojisini de şu anda üstünde çalışılan bir teknoloji olduğunu da yapımcılardan öğreniyor. Büyük takip, San Francisco'nun ünlü Golden Gate Köprüsünde, Pitbull'un takla atıp ters dönmesiyle son buluyor. Mitchell, EXO sayesinde Pitbull'un kapısını rahatlıkla kırıyor ve dışarı çıkarıyor.

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

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

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

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

Multiplayer

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

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

**Call of Duty:
Black Ops**
Kasım 2010
PC, PS3, Xbox 360,
Wii, DS

**Call of Duty:
Modern Warfare 3**
Kasım 2011
PC, PS3, Xbox 360,
Wii

**Call of Duty:
Black Ops II**
Kasım 2012
PC, PS3, Xbox 360,
Wii U

**Call of Duty:
Ghosts**
Kasım 2013
PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One, Wii U

**Call of Duty:
Advanced Warfare**
Kasım 2014
PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One

✓ **Michael Condrey**
Sledgehammer Games



Röportaj

Michael Condrey ile yeni oyun hakkında konuştuk

Tuna Şentuna: Yeni oyunun senaryosu hakkında bilgi verebilir misiniz?

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

TŞ: Oyunda bizi ne gibi yeni tecrübeler bekliyor?

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

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

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

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

TŞ: Hikâyede oyuncuları heyecanlandıracak, etresan noktalar olacak mı?

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



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

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

TŞ: Oyunun multiplayer kısmında ne gibi yenilikler bulunuyor?

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

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

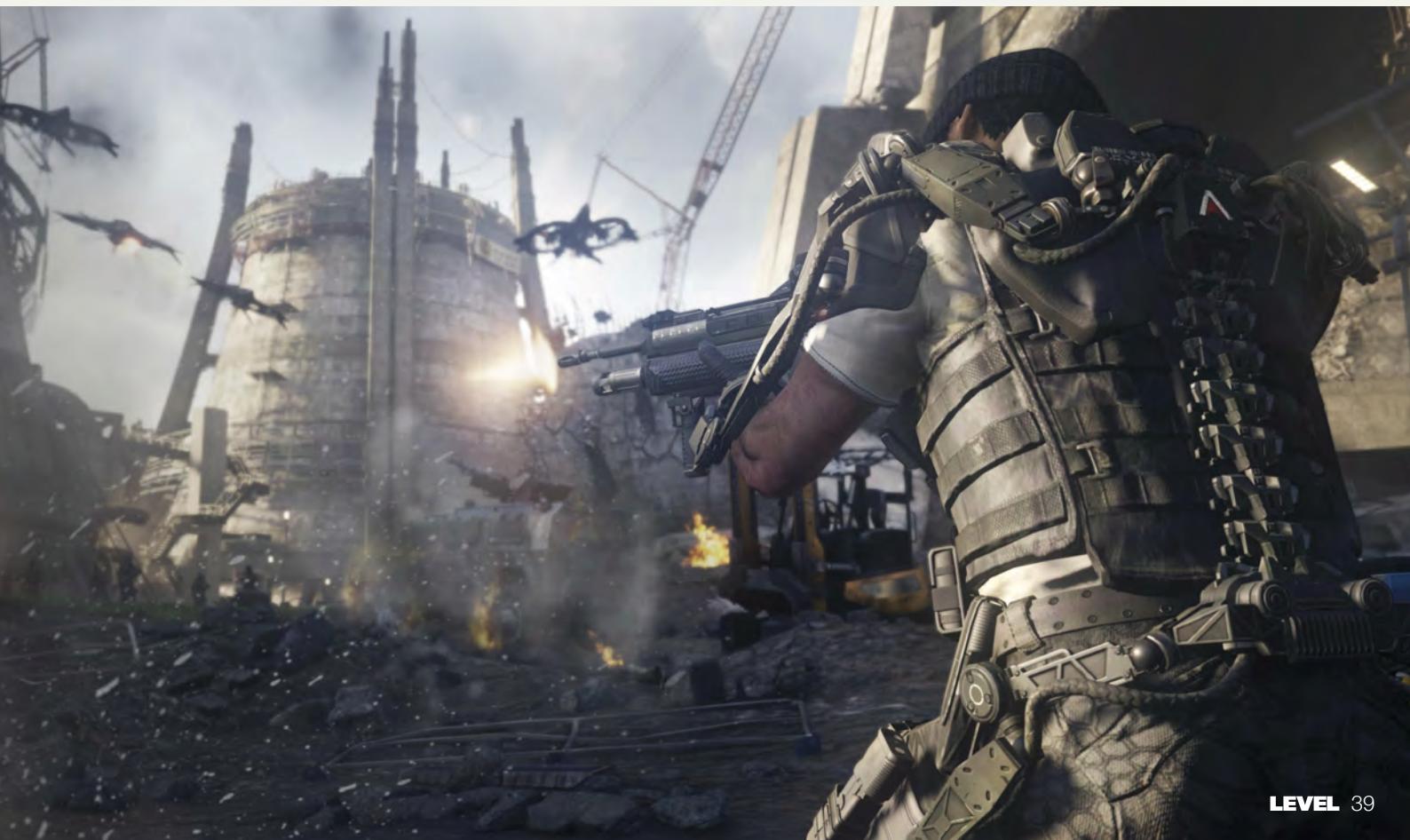
MC: Call of Duty: Advanced Warfare, Call of Duty lisansı için hem yeni bir isim, hem de yeni bir "alt dal". Modern Warfare'a herhangi bir şekilde bağlı yok. Advanced Warfare için bizden tek bir şey istenildi: Oyuncuların ve Call of Duty hayranlarının yeni nesilde de Call of Duty heyecanını, yeni bir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

Türkiye'deki Call of Duty hayranlarına seslenmek çok keyifliydi. Bu arada bünyemizde geliştirme



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

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



ELEKTRONİK SPORLAR

Sporun bile elektronüğünü yapmışlar!
Christopher Leo Kaan Willekens



Ayın Olayı

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

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

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



League of Legends

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



Counter-Strike: GO

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



Call of Duty: Ghosts

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



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

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

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

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

gerçekleşeceği duyuruldu. Şampiyon ekibin, 60.000 TL değerindeki birincilik ödülünün yanı sıra ülkemizi yurt dışında temsil etme fırsatı kazanacağı organizasyon, ülkemizin en iyi LoL takımlarını ağırlayacak. ASUS ROG Point Blank 1. Ulusal Turnuva'yı şampiyon olarak tamamlayarak 10.000 TL ödül kazanan ve ülkemizi yurt dışında temsil etmek üzere Rusya'daki Starladder finallerine katılan Dark Passage ise bize önemli bir gurur yaşıttı. Alt takımın katıldığı finalde Rusya ve Singapur temsilcilerine karşı mücadele eden ekibimiz, gruptardan çıkışmayı başararak ülkemiz adına Point Blank için iyi sinyaller verdi. Turnuvayı dördüncü sırada bitiren DP, 2.000\$ nakit ödülün sahibi oldu. ■

Göze Çarpan Haberler

Wristcutter HWA'dan ayrıldı

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

IEM'de CSGO yok!

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

Team Dog, mouz bünyesine katıldı

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

DHS14'te Hearthstone turnuvası

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

EG, yellowpete'i yedeğe çekti

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

Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www(chip).com.tr



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



Tüm marketlerde



Heroes of the Storm

Sanki MOBA değil, başka bir şey

Sayfa 46



Destiny

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

Sayfa 44



Sunset Overdrive

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

Sayfa 48



Killing Floor 2

PC oyuncularını eğlendirmenin en kanlı yoluna devam oyunu getiyor

Sayfa 51



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

Destiny

Halo'nun ardından...

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

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



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



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

3



Hızlı bir oyun olacak olan Destiny'de yine de taktiksel hareketler yapacağız. Bir yererde pesu kurup düşmanımızı ve rakip oyuncuları tetikçi tüfeğyle avlamak mümkün olacak fakat saklandığımız yerde uzun süre bulunmadan beklememiz de güç olacak.

5



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

4



Oyunun "campaign" kısmı, online kismıyla entegre olacak. Yani Destiny'yi bir MMO gibi düşünübilirsiniz ama diğer oyuncuları ancak onlara eşleştirildiğinizde oyunda göreceksiniz. Birçok görevi kendi başına yapabilmek mümkün olacak ama zor görevlerde başkalarının yardımına ihtiyaç duyacaksınız.

6



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

7



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

8



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



**TEST
ETTIK!**

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

Heroes of the Storm

Arthas, Diablo, Raynor; hepsi burada!

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

MOBA?

MOBA nedir? Birçoğunuza biliyordur ama yine de anlatayım: Genelde beş kişiden oluşan takımların "koridor" adını verdigimiz yerlere dağılıp karşı takımı kendi bölgesine püskürtmeye çalıştığı ve en sonunda da düşman ana merkezini yerle bir eden takımın oyunu kazandığı bir tür. Oyun boyunca herkes kendi seviye atlar, kendi topladığı altınla eşya alma derdine girer. Kimi altılarını saçma sapan eşyalar alarak çarçur ederken, daha tecrübeli oyuncular tam da almaları gerektiği eşyayı alarak daha da kuvvetlenir. Şu ana kadar anlattıklarımдан "ana merkez yıkmaya" kısmı haricindeki her şeyi unutun çünkü HotS'da bunlardan eser yok. Belki de şu an kendinize "Bu nasıl MOBA böyle?" diye soruyor olabilirsiniz. Hemen meraklıınızı gidermeye başlayayım... Şimdi bahsedeceğim, "Ben önden seviye atlayım, son vuruş yaparak altın toplayayım da sonrasında takımı taşırım arkadaş!" diyenlere gelsin: Bu oyunda seviyeyi takımca atlıyoruz! Bu da maça takımınızda en az bir

"noob" olması halinde onun herkesi aşağıya çekmesi anlamına geliyor tabii ki. Ayrıca altın toplamak için de "mob"lara "son vuruş" yapmanızı da gerek yok çünkü bu oyunda altın toplama diye bir şey de yok. Eh, altın yoksa eşyaları nasıl alacaksınız peki? Dert etmeyein, bu oyunda eşya da yok. Oyunun içi gitgide boşalıyor sanki, değil mi? Neyse ki bu kadar içiniz karartıp negatif bir giriş yaptıktan sonra oyunun güzel kısımlarını anlatmaya başlayacağım. Blizzard'in buraya kadar anlatmış olduğum konularda aldığı kararları, oyunun türünü diğer MOBA'lardan biraz da olsa ayırmak için aldığı düşünüyorum. Bir şekilde farklı özellikleriyle aradan siyrılması lazım, değil mi? Öncelikle oyunda dört adet farklı harita bulunuyor ki ileride yenilerinin eklenmesi çok kuvvetle ihtimal. Bu haritaların hepsinde farklı farklı görevler mevcut. Maçtaki amacımız, karşı tarafın ana merkezini yıkıp haritada belirli aralıklarla çıkan görevleri tamamlamak





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

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



Blizzard Kahramanları

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

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

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



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

Gördüğünüz üzere "masum ayıçık"
TNTteddy ile her şey mümkün!



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

Sunset Overdrive

İşte bunlar hep Kapitalizm...

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

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

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

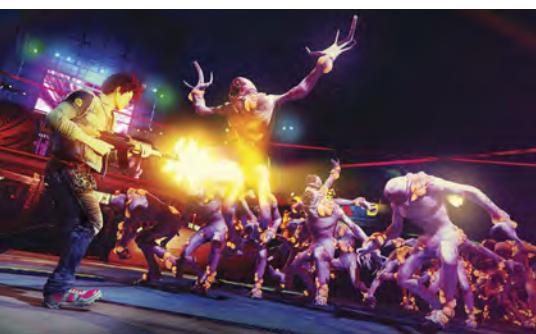
mize kılıyor. Kisacası, temizlik içindeyiz arkadaşım. Al eLINE şu TNTteddy'yi (az sonra), işe koyul. Öncelikle şunu söylemeliyim ki Sunset Overdrive, simsimcak bir oyun. (Geçen E3'ten beri takip ediyoruz.) Renk skalası, çizimler, silahlar, sesler, efektlər vs... Her şey ama her şey çok "sıcak"... Ve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



Reklamın iyisi - kötüsü yoktur!



İşte Overcharge Delirium XT'yi fazla kaçırılmış bir arkadaşım...



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

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

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

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

dahası, dükkan'dan "satın alma" yapabiliyorsun. Bence gayet adil...

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

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

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

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

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

*Google'a sor.



Overcharge Delirium XT

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

Porsiyon Büyüklüğü: 250 ml

Kutu Başına Porsiyon Büyüklüğü: 1

BESİN DEĞERLERİ

Porsiyon Başına:

Kalori: 600	Kaloriden Gelen Yağ: 0
Toplam Yağ: 0g	%0
Sodyum: 200mg	%0
Toplam Karbonhidrat: 99g	%4
Şeker: 87g	%19
Protein: 0g	

(Olay burada kopuyor.)

Pantotenik Asit

Niasin	%100
Vitamin B6	%250
Vitamin B12	%80
Kafein:	800mg

%100

%100

%250

%80

800mg

TEST
ETTİK!



Yapım Team17 Dağıtım Team17 Tür Bulmaca Platform PC
Çıkış Tarihi 2014'ün ikinci çeyreği Web www.flockersgame.com

İleri Sar

Koyunlarınız her ne kadar pek yavaş hareket etmese de bazı uzun açıklıkları geçmeleri zaman alıyor. Eğer onlara gerekli özelliklerini verdiyorsanız ve durmanız gereken yerden de emin seniz, oyunda yer alan hızlı ileri sarma tuşunu kullanabiliyor ve koyunlarınızın istediğiniz sürede boyunca hızla gitmelerini sağlayabiliyorsunuz.

Flockers

Bir avuç şapsal koyun!

Fgenden ay analiz kısmına konuk ettiğimiz Flockers, Steam'de Early Access'e düştü ve biz de böylece oyunu deneme şansını yakaladık. "Biz" diyorsam da aldanmayın, sadece ben denedim, Fırat Sunset Overdrive ile cebelleşıyordu, Şefik de birileriyle ilk defa Borderlands 2 oynuyordu. (Çok güzel oyunmuş, neden kimse söylemedi! - Şefik) Watch_Dogs'dan bir şekilde fırsat bulup denemeyi başardığım Flockers için ilk izlenimlerim olumlu lakin oyun, kafanızı çalıştırma ve hızlı olmaya yönelttiği için Watch_Dogs'tan sonra bir kafamı toparlayamadım, koyunlarım hep öldü.

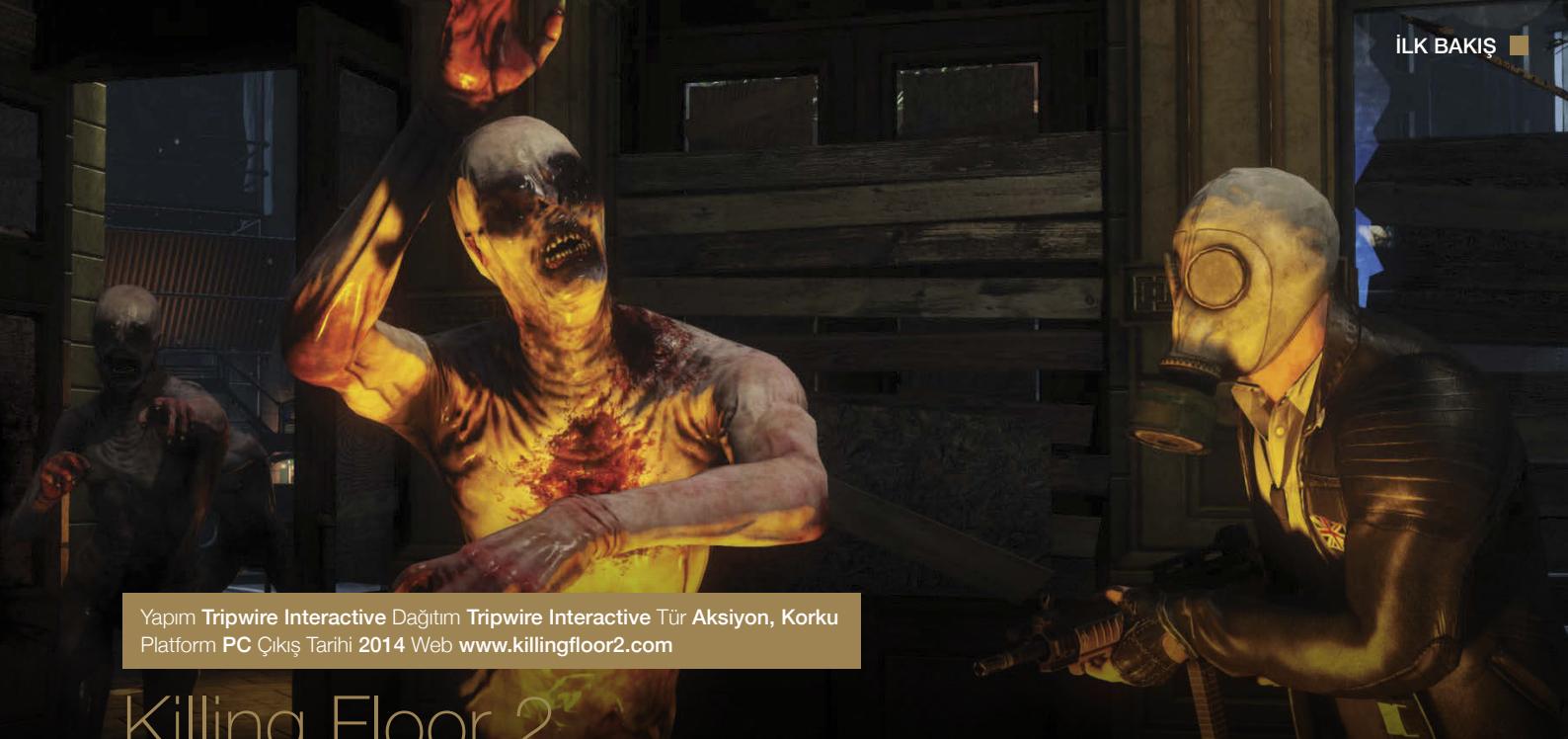
Oyunun bu test sürümünde kısıtlı sayıda bölüm ve kısıtlı sayıda koyun özelliği bulunuyor, dolayısıyla burada okuyacağınız nihai düşüncelerim değil. Bir bölüme başladığımızda ilk önce kaç tane koyunu kurtarmamız gerektiğine bakıyor, ardından da şöyle bir yolumuzu gözlemliyoruz. Koyunlar ne yönden gidecek, nerede ve hangi özelliği kullanmak lazımlı, bölüm uzun mu, kısa mı, hepsine bir bakıyo-ruz. Ardından koyunlarımız dökülmeye başlıyor ve genellikle de hiçbir özelliğe sahip olmadan bölüme başlıyoruz. Koyunlar ancak çeşitli kutuların üzerinden geçtikten sonra bir özelliğe sahip oluyor ama bu özellik de sadece belirli sayıda koyuna yetecek kadar veriliyor. (Test bölgelerinde gayet yeterliydi sayılar.) Özellikleri koyunlara vermenin iki yolu var; bir tanesi tek tek seçmek, diğeri de sağ tuşla büyük bir daire yaratıp, sol tuşla da o dairenin içinde kalan koyunların tümüne aynı özelliğini vermek. (Zamanında Lemmings'te böyle bir özellik olsaymış harika olurmuş.)

Peki, nedir bu özellikler? Test sürümünde koyun-

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

Bir eleştirim bölgelere olacak zira hepsi fazla-sıyla karışık bir görüntüye sahip. Tamam, konsepti biliyoruz; devasa bir makinenin içindeyimiz gibi bir hava yaratılmaya çalışılmış ama art arda aynı tip yerlerde olmak oyunun monotonmasına neden olabilir. Belki oyunun tam sürümünde farklı tema-larda bölgeler olur da bizim de havamız değişir... Umut veren, eğlenceli bir oyun Flockers. Özellikle bulmaca oyunu sevenleri bayağı bir tatmin edecektir. ■ Tuna Şentuna





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

Killing Floor 2

Âşıklar şehrin kana buluyoruz!

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

Horzine Biotech yine bir işler karıştırıyor!

Peki ya Paris'te ne isimiz var? Killing Floor, hikâye anlamında pek doyurucu olmasa da Killing Floor 2'de bu sıkıntı aşılabilecek gibi görünüyor. Yayınlanan fragmmana baklığımızda, biyoteknoloji alanında gelişmelerle öncü olmaya aday Horzine Biotech'in insan genleri üzerinde çalışmalar yaptığı anlaşılmıyor. Horzine Biotech'in sloganlarından birisinin "Evrimin yaratıcılarıyız." olması da bu firmanın yine çok büyük işler peşinde olduğuna ve biyolojik bir silah veya virüs yaratıp ortalığı yeniden cehenneme çevireceğine işaret ediyor. Tabii ki olaylar bu sefer Londra yerine Paris'te patlak verecek. (Bence sırada İstanbul var.)

Nemesis mi o?

Oyunun esas noktası olan düşman türleriyle başlayalım. Killing Floor, düşman çeşitliliği açısından oldukça zengin bir oyndu. Oyunda dokuz çeşit düşman bulunmaktadır ve özgünlük anlamında bütün düşmanların kendine has belirli özellikleri vardı. "Stalker" olarak adlandırdığımız sapık arkadaşlarımız görünmez olabiliyordu mesela. Tüm zombi oyuncularının olmazsa olmazı Bloat(er)'lar da aynı şekilde Killing Floor'da mevcuttu. Patriarch'ımızı da unutmamak gereklidir; oyundan nihai canavar yeri geldiğinde bizi terlettiyor ve eski dostumuz Nemesis'i rahmetle anmamam sebep oluyordu. Bu düşmanlar, Killing Floor 2'de de ufak değişimlerle karşımıza gelecek gibi. Paris'in cılıcılı bicili ara sokaklarında görünmezlik özelliğini Stalker ve dev arkadaşımız Patriarch benzeri mutant'larla savaslığıını

gördüğümüz ekran görüntüleri bunu işaret ediyor. Bu anlamda eski düşman kütüphanesini ufak değişikliklerle önemizde sunacak oyun, bunun ötesinde en büyük değişikliği oyunun karakter animasyonlarında ve parçalanma fiziklerinde gösterecek. Biraz da grafiklerden bahsedelim. Grafiksel anlamda abartılacak kadar bir gelişim göstermediğini düşündüğüm oyundan, en büyük gelişimi zombilerin parçalanma animasyonlarında ve kan efektlerinde göstermiş. Vurdugunuz düşmandan adeta oluk oluk fışkıran kan oldukça etkileyici duruyor ve sıçradığı yerde o şekilde kalyor. Buradan yola çıkarak ortalığın kan gölüne döneceğini söyleyebiliriz. Kafadan isabet eden vuruşlarda mutant'ların kafasının dört - beş parça halinde dağılması, vurdugunuz kısmın önce kopması ve sonraki vuruşlarda parçalanması da oyundaki karakter parçalanma animasyonlarında ilerleme kaydedildiğinin bir göstergesi. Işıklardırmalar baktığımızda da daha gelişmiş ışıklardırmalar ve gölgeler gözüümüze çarpıyor. Çıkış tarihinin çok yakın olduğu söylemekle birlikte elimizde kesin bir tarih bulunmamakta. Oyunun Steam'de erken erişime açılacağı da belirtiliyor. Siz en iyi Killing Floor'u bir daha yükleyin ve biraz pratik yapın. Benden söylemesi. Au revoir! ■

▼ Çok kafalar uçacak



ROCKO@PSİKIYATR

"Ölü oyunlar görüyorum." - Şefik Akkoç



Drakengard 3

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

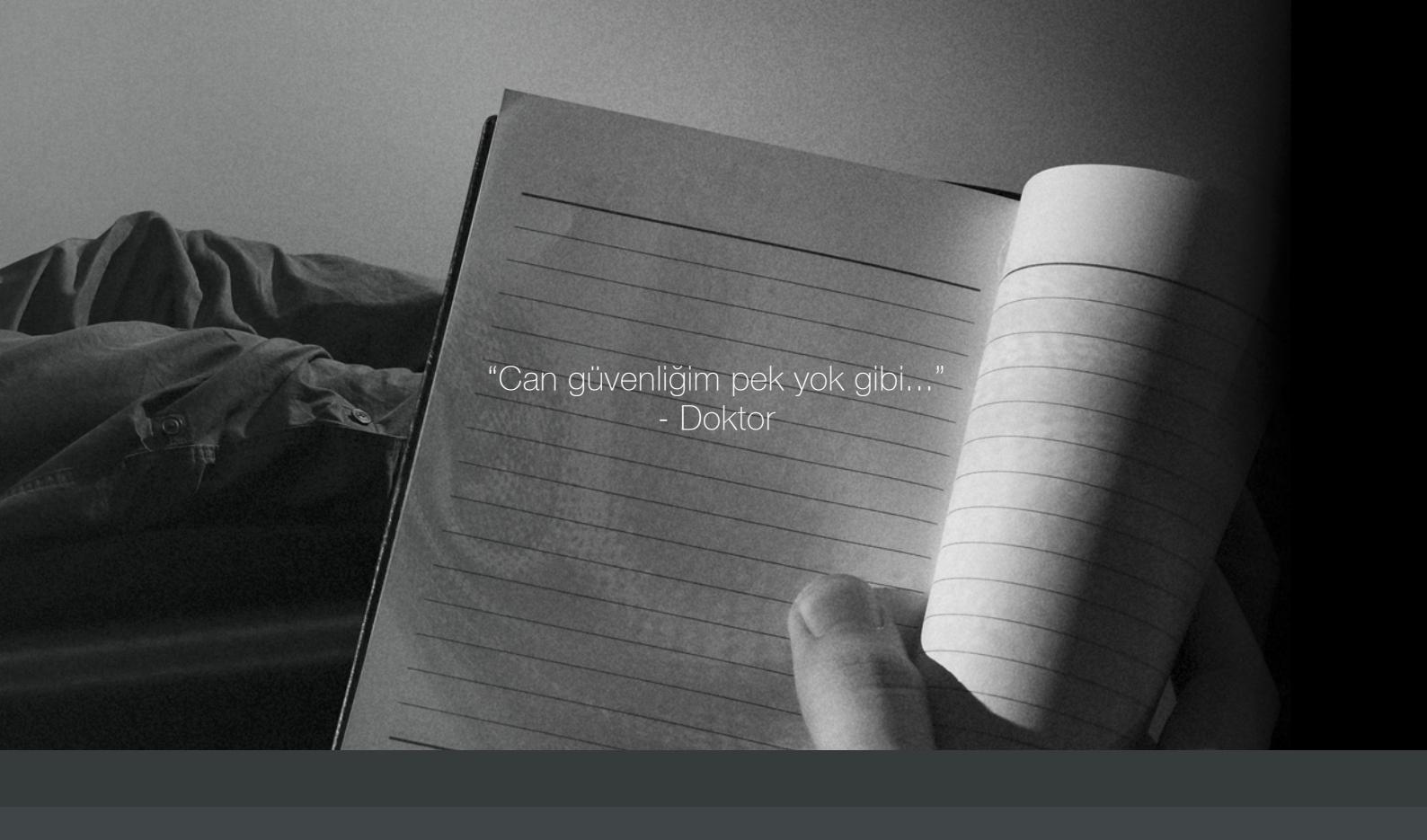
Bence insanlar oturup konuşabilir, ortada bir sorun varsa konuşarak halledebilirler. İki kavga, hatta savaş boyutuna getirmek en son nokta olmalı. Tamam, ben de pek barışçıl bir insan değilim, sınırlarınca saldırganlaşabiliyorum ve hatta birçok kez senin de boynuna sarıldım ama sen bana bakma doktor,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



Hyperdimension Neptunia: PP

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

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



“Can güvenliğim pek yok gibi...”

- Doktor



Nutjitsu

Yapım **NinjaBee**

Dağıtım **NinjaBee**

Tür **Aksiyon, Macera**

Web www.ninjabee.com/games/nutjitsu

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



Starlight Inception

Yapım **Escape Hatch Entertainment**

Dağıtım **Escape Hatch Entertainment**

Tür **Aksiyon, Simülasyon**

Web www.starlightinception.com

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



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

İNCELEME

Altın ★

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★

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

Bronz ★

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



Watch_Dogs

Herkesin hayali değil midir bir şeyleri hack'lemek?

Sayfa 56



Wolfenstein

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

Sayfa 62



Titanfall

Mevcut haritalardan sıkılanlara, Titan
kullanımına uygun yepyeni mekânlar

Sayfa 71



Dark Souls II

Konsol sahipleri çöktürdü, şimdi sıra
klavye ve mouse parçalamakta!

Sayfa 77



Yapım **Ubisoft Montreal**

Dağıtım **Ubisoft**

Tür Aksiyon

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

Web www.watchdogs.com

Türkiye Dağıtıcı Aral, Playstore





WATCHDOGS

TEK ADAM, TEK ŞEHİR, TEK BİR GÜC

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

Lakin göründüğünüz, bir bilgisayar işgal etmek ne kadar kolay. Ve düşünün ki o bilgisayar birçok şeyi kontrol eden bir sunucu olsa, bir anda her şeyi mahvetmemiz de işten bile değil.

Bu bağlamda düşünüyoruz ve koskoca Chicago'nun tek bir işletim sistemiyle, tek bir kaynaktan yönetilmesi ne kadar yanlış, değil mi?

DedSec ile randevu

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

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

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

Banka hesabı dediğin...

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

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

kontrolünde olan sistemlere giriş yapıp bunları kullanıyor.

Mesela neler yapabiliyor? Güvenlik kameralarını istediği gibi kullanabiliyor, köprüleri indirip kaldırabiliyor, bizde olmayan ama özellikle İngiltere'de çokça kullanılan elektronik arabaların kontrol edebiliyor, yerin altından geçen boruları patlatabiliyor, kapıları açıyor, asansör çağırabiliyor... Anlayacağınız Aiden,

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



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

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

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

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

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

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

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

soft şu özellikle bile tüm Chicago'yu bir oyun parkuruna çevirmeye başarmış ki Rockstar'in bu konuda büyük bir eksiği var bana sorarsınız.

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

sizi de görürse hemen kaçmaya bakiyorsunuz, yoksa öldürülme riskiniz var. Fark edilmemek için yapabilecekleriniz arasında yüksekte bir noktaya konuşlanıp aşağıda rakip oyuncunun deli danalar gibi koşmasını izlemek var, bir arabayı çalıp park etmiş araçların arasında kontağı! kapatıp beklemek var veya izbe bir yerde sessizce beklemek de olası. Şu oyun modunda ilk defa dijital saldırıyla uğradığında rakip oyuncuya tam işlemin bitmesine %1 kala yakalandım ve bu sırada ellerim titriyordu! Kisacası Online Hacking eğlenceli, mutlaka denenmelii. (Assassin's Creed esintileri görmemiğimi de sanma Ubisoft!)

Kırı para

Hemen bir eleştiri: Oyunun hikâye kısmı maale-

Online Decryption, en eğlenceli online oyun modlarından biri.



Eğlence ve Para

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

Satranç

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

Bul karayı, al parayı

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

Poker

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

İçelim, güzelleşelim

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



Cash Run

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

NVZN

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

Dijital Seyahat

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

Madness

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

Spider-Tank

Normal oyunda çevreyi yakıp yıkacak pek bir araca sahip olamıyoruz maalefes ama Spider-Tank'te bize mekanik ve kocaman bir örümcek'in kontrolü veriliyor. Makineli tüfeye ve roket-

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

Psychedelic

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



Alone

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

> Bunların hepsini ben mi yaptım?

"Oyunda yapacak o kadar çok iş var ki." dediğimi hatırlıyor ve ekliyorum: Bu işleri takip etmek zorlaşabiliyor! Bunun için de cep telefonumuzdan bir uygulama olarak ulaşabileceğimiz (Cep telefonunda birtakım uygulamalar var ki bunlar aslında birer menü öğesi.) Progression kısmına uğruyor ve kocaman bir çemberle karşılaşıyoruz. Ana görevlerde ne yapmışız, yan görevlerin kaçını bitirmişiz, mini oyunlarla aramız nasıl, soruşturmalar ne durumda, online arenadaki performansımız nasıl, hepsine tek tek bakabiliyoruz. Resmen bir çeşit yol haritası gibi gözüken bu kısmı kim düşünmüşse çok iyi etmiş. Böyleslikle oyunun hangi kısımlarıyla hiç ilgilenmemişsiniz hemen anlıyor ve yaptığıınız her işin de bir Progression öğesi olarak işleneceğini bilip oyuna daha da bir bağlanırsınız. (GTA'daki görev dışı amaçsızlık beni çok sıkışmış, daha da iyi anlıyorum şimdi.)

Size mini oyunları bu sayfalardaki kutularda anlattım, geriye yan görevler ve soruşturmalar / incelemler kaldırıldı anlatılmamış.

Yan görev çeşitliliği bence yeterli değil. Dört farklı tipte suç olayına müdahale edebiliyoruz ve bunlar da genellikle birbirinin aynı tipte

oynanişti getiriyor ekranı. Farklı bölgelerde geçişlerde yan görevleri art arda yapmak pek istemiyorsunuz.

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

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

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



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





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

Tut dosayı, tut!

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

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

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

beklediğim oluyordu.)

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

Tüm bu online oyun modlarının oyun içerisinde çağrılabilmesi de harika gerçekten. Yani ana menüye dönüp online oyun sekmesinden modları sıralayınsanız. Ya oyundaki cep telefonunuzdan bir oyun modu için arama başlatıyor ya da size gelen teklifi tek tuşla kabul edip online bir oyuna ıslanırsınız.

Mükemmel olmasa da oyунun online kısmını bayağı bir beğendim. Özellikle de Online Hacking ve Online Decryption çok eğlenceli.

Suya girdim, çıkmak bilmedim

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

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

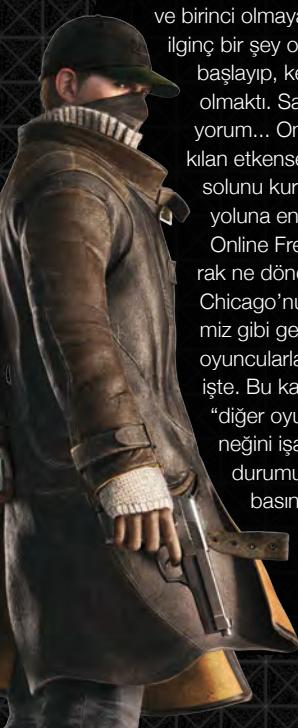
Yalnız şöyledir detay gözüme çarptı; her ne kadar suyun altı gözükmem olsa da bir oyunda gördüğüm en sağlam su animasyonu burada. Bir ara hava bulutlandı hatta, ben de iskeleyediydim; bir motor iskeleye yanaşırken o kadar gerçekçi bir görüntü oluşturdu ki eğer Aiden'in görselliği daha gerçekçi olsaydı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

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

WATCH DOGS

- ⊕ İnsanların hayatlarını gözetleyebilme
 - ⊕ Yapılacak tonlu iş
 - ⊕ Eğlenceli online oyun modları
 - ⊖ Derinlik ve atmosfer zayıf
- Alternatif Grand Theft Auto V

8,8





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



Telleri Koparmak

Elime ilk defa lazer kesici verildiğinde ve bir demir telle karşılaşlığında teli resmen kese medimchunkü oyunun bize o teli istediğimiz şekilde kesebilme özgürlüğü vereceğini düşünmüyordum.

Aynı şekilde demir levhaları da istediğimiz gibi kesebileceğimiz oyundaki bu detay çok hoşuma gitti.

Wolfenstein: The New Order ★

Savaşı Almanlar kazandığında...

Her şey Almanya'nın bir anda delirmesiyle başladı. Almanya, Fransa, işte oradaki diğer ülkeler (Coğrafyam aşırı kötümüş misal.) kardeş kardeş otururken, Almanya bir anda bunaldı ve "Ayh çekilin etrafımdan yaaa, biraz rahat verin!" dedi, kaçmaya çalıştığı ortamdan. Tabii ülkesin sen, insan değil, bir yere gidemedi.

Eh, ama Avusturya'sı, Fransa'sı, ne bileyim, İsviçre'si, Polonya'sı hep orada... Almanya, Avusturya'yı zaten hemen kafaladı, Avusturya, "Ben senin yanındayım hocam." dedi. Fransa hiçbir yere gitmeyeceğini açıkladı, İngiltere kinama mesajı yolladı, ABD savaş uçaklarını hazır etti, Polonya korktu, İsviçre'ye, "Beni ilgilendirmez." dedi, hiçbir şey onu bir daha ilgilendirmeden.

Almanya bir oraya, bir buraya sataşmaya başladı. Kötü kötü şeyler yaptı. (Çocuklara anlatır gibi anlat dediler...) Ne Polonya'sı kaldı, ne Fransa'sı... ABD ve İngiltere güçlündü ama olmadı. Meğer Almanya gizliden gizli nükleer çalışmalar içerisindeydi; New York'un tam göbeğine, Manhattan'a bir atom bombası... ABD teslim olduğunu açıkladı. İngiltere direndi belki ama o da yıldı sonunda.

Ne İtalya'sı kaldı, ne de tarafsız İsviçre'si. Avrupa tamamıyla Almanya'nın olmuştu, Almanya artık dört üç tarafı denizlerle çevrili şahane bir yarımdaydı. Üstelik okyanusun ötesinde kendine ait devasa, ABD adında bir adası bile vardı. Tabii ABD adanın ortası sayılır, Kanada'sı falan da var, Almanya tüm kıtayı bir tatil cennetine döndürmek için Kanada'yı, Brezilya'yı, Arjantin'i de ele geçirdi, şöyle derin bir nefes aldı.

Aldı almasına fakat bir adaya sahip olmak başkayıdı, bir ada olmak başka! Dünyanın dört bir tarafı denizlerle çevrili olduğundan gözünü doğuya dikti. Rusya zaten per perişan, iki kuşatmanın ardından Rusya cebe indi. Geriye ne kaldı, Asya... Çin direndi, Japonya kamikaze saldırıyla tehdit etti ama olmadı. Almanya hepsini yuttu ve dünya hâkimiyetine kavuştu.

Artık herkes Hitler'in izinden ilerlemek zorundaydı, artık dünya Almanya'ydı... Hepimize hayırlı, uğurlu olsun.

Çok yıllar önce...

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

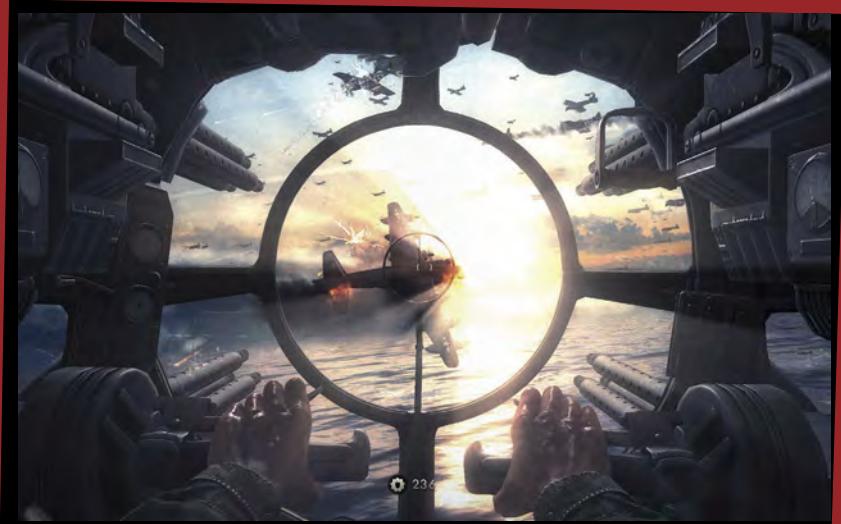




olarak kullanabilecek robotlar üretiyorlar. Kapkarlık ve ileri demokrasi dolu bir dünyadaya biz, William "B.J." Blazkowic olarak zayıf bir işyanda rol alıyor, düzeni değiştirmek için büyük bir savaşa giriyoruz. 1946 yılında başlıyor oyun. Üç yetenekli arkadaş olarak Nazilerin teknoloji laboratuvarına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

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

O kadar kurşunu yiyp de iyileşebilen bir insanın, bir



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

Alternatif tarih

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





^ Bu aracı kullanabilmek iyi olurdu ama maaalesef o düşmanımız.

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

Robot da neymiş...

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

Açıkçası ben oyunun bu şekilde özel tasarımlara



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

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

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

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

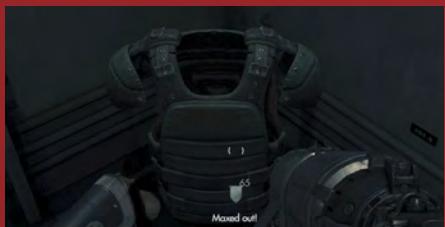
Kiymet koptuğunda, elimizdeki silahları kullanmaktan çekinmediğimizde yapmamız gereken, düşmanları olabildiğince "headshot"la yere indirmek zira çoğu sağlam bir zırh bulunuyor. Bazi düşmanlara headshot bile işlemiyor, onlara direkt bombayı salıyorsunuz. Bomba kullanımının en çok işe yaradığı oyunlardan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





Sahipsiz bulduñ kap, kurşun gördün kaç

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



Sağlık paketleri

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

Zırh

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

Altınlar

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



Plaklar

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

Enigma kodları

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





Yetenekliyen, kazanırsın...

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

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

Görünmezim!

Sessizce ilerlemekse oyunda en çok kullandığım takтиklerden oldu. Machine Studios yapay zekâyı da biraz daha şaşkınlıkla birakmış sağı olsun; böylece düşmanlarımız bizi anında görmeyip. Önlerine söyle bir çıkışın hemen kaçarsak, "Ha, o neydi?" gibilerinden bir merak nidası atıyor ama alarma geçmiyorlar. Biz de arkalarını dönmelerini bekleyip onları tek vuruşta ortadan kaldırıyoruz.

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



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

zi tehlikeye atmıyorsunuz. Gizlilikle öldürülmesi gereken en önemli karakterlerse sinyali ekranın sağ üst kısmında gösterilen (Yakınlık sinyali) komutanlar. Eğer bunlar alarma geçerse sürekli asker yağmaya başlıyor ve bu ayaklı sirenı öldürmeden de askerlerin sonu gelmiyor. Birilerini öldürmediğimiz kısımlar da yok değil oyunda; hatta bu anlar, Wolfenstein'in iyi bir oyun olmasını sağlayan, üstünde emek verildiğini gösteren ve senaryoyu hissetmemizi sağlayan kısımları oluşturuyor. Misal, oyunun bir yerinde, bir treni biniyor ve bir başka vagona kahve götürüyormuş gibi bir rol içine giriyoruz. Tam ilerlerken iki tane yüksek rütbeli, garip tip bizi durduruyor. Bir tanesi feminen bir erkek, diğeri de orta yaşı geçmiş bir kadın. İkisinin garip ilişkisi hemen gözümüze çarpıyor ama daha da kötüsü, kadın bizi zorda masasına oturtuyor. Sonuçta "undercover" bir iş üzerindeyiz ve kimliğimiz anlaşılmamalı. Bizi çağrıldıklarıyla başlayan gerginlik, oturmamızla daha da artıyor. Kadın sürekli konuşuyor, bizim Aryan ırkı olup olmadığımdan sorguluyor. Ve sonra fotoğraflar çıkıyor ortaya. Bir çeşit psikolojik teste tabi tutuluyoruz. "Sana hangisi şu konuyu hatırlatıyor?" diye soruyor kadın, biz de fotoğraflardan bir tanesini seçiyoruz. Her an bir hata yapıp yakayı ele verecekmiş gibi bir hava esiyor. Gerginlik artıyor ve... Sahnenin sonunda ne olduğunu söylemeyeceğim fakat böylesine bir anın oyunda bulunması gerçekten bu alternatif zaman diliminin nasıl bir şey olduğunu hissetmemizde yardımcı oluyor.

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





Komutanları sessizce ortadan kaldırın en temiz; böylece destek çağrıramıyorlar.

görüyoruz ki Wolfenstein'daki emeği anlamak hiç zor olmuyor.

İşin daha da güzel tarafı, Call of Duty ve Battlefield oyunlarındaki gibi kimse önmüzdə koşup "Şimdi saklan, şimdi şuraya git, şimdi atla, şimdi koş!" demiyor, yolumuzu kendimiz çiziyoruz. Daha önceki yazılarımada da bu tutumdan çok sıkıldığımı, salak yerine konmaktan bıktığımı söylemiştim. Nereye, nasıl gideceğimi bilmiyorsam zaten oyun kendi kendini oynasın, beni niye yoruyorsunuz? Wolfenstein bu bağlamda eskiye bağlı bir oynanış barındırıyor bünyesinde. Eskiden de tek başımızdaydık, eskiden de karakterimiz kendi kendine iyileşmezdi, eskiden de zor durumda kalınca yapabileceğimiz pek bir şey yoktu. Hele ki biraz daha zor oyun seviyelerinde mücadele tamamıyla bizim omuzlarımıza yükleniyor ve oyundan daha da keyif alıyoruz.

Yeni nesil

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

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

Oyunun eksiklikleri arasında multiplayer modunun olmaması bulunabilir belki ama benim görüşüm, zaten burada olacak olan bir multiplayer modunun zaten pek oynamayacağı yönünde. Piyasada online kısmı kuvvetli Call of Duty, Battlefield ve Titanfall gibi oyunlar varken kim gelsin de Wolfenstein'in multiplayer'ında takilsın. Yaptımcı ekip de öngörülu davranışın multiplayer kısmını oyunun tasarım aşamasında rafa kaldırılmış.

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

Wolfenstein: The New Order

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

■ Alternatif **Call of Duty: Ghosts**

8,6



CHIP'TEN HERKESE "PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILIĞA GİRİŞ" EĞİTİMİ

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



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



VİDEO EĞİTİM



CHIP Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!



Monochroma

Uçurtmanın laneti

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

Siyah

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

Beyaz

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

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

Kırmızı

Dört ana bölümden oluşan Monochroma, her bölümde bizi farklı temada yerbere götürüyor. Taşradan başlayan yolculuk önce şehrə, sonra fabrikaya ve en sonunda da zipline uzanıyor. Çevre değişiyor belki ama baki kalan şey karanlık ve boğucu atmosfer. Atmosferi güçlendiren bir etken de Gevende'nin hazırladığı başarılı müzipler. Kulağı tırmalayan tek seyse monoton ses efektleri... Özellikle ayak seslerinin beyin hücrelerimden bir miktar götürdüğünü söylemeden edemeyeceğim. Oyunun bir diğer rahatsız edici yanı da oynanışa etki eden ufak tefek teknik detaylar. Zaman zaman karakterin hareketleri, zaman zaman da kontroller can sıkabiliyor ama yine de bunların hiçbirini sinir krizi geçirmemize sebep olacak seviyeye çıkmıyor. Sadece doğru şekilde ziplayamıyor, istediğiniz yere tutunamıyor ve düşüp ölüyorsunuz. (Olay çıkarmaya gerek yok.) Fark ettiyseniz oyunda olup biten ana meseleyi anlatmadım, zaten oyun da anlatmıyor, sadece gösteriyor, görüp algılamamızı bekliyor ki bu da oyunun ince detaylarından biri. Zaten sırtını görsel tarzına ve atmosferine dayayan Monochroma, en iyи de bunu beceriyor ama dediğim gibi, oyunu oynamak bazen zorlaşıbiliyor. Buna rağmen platform türüne ilgi duyanların es geçmemesi gereken bir yapımdır, benden söylemesi. ■ **Şefik Akkoç**

Monochroma

- ⊕ Görsel tarz
- ⊕ Sağlam atmosfer
- ⊕ Başarılı müzipler
- ⊕ Zorlayıcı bulmacalar
- ⊕ Monoton ses efektleri
- ⊖ Oynanışı aksatan hatalar

6,5

■ Alternatif Max: The Curse of Brotherhood

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





Tropico 5 ★

Diktatörün el kitabı!

Havalaların iyiden iyiye ınsındığı şu günlerde, tropikal bir adada tatil yapmaktan daha güzel ne olabilir ki? "O güzeliş adanın yönetimini ele geçirip kuracağımız diktatörlük rejimiyle hüküm sürmek!" dediğinizi duyar gibiyim. Öyleyse güneş gözlüklerimizi ve mayolarımızı hazırlamanın vakti geldi çünkü masmavi okyanusun ortasındaki fırstalar adası Tropico, "El Presidente"sini arıyor!

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

Kral tarafından vali olarak atandığımız adada ilk olarak dönemin siyasi taraflarından kralcilar ve devrimciler arasında kalyoruz. Bağımsızlığını ilan edebilmek adına devrimcilerle işbirliği yapmaya başlamadan önce halkın onayını almamız gerekiyor. Halkın onayını alana kadar da kralcılara "dayı" demek, olası ayaklanmaların önlenmesine yardımcı olabiliyor. Halkın desteği, hazinedeki para miktarı ve bir sonraki seçime kadar olan süre El Presidente'nin yol haritmasını belirliyor. Seçime kadar olan süre, tamamladığımız görevler sonrası elde ettigimiz ödüllerle uzatılabilir. Seçime iyi hazırlanmadığımız, halkın desteğini seve seve kazanmadığımız zamanlardaysa devreye El Presidente'nin karanlık yüzü giriyor. Sıkıyonetim ilan edip seçimleri iptal edebiliyor, rakibimiz hakkında karalama kampanyaları başlatıyor ya da bir anayasa değişikliğiyle oy yetkisini sadece bizi destekleyen kesimlere verebiliyoruz. Zaman ilerledikçe kolonileşme döneminden, dünya savaşlarına, Soğuk Savaş'tan, modern zamanlara kadar dünyayı değiştiren olayların etkisinde kalan El Presidente her defasında bir seçim yapmak zorunda kalıyor. Dünya savaşları sırasında Mihver Devletleri ve Müttefik Devletleri, Soğuk Savaş sırasında ABD ve SSCB, modern zamanlarda ABD, Rusya, Çin, Orta Doğu ve Avrupa Birliği arasında bir seçim yapmamız gerekiyor. Bu arada herhangi bir seçim yapıp diğer tarafı bastırmaya çalışmak, hiçbir seçim yapmamaktan daha çok koltugumuzu sağlamlaştırıyor. Yaptığımız seçime göre ticaretimize yön vermemiz gerekiyor, halkın desteği arkamızdaysa para kazanmak adına iki tarafla birden ticareti sıcak tutabiliyoruz. Seçimizden memnun kalmayan devletlerin bize savaş açarak adamızı işgal etmeye çalışması da yaptığımız seçim bir diğer etkisi olarak göze çarpıyor. Bu saldırılardan korunabilelimizin tek yoluza zamanında bilime yaptığımız yatırımları ve araştırmaları kullanarak Tropico'yu daha önce olmadığı kadar silahlandırmaktan geçiyor. Bütün bunların yanında İsviçre bankalarındaki hesabımızı doldurmaya, bu parayla da El Presidente'mizi daha da güclü hale getirmeye çalışmakta fayda var. Bu yaz tropikal bir adada tatil planınız yoksa sizleri de El Presidente'nin koltuğuna bekleriz! ■ **Ahmet Ridvan Potur**



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

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

Tropico 5

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

■ Alternatif SimCity

8,8



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

Titanfall: Expedition

Yeni ortamlara akalım

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

Expedition, Titanfall'un ilk indirilebilir içerik paketi (DLC) olarak 15 Mayıs'ta satışa sunuldu. Ha, Titanfall'u alırken yanına Season Pass'i yapıştırınlar için yemek hazırlı zaten. Peki, ne var bu DLC'nin içinde? Her multiplayer FPS oyunu için hazırlanan DLC'de ne varsa aynısı. Aslında tahmin edeceğinizden azı var belki de; sadece üç tane harita. Evet, 9,99\$'lık bu DLC'den sadece üç adet harita çıkıyor, o kadar. Bu açıdan bakıldığına zayıf bir DLC olarak görüyorum Expedition'ı ama Titanfall'a gönül verenler için bu meblağ gözden çıkarılabilcek seviyede.

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

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

Titanfall: Expedition

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

Alternatif Mirror's Edge

7,0

Season Pass

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

▼ Ormanlık arazide düşmanları görmek daha zor.





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



Unreal Engine

Daylight'in oyun motoru UE4. Kaplama ve ışıklandırma anlamında UE3'ün devamı olarak gelişmiş bir yüze gelen motor, sonunda Daylight ile kendini gösterdi.

Beyut olarak PS4'te 2 GB yer kaplayan oyun, grafiksel anlamda pek bir bekleneni içerisinde olmamamız gereğinin sinyallerini verse de bizi inceden gülümseteceğ şekilde memnun ediyor. Öte yandan düz yolda yürürken duvarın öteki tarafına geçme, merdivenlerden aşağıya düşme gibi nice hataya karşı karşıya kalma ihtimaliniz de yüksek.

Daylight

İsminin aksine, bu oyunda size gün yüzü yok!

Outlast'ı oynadıktan sonra oyunun tadı gerçekten da-

mağında kalmıştı. Oyunu kapattığında her anlamda etkilendığım farkındaydım. Ortada güzel kurgulanmış bir senaryo, orijinal olmaya aday karakterler, güzel grafikler ve oynanış mekanikleri vardı. Akıl hastanesindeki atmosfer, içinizdeki tedirginlik haliyle birleşince korkmamak zaten mümkün değildi. Daylight'ı açarken de beklediğim şey, en azından Outlast'tan bir şeyler öğrenmiş olabileceğiydi. Kendimi daha da fazla bekletmek de istemiyordum, dayanmadım ve "X"e bastım.

Oyuna başladığınız an itibarıyle telefonunuza görüyor ve hemen ona sanlıyorsunuz, bu telefonun ekranındaysa oyunda en acil ihtiyaçlarınızdan biri olan harita bulunmakta. Bu haritayı kullanarak gitgide karmaşıklan koridorlara geniş bir bakış ve toplamayı unuttığınız nesneleri bulmak için diğer yönlere göz atıyorsunuz. (Daha çok sıçramak isterseniz...) Bu şekilde yön bilginiz üzerindeki hâkimiyeti koruma çabası içerisinde oluyorsunuz. Gelelim kullanılabilir eşyalara. Oyunda iki tür kullanılabilir eşya sahipsiniz: Size saldıran doğaüstü varlıklar defetmeye yarayan işaret fışığı ve hem ayak izlerinizi, hem de ipuçlarını görmeyi sağlayan bir lazer çubuğu. Mümkün mertebe kullandığınız lazer çubuğunu, ayak izlerinizi takip edip nerelevere girdiğinizi görmekten çok siz psikolojik olarak rahatlatacak ve aydınlığın o gevşetici tarafına taşıyacak bir kurtarıcı olarak görmeniz de oldukça doğal yaşanabilir.

Oyundaki amacımız şu: İçerisinde bulunduğu hastanenin karanlık ve sırlarla dolu geçmişine ait kalıntıları toplamak ve bunların neler olduğunu açıklık getirmek. Oyunda kendini devamlı şekilde tekrar eden bu düzende, topladığımız kalıntılar (Remnant) sonucu büyülü bir nesne oluşuyor ve bu nesneyi alarak ulaştığımız portal benzeri noktadan başarılı bir şekilde çıkıyoruz. Başlarda oldukça gergin ve bir o kadar da keyifli geçen bu süreç, üçüncü seferden sonra yerini, "Ne notmuş be, bir bitmediniz!" demenize sebep oluyor. Güzel olan noktaya bu yüzeyselliğin ve tekrar üstününün, her oynadığınızda kendini yenileyen bir harita düzeniyle kapatılmaya çalışılmış olması. Oyun'a her girdiğinizde farklı koridor düzenleriyle karşılaşığınız yapım, tek orijinalliğini bu noktada sergiliyor zira oyuna ikinci defa başladığında, çoğu şeyin yerinin değişmiş olduğunu gördüm. Bunun katkısı da yeniden oynanabilirlik olarak ön

plana çalışıyor. Bununla birlikte peşimizde at koştururan ablamız da farklı yerlerde ve hiç ummadık anlarında kendini gösterebiliyor. Dolayısıyla oyunu oynarken mesrabat tüketmemenizi önermekte bir sakınca görülmüyor. (Rica ederim.)

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

Daylight

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

■ Alternatif Outlast

6,0



Outlast: Whistleblower *

Tekere çomak sokarsan...

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

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

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

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

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

Outlast: Whistleblower

- + Eddie Gluskin
- + Başarılı atmosfer
- Kısa oyun süresi
- Düşman modellemesi kritiği

Alternatif Daylight

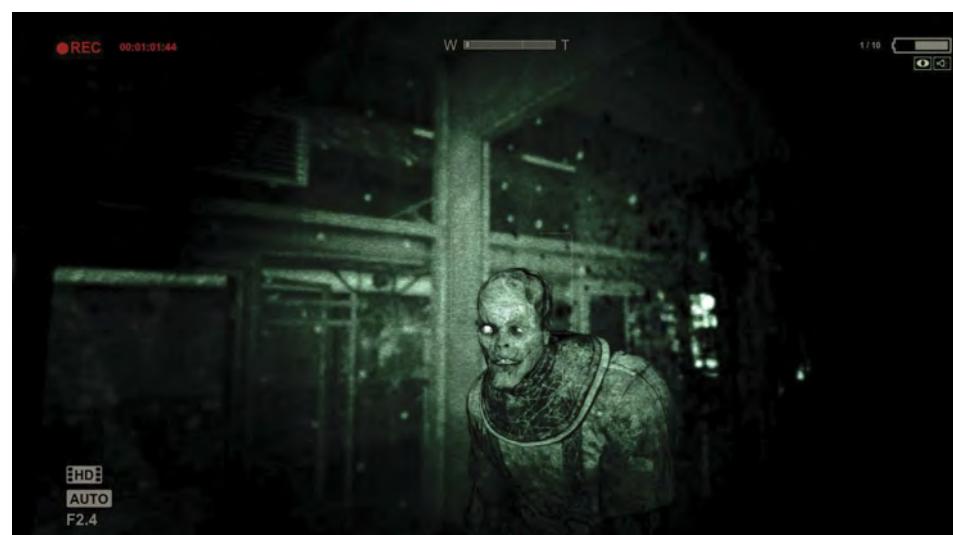
7,5

Eddie Gluskin

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



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



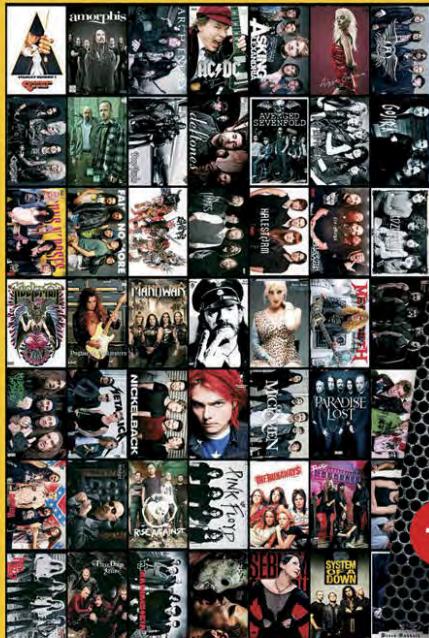
HEADBANGER

ROCK VE METAL DERGİSİ

66 SAYFA

50
58

Poster



ARTIK

BAĞIMSIZ!

Hediye
175
Bilet

66 SAYFA

50 POSTER

HEADBANGER

EVANESCENCE
Diskografisi mercek altında

IRON MAIDEN
Klasik Albüm: Seventh Son...

SYSTEM OF A DOWN
Nu-Metal'in en protest grubu

MARILYN MANSON
Unutulmaz incileriyle iñeride

2014

EN SERT YAZ

DEVLER İSTANBUL'DA!

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

METAL ALL STARS

TAYLOR MOMSEN vs. HAYLEY WILLIAMS

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

METALLICA

Eminize amade!

MANOWAR
Krallar ile 3 büyük randevu

AEROSMITH

Efsane ilk kez
Türkiye'de

KKTC
Fiyatı
€9,25
DE
057422488224

The Walking Dead: S02E03 In Harm's Way *

Sıra topluluk psikolojisinde!

Telltale Games'in oyunlarını artık sağır sultan bile duydum, şimdî bana her şeyi en baştan anlattırmanın zira ikinci sezonun üçüncü bölümünde geldik, vallahi sayfalarla sıgamam! Fakat şunu bilmeniz gerekiyor ki bu oyun bomba gibi ilerliyor ve firmanın ürettiği bölüm ilerleme mantığı bende feci bir hayranlık uyandırmaya başladı. Bildiğiniz üzere The Walking Dead, tipki dizi gibi ilerleyen bir oyun ve belirli aralıklarla yeni bölümler yayınıyor. Yeni sezon ilk iki bölümyle benden iyi notlar almayı başarmıştı ama üçüncü bölüm sanıyorum zirveye oynuyor...

Diktatör

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



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

Cevap verirken çok dikkat!

Yapımcı ekip bence konuşmaların oyuna olan etkisi konusunda üçüncü bölümde harika bir iş çıkarmış, yani daha çok uzun ve cevabı zor diyalog bulunuyor bu bölümde. Ne yapsanız biri incinir çünkü aynı ortamda sıkışmış olan her insanın yapacağı gibi, bireyler teker teker kafayı yapıyorlar. Bu noktada kızına zorla tokat attıran baba ya da birbirini gözünü kırmadan öldüren insanlar gibi görüntüler ile karşılaşıyoruz. Bizim işimizse her zaman olduğu gibi hayatı kalmak ama bir yandan da kimin ne olduğunu öğrenmeye çalışmak. Carver karakteri bu bölümde kesinlikle damgasını vurmuş. Genele baktığımızdaysa hem kişisel, hem de psikolojik şiddet konusunda zirve yapmış bir bölümle karşılaşacağınızın garantisini verebilirim.

Özellikle Luke'un bir anda ortaya çıkmasıyla işler iyiden iyiye arapsaçına dönüyor ki bence karakter olarak aldığı kararların büyük bir kısmı önceki bölümlerden akılımızda kalanlarla gerçekleşiyor. Oyunda bulunan farklı yüz hatlarını takip etmekse en önemli hamlelerden biri zira bu şekilde kimin, ne düşündüğünü az da olsa anlayabiliyoruz. S02E03 şu ana kadarki açık ara en iyi bölüm bence. Her türlü etkileşimi tek bir bölümde siğdırılmış ve insan psikolojisinin nelere kadir olabileceğini en şekilde yansımış olması, onu yeterince farklı bir hale getiriyor. ■ Ertuğrul Süngü

The Walking Dead: S02E03

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

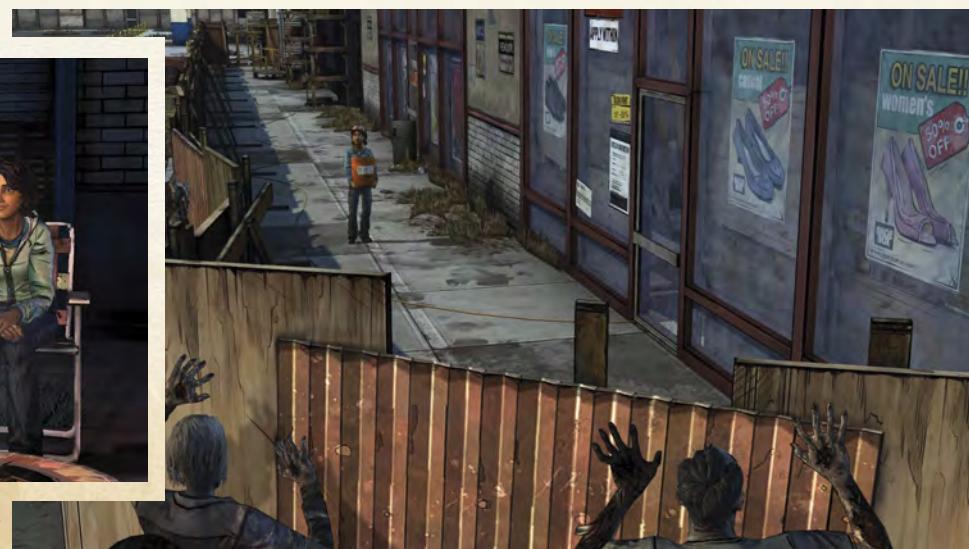
Alternatif The Wolf Among Us

8,4

Farklı Karakterler

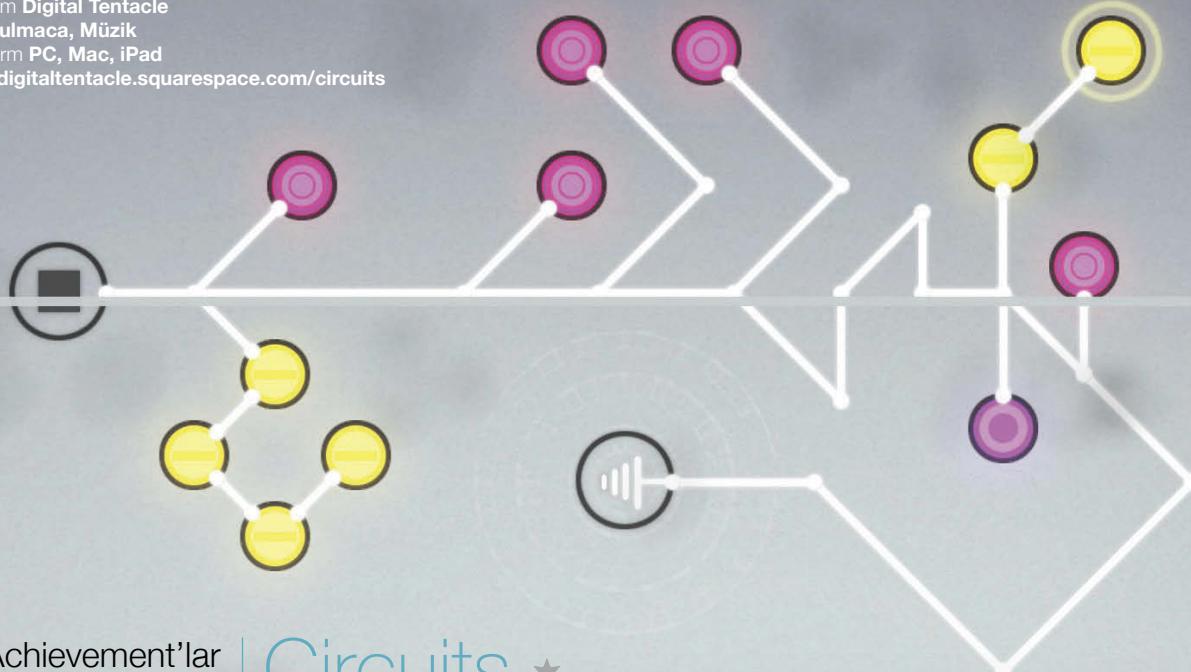
Telltale Games'in ilk oyundan beri karşısına çıkan karakterler hep birbirlerinden farklıydı. Eğer oyunu ilk bölümünden beri deneyim ediyorsanız, üçüncü bölümde kiminle, nasıl konuşacağınızı anlamış olmanız gerekiyor. Özellikle Carver konuşmalarında ona yandaş gözükmem bence ilerişi için büyük kolaylık sağlıyor. Yine de seçim sizin...

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





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



Achievement'lar

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

Circuits *

Müzik kulağınız var mı?

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

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

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

Bazı bölümler çok karışık olduğundan iki farklı ipucu sunuluyor bize. Bunlardan bir tanesi direkt olarak bir tonu olası gereken yere taşıyor ve onunla bir daha ilgilenmiyorsunuz. Diğer ipucuya biraz daha kullanışlı asla bakarsanız zira tam, "Tamamladım, her şey yerinde." diye düşünürken bu ipucu hatalınızı size gösteriyor. Maalesef her bölümde bu ipuçları bayağı az sayıda veriliyor ve ancak çok kritik durumlarda kullanmanız gerekiyor bu yüzden de.

Birbirini takip eden bölümler mantığından düşünülmüş oyunda bir senaryo, bir kurgu veya bir hikâye yok. Direkt oyuna ilk bölümünden başlıyor ve 25 bölüm boyunca ilerlemeye çalışıyorsunuz.

Oyunun grafiksel tarzi da bir hayli hoşuma gitti. Çok minimal, çok temiz grafiklere sahip oyun. Tonlar için seçilen renkler ve şekiller de neyi, nereye koymağınızı anlamamanızda büyük kolaylık sağlıyor.

Genel bir tavsiye vermem gerekiyse parçaçı bir kez en baştan sona mutlaka dinleyin. Ardından tek başına kalan tonları dinledikten hemen sonra o parçaçı arayın ve yerine koyn. Baştaki bölümleri bu şekilde kolaylıkla geçebileceksiniz zaten. İlerleyen bölümlerde de her şey yerli yerine gittikten sonra parçaçı bir kez daha dinleyip hangi tonların tekrarlandığına bakın ve tekrarları saymaya çalışın. Her şeyi dikkatlice yaptıktan sonra da zaten bölüm geçmenizde bir şey kalmıyor.

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

Circuits

- ⊕ Farklı oyun yapısı
- ⊕ Müzikler başarılı
- ⊖ Farklı türlerde müzikler olabilirildi

8,5

Alternatif Sound Shapes



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



Transistor *

Izometrik bir sanatsal tecrübe

Supergiant Games, ismi gibi süper dev bir oyun stüdyosu. Bastion’ı eminim hatırlıyorsunuz. Tok sesli anlatıcının insana o güven veren sesi ve efsane parçaları aklından hiç mi hiç çıkmıyor. Çok enteresan ve bir o kadar da etkileyici bir oyundu Bastion. Büyük bir yankı da uyandırmıştı çıktıığı dönemde. İşte Transistor, Bastion gibi harika bir oyunla çıkışgelen stüdyonun ikinci gözbebeği. Duyularım oldukça tarifsiz. Bu güzide yapının neresinden tutup sizlere göstersem, bilemedim. Bildiğim tek şey, bu oyuncun senenin en gözde yapımları arasına bir şekilde gireceği.

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

Oynanış nasıl peki? Oyun boyunca bölge bölge savasma mantığıyla ilerliyoruz. Her mintikadaki geniş alanlarda karımıza -oyunun gelecekçi yapısından da tahmin edeceğiniz üzere- çeşitli robotlar çıkıyor. Bu robotlara iki türlü saldırabiliyoruz; gerçek zamanlı veya stratejik. Oyunun ana dövüş sistemi bu noktada kendini gösteriyor. R2 ile açtığımız “zamanı dondurma” özelliğinde, sır tabanlı oyunlardaki gibi karşı tarafı beklemeye alıyor ve mücadele için planlı saldırır yapıyoruz. Fakat sonrasında enerjimizin dolması gerekiyor. Bu esnada da yaratıklar saldırıyor ve yoğun saldırılarda canımızı bir çırıpta kaybedebiliyoruz. Bu nedenle yeri geldiğinde gerçek zamanlı savaşabilir, yeri geldiğinde stratejik hamleler ya-

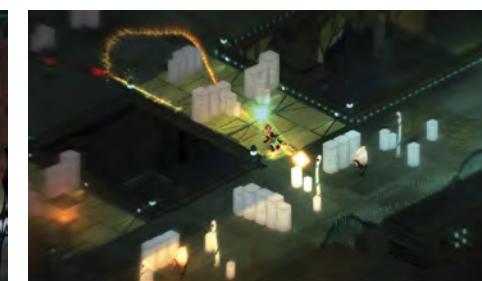
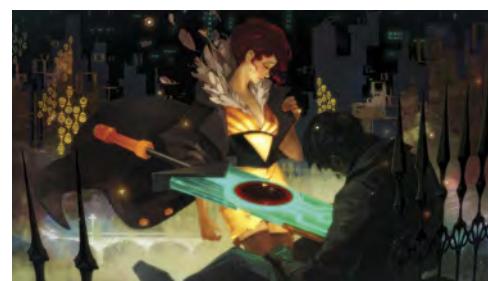
pabilirsınız. Peki, düşmanlara ne tür saldırır yapıyoruz? Mücadelelerde de aktif olarak kullanabileğimiz dört adet beceri var. Bu becerileri değiştirmek istediğimiz zaman oyun boyunca karımıza çıkan erişim noktaları kullanılıyor. Buralarda istemediğimiz becerileri çıkarıp, yerine başka beceriler ekleyip seçtiğimiz becerileri geliştirebiliyoruz. Becerilerini oynamaya şeşlinize göre belirlemek size kalmış. Ben az ama hızlı saldırırı seçip daha hızlı bir oyun deneyimi elde etmeyi amaçladım. Belki de siz daha ağır ve ölümcülARBeler vurmaya seçersiniz. Oyun bu şekilde, hazır olanı sunmak yerine deneyim edip keşfetmenizi ve öğrenmenizi sağlıyor. Yeteneklerinizi belirliyorsunuz fakat neyin, ne işe yaradığını mücadelelerde deneme yanlış yöntemiyle, düşे kalka öğrenmeniz gerekiyor. Deneysel ve keşifsel oynanış anlamında oldukça güzel bir özellik bu... Transistor ile size, farklı kombinasyonları kullanarak kendi dövüş stilinizi oyuna aktarma şansı sunuluyor. Bununla birlikte harika parçalara ve doyurucu bir hikâyeye de tanıklık etme şansına erişiyorsunuz. Bastion’dan hoşlandıysanız, ilk hedefiniz Transistor olmalı. Eğer ilk defa bu türde bir oyunu oynayacaksanız ve kendinize bir başlangıç noktası arıysanız, Transistor bunun için de harika bir seçim olacaktır. ■

Transistor

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

Alternatif Bastion

9,0



Arka Kapılar

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

POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA

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

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

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

SADECE
3,90
TL



HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

DB
DÖĞAN BİLGİ DAğıTMA



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



The Amazing Spider-Man 2

Bye bye Peter Parker...

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

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

Hepsи birbirine benzeyen birçok binanın arasında

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

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

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

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

■ Tuna Şentuna

The Amazing Spider-Man 2

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

■ Alternatif **Saints Row IV**

5,1

Stan Amca'nın Dükkanı

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





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



Chronology

Geçmiş mi, gelecek mi?

Geçmiş değiştirme fikri cezbedmiştir bizleri veya geleceği görmeyi merak etmişizdir. Bunun için hangımız kahve falları baktırmadık mı? "Üniversiteyi kazanabilecek miyiz?" veya "İyi bir iş bulabilecek miyiz?" gibi sorular, o malum filmleri, dizileri izlerken hep akıldızdır. Bu gibi sorular bizi etkilediği gibi, oyun yapımcılarını da etkilemiş ve birçok yapılmış ortaya çıkmıştır. Mayıs ayında yayımlanan ve incelediğim macera / bulmaca oyunu olan Chronology, türün sıradan oyunlarından ve bizi bölümüler arasında çözülmeye bekleyen sayısız bulmacaya davet ediyor. Ancak Chronology'nin türe getirdiği yenilikler hiç de yabana atılacak cinsten değil.

Zaman makinesi ve salıngözla çıktığımız bu yolculukta bizi hangi zorluklar bekliyor?



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

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

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

Chronology

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

Alternatif Portal



4,0



Stick it to The Man *

Kafaları kollayın!

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

El kol yapma, kafa kol yap!

Kafanızdan böyle bir kol çıktılığını düşünün. Tepkiniz ne olurdu? Delirdiğinizi sanardınız diye düşünüyorum. Ray de öyle düşünüyor; en azından alıscıya değil. Oyunun bize tanıtıldığı ve platform öğelerinin işleyişinin öğretildiği ilk bölümlerde Ray ile birlikte bu kola oldukça isınıyor ve bir daha hiç ayrılmayı istiyoruz. Peki, ya bu kolumn fonksiyonları nedir? Ulaşamadığınız yerlerde bulunan tutunma noktalara el atarak o noktalara ulaşabiliyor, insanların düşüncelerini okuyabiliyor ve oyunun ana oynanış unsuru olan çıkartmaları kullanabiliyorsunuz. Çıkartmalar, oyunda oldukça büyük bir yer edinmiş durumda. Oyunun isminden de yer edinen çıkartma odaklı oynanış, sağa sola koşmanıza, "Acaba



Yapım Ripstone Games

Dağıtım Zoink!

Tür Macera, Platform

Platform PC, PS3, PS4, Wii U, PS Vita

Web www.stickitgame.com

bu çıkartmayı nereye yapıştırısam?" şeklinde kafa yormaniza ve aynı mekânları defalarca turlamanıza neden oluyor. Mesela bakımsız dışlere sahip olduğu için eşinin onu terk ettiği bir adama dış çıkartması bulup yapıştırıyorsunuz ağızının tam ortasına, bunun karşılığında aldiğiniz bir çıkartma da bölümün başka bir kısmında sizinizi görüyor. Bu tür görevleri tamamlaymanız için bu kolu oyun boyunca olabilecek en aktif şekilde kullanıyorsunuz. Oldukça enteresan ve yaratıcı bir araç doğrusu ve kullanımı da bir o kadar keyifli.

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

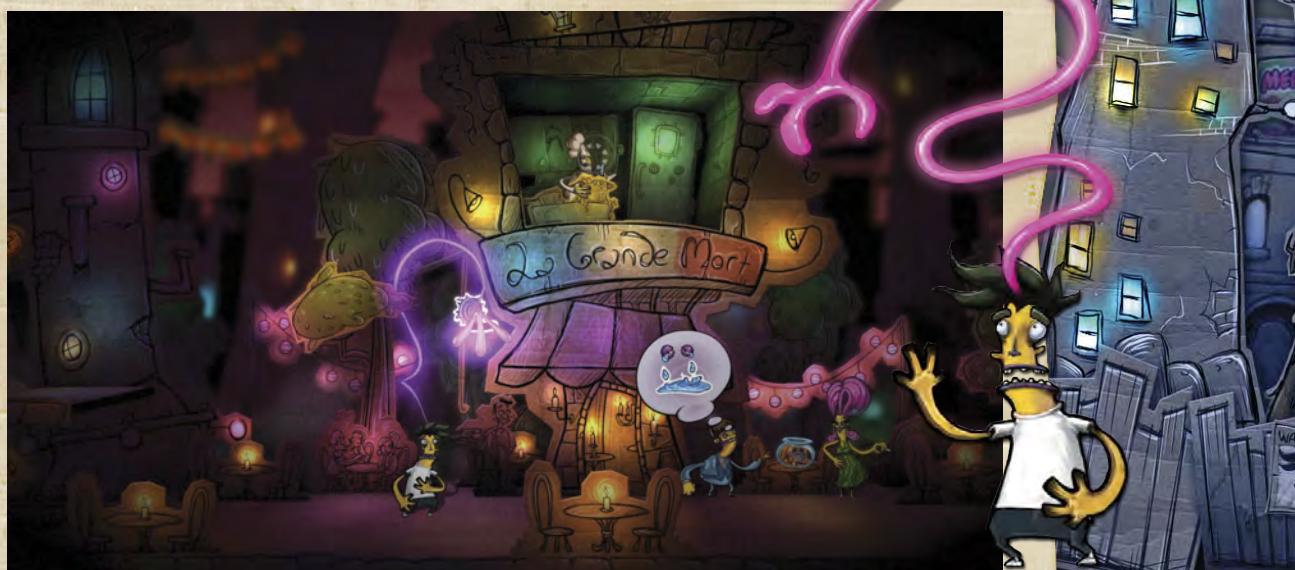
Oyun anlamında bu aralar pek bir kuraklık var doğrusu. Tam da E3 öncesi güzel bir macera yaşamak istiyorsanız, bu oyunu bir deneyim edin derim. Dışarıdan bakıldığından ne kadar yüzeysel ve itici dursa da tam aksine bir o kadar sevecen ve içten bir oyun Stick it to The Man. Bu yazıyı okuduğunuza göre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

Stick it to The Man

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

Alternatif LittleBigPlanet

8,0



PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!



KICKSTARTER

İyi fikirler için internet üzerinden yatırım toplamak artık çok kolay

SSD'LER

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

3 TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2014 Yıllı 17 Sayı 201 Fiyat 7,90 TL



İPHONE NEDEN PAHALI?

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



DVD
HEDİYELİ

WEB'İ DIZE GETİRİN

OPÜLER SİTELERİN VE YAZILIMLARIN CAN SIKICI
RAL VE KISITLAMALARINDAN BİKTİNİZ MI?
BİLDİLEN ONLARCA HİLEYİ AÇIKLIYORUZ.

ONANIM

TERFİ REHBERİ

YENİ BİR KASA, ANAKART, İŞLEMCİ, RAM,
EKRAN KARTI, DEPOLAMA BİRİMİ, GÜÇ KAYNAĞI
VE OPTİK SÜRÜCÜ ALmadan ÖNCЕ
ÖNERİLERİMİZİ OKUYUN.

AYIN DOSYA KONULARI TAM 42 SAYFA



GÜVENLİK BİLGİSAYARINIZ KİLİTLENMESİN

+ Bilgisayarınızı ele geçirmek
isteyen hacker'ları durdurun



INTERNET SİNEMA. SİTELERİ

+ Film keyfinizi zirveye
çırıkaracak siteleri seçtik



YAZILIM NOSTALJİK OYUNLAR

+ Eski güzel günleri
PC'nizde yeniden yaşayın

NASIL YAPILIR?

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

2014/6/7/112487 (00TC 0,75 TL)

ISSN 1301-4773 06

9 77 130 1477009

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

Dark Souls II ★

Ölmeye, ölmeye, ölmeye geldik!

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

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

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

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



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

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



Yapım **FromSoftware**
Dağıtım **Namco Bandai Games**
Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.darksoulsii.com**
Türkiye Dağıtıcı **Aral, Playstore**



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

■ Ahmet Ridvan Potur

Dark Souls II

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

Alternatif **Rune**

8,9



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

Özelleştirme

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



Bound by Flame

Ateşin buz ve ölüm ile imtihani

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

Şeytan tarafından ele geçirilen bir paralı asker rolüne bürüneniz. Başlarda oyunun mekaniklerini öğrenmeye çalışırken bir tapınağı koruyor ve bahsi geçen şeytan da bedenimize bu esnada patlak veren olaylarda giriş yapıyor. Hikâye kabaca bu şekilde başlasa da asıl bahsetmeye değer gördüğüm noktalar, rol yapma oyunlarının can damarı olan yetenekler, yetenek türleri ve oyun mekanikleri. Oyunda birbirinden farklı üç yetenek ağacımız bulunmaktadır. PS4 gamepad'ının dokunmatik paneliyle açığınız ana menüden Yetenekler kısmasına geldiğinizde Warrior, Range ve Pyromancer yetenek ağaçları karşınızda beliriyor. Sınıf fark etmeksız düğmelerle atabileceğiniz ve kılıcınızın saldırısını artırabileceğiniz çeşitli büy yeteneklerine de sahipsiniz. Savaşlar esnasında R1 düğmesiyle kılıç ve hançer arasında geçiş yaparak bu sınıfları ilerleyişinize göre farklı şekillerde kullanabiliyorsunuz. Bu bağlamda, sınıfları oynayıp stilinize ve konumunuza göre karma şekilde kullanabilirsiniz. Karşınızda hantal bir yaratık varsa hançerlerini çekerler veya R3 ile gizlilik moduna girebilirsiniz mesela. Beceriler dışında bir de “Feats” denilen bir özellik sekmemiz var ve burada yer alan pasif özellikler de kullandığımız iksirlerin

etkisini veya karakterin eşya düşürme oranını artırma gibi özelliklere sahip. Konsolda RPG oynamken çoğu insanın en başta canını sikan nokta, büyülü kullanım mekanikleri olmuştu. Bilgisayarda sahip olduğunuz sınırsız kombinasyon seçeneği PS4'te yerini yetkinlikle kullanabileceğiniz beş - altı tuşa indirimmiş durumda. Bu noktada arka kısında yer alan tuşlar devreye giriyor. L2 tetidine bastığınızda kendini gösteren yetenek sekmesiyle ana büyüler kullanımınıza sunuluyor. Taktiksel menü fonksiyonu gösteren L1'e bastığınızdaysa "Powers" ve "Orders" isimli iki menü karşınıza çıkıyor. Savaşlarda bolca başvuracağınız Powers sekmesinde çeşitli iksir ve büyülerini kullanabiliyorsunuz. Orders seçeneği altındaysa partinizdeki kahramana kendini savunması veya uzaktan saldırı yapması gibi çeşitli komutlar veriyorsunuz. Partinizdeki karakteri önemsiyorsanız komutları kullanmak isteyeceksiniz, aksi takdirde yapay zekâ oldukça yapay olduğu için yanınızda kişi saniyeler içinde ölebiliyor. (Hele ki en zor zorluk seviyesinde oynuyorsanız...) Bütün bu bahsettiğim noktalardan oyunun en güzel noktaları olarak bahsedebiliriz. Oyunun geri kalan mekanikleri ve oynanış orta seviyede bir doyuruculuk taşıyor. Daha fazla derinlik arayanların yüzünün geleceğini pek sanmiyorum. Bound by Flame, rol yapma unsurlarıyla gücünü sergilemeye çalışıyor fakat dövüş sisteminin gereksiz zorlu yapısı, yapay zekâsının zekâ adına pek bir şey sergileyemeyeceği, hikâyeyi oyuncuya pek tatmin etmemesi ve PS4'teki sabit olmayan kare/saniye oranı ile yumrulara esir düşüyor ve yere kapaklıyor. PS4'ün hala daha yerinde sayan boş kütüphanesinde vakit geçirmeli bir RPG ariyorsanız şayet, Bound by Flame'i deneyebilirsiniz. Fakat kusursuz bir RPG deneyimi peşindeyseñiz, bu oyun siz pek tatmin etmeyebilir. ■

Bound by Flame

- ⊕ Detaylı özelleştirme seçenekleri
- ⊖ Hikâyeyi tamam etmemesi
- ⊖ Yapay zekânın yapaylığı
- ⊖ Dövüş dinamikleri

6,0

Alternatif Dark Souls II



Soul Sacrifice Delta

Yeni değil, eski hiç değil

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

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

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

Şahsen çok da beğenmediğim Soul Sacrifice'in Delta sürümü yeni bir oyun değil. "Soul Sacrifice 1.5" olarak tanımlayabileceğimiz Delta, var olan Soul Sacrifice hikayesine yenilikler ekliyor, daha fazla yaratık getiriyor ve birkaç tane ek özellikle Soul Sacrifice'i daha büyük bir oyun haline getiriyor.

Çeşitli büyülere sahip olan Kahramanımızla bir dolu yaratığın peşinden koştuğumuz oyundaki ilk yenilik, karakterimizi daha da fazla modifiye edebilmemiz. Eskiden bu alanda resmen seçenek yoktu, şimdiese karakterimizin görüntüsünü renkler ve farklı kıyafet seçenekleri ile değiştirebiliyoruz. Seçenekler çok fazla olmasa da güzel bir ayrıntı olmuş.

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

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

Action'larla gelen görevlerin yanında, oyunun hikâyesini tamamladığınızda, Magusar'ı yendiğinizde yepyeni bir hikâye kısmı daha açılıyor. Burada seçtiğiniz taraf da iyiden iyiye önem kazanıyor ve yeni açılan bölümün uzunluğuna da hayret ediyorsunuz. Her ne kadar normal Soul Sacrifice hikâyesi kadar derin olmasa da oyundan gerçekten zevk alıysanız, bu görevleri ve hikâyeyi takip etmek de keyif verecektir diye düşünüyorum. (Beni çok sarmadı.) Bu kadar yeniliğe rağmen Soul Sacrifice Delta'ya iyi bir oyun diyebilir miyiz peki? Çok büyük bir çaba olduğu ortada ama tüm bu değişiklıklere rağmen oyun hala çok tekrarlıyor. Yaratıklar çeşitli olabilir, büyülerimiz farklı şekillere giriyor olabilir ama zaten temelde Soul Sacrifice'in savaşları çok eğlenceli değildi. Durum böyle olunca da aynı savaşları tekrar tekrar yaşamak bu kadar yenilikle bile pek de çekilmiyor. Oyunlardan kolayına sıkılmayan ve PS Vita'da uzun soluklu bir oyun arayanlara tavsiye edebileceğim oyuna mesafemi korumaya devam ettiğimi bildirir, Watch_Dogs'a dönüş yaparım. ■ **Tuna Şentuna**

Soul Sacrifice Delta

- + Tonla yenilik
- + Ek hikâye
- Aynı, tekrarlayan oynanış

 Alternatif Toukiden

7,1

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



Eski Karakter

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

BIG BOSS

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

Tuna Şentuna

Savaşın Nefesi

- Merhaba oğlum.
- Selam patron.
- **Nasılsın?**
- İyi patron ya, n'olsun...
- **N'apiyorsun?**
- Çalışıyorum işte son oyun üzerinde.
- **Ofistesin yani...**
- Evet, aynen.
- **Ben de oradayım aynen.**
- ...

- **Susuyorsun. Çünkü kim bilir neredesin!**

- Açıklayabilirim.

- **Neyi açıklayacaksın, neyi! Gördüklerime mi inanayım, sana mı?!**

- Böyle olsun istememiştim...

- **Ben yanlış bir çıkış yaptım, diyalog aldatma hikâyesine dönü, sen de hiç bozuntuya vermiyorsun ha!**

- Belki böyle böyle devam edip telefonu kapatırız diye düşünmüştüm.

- **Niye ofiste değilsin lan? Başka kimse de yok zaten!**

- Uzunca bir süredir sadece ikimiz olduğumuzu size bir kez daha hatırlatmalı mıyım acaba...

- **Hepsi geri gelecek, hepsi tipiş tipiş döncek.**

- Ben geleyim isterseniz hemen patron?

- **Otomobisle mi geleceksin, uçakla mı geleceksin?!**

- Deniz kenarında olduğumu nasıl anladınız?

- **Şu an itiraf ettin çunkü.**

- İsterseniz ben-

- **Yok öyle kaçmak. Yeni oyunu telefonda yapacağız. Otur dizüstü bilgisayarının başına.**

- Laptop'a dizüstü bilgisayar diyen tek insan olabilirsiniz bu diyarda.

- **Hem suçlusun, hem saçma.**

- Bence yeni oyunumuzda bir suçluyu kontrol edelim!

- **Git denize gir gel de kafan çalışın; hararet yapmışsin.**

- ...

- **Aaa, gidiyor! Dur lan meczaz yaptım!**

- Caz mı yaptınız?

- **Mecaz lan meczaz!**

- CAZlan ne demek patron? İstanbul'da Caz festivali falan mı?

- **Sakin olmaya çalışıp bunları duymazdan geleceğim. Oğlum bak-**

- "Git" diye bitmeyecek değil mi o söz? Modası geçti zaar.

- **Zaar mı? Oğlum bak git mi? LAN!**

- Tamam, sustum patron. Gölgede bir yer buldum, daha iyiyim şimdî.

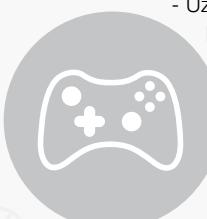
- **Aferin. Diyecektim ki şu Call of Duty'nin yeni oyunu açıklanmış, Advanced Warfighter-**

- Warfare.

- **Waffle mı?**

- Warfare patron, Warfair!

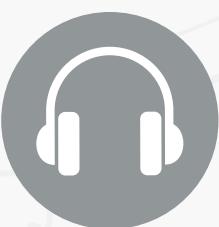
- **Sonuncusunu yanlış yazdın.**



“Ağzını öptürmüyorsun,
gözünü seveyim dedim...”

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

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



GELECEĞİ YAZANLARI

Mobil Oyun Atölyesi

Katıldılar, eğitim aldılar, geliştirdiler, yarıştılar

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

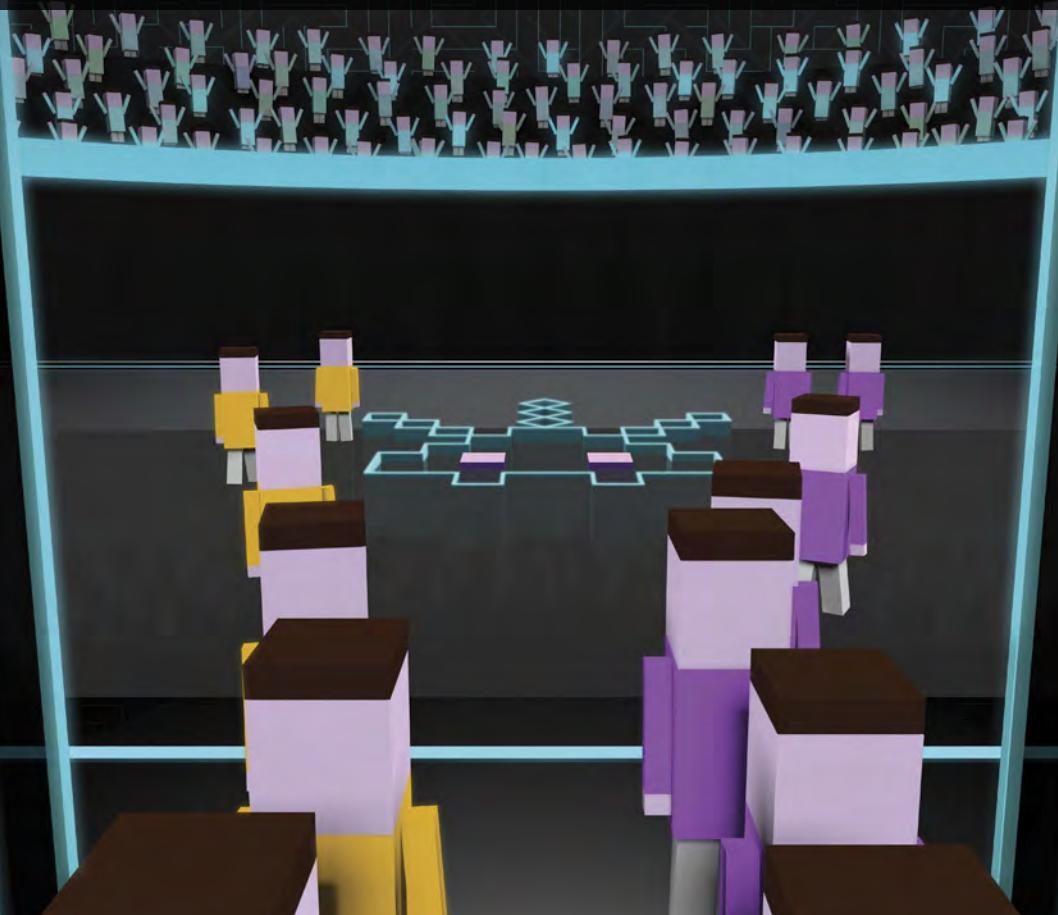
donatılmış oldular.

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

Her yönüle tatmin edici bir atölye deneyimi

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

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





The Book of Warrior

"Bir savaşçının hikâyesini yazacağız ama çizerek"

Edible Uncle ekibi tarafından hazırlanan The Book of Warrior'ın hem tek kişilik, hem de multiplayer seçenekleri bulunuyor. Ücretsiz olarak oyuncuların beğenisine sunulacak oyunun oynanış sistemini kolay ve devrimsel olarak nitelendiren ekip, hızlı ve reaksiyonlu oyun yapısı sayesinde de The Book of Warrior'ın bağımlılık yapacağını öngörüyor. Oyunda kontrol ettigimiz karakter ve düşmanımız, açık duran bir kitabin iki tarafında yer alıyor; yapılması gereken ekranda beliren sembollerin hızla ve düşmandan önce çizerek karşı tarafa saldırın. Reflekslerin konuşduğu bu mücadele sonunda ayakta kalan taraf savaşı kazanıyor.



Overwhelmed

"Karanlık bir kez daha dünyanın üstüne çökmem üzere"

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



Seeding

"Rüzgâra karşı duran bir tohum olarak"

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



Taksim - Tünel

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

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



Apartman

"Bir apartman dairesinde kilitli kalsanız ilk ne yapardınız?"

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



Mirrors and Plants

"Güneşin hayatıne yardımcı olmak ister misiniz?"

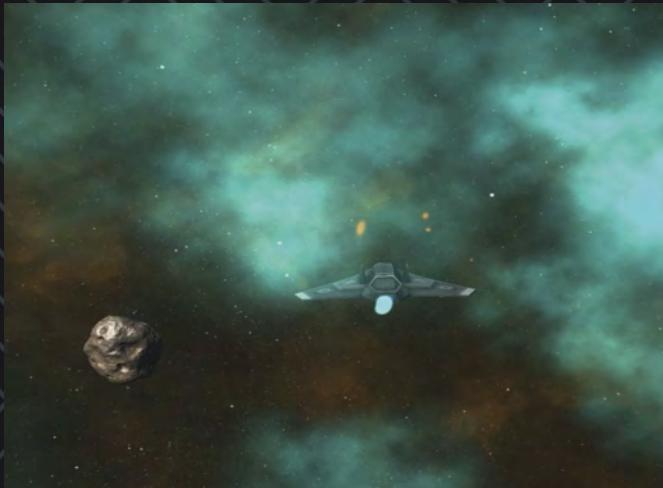
Karpuz Games ekibi tarafından hazırlanan Mirrors and Plants, iki boyutlu ve "cartoon" tarzı grafiklere sahip bir yapımdır. Oyundaki amacımızsa oldukça ilginç; 250 yıldır güneşe hasret kalan ve doğası gereği dikili olduğu için hareket de edemeyen bitkileri -aynalar- yarımlıyla- güneşe ışığını kavuşturmak.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



Mojomania

"Adanızı istila eden uzaylı korsanları durdurmalısınız!"

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



Dark Flow

"Bilinmeyen bir güçe doğru doğru çekiliyoruz!"

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



Jinxcape

"Bu cadıda kaçış yok"

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



Toy's World

"Oyuncakları toplamak artık çok daha eğlenceli"

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



Back Alley Monsters

"Arka sokağınızda canavarlar var desem?"

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

Eğitmenler / Danışmanlar

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

Adam Russell, İngiltere
Ahmet Ali Batı,

Game Developers Turkey

Alper Yıldırım,
Consala Games

Altuğ İşığan,
İzmir Üniversitesi

Aras Şenyüz, Joygame

Artur Roszczyk,
Polonya

Başar Simitçi, Devada

Benan Argıl,
Duello Games

Bülut Karakaya, Tart Games

Burak Tezateşer,
Nowhere Studios

Çetin Tüker,
Mimar Sinan Üniversitesi

Deniz Opal, Orbital Asylum

Diğdem Sezen,
İstanbul Üniversitesi

Doru Apreotesei, Almanya

Emir Arkman,
Overdose Caffeine

Emre Pehlevan,

Gripati Digital Entertainment

Fasih Sayın, Crytek
Fatih Özbayram, Almanya

Güney Özsan

Gürkan Tümer,
Studio Nord

Ibrahim Yıldırım, Curefi
İnanç Arslaner, Crytek

Kutay Peker, Pay By Me

Murat Kalkavan
Orçun Nişli,

Nowhere Studios

Ömer Bilge Ersoy,
Arcade Monk

Özgür Soner,

Madbyte Games

Rami İsmail, Hollanda

Sercan Şengün, Oyunder

Sertaç Öğüt, Fundungo

Tansu Kendirli, Oyunder

Tolga Özuygur,
Overdose Caffeine

Tonguç İ. Sezen,
Bilgi Üniversitesi

Turhan Yiğitbaşı,
Gamester

Zehra Aydoğu, Pay By Me



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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 30 Haziran 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

Orta ve üst seviyeye hitap eden Striker Platinum

Sayfa 95



AOC

Profesyonel monitör ailesinden
Q2770PQU

Sayfa 96



Aerocool

Oyun severlere özel,
şık tasarımlı

Sayfa 97



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 98



Firefox'u güncelleyin

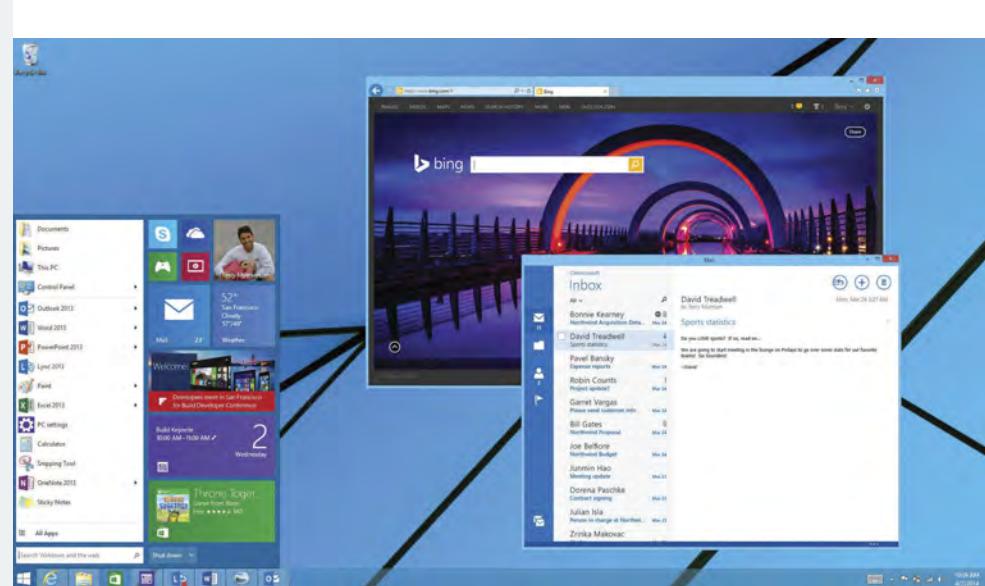
Mozilla, eski Firefox'ları temizliyor

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



Cortana için yeni iddia Windows'a ve Xbox'a da mı geliyor?

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



Windows 8.1'e güncelleme Update 2 için geri sayım başladı

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

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



Yeni Windows Phone'lar geliyor Lenovo da Windows ailesine katıldı

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

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



LEVEL
**EDİTÖRÜN
SEÇİMİ**

ASUS ROG Striker GTX 760 *

Oyuncular için Striker Platinum

Striker Platinum, orta / üst seviye kullanıcılarla hitap ediyor. ROG serisi altında sunulan ekran kartı, sık ve kıskırtıcı tasarımını bir yana performansıyla da dikkat çeken bir türden. Referans tasarıma göre %10'luk bir performans artışı sağlayan Striker Platinum, pek çok teknolojiyle donatılmış. Striker Platinum'da dikkat çeken ilk noktalar arasında 10 mm'lük ısı boruları ile DirectCU II teknolojisinin yanında hibrit tasarımlı Cool-Tech fan teknolojisi oluyor. Bu iki teknolojile birlikte devasa boyuttaki ekran kartının ısı problemi ortadan kalkmakla beraber, aynı zamanda referans tasarıma göre çok daha sessiz çalışıyor. NVIDIA GeForce GTX 760'i referans alan Striker Platinum, elbette ki fabrika çıkışında hız aşırtmaya da uğramış. Böylece yüksek performansı gözeten kart, bakalım detaylarında bize başka neler sunuyor.

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

Büyük boyutuyla dikkat çeken kart, bu

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

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

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

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

karti tam yük altında çalıştığımızda ancak 64 derecelik sıcaklığı ulaşabildik. Diğer yan dan ses konusuna yeniden dönecek olursak kartı tam yükte çalıştığımızda 40 desibel seviyesine ulaştık, boştaken aldığımız değer se 37 desibeldi.

Striker Platinum, stil sahibi tasarımla da konuşulması gereken bir kart. Stil sahibi olduğunun en net göstergesi, üzerinde yer alan Load Indicator ekranı. Striker Platinum'un üzerinde LED ışıklandırmayı süslenen ve "Load Indicator" adında bir bölüm mevcut. Bu ekran sayesinde kartın ne düzeyde çalıştığını anbean izleyebiliyorsunuz. Eğer bu bölüm kırmızı renkteyse kartın tam yükte, sarı renkteyse orta yükte ve mavi renkteyse hafif yükte çalıştığını anlıyorsunuz. Bu özelliği saydam bölmeli kasa kullananların oldukça çekici bulacağını sanıyoruz. Striker Platinum'un bir diğer beğendiğimiz ya niysa "ASUS GPU Tweak" adındaki yazılımı. Bu yazılımı kullanarak kolaylıkla hız aşırıtma işlemlerini yapabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

ASUS ROG Striker GTX 760

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

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

Eksi: Daha sessiz çalışabilirdi

9,3



AOC Q2770PQU *

Ses yetenekleriyle dikkat çeken anakart

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

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

AOC Q2770, özellikle ergonomik yapısı ve büyük geniş ekranıyla dikkat çeken bir model. Sözde önce tasarımdan başlayalım. Ekrandan ötürü geniş bir gövdede sahip olan monitör, özellikle profesyonel kullanıcılar hitap ediyor.

Monitör tasarımını itibarıyle plastik yapıda ve buneden çok özel görünmüyör. Eğer plastik malzemeli cihazlardan hoşlanmıyorsanız, monitörün size hitap etmeyeceğini şimdiden söyleyelim. Fakat diğer taraftan ergonomiyle kolaylıkla beğeni kazanabilecek türde zira monitörün ekranı öne ve arkaya doğru

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

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

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

Monitör, görüş açısıyla 178 dereceye kadar görüntü sunuyor. Bu sayede geniş bir alanı kapsayan görüntü sunabilen monitör, koyu sahnelerde de yüksek kontrast oranıyla iyi iş çıkarıyor. 1000:1 tipik kontrast oranının yanı sıra 80.000.000:1 dinamik kontrast oranı da sunan monitör, 300 kandela parlaklık seviyesine de sahip. Bu arada monitörün 5 ms tepki süresine sahip olduğunu ve bu sayede oyun severlerin ilgisini çekebileceğini de söyleyelim. AOC Q2770, geniş bir bağlantı desteği de gösteriyor. Monitörün arka tarafında erişilmesi güç bir noktada topladığı bağlantıları arasında HDMI, D-Sub, DisplayPort ve DVI dışında USB noktaları da hazır bulunuyor. Diğer yandan kulaklık ve elbette ki hoparlörlerle de multimedya konusunda sıkıntısı yaşamadığını vurguluyor.

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

Ercan Uğurlu

AOC Q2770PQU

İthalat: AOC

Web: www.aoc-europe.com/tr

Artı: Yüksek çözünürlük, ergonomik tasarım, renk tutarlılığı, geniş görüş açısı

Eksi: Plastik tasarım, İngilizce menü, erişilmesi güç bağlantılar

9,2

Aerocool GT-S Black Edition *

Oyun severlere özel

D evasa yapısı sayesinde geniş bir anakart desteği sunan Aerocool GT-S Black Edition, siyah ve kırmızı rengin gücünü tüm tasarımına yansıtıyor. Akılcı manetik ön kapak tasarımını, 25W fan kontrolcüsü, yedi adet fan yuvası, dört kırmızı LED'li sık görünümü, VGA derinliği, kablo yönetim sistemi ve geniş iç hacmi ile oldukça başarılı görünüyor. Geniş iç hacmi takip eden zengin fan seçenekleriyle yüksek performanslı sistemlere uygun hava sirkülasyonu da sağlayan GT-S Black Edition, plastik yapıda tasarılanmış ancak dış plastik gövdesinin içinde yer alan metallik kısmın da 1,2 mm kalınlığında SECC çelik malzemeden olduğunu da söyleyelim.

Üst, yan ve ön paneli tamamen delikli izgaralardan oluşan kasanın bu deliklerinde toz filtrelerini de görmek mümkün. Ön panelinde beş adet önden çıkarılabilir 5.25 sürücü yuvası görünüyor. Kasanın üst tarafındaysa iki adet USB 3.0, iki adet USB 2.0 ve kulaklıklı ile mikrofon girişlerini görüyoruz. Hemen yan tarafta güç ve yeniden başlatma düğmeleri ve diğer

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

Aerocool GT-S Black Edition

İthalat: Akortek

Web: www.akortek.com

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

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

8,2



Kingston HyperX 3K *

Performans tutkunu oyun severlere

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

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



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

■ **Ercan Uğurlu**

Kingston HyperX 3K

İthalat: Kingston

Web: www.kingston.com/tr

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

Eksi: Yüksek fiyat

8,8



TEKNİKSERVİS

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

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

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

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



C: Bu hata, BIOS tarafından sistemi boot edecek bir aygıtı bulunamadığında ekrana çıkarılır. Bilgisayarı açtığında anakart üzerindeki bileşenler kontrol edilir ve her şey tamam ise BIOS, işletim sistemini çalıştırmak için boot sürecini başlatır. İşletim sistemi sabit disktedir. BIOS tam işletim sistemini tetikleyeceği sırada sabit diske erişilemiyorsa ya da sabit diske erişildiği halde içinde işletim sistemi yoksa bu hata çıkar. Bu durumda bu hatanın nedenleri şunlardır: Sabit disk bozulmuştur, işletim sisteminin boot kaydı bozulmuştur, SATA kabloları veya SATA güç kabloları temassızlık yapmıştır.



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

C: AMD 6370M ekran kartı var gördüğüm kadariyla ve giriş seviyesi bir kart bu. Bu bağlamda çok da idare edecekmiş gibi görünüyor. Bu fiyatta GT 850M ekran kartı MSI GE60 2PC-089XTR Apache alabilirsin.

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

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

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

rın sabit diski çok dolu görüyor. Bilgisayarın açılması uzun sürüyor ve "Windows hizmetine bağlananmadı" diyor. Bazı pencereler geç açılıyor. Oturumu açıp kapatınca düzeliyor. Format mi atmalyım? Ufuk Vaizoğlu

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

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

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

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

idare eder? Saruhan Mete Gürbüz

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezbanların uyanışı

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

Üç yıldızlı otelde kitliktan çıkışmasına herkesi

ezerek açık büfeye saldiran Rus turist kardeşlerimiz gibi, kezban kızçizyevlerimizin de adeta birbirile kavga edercesine sosyal

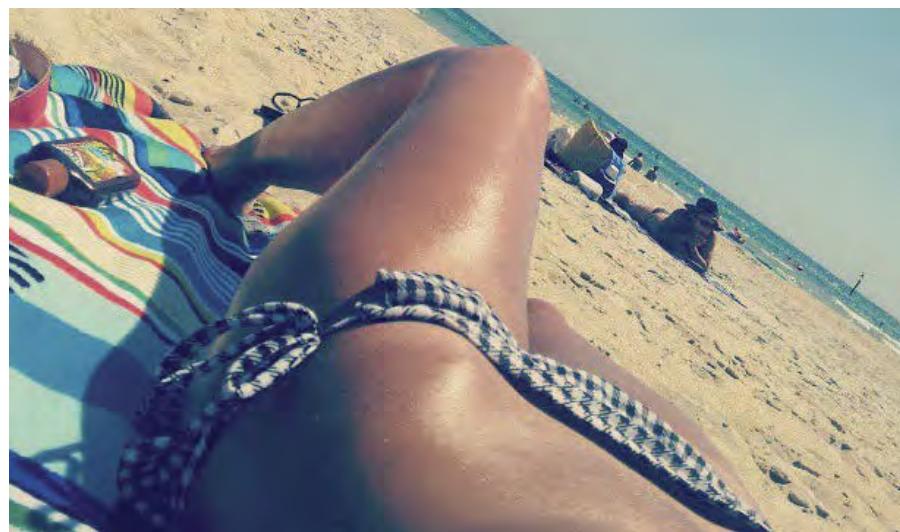
mak kolay değil. Ancak elbette ki anlayamadığımız her hareketi küçümsemek bize yakışmaz. Gelin bu davranışın nedenlerini

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

medyaya tatil fotoğrafı yükleme yarışını anla-

incelemeye ve kezban yavrucukçeçiklerimizle empati kurmaya çalışalım. Sosyal medyanın, arkadaşlar ve aile ile iletişim halinde kalmayı kolaylaştırın yapısını göz ardı edemeyiz. Yani, tatil çıktığımızda orada yaşadığımız güzel anılarımıza arkadaşlarımız ve ailemiz ile paylaşmak isteğini elbette ki hor görmek doğru değil. Ancak, "düşman çatlatmak" veya "o geri zekâliaa Merve'yi gicik etmek" için sosyal medya fotoğraf yüklemek, ne kadar sağlıklı bir harekettir, tartışılır.

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



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



sosyal medyaya koymayan itici bir hareket
olmadığını kim iddia edebilir ki?
Ayrica o güzeli, denizli, güneşli, yeşilli
fotoğrafların altında bir de o kezban yorumları-
ni okumak, hangimizi çileden çıkarmayacak
ki?

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

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

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

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

ki asıl felsefe bu olmalı.
Oysa kezban yavruceğizciklerimizi motive
eden duygunun haset ve kin olduğunu sezey-
bilirsiniz. Gösteriş yapmak, nispet yapmak,
gıcıck etmek dürtülerileyile yapılan sosyal medya
paylaşımı, kezbanlığın alamet-i farikası
değilse nedir?
O yüzden derim ki bu yaz biz LEVEL’cılar
olarak sosyal medyada bir devrim yapalım ve

haset, nispet fotoğrafları değil, dostane duyu-
gularla kayıt altınla alınmış samimi fotoğraflar
paylaşalım. Sevmediğiniz insanları çatlatmak,
kışkırdırmak, üzmek için çaba sarf edecek-
imize, sevdığınız insanları mutlu etmek için
uğraşalım. Unutmayın, sevmediğiniz insanlar
için harcadığınız her an, sevdığınız insanlarla
geçireceğiniz mutlu zamanlardan çalğıınız
anlardır. ■



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 tattıminkâr olmasa da seri yine multiplayer yönüyle talep görüyor.

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2013



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013



Hearthstone

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013



South Park

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

Yapım Obsidian
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Puan Arşivi

MAYIS 2014

2014 FIFA World Cup Brazil

Age of Wonders III	80	Goat Simulator	75	War of the Vikings	75
Bardbarian	81	Kinect Sports Rivals	71	Warface	64
Batman: Arkham Origins Blackgate - DE	86	LEGO The Hobbit	72	Wargame: Red Dragon	74
Battlefield 4: Naval Strike	55	Life Goes On	64	Warlock II: The Exiled	80
Child of Light	85	Luftrausers	84		
Contagion	79	Mercenary Kings	90	NİSAN 2014	
Dead Nation	85	Strike Suit Zero: Director's Cut	67	1954: Alcatraz	70
Eterium	53	The Elder Scrolls Online	90	Battlefield 4: Second Assault	75
Football Manager Classic 2014	73	The Last Federation	81	BioShock Infinite: Burial at Sea - EP2	90
	80	The Sly Trilogy	85	Cloudbuilt	68
		Trials Fusion	90	Dark Souls II	87



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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 daha vuruş hissiyeti ve siper mekanizması ile kendine hayran bırakmayı başardı.

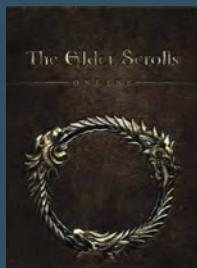
Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



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

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

KÜLTÜR & SANAT

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



A screenshot of the BirKitapOkudum.com website. The top navigation bar includes links for 'Kitap Ekle', 'Ne Okusun?', 'En Çok', 'En İyi', 'A-Z', 'Yazarlar', 'Üye Ol', and 'İstatistikler'. Below the navigation is a search bar with placeholder text 'Birkitap Okudum' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar is a user profile section with a photo of a man, his name 'Kemal Tahir', and a bio: 'Karya Tarihi: 1974 Yerleşimi: İstanbul'. Below this are sections for 'Puan Ver (5 Koli)' and 'Arkadaşımın Okusunu'. The main content area shows a list of books with titles like 'Korkulu (m / kemal tahir)', 'Korkulu (m / kemal tahir)', 'Korkulu (m / kemal tahir)', and 'Korkulu (m / kemal tahir)'. Each book entry includes a small thumbnail, the title, author, and a rating of '5★ 1111'. On the left side, there's a sidebar with sections for 'Yazanlar', 'Kategori', 'Yazarlar', 'Üye Ol', and 'İstatistikler'. At the bottom, there are buttons for 'ÖNCESİ' and 'SONRASI'.



birkitapokudum.com

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



GİO Ödülleri 2013 Seçilmiş Öyküler

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



Epica The Quantum Enigma

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



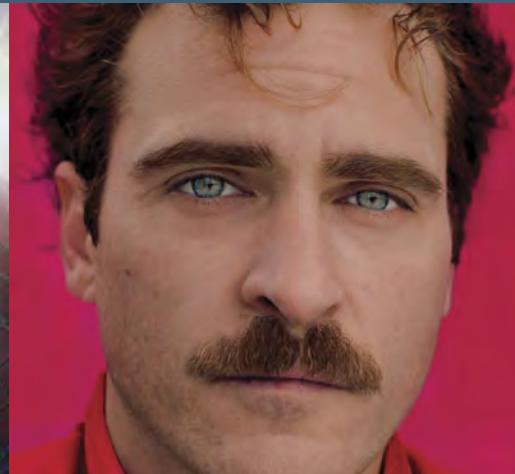
8



8



9



The Crystal Method

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

The Amazing Spider-Man 2

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

Her

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



9

6

7

BEKLENEN 2014 FİMLERİ

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



X-Men: Days of Future Past

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

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

Yönetmen Bryan Singer
Senaryo Matthew Vaughn,
John Byrne

Oyuncular Patrick Stewart, Ian McKellen,
Hugh Jackman
Gösterim tarihi 23 Mayıs 2014

Transcendence

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

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

Yönetmen Wally Pfister
Senaryo Wally Pfister,
Jordan Goldberg

Oyuncular Johnny Depp, Rebecca Hall,
Kate Mara, Morgan Freeman
Gösterim tarihi 30 Mayıs 2014

Edge of Tomorrow

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

Yönetmen Doug Liman
Senaryo Christopher McQuarrie,
Jez Butterworth
Oyuncular Tom Cruise, Emily Blunt,
Bill Paxton
Gösterim tarihi 30 Mayıs 2014



Transformers: Age of Extinction

Devir bilgisayar grafikleri devri belki ama Transformers'daki kadar aşmış bir bilgisayar kullanımını az filmde gördük diye düşünüyorum. Age of Extinction'ın (Kayıp Çağ) fragmanlarını izlerken de yine hep şunu düşündüm: Bu robotları nasıl yapıyorlar? Seriye Mark Wahlberg'ü getiren ve önceki filmlerdeki o pısırık tipi bir kenara bırakın yeni Transformers, anladığım kadaryla ne bir devam filmi, ne de bir üçlemenin veya başka bir şeyin başlangıcı. Kendi halinde bir Transformers macerası gibi duran filmde yine dünya tehdit altında ve Transformer'lar genel olarak sevilmeyen bir ırk haline gelmiş. Dünyayı tehdit eden yeni güçle savaşmak için Autobot'lar bir kez daha savaş veriyor ama bu defa, yanlarına bir başka gücü daha alıyorlar: Dinozorları! Dinozor Transformer'ların nereden çıktığını şu an anlayamamış olsam da bu filmi pek fazla mantık aramadan izlediğimiz takdirde çok beğeneceğimizi düşünüyorum. Görsel efektlere inanılmaz bir noktada ve bolca Transformer var; daha ne isteriz ki? ■

Yönetmen Michael Bay
Senaryo Ehren Kruger
Oyuncular Mark Wahlberg,
Nicola Peltz, Jack Reynor
Gösterim tarihi 27 Haziran 2014



Dawn of the Planet of the Apes

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

Yönetmen Matt Reeves
Senaryo Rick Jaffa, Amanda Silver
Oyuncular Gary Oldman, Keri Russell,
Andy Serkis
Gösterim tarihi 11 Temmuz 2014



Jupiter Ascending

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

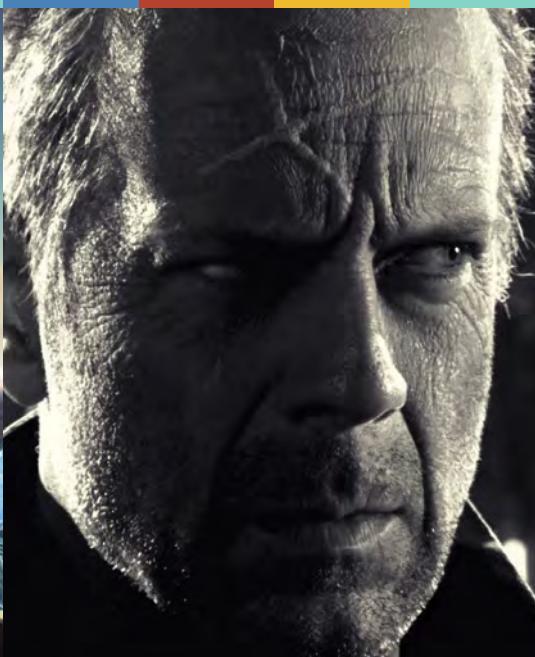
Yönetmen Andy Wachowski, Lana Wachowski
Senaryo Andy Wachowski, Lana Wachowski
Oyuncular Mila Kunis, Channing Tatum,
Sean Bean
Gösterim tarihi 25 Temmuz 2014

BEKLЕНEN 2014 FILMLERİ



Guardians of the Galaxy

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



Sin City: A Dame to Kill For

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



Teenage Mutant Ninja Turtles

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

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

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

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



Interstellar

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

Yönetmen Christopher Nolan

Senaryo Jonathan Nolan,

Christopher Nolan

Oyuncular Matthew McConaughey,

Anne Hathaway, Jessica Chastain

Gösterim tarihi 7 Kasım 2014



The Hunger Games: Mockingjay - Part 1

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

Yönetmen Francis Lawrence

Senaryo Suzanne Collins,

Peter Craig

Oyuncular Jennifer Lawrence,

Josh Hutcherson, Liam Hemsworth

Gösterim tarihi 21 Kasım 2014



The Hobbit: The Desolation of Smaug

Yılı kapatmak için bundan daha iyi bir film olamazdı! İncecik kitabı üç tane uzun filme döndüren Peter Jackson'a ve onun ekibine teşekkür etmek istiyorum; bir serüven ancak bu kadar güzel anlatılabilir. Son filme hatırlarsanız Bilbo ve Cüceler (Pamuk Prens ve Yedi Cüceler gibi oldu.) korkunç ejderha Smaug'u Erebor'da bulmuştu. Bakalım Smaug mu kazanacak, yoksa Bilbo ve Cüceler altınların arasında birer ceset mi olacak? (Yüzüklerin Efendisi'ni bilmeyenler bu sorunun cevabını gerçekten düşününecektir.)

Film hakkında söylemeyecek pek bir şey yok. İlk iki film zaten o kadar iyiydi ki her filmin sonunda kendimizi daha fazlasını isterken bulduk. İçin kötüsü The Desolation of Smaug, Hobbit üçlemesinin son filmi. Bundan sonra ne izleyeceğiz, neyi bekleyeceğiz? Silmarillion'dan film olmaz bana sorarsanız, olsa da kimse anlamaz. İyisi mi Orta Dünya'yı konu alan Game of Thrones havasında bir dizi başlatılsın, onu izleyelim. Öbür türlü olmayacak... ■

Yönetmen Peter Jackson

Senaryo Fran Walsh,

Philippa Boyens

Oyuncular Cate Blanchett,

Benedict Cumberbatch, Evangeline Lilly

Gösterim tarihi 17 Aralık 2014

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Erken erişim oyunlar ne kadar erken?

Steam ile başımıza bela olan “erken erişim” oyunları biliyorsunuz. Daha önce de erken erişim oyunların yarattığı sorunlar hakkında LEVEL’da yazılar kaleme almıştık. Şu sıralar da aklımı meşgul eden soruya bu: “Bu erken erişim oyunlar ne kadar erken?” Listemde erken erişim fırsatıyla satın alınmış bazı oyunlar var ki oyunu satın aldığında ilkокulda okuma bayramını kutlayıp kırmızı kurdele alduğum için sevindığımı hatırlıyorum ama oyun hala erken erişimde. Hala bitmiş değil, hala yamalar, güncellemeler yayınlanıyor. Bazen forumlara dalıp geliştiricilere, “Artık çok yaşılandınız, bırakın bu işleri, gidip sahil kasa-basına yerleşip balık tutun.” diyelim geliyor. Misal, X-COM’un alternatifi olarak ve bağımsız şekilde geliştirilmeye başlanan Xenonauts... Bu oyunu satın alalı neredeyse iki yıl oluyor ve arkadaşlar hala final sürümü yayinallyabilmiş değiller. Wasteland 2 de yillardır Facebook sayfasında, “yarın yayınıyor, valla, bak

bu son yama” ayağı çeken bir oyun. Erken erişime çıkışınca gaza gelip aldık, oyun erken erişimin ikinci yılina girmek üzere, hala final sürüminden ses yok. Bunun gibi, takip ettiğim onlarca oyun var. Pratik olarak pek çok pürüz gidermiş, oynamanı bilir durumda olan ama elbette ki mide bulandıran küçük sorunları bir türlü aşamayıp erken erişimde kısılıp kalan bu oyuncular artık neredeyse eskidiler, rakipleriye bu oyuncuların üzerinden gümbür gümbür geçtiler de hatta ikinci oyunlarını yapıyorlar ama bu erken erişimcilerden hala ses yok. Ayrıca sadece Steam mi? İki üç yıl önce “Starfarer” isminde, umut vaat eden bir oyun vardı, sonra bu oyun “Starsector” olarak isim değiştirdi. Hala kendi çapında bir erken erişim modunda, kendi web sayfasında oyunu satmaya devam ediyor. Yapıcı ayda bir - iki küçük güncelleme yapıyor. Oyun ilk çıktığı dönemde, 4X strateji türünde önemli

bir yere oturabilecek durumdaydı, şu anda benzer bir sistemle yeni oyuncular ortaya çıktı, Starfarer’dan hala ses yok.

Artık bu “erken erişim” meselesinin, aslında büyük oyun dağıtımçıları ve geliştiricileri ile rekabet etme imkânı olmayan, hatta oyuncuları sorunsuzca geliştirme yetisi bulunmayan, ancak belli bir seviyeye kadar getirip oradan ileri gidemeyen üçkâğıtçı yapımcıların, ellerindeki yarı Yamalak oyuncuları satmak için kullandıkları bir üçkâğıt yöntemi haline geldiğine inanmaya başladım.

Kisacası dostlar, şu geçen bir - iki yılda gördük ki video oyun endüstrisinde alfa, beta, gama, erken erişim, cart curt lafini duyuncu hemen topuklayacak, “Ben bir ekmek alıp geleceğim, siz burada bekleyin.” deyip koşarak uzaklaşacaksanız. ■ twitter.com/cem_sanci





Bir Oyun Editörünün Anıları

MMO

Nisan ayında fena halde Diablo III: Reaper of Souls'a sardım. Diablo III'te Demon Hunter sınıfı açmıştım ve Diablo'yu nasıl yenebildim, inanın bilmiyorum zira Demon Hunter ile resmen ezzyet çektim oyun boyunca. Hem güçsüz, hem de oynaması zevkli olmayan bir sınıfı.

Reaper of Souls geldiğinde de eski karakterimi bir kenara bırakıtm ve yeni bir sınıf olan Crusader'ı denemek üzere bir Crusader yarattım. Bu sınıfın "Life on Hit" özellikleri neredeyse ölümsüz bir arkadaşımız olduğunu anlamam da uzun sürmedi ve hatta Emre'ye, "Abi ben hiç ölmüyorum?" diye bir mesaj attığımı da hatırlıyorum. Yeni Act boyunca Crusader'in çok güçlü bir sınıf olduğuna kanaat getirmiştüm ki Adventure moduna, multiplayer kısmına adım attım. Burada biraz zaman geçirdikten sonra da anladım ki ben ölümsüz değilim, oyun acayıp bir biçimde kovalaymış. Kolaylaşmanın da ötesinde, anlamsız bir hale gelmiş. Başlarda gerçekten deli gibi eğlenerek oynadığım oyundan tam bir

gün içerisinde feci biçimde soğudum. Oyunda ölmek zor olduğu için mücadele, strateji yok ve daha da kötüsü, "loot" toplamanın dışında oyunun hiçbir amacı yok! Oyunda bulunan en iyi "item"leri bulmanın hiçbir getirisini olmadığını anladığım saniye Reaper of Souls'u bana ve zamanıma yapılan bir hakaret olarak algılayıp bir kenara bırakıtm ve kendimi verecek bir başka oyun bulmak için bakınmaya başladım. Battle.net'te bana sürekli göz kirpan World of Warcraft'ı görmezden gelirken bir baktım ki WildStar açık beta aşamasına geçmiş! Bu oyunun iddialı olduğunu da bildiğim için anında betaya adım attım. WildStar, WoW'a son derece benzeyen bir oyun. Daha ilk dakikadan her şey WoW'u andırıyor. Zaten oyunun grafiksel tarzı da WoW'dan esinlenerek hazırlanmış. Ne var ki oyunun ruhunda bir eksikslik var. Bayağı bir oynadım oyunu; oraya gittim, o görevi yaptım, onunla konuştım, bununla tanıştım ama bir türlü WoW'dan aldığımda tadi alamadım. Tabii ki ben gerçekten WoW ilk çıktığı zamanlarda

oynamıştım oyunu ve o sıralar MMO sayısı da bir hayli azdı. Kisacısı WoW benim ilk göz ağrım olduğu için de hala onun adını söyleyebilirim ama hem Reaper of Souls'da, hem de WildStar'da yaşadığım hayal kırıklığı beni sürekli eskiye, WoW gibi oyunlardaki anılarımı itiyor.

Büyük bir boşluk mevcut MMO veya uzun soluklu multiplayer oynlarda. Hala WoW'un dünyadaki en iyi MMO oyunu olması gerçekten garip ve yerine bir oyun gelemiyor. Diablo da iyiden iyiye "kolay oynanan ve sadece zaman geçirmeye yönelik" bir oyuna dönüştü zaten... Bu piyasada, eski MMO oyuncularını paklayacak bir oyunun olmaması gerçekten çok üzücü. The Elder Scrolls Online'dan umutluydum ama onda da bir numara yok şuna anda.

Umuyorum ki WoW formülü kullanmadan, beni de içine çekecek bir oyun çıkar da yeniden bilgisayarın başından kalkmadığım o günlere geri dönerim... (Bu da iyi bir şey mi, kötü mü belli değil tabii.) ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Geçip giden, huu, oyunları, huu

Daha önce kaç kere aynı konuyu gündeme getirdim, artık hatırlamıyorum ama bazılarınızın bu konudan sikildiğini da tahmin ediyorum. Tahmin edebildiniz mi? Söylüyorum: Oynayamadığım oyunlar... Evet, yine aynı konu arkadaşlar. İş yoğunluğundan, hayat koşturmasından yine oyular geçip gidiyor, yine belli oyunları oynayıp kalıyorum, harika yapımları ancak satın almakta yetiniyorum. Geçtiğimiz ayın sonuna doğru da yine aynı konu depresti kafamda, yine utanç tablomu genişlettim, yine üzüldüm, durdum. Üstelik çok isteyerek, severek satın aldığım oyunları bir türlü oynama fırsatı bulamamıştım. Neler mi var güncel listede? Far Cry 3. Oyunu direkt satın almıştım, Far Cry 2'nin sıcak Afrika çöllerini tam anlayıla arşınlayamamıştım ama bu kez yapacaktım, oynayacaktım oyunu yeteri kadar. Ne oldu? Yüksek ayarlıda oyun hafif kasti, yeni ekran kartı almayı bekleyeyim dedim, aldım da ama oyuna dönmemeye unuttum, daha doğrusu oyuna dönme fırsatım

olmadı, Far Cry 3 yalan oldu. Başka? BioShock Infinite. Önceki iki oyunu da satın almış, ilk oyunu da fena bir süre oynamamışım ama ikinci oyun yalan olmuştu. Bari BioShock Infinite ile kendini affettireyim dedim ama olmadı. Oyunu aldım ama bir kez bile kurma şansım olmadı, oynayamadım, hep Tuna'dan methini duydum, bir türlü başlayamadım. Bu kadar mı? Hayır. Dishonored da var listede. Bir BioShock ya da bir Far Cry kadar isim yapmış bir yapıp değil belki ama çevremdeki herkes beğenip oynamıştı, bense vakit bulamayacağımı biliyordum. Yine de oyunu satın aldım, Steam hesabındaki mezarlığa onu da ekledim ve hiç, evet, hiç oynayamadım. Durun, bir tane daha var, Borderlands 2! "İki yıldır ne yapıyorsun abi?" dediğiniz duyar gibiyim ve haklısınız ama Borderlands 2'yi de oynama şansı bulamamıştım, ta ki geçen ayın sonunda canlı yayında oynama fırsatı bulana kadar. Yahu, ben neler kaçırılmışım

öyle! Oyunu dört kişi beraber oynamaya başladık (Bilenler için sayım: Alp "Azelza" Sevsel, Ege "Fare Düşmanı" Sağın, Sabri "agunZagun" Erkan) ve daha ilk dakikadan itibaren öylesine zevk aldım ki oyundan, anlatamam. Öyle ki üçü de oyunu bildikleri için konuşa konuşa ilerliyorlardı ama ben o ilk helyecanla ne konuşuyor, ne de bir şey söylüyordum. Sessizliğimi bozan şeyse bir saat kadar sonraki ilk ölümüm ve "Biri beni kaldırınsın!" cümlem oldu. O ana kadar hayvani görsellik ve kusursuz oynanış beni adeta hipnotize etmişti. Eh, artık Borderlands 2 gerçeğini yaşamış ve uyandıdım.

Yine söz veremiyorum kendime ama Borderlands 2'yi oynamak, bitirmek istiyorum artık. Zararın neresinden dönülse kâr ve diğer üç oyun için aynı sözü veremem ama benim için bir dönüm noktası olabilir Borderlands 2 ya da aylar sonra aynı konuyu bir kez daha günde me getirir, canınızı sıkırm. Hadi eyvallah...

■ www.gamerrocko.com





Serbest Çağrışım

Biz

O devasa metropolün üstünde yükseldik seninle. Altımızda ince - uzun, dalgalı, dev, metal evler; tekerlekşiz, renkli arabalar; milyonlarca insan... Ve o dur - durak bilmeyen, beyin tırmalayan gürültü... Gökyüzüne yakın olmamıza rağmen bize kadar gelirdi ama kulaklıklarımız korurdu bizi. Ayaklarını sallandırırken uçuşumun kenarından... İlkimizde de yük-

seklik korkusu vardı ama "aşağıdaki şehir" kadar korkmazdık yüksekten. İşin garibi, yükseldikçe yükseler, gökyüzüne daha çok yaklaştık. Hatta yarışındık birbirimize. Hep sen kazanırdın. Benden daha ufak - tefek olmana rağmen...
Aşağıya bakar, geleceğin şehrinin kuradık seninle. Planlar yapar, yazar - çizer, hesaplardık. Benim çizimim daha kötüydü

seninkinden. O yüzden ben anlatırdım, sen çizerdin. Ne söylersem, ne anlatırsam, ne hayal edersem... Tek tek; büküp, usanmadan... Binlerce karalanmış kağıt parçası vardı çevremizde. O küçükük alana saçılmış... Kimisi buruşturulup, atılmış; kimisi kenara koyulmuş...

Sahi, hangileri gerçek planlarımızdı? Buruşturup, attıkların mı? Yoksa kenara koydukların mı? Sadece benim ağızman dançıları mı yazıp, çizdin gerçekten de? Yoksa kendi hayallerini mi? Peki ya benden sakladıkların... Konuş benimle. Lütfen...

Siyah - beyaz, milyonlarca insanın "gel - git"ini; bir futbol takımı gibi yer değiştirmesini izledik. Zaman zaman birbirlerine girerlerdi. Hatta bir defasında bir düğün vardı. Yüzbinlercesinin katıldığı... Yüksek sesle bağıryorlardı. Başka bir dilde... Biri, diğerine yumruk atmıştı; diğeri de ona... Her yer 'kırmızı'ya boyanmıştı. Ve tam ortada büyük bir boşluk... Nasıl da ağlamışın görünce... Kucağındaki kağıt parçaları sırlıtlam olmuştu, gözyaşlarından. Sarılıp, teselli etmemiştüm seni. Ama hep böyledin; çabucak dağılır, un - ufak olurdun. Tekrar bir araya getirmek için uğraşırdım ama hiç dert etmedim bunu; yanında olman yeterliydi.

O gün kötü uyanmıştım, hatırlıyorum. Nedenini bilmiyorum. Belki de sen de... Çevredeki kağıt parçalarını kucaklayıp, uçuşumun kenarına gittin ve boşluğa saçıdın. Binlercesini... Donup, kaldım. Tüm planlarımız ve hayallerimiz, kalabalığa karıştı. Ve tüm şehri kapladı.

Belki de başından beri planın buydu. Gerçek bir kaos yaratmak... Her şeyi geride bırakmak... Benden sakladığın ve bana söylemediğin her şeyi...

Gerçekten, öyle miydi?

Söyledi. ■



#210

Murdered: Soul Suspect

Katilini arayan adam

1 Temmuz'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!



KICKSTARTER

İyi fikirler için internet üzerinden yatırım toplamak artık çok kolay

SSD'LER

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

3 TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

PC net

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2014 Yıllı 17 Sayı 201 Fiyat 7,90 TL



İPHONE NEDEN PAHALI?

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



DVD
HEDİYELİ

WEB'İ DIZE GETİRİN

OPÜLER SİTELERİN VE YAZILIMLARIN CAN SIKICI
RAL VE KISITLAMALARINDAN BİKTİNİZ MI?
BİLDİLEN ONLARCA HİLEYİ AÇIKLIYORUZ.

ONANIM

TERFİ REHBERİ

YENİ BİR KASA, ANAKART, İŞLEMCİ, RAM,
EKRAN KARTI, DEPOLAMA BİRİMİ, GÜÇ KAYNAĞI
VE OPTİK SÜRÜCÜ ALmadan ÖNCЕ
ÖNERİLERİMİZİ OKUYUN.

AYIN DOSYA KONULARI TAM 42 SAYFA



GÜVENLİK BİLGİSAYARINIZ KİLİTLENMESİN

+ Bilgisayarınızı ele geçirmek
isteyen hacker'ları durdurun



INTERNET SİNEMA. SİTELERİ

+ Film keyfinizi zirveye
çırıkaracak siteleri seçtik



YAZILIM NOSTALJİK OYUNLAR

+ Eski güzel günleri
PCnizde yeniden yaşayın

NASIL YAPILIR?

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

2014/6/7/112487 (00TC 0,75 TL)

ISSN 1301-4773 06

9 77 130 1477009

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

POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA

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

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

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

SADECE
3,90
TL



HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

DB
DÖĞAN BİLGİ DAğıTMA