

187 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

AGUSTOS 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 08 - ISSN 1301-2104

LEVELUP



CRYSIS

Yarının internet şubesiyle
bugünden tanışın:
finansbank.com.tr



Finansbank internet şubesi, yarının teknolojisiyle,
istek ve ihtiyaçlarınıza uygun olarak yenilendi.
Yarını bugünden görmek... Bizce mümkün.

 **FINANSBANK**
Bizce mümkün.



CRYSIS 3

Türk oyun sektörünün kırılma noktalarından biri Crysis'tir şüphesiz ki. Bunun nedeni, oyunun hem görsel, hem de oynanabilirlik olarak çok iyi olması kadar, başındaki Türk ekibi, yani Yerli Kardeşler'di; oyun bu sayede genele yayıldı. Oyuncu olmayan büyük bir kesim ve Türk basını, Crysis'ten ve oyunlardan haberdar oldu. Üstelik Yerli Kardeşler'in, oyunun Türkçeleştirilmesi için ne kadar çaba sarf ettiklerini biliyoruz.

Belki de bu yüzden herkes Crysis 2'den çok şey bekliyordu ama bazıları, oyunu yetersiz buldular. Crysis 2, bizce çok iyi bir oyundu ama açıkçası, eksikleri vardı. Ve şimdi bu eksikleri kapatma, hatta fazlasını yapma zamanı. Crysis 3 ile...

Türk oyuncularının Crysis'e olan ilgisini bildiğimizden, bu ay Crysis 3'ü kapağa taşımak istedik. Hem de çok özel bir dosya konusuyla... Piyasada olmayan bazı bilgileri ve LEVEL'a özel bir röportajı bu sayfalarda bulacaksınız.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın, bayramınız kutlu olsun!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

fiyat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

Not: Ice Age Online promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

Not: Geçen ay incelediğimiz AOC e2343Fi'nin ismi, yanlışlıkla AOC e2343Fi Windforce 3x OC olarak yazılmıştır; bu hatadan dolayı özür dileriz.

■ Yaz aylarında en çok yapmayı sevdiğin şeyler nelerdir?

Fırat Akyıldız



■ Durmak.

Ahmet Özdemir



■ Yaz aylarında ailemle bir arada vakit geçirmeyi, yüzmeyi ve kaşık kaşık dondurma yemeyi seviyorum.

Cem Şancı



■ Yaz veya kış fark etmez, en sevdiğim şey kalabalıktan kaçmak. Nerede kalabalık, ben orada yokum. Geçenlerde bir arkadaşla buluşmak için mecburen bir AVM'ye girdim, bir kafede oturduk. Ortamda çılgınca bir uğultu, karşıdaki insanın söylediklerini duyamıyorum. Etrafta koşturan bir kalabalık, sanırsın ki dünya infilak etmek üzere ve herkes son uzay gemisine yetiştiriyor. Biraz sakin.

Ertuğrul Süngü



■ Klima altında dans etmek! Klima altında Magic oynamak. Klima altında Warhammer boyamak. Klima altında doğum günümü kutlamak. Klima altında bu soruyu soranla tanışmak. Klima altında özgürce ve sıcaktan bayılmadan patates ve tüberlerini yiyebilmek. Klima altında bir klima daha sipariş etmek! YANIYORUZ OLM!

Ayça Zaman



■ Tavla & çay, deniz & kum, güneş & dolunay, karpuz & peynir, kavun & dondurma.

AĞUSTOS 2012, SAYI 187

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

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

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

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

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 Kırmlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Ayçekirdeği cildiniz için yararlıdır:

Bu eğlenceli lezzetin çok kişi tarafından bilinmeyen bir yönü de, diğer önemli besin öğelerinin yanında, ciltteki yaşlanmanın sorumlusu olan serbest radikallerle savaşan güçlü bir antioksidan olan E vitamini içeriğidir.

Önerilen günlük E vitamini alımı 15 mg/gündür ve 28 gram ayçekirdeği önerilen günlük miktarın %76'sını sağlar.

28 gr'lık porsiyonda	Vitamin E içeriği
Ayçekirdeği	11,34 mg
Badem	7,42 mg
Fındık	4,31 mg
Ceviz	0,83 mg

Source: USDA National Nutrient Database for Standard Reference, Release 23 (2010)

 National
Sunflower
ASSOCIATION

Amerikan Dakota Ayçekirdeği





Crysis 3 Sayfa 44

Nanosuit'e yetmedi, yanına bir de ok ekledik. Bu ilginç atılımla beraber gücümüz ne kadar artacak? Cevaplar özel röportajımız ve dosya konumuzda...

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 11 Takvim
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 16 Haber

26 Doktorlar

İLK BAKIŞ

- 30 Persona 4 Arena
- 32 PlanetSide 2
- 34 Darksiders II
- 36 ShootMania Storm (Test)
- 37 Total War: Rome II

- 38 Metro: Last Light
- 39 Dark
- 40 Rekoil
- 41 NBA Live 13

42 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 44 Crysis 3
- 56 Rocko@Psikiyatr

İNCELEME

- 60 Spec Ops: The Line
- 66 The Secret World
- 72 Inversion

- 73 Tony Hawk's Pro Skater HD
- 75 Spelunky
- 76 Sins of a Solar Empire: Rebellion
- 77 Endless Space
- 78 Battlefield 3: Close Quarters





Spec Ops: The Line

Sayfa 60
Kum fırtınaları sonucu her şeyin kumlar altında kaldığı Dubai'yi kurtarma görevini klişe olduğu üzere ABD üstlenirse neler olur? Tuna'dan dinliyoruz...



LEVEL DVD 187

DEMOLAR

Deponia
LEGO Batman 2: DC Super Heroes
Skyjacker

BEDAVA OYUNLAR

Bonsai Defense
Dragon Age Legends

KURULUM DOSYALARI

MSTAR

EKSTRALAR

Crysis 2 Modları
Crysis 2 Yamaları
Crysis 3 Duvar Kağıtları
Crysis 3 Fragmanları
Deponia Wallpaper Paketi

VIDEOLAR

Arma II: Firing Range
Assassin's Creed III
Assassin's Creed III: Liberation
Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops II
Company of Heroes 2
Dead or Alive 5
Dead Space 3
Final Fantasy VII
Max Payne 3
Medal of Honor: Warfighter
Resident Evil 6
Tekken Tag Tournament 2
The Expendables 2

SERVİS

Any Video Converter
AVG Anti-Virus Free
CCleaner
CDBurnerXP
FeedDemon
Fraps
HyperSnap
iTunes
Media Player Classic
Mozilla Firefox
Origin
Steam
TeamSpeak
TeamViewer
VLC
Winamp
WinRAR

- 79 Foreign Legion: Multi Massacre
- 80 Deponia
- 81 Quantum Conundrum
- 82 Summer Stars 2012
- 83 London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games
- 84 Resonance
- 85 Pro Cycling Manager 2012
- 86 LEGO Batman 2: DC Super Heroes
- 87 Hoodwink
- 88 The Walking Dead: Episode 2 - Starved for Help

- 89 Magic: The Gathering - Duels of the Planewalkers 2013
- 90 Resistance: Burning Skies
- 91 Bonsai Defense
- 91 Eruption
- 91 ir/rational Redux
- 91 Lee Lee's Quest 2
- 92 Big Boss**
- 95 Donanım
- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 188

POSTA

İşbu ki bundan böyle Efraim Al-Rashid ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Kumluysa atın: inbox@level.com.tr

INBOX'TA PİŞER, DERGIYE DÜŞER!

Merhaba Tuna Abi! Merhaba Şefik Abi! Ya da kısacası, merhaba LEVEL halkı! (Sıktım, farkındayım.) Öncelikle, "Başlığı bulmak için çok düşündün mü?" dersin, düşünmedim Tuna Abi. Aklımdan çıkıverdi bir anda. Nasılsınız Tuna ve Şefik Abi'ciğim? Neyse sorulara geçeceğim.

Aklımdan çıktıysa geri nasıl hatırladın Yiğit'cim ya? Bir anda aklına "gelmiş" olmasın? Bak biz de işte sıcaktan ona buna sataşyoruz böyle Şefik'ciğimle. Nasıl samimiyet? Gel de sorularına bakalım madem...

1. Tuna Abi sence Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Call of Duty: Black Ops II ve Medal of Honor gibi marka yapmış (Tom Clancy's serileri de fena değil.) oyunlarla rekabete girebilir mi? İzlediğim videolarına göre bence Call of Duty'den daha ileride gibi geldi bana. Oyun daha dinamik, daha akıcı sanki. Sence?

Future Soldier pek olmamış maalesef. Bir çaba var, güzel özellikler de görülmekte ama Call of

Duty'nin, Battlefield'in o bağımlılık yapan oynanışı maalesef yok.

2. Daha önce hiç "zombili" oyun oynamadım. Daha doğrusu çekici gelmedi. Sence Resident Evil'in ucundan ucundan başlasam mı?

Bu devirde hiç zombi içerikli oyun oynamamış bir kişiye ancak mucize denilebilir bana sorarsan...

Nasıl başardın hiçbirine denk gelmemeyi? Resident Evil 6 çıkıyor, ona bak diyeceğim de o da artık zombi oyunu olmaktan çıktı. Left 4 Dead 2 oynamaya ne dersin? Hala güzel bence... (Zombi temasını sevemedim gitti... - Şefik)

3. İyi bir bilgisayar sistemim var. Far Cry 3'ü öneriyor musun? Ben çekici buldum. Oynadıysan veya Şefik Abi oynadıysa oyun nasıl?

Far Cry 3'ü aramızda oynayan birisi varsa o da Ahmet'tir. Şefik de, ben de oynayamadık henüz. (Ben oynadım, sonra da uyanmışım. - Şefik)

4. Bu sene sekizinci sınıfa geçtim. Oyun oynama süremi azaltarak ders çalışacağım ve iyi bir puan, iyi bir lise der-

ken konu gelecek iyi bir konsola... Eğer iyi bir Anadolu Lisesi'ne girersem, Xbox 360 almayı düşünüyorum. Sence oyun yönünden önü açık mı ya da "Hiç sıkıntıya girme, al PS3'ünü, otur paşa paşa." mı dersin? Xbox 360'ın görüntü kalitesi iyi mi?

Dört satırda "PS3 mü, Xbox 360 mı?" sorusu sormuşsun, çabanı beğenmedim değil. Lakin bildiğin üzere cevabı ufukta gizli olan sorunun en yakın cevabı hiç söylenmemiş olandır... Bilmem anlatabildim mi? (Bence PlayStation 2 al, misler gibi. Artık oyun da çıkmıyor hem, masraf olmaz fazla. - Şefik) Dergiyi kısa zamandır takip ediyorum. Ancak şimdiden çok başarılı olduğunu söyleyebilirim. Yapımda ve yayımda emeği geçen tüm arkadaşlara sonsuz teşekkürler. Sağlıkla kalın.

Övgü dolu sözlerin için teşekkür eder, en yakındaki iskeleden kendimizi suya boca ederiz. Bizden de sevgiler...

Yiğit Alp ALTINÇELİK



SIKICI (OLMAYAN) SORULAR

Selam Tuna Abi (ve Şefik Abi). Ben 13 yaşında bir kızım. Dergiyi 182. sayıdan beri, yani çok uzun zamandır (!) takip ediyorum. Sorularıma geçiyorum.

Merhaba Ayda. Biz de 30 yaşını devirmiş, iki tane kelli felli adamız. Bir derdin olursa ara, hemen halledelim. (Bacım.) (Ben daha devirmedim 30'u! - Şefik)

1. Benim Toshiba Satellite bilgisayarım var. Intel Core 2 Duo, 4 GB DDR2 bellek, Intel 4500MHD ekran kartı... Bilgisayarımın özellikleri bunlar. Fakat yeni bilgisayar almak istiyorum ama masaüstü mü, yoksa dizüstü mü alsam, karar veremedim. Dizüstü alırsam sizin Temmuz 2012 sayısında önerdiğiniz Asus G75V'yi alabilirim. Masaüstü alırsam toplama yapacağım ve bana 2500 TL'yi geçmeyen bir donanım önerebilir misin? Sanırım masaüstü daha rahat olur çünkü işlemcisi, ekran kartı vesaire değiştirilebiliyor. Masaüstü mü, dizüstü mü almamı önerirsin? Şu anki bilgisayarımda Minecraft ve Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter oynuyorum fakat ikisi de kasiyor. Alacağım bilgisayarda Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3 gibi oyunların kasmaması lazım. Yardımcı olursan sevinirim.

Far Cry 3'ün fazla beğenilmemesinin nedeni, daha çıkmamış olması olabilir mi acaba?

Dizüstü bilgisayar almak tabii ki kolayına geliyor insanların, pazardan kereviz alır gibi (Mevsimsel örnek.) "Paketle şunu evladım." deyiveriyorlar. (Örnekte konuşan kişi sen değilsin, yoksa evladım dediğin kişi 11 yaşında falan olmalı.) Dizüstü bilgisayar, şayet ki evin içerisinde o salon senin, bu mutfak benim mobil takılmayacaksan veya hayatının büyük bölümünde şehir dışına seyahat etmiyorsan, hiç de anlamlı değil. Masaüstü bilgisayar performans canavarıdır ve evinde oturan 13 yaşında bir Ayda isen, tercih etmen gerekendir. Donanımı buraya yazmak isterdim de yerim dar. Sen bu sorunu aynen donanim@level.com.tr'den Recep'e sorarsan, o sana yardımcı olacaktır.

2. Benim bu donanım konularında pek bir bilgim yok. Bu konular hakkında nereden bilgi alabilirim?

Sabit diskten SSD'ye (Teknoloji ilerliyor.) Recep Baltaş sana yardımcı olur diye tekrar belirteyim. Tom's Hardware da iyiydi diye hatırlıyorum. (www.thgtr.com)

3. Bana 70 TL civarında iyi bir oyun mouse'u önerir misin?

Syrian, yani Suriye Hamster'ları var. İki yıl kadar da kullanım süreleri bulunuyor. Nasıl oyuncular, nasıl... (Suriye'deki olaylar yüzünden ucuza da kapatırsın.) Daha uzun süre giden Roborovski Hamster'ları da var ama onlar biraz daha sakın. (Sen oyun deyin-ce...) İşte şakalar, komiklikler derken bir Ağustos ayına daha girdik Ayda. Sana Logitech'in G300 veya G400 modeli ile Thermaltake'in Tt eSports Azures mouse'larını önerebiliyorum şu an için. Daha çok paran olursa bir daha konuşalım.

4. RPG, MMO, MMORPG gibi oyun türlerinin açılımlarını yazabilir ve birer örnek verebilir misin?

RPG: Rokfor Pancar Galetası. (Bir tür yiyecek.)

MMO: Masif Moğol Oklavası. (Bir tür silah.)

MMORPG: Masif Moğol Oklavası (ile yapılan) Rokfor Pancar Galetası. (Moğolistan'a özel bir lezzet.)

Bunları arama motorundan da bulurdun ya Ayda?

RPG: Role Playing Game, MMO: Massive Multiplayer Online, MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Playing Game. (Ayda the enlightened.)

5. League of Legends, World of Warcraft, Rappelz, Seven Souls Online, Diablo tarzı bir online oyun oynamak

istiyorum. Bu oyunların hiçbirini denemedim. Bana bu tarz -veya yazdıklarımın- bir online oyun önerebilir misin? (Bedava olursa daha iyi olur.)

League of Legends'ın Türkiye ayağı da devrede olduğundan direkt olarak bu oyunu denemeni öneriyorum. World of Warcraft paralı halen ama o da iyi tabii ki. Diablo III desen şahane. (Fakat ona da 110 TL verirsin.) (League of Legends oyna bence de. - Şefik)

Çok sıkıcı sorular sordum, cevaplarsanız sevinirim. Tüm LEVEL ekibine böyle güzel bir dergi çıkardığı için teşekkür ediyorum.

"Sorunun sıkıcısı olmaz, sıkıcı olsa soru olmaz." demiş eski Moğol düşünürü Kutugtu Han. (İmparator da düşünür.) Biz teşekkür ederiz. LEVEL okumaya devam!

Ayda YILMAZER

MINECRAFT HARİTA YAPIMCISI

Merhaba Tuna Abi. Ben Ankara'dan yolluyorum bu mesajı ve buradan bütün LEVEL ailesine selam yolluyorum. Hiç vakit kaybetmeden sorularıma geçmek istiyorum.

"Ankara'dan bir mesaj, bir de selam yollanmış, nereye koyalım bunları?" dedi postacı.

Yüzündeki mağrur ifadeden aklında başka sorular olduğunu belli ediyordu adeta...

Son kitabımdan bir küple bunlar... Nasıl; iyi gözüküyor, değil mi? Hiç vakit kaybetmeden kitabı iptal edip sorularının cevaplarına geçmek istiyorum. (Ankara'dan abim gelmiş, evde bir bayram havası... - Şefik)

1. Neden The Sims 3: Katy Perry Sweet Treats'i sevmeyin diye sormayı düşünmüyorum çünkü ben de hiç beğenmedim, beklentilerimi karşılamadı. Peki sizin? **Sayın Tarlabölen. Acaba siz Katy Perry falan oynamayıp da Battlefield 3, bilemedin Call of Duty, olmadı Diablo III gibi bir şeyler mi oynasınız? Bir an oturmada kafamda bu denklem.**

2. Bu Lollipop Chainsaw'u konu yapan şey nedir? Tamam, o çekimlerdeki gerçek kızlar güzel, ona bir şey demiyoruz ama fragmanını izledim, fazla güzel bir taraf göremedim. Sade bir oyun olmuş...

Aynen dediğin gibi. Beş saatlik bir eğlenceden ötesi değil Lollipop Chainsaw ve o kadar parayı da hak etmiyor. Alma, boşver. (Resmi cosplay güzel cidden. - Şefik)

3. Gitar Hero'nun bateri paketini almak istiyorum. Size göre nasıl fikir?

Yeni Gitar Hero oyunları çıkmıyor ama hala birkaç kişi yan yana gelince oynanabilecek, en eğlenceli oyunlardan bir tanesi kendisi. Ben olsam alırdım. (Aldım zaten.) (Bende de iki gitar, bir mikrofon var! - Şefik)

4. Benim PS3'üm var ama gözüm hep Xbox 360'ta. Xbox 360'ta oynamak bana daha bir zevk veriyor gibi geliyor çünkü PS3 oynarken kumandasına elim öyle alıştı ki artık oynarken zevk vermiyor. Paraya kıyıp Max Payne 3 aldım, ondan da zevk alamadım, o kadar para boşuna mı gidecek... Tabii ki burada Max Payne'e laf yok; adamlar başarmış, bize de oynayıp beğenmek düşüyor. Karnem iyi, ailemi ikna edip Xbox 360 mı almalıyım, yoksa Xbox 720'nin çıkmasını mı beklemeliyim?

Net bir şey söyleyeyim mi? Bu havada dışarıya çıkmaz. Bu ne kadar gerçekse PS3 sahibi birisinin Xbox 360 alması da bir o kadar lüzumsuz bana sorarsan. Xbox 720'yi bekle, paran da cebinde kalsın. (Ailenin.)

5. Son sorum Far Cry 3 ile ilgili. Neden fazla beğenil-

medi? Ben Far Cry 2'yi oynadığımda çok fazla zevk almıştım ve bir haftada bitirmiştim. Far Cry 3'ün beğenilmeme nedeni grafik sorunu mu, yoksa oyundaki hatalar mı?

Far Cry 3'ün fazla beğenilmemesinin nedeni, daha çıkmamış olması olabilir mi acaba? Bir an düşündüm, bu geldi aklıma. Dananın kuyruğu 30 Kasım'da kopacak; daha çok var yani... (Daha çıkmadı mı?! - Şefik)

Sorularımı yanıtlarsanız havalara uçmam çünkü kanadım yok. Yayımlarsanız havalara uçmuş kadar sevinirim. Kısacası yayımlayın da ben de mutlu mutlu okuyabileyim sorularımın cevaplarını. Bütün LEVEL ailesine saygılarımı sunarım.

"Kanadı kırık bir sevdalım, uyandırma zalim, rüyadayım..." demiş Sibel Can. Ama senin direkt olarak kanadın yok, demek ki olayla da hiç alakan yokmuş baştan beri. Görüşürüz, kendine mukayyet ol. Yiğit TARLABÖLEN

KİTAP RUHUN GIDASIDIR

Sevgili Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Ben Yağız, 15 yaşında bir LEVEL okuruyum, derginizi bir senedir takip ediyorum. İlk olarak derginiz sayesinde oyunları daha farklı oynamaya başladım, oyunlardan zevk almayı öğrendim, oyunların çoğu bitirmek için oynadığım oyunlardan çıkıp eğlenmek, zevk almak için oynadığım oyunlar haline geldi. İşte bu yüzden PirateBay'den ayrılıp PlayStore'a yöneldim. Öncelikle bunun için size teşekkürlerimi bildiriyorum. Uzatmadan sorulara geçmek istiyorum.

Yağız valla ağzından bal damladı. Ne güzel şeyler yapmışız öyle; aferin bize!

1. Ben ve arkadaşım bir tatlı alıp yanınıza ziyarete gelmek istiyoruz. O mizah dolu yazarlarla tanışmayı çok istiyoruz. Nasıl randevu alabiliriz, nasıl gelebiliriz?

Atlıyorsun metroya, hop Mecidiyeköy durağında iniyorsun. Kafanı kaldırıp gökyüzüne bakıyorsun, "Bu ne sıcak lan!" diyor ve gözlerini biraz daha aşağı indirip Trump Towers adındaki iki kuleyi buluyorsun. Başlıyorsun yürümeye... Kapiya geliyorsun, "Ben LEVEL'a çıkacaktım." diyorsun, "O diğer kulede." diyorlar. Yanlış binaya gelmemiş misin? Gelmişsin. Haydi oradan diğer binaya yürü yürü... Yine aynı soruyu sor, desinler ki "Burada çalışmıyorsanız, kusura bakmayın..." Hayat böyle bir şey işte maalesef. (Zormuş cidden. - Şefik)

2. Kitap önerilerinizi gerçekten çok beğeniyorum ve çoğunu alıp okuyorum. Bence bir oyun dergisinde edebiyatla, müzikle, kültürle, sanatla ilgili bölümlerin bulunması çok büyük bir artı ve bu yüzden de sizi tebrik etmek istiyorum. Size de bir kitap önerisinde bulunmak istiyorum. Bence hem oyunu, hem de kitabı olan oyunlar ilgimizi çekeceği için size Metro 2033'ü önermek istiyorum. Bu tür kitaplar biliyorsanız söyler misiniz?

Kültür & Sanat bölümümüzün takip edildiğini duymak çok güzel gerçekten. Yalnız Metro 2033'ü biz yıllar önce okuduk bile. (Sanat eleştirmeniyim şu an.) Sana Metro 2034'ü önereyim ben de. (Ayça yazıverdi bu ay Kültür & Sanat sayfalarına... - Şefik)

3. Buradan LEVEL okurlarına bir çağında bulunmak istiyorum. (Hocam tabii ki izin verirseniz.) LEVEL okurları bence oyundan zevk almalıdır, internette "gameplay" videosunu izleyip oyunu bitirdim diyerek hava atmalıdır ya da dergiyi sadece poster için alan arkadaşlar tanyorum... Size söylemek istediğim, sayfaları çevirdikçe oyunlara bakış açınız değişecek.

Ağzımdan aldın lafı. Yağız doğru söylüyor. Çevirin sayfaları, hiç okumayın ama, bakalım neler olacak... (Yağız ciddi olunca, dengelemek lazımdı.)

► Hepinize şimdiden iyi oyunlar dilerim, Mektubumu okursanız çok sevinirim, yayımlarsanız havalara uçarım, bütün ayım mutlu geçer, en iyi LEVEL sayım olur! Şimdiden her şey için çok teşekkür ederim.

En iyi LEVEL sayın, bizden sana hediye! Keyifli okumalar, sıcak sıcak soğuk su içme, terli havalarda dışarı çıkma. (Kafam 58 santigrat.)
Yağız YAMAN

SBS'YE HAZIRLANAN GENÇ

Merhaba Tuna Abi. 14 yaşındayım, adım Engin. Seneye SBS'ye gireceğim ama oyun oynamayı çok seviyorum. Bu ilk posta yazışım, sorularına dergide cevap verirken sevinirim.

Merhaba Engin. 30 yaşındayım, adım Tuna. Seneye yine buradayım, oyun oynamayı ben de çok seviyorum. Bu ilk defa cevap yazışım, cevaplarıma dergide cevap verirsem, iyicene kafayı yediğim ortaya çıkacaktır. Saygılar.

1. PS Vita çok pahalı ve içinde hafıza kartı, oyun falan da yok. PSP 1004 almak zorunda kaldım. Şu an FIFA 12 aldım; iyi etmiş miyim 1004'ü almakla? Başka hangi oyunları almalıyım?

PSP'nin bence gerçekten devri geçti. PS Vita'dır olay bana sorarsan. PSP'ye ancak FIFA veya PES gibi popüler serilerin devamı ve Japon oyunları çıkacaktır. Sen God of War'ları oynadın mı PSP'de? Onları al önce, sonra devamını konuşuruz. (PS Vita'yı hala çözemedim arkadaş... - Şefik)

2. Diablo III'ü aldım, önceden de "guest pass key" ile oynuyordum ama karar verememiştim hangi karakteri seçmeliyim diye. Çok oynadım ve oyundan sıkıldım.

PSP'nin bence gerçekten devri geçti. PS Vita'dır olay bana sorarsan.

Önerebileceğin bir online oyun var mı?

League of Legends'a ne dersin? FPS değil ama eğlenceli.

3. PS3'e oyun alacağım kendi harçlığımla, sence hangi oyunu almalıyım? Futbol ya da God of War tarzı oyunları merak ediyorum. PES mi, FIFA mı?

PES mi, FIFA mı derken iki tane futbol oyunu sormuşsun; God of War türündekilere ne oldu? FIFA'yı al bir kere. (Hem PSP'de, hem PS3'te oynayıp tam olarak yeşil sahaya dönüşürsün.) Onun dışında Batman: Arkham City al, Uncharted 3: Drake's Deception al. The Last of Us çıksın, onu da al.

4. Çok FPS oynadım... Blackshot, Sudden Attack, Wolfteam, Point Blank ve son olarak da S2: Son Silah ve S2 çok hoşuma gitti. Önerebileceğin başka FPS var mı?

Battlefield 3 diyor ve seni Şefik'e havale ediyorum. (Battlefield 3'ten gerisi yalan. - Şefik)

5. Japonların en çok tercih ettiği dövüş ve FPS oyunu neydi? Sen orada en çok neyi oynadın?

Japonlar FPS oynamıyor, bunu unutma. Dövüş oyunu da pek oynamıyorlar enteresan bir şekilde ama Street Fighter IV'ü ve Tekken Tag Tournament 2'yi oynayanlar vardı yine. Onlar daha çok garip mecha oyunları oynuyor ya da kartlar kullanarak, büyüler yapılan bir şeyler oynuyorlar. (Bu kadar yabancı kaldım işte olaya.) Arcade salonlarında POD (Panoramic Optical Display) adında bir mecha oyunu vardı, o çok iyiydi. Bayağı pedallarla, kollarla bir mecha'yı kontrol ediyorsun ve ekran da 180 derecelik açıyla etrafını kapladığı için tam olarak robotun içindeymiş hissiyatı yakalıyorsun. Onu çok oynadım işte.

6. Şimdi PS Vita çıktı ya, tüm yeni oyunlar ona çıkar... PSP'ye yeni oyun gelme ihtimali var mı?

Japonca öğrenirsen, tonla yeni oyun bulabilirsin.

7. Dünyaları versem değişmem diyeceğin 10 şey?

10 mu?! Üç tane söylesem? Biri bilgisayarım, diğeri ekranı, öbürü de klavyesi. Mouse'a gerek yok... (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. İnşallah dergide çıkar ve sen cevaplırsın abi. Şimdiden teşekkürler...

Engin ERENLER

LEVEL FANATIĞI BABA

Merhaba Tuna Abi! Uzun zamandır takipçiniz olan ben, daha ilk kez mail yazma girişiminde bulunuyorum, bundan dolayı da nedense heyecan bastı! Neyse, ben sorularımı sorayım, sana bayağı çok e-posta geliyordu hani...

"Hani..." diyerek imalı bitirdin cümleli? Böyle kızlar peşimi bırakmıyormuş gibi bir hava esti? Esmedi değil mi... Ne öyle bir hava, ne bir rüzgar. Çok sıcak!

1. Geçenlerde babamla depoya indik ve daha sonra babamın da bir LEVEL fanatiği olduğunu öğrendim. 2004'ten beri olan neredeyse bütün sayılarınız var. Oyunları incelerken günümüzde vasat denecek grafiklere, oyun yapısına yaptığınız iltifatlar bence oyun piyasasının ne kadar çok değiştiğinin gerçek bir kanıtı. (Çok soru gibi olmadı ama paylaşmak istedim.)

Vay, LEVEL takipçisi bir baba! Saygılar sunuyorum. (Benle aynı yaştadır şimdi!) Dediğin doğru. Teknoloji aldı başını gitti o vakitten beri. Şu sıralar biraz durgun ama şu yeni nesil biraz şekillensin, neyle karşı karşıya olduğumuzu anlayacağız.

2. Geçenlerde PlayStation 3'ümü kırdırdım, hemen ardından da dergileri karıştırırken Şefik Abi'nin bir yazısıyla karşılaştım. Gerçek bir oyuncunun korsan oyun oynayan kişi olmadığından bahsediyordu. Ben de bir an düşünüm ve kendimden cidden utandım. Şu ana kadar yüklenen 10 adet oyunum var ve annemler o kadar para verdiklerini, bari oyunları bitirmemi söylüyor. Ben de zararın neresinden dönersek kardır diye düşünüyorum; oyunları bitirdikten sonra versiyonu yükselteceğim ve tekrar orijinal oyunlara döneceğim. Böyle yazılar yazdığınız için teşekkür etmek istedim sadece. (Bu da bir soru olmadı ama sorularım aşağıda.)

Şefik ne ara yazmış o yazıyı ya? Ben hiç görmedim. Lakin Şefik yazmışsa bir bildiği vardır. Yürü be Şefik! (Teşekkürler Türkiye! - Şefik)

3. Mirror's Edge 2 çıkacak mı, eğer çıkacaksa ne zaman? EA patronlarından bir tanesi, Mirror's Edge 2'nin çalışıldığı kadar kısmını görüp, "Bu ne oğlum? Bu ne çocuğum? Oyun mu lan bu?!" diyerek oyunu rafa kaldırdı. Ondan beridir de bir haber yok. (Yine bir söylentiler çıktı, çıkacak gibi gibi. Bana sorarsan kesinlikle çıkmalı. - Şefik)

4. Sizce yeni God of War da eskileri gibi olacak mı? Yani eğer daha Kratos'un gençliğini ele alıyorsa sence heyecan biraz düşmez mi?

Gördüğümüz kadarıyla gençtir, toydur dinlemeden, Kratos yine kesip biçiyor. Üstelik multiplayer kısmı da cabası! Bence güzel oyun olacak; keyifle oynayacak, oynadıkça keyiflenecek, böyle saçma bir döngüye girip sonsuzluğa yuvarlanacağız.

5. The Last of Us hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi? Ben üç Uncharted'ı da beğenerek oynadım ve bu oyunu da çok merak ediyorum.

The Last of Us, Uncharted 3'e basar bence! (Fanboy olayım iki dakika.) Gerçekten çok iyi bir oyun oluyor. Oyundan da öte, bildiğin, kaliteli sinema filmi.

6. Son sorumu da sorayım bari... Ben en son The Big Bang Theory'i izledim ve gerçekten çok beğendim. Bana önerebileceğin başka bir dizi var mı? (Game of Thrones'u da izledim bu arada; eğer onu düşündüysen diye...)

Millet deli gibi Breaking Bad izliyor; ben izlemedim ama... Ne var bakayım; The Walking Dead, Alcatraz, How I Met Your Mother... Bildiğin şeyler hep. (Kesin-

likle Breaking Bad, yanına da gülmek için How I Met Your Mother, eksilerden de Friends. - Şefik)
Biliyorum, biraz uzun oldu ama cevap verirken çok sevinirim. Umarım çok yormamışmdır.

Yorulmak ne kelime, geberdik geberdik! (Beklemiyordun değil mi?) Görevimiz Ozan, ne yorgunluğu. (Bize havuz alır mısın?)
Ozan AYDIN

MÜZİKAL DEVRİM

Selamlar Tuna-senpai. İlk olarak sizi çok kıskanıyorum. En büyük hayalimdir Japonya'ya gitmek. Japonya candır, Japonya animedir, mangadır...

Japonya emin ol o dediklerinden çok daha fazlası. Yemin ederim beynim döndü.

1. Her neyse, ikinci olarak söylemek istediğim şey, ben Diablo III almadım. Alacaktım fakat 9gag sayesinde patatesin bile Diablo'dan daha kaliteli olduğunun kanısına vardım. Acaba bir şans versem mi?

9gag'den oyun tavsiyesi alman konusunda uzun uzun konuşabilirim ama bu sokaklar dar gelir şimdi. Diablo III şahane oyun olmuş bana sorarsan, keyifle oynuyoruz biz. Bence sen de şans vermelisin.

2. Ben ağır şekilde The Elder Scrolls'a sardım. Bu Downguard nedir, konusunu hiçbir şekilde anlamadım ama içimi pek açmadı. Yani ilk olarak konuyu biliyor musunuz ve Skyrim gibi patlama yapar mı? Ya da bu ek paket gibi bir şey mi pek bilgim yok...

Downguard yeni bir oyun değil, Skyrim için bir paket. (DLC) Yani yeni görevler, yeni silahlar, yeni yaratıklar, yeni mekanlar... İçini açmayacak bir şey yok, hatta Skyrim'i bu kadar sevdiysen, mutlaka satın almalısın.

3. Bu söyleyeceğim şey oyunla alakalı değil. Ben neslimden utanıyorum arkadaş. Ben 15 yaşındayım ve Türkiye'de liseli genellemesine kurban gidiyoruz. Ayrıca müzik konusunda dünyanın çıkmaz sokağına girdik gibi geliyor. Emek olmayan, ter dökülmeyen müziğe karşıyım. Queen desek solisti gay diyorlar, Metallica desek civciv eziyor onlar, Bob Marley desek kafası bir milyon o herifin deniliyor hep, Rammstein desen Nazi... Buna bir dur diyelim kardeşlerim! Bilgisayar müziği dinlenmez. Müzik kurtulsa dünya kurtulur. Lütfen herkes ("z" değil!) yola gelsin! Değil mi Tuna senpai?

Valla şaşırttın beni. Dediklerinin hepsine katılıyorum. Müzik dediğin yaratıcılık ister. Yaratıcılık da "normal" olmaktan uzaktır. Farklılık ister, farklı bir kafa yapısı gerektirir... Freddie Mercury'nin gay olması hiçbir şeyi değiştirmez, Metallica civciv ezmez, Bob Marley'in özel hayatı kendinedir, Rammstein Nazi olsa kaç yazar... Ortaya çıkan eser önemlidir bana sorarsan.

4. Mirror's Edge gibi sırf Free Running içeren oyunlar var mı? Tadına doyum olmuyor parkour'un... Assassin's Creed'de az maymunluk yapmadım...

Bir dönem parkour patlama yarattı ama sadece Mirror's Edge biraz bir şeye benzedi. O dönem "Free Running" temalı birkaç oyun çıktı ama onlar da oynanmaya değmeyecek kadar kötü. (Hatta "Free Running" adlı da bir oyun çıktı. - Şefik)

5. Ve son olarak makul fiyatlı, Skyrim kaldırabilecek bir bilgisayar var mı? Yoksa hayal mi kuruyorum?

Makul fiyattan kastın 3000 TL civarında var. Yoksa yok. İnsan hayallerle yaşar ama, bunu da unutma. Umarım bunları dergide yayımlarsınız. Yayımlamazsanız Kyuubi'ye kendimi teslim ederim! Dokuz kuyruğa kadar yolu var...

Naruto'ya selam çaktım giderayak diyorsun yani... Yayımladık bak; Kyuubi'yle bir münasebetin olması na da gerek kalmadı. Görüşürüz Ege.
Ege ÜRGENÇ

Takvim Ağustos

Ayın oyun menüsüne bir göz atıp bütçenizi şimdiden ona göre ayarlayın!

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
 Hitman: Sniper Challenge		1 • Hitman: Sniper Challenge (PC)	2	3 • Death Rally (PC) • Madagascar 3: Europe's Most Wanted (PS3 360 Wii PSV 3DS DS) • Risen 2: Dark Waters (PS3 360)		5
6 • Symphony (PC)	 Hero Academy		9 • Hero Academy (PC)	10 • Euro Truck Simulator 2 (PC) • Legends of Pegasus (PC) • The Amazing Spider-Man (PC)	 The Amazing Spider-Man	
13	14	15	16	17 • New Super Mario Bros. 2 (3DS) • Sleeping Dogs (PC PS3 360)	 Darksiders II	
20  Guild Wars 2	21 • Counter-Strike: Global Offensive (PC Mac) • Darksiders II (PC PS3 360)			24 • Brave: The Video Game (PC PS3 360 Wii DS) • Dark Souls: Prepare to Die Edition (PC) • iCarly: Groovie Foodie! (DS) • Tiny Troopers (PC) • Transformers: Fall of Cybertron (PC PS3 360)		26
	28 • Damage Inc. Pacific Squadron WWII (PC) • Dungeon Lords MMXII (PC) • Guild Wars 2 (PC)	29 • Rock Band Blitz	30	31 • Madden NFL 13 (PS3 360) • Persona 4 Arena (PS3 360) • Secret Files 3 (PC) • Tales of Graces F (PS3)	1	2

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Dead or Alive 5

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 28 Eylül 2012

Dead or Alive 5, dövüş mekanikleri, blok sistemi ve kombolar olarak önceki oyunlara benzese de çevreyi kullanarak rakibe hasar verme gibi yeniliklerle geliyor.

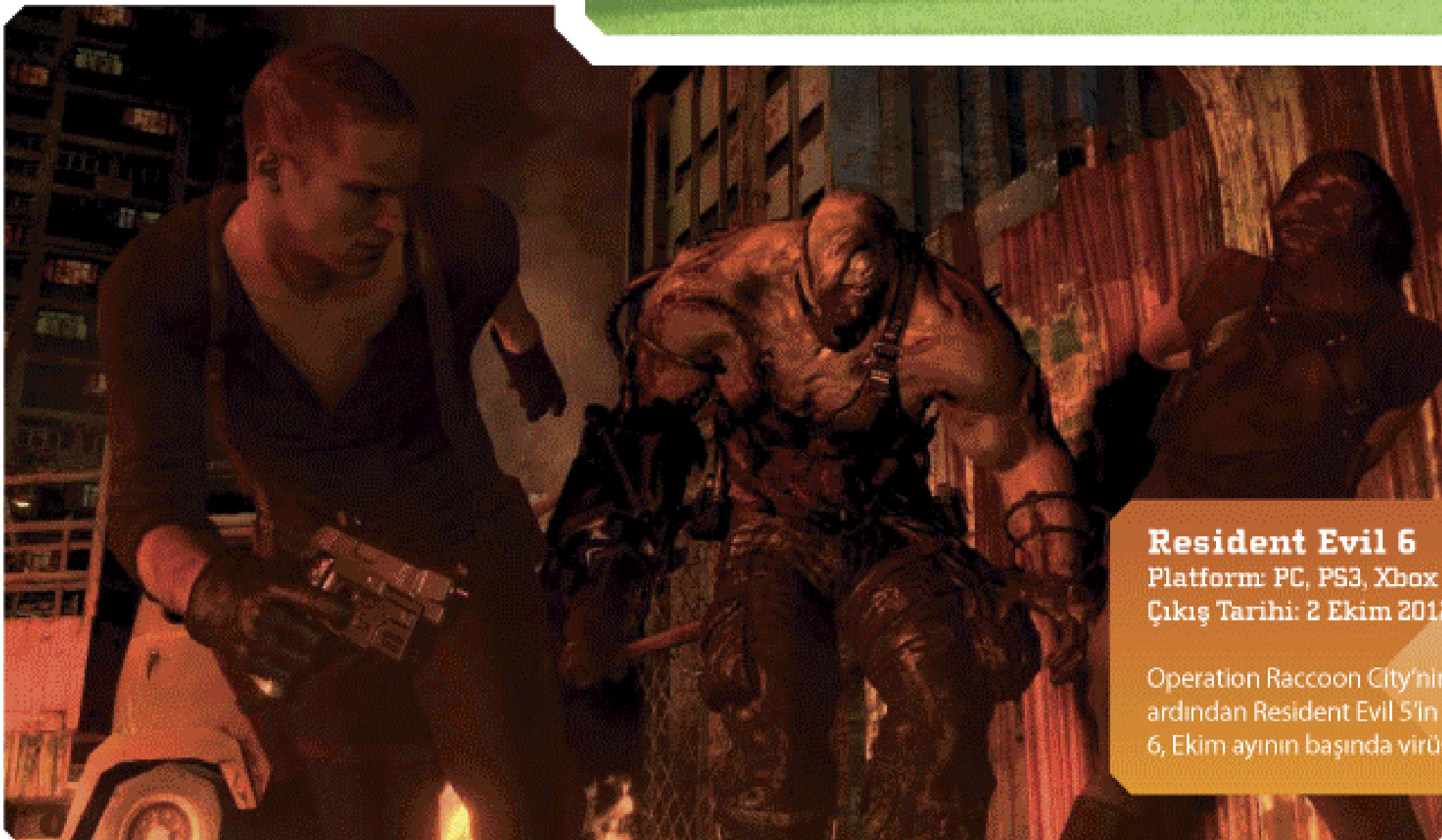


FIFA 13

Platform: PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, PSV, 3DS

Çıkış Tarihi: 28 Eylül 2012

FIFA 13'e getirilen Kinect desteğiyle beraber hakeme başıra çağıra itiraz etme ve sesli olarak oyuncu değiştirme fonksiyonları sunuluyor ama sakın küfür edeyim demeyin!



Resident Evil 6

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2 Ekim 2012

Operation Raccoon City'nin bekleneni verememesinin ardından Resident Evil 5'in çizgisini takip eden Resident Evil 6, Ekim ayının başında virüslerini yeniden dökmeye geliyor.



Oyunun Kuralları Değişiyor!

Sadece 0.24 saniyede
ya **AYAKTASIN!**
ya da **YERDE!**



Joygame'in dumanı tüten yeni MMOFPS oyunu S2-Son Silah'la tanış, ne kadar iyi olduğunu göster!
www.joygame.com - www.joygame.com/s2 - facebook.com/s2joygame - twitter.com/s2joygame





LEVEL LİGİ

Ay 8

Oyun **Zuma's Revenge!**

Platform **Xbox 360**

"Şefik'in Tuhaf Oyunlar Serisi" adlı eseri takip ederek gerçekleştirdiğimiz LEVEL Ligi'nde bu ay Zuma'yı konuk ettik. Tam bir kurbağa aşığı olan Ahmet, ıssız bir adaya düşmek için can atan Emre ve Trump Towers'ın 23. katından gözüken binaları bir çırpıda sayabilen Şefik üçlüsü olarak başladığımız mücadelede kimin birinci, kimin ikinci, kimin üçüncü, kimin dördüncü, kimin beşinci, kimin altıncı, kimin yedinci, kimin sekizinci, kimin dokuzuncu, kimin onuncu, kimin on birinci...

Zuma's Revenge!



Yapım: PopCap Games

Dağıtım: PopCap Games

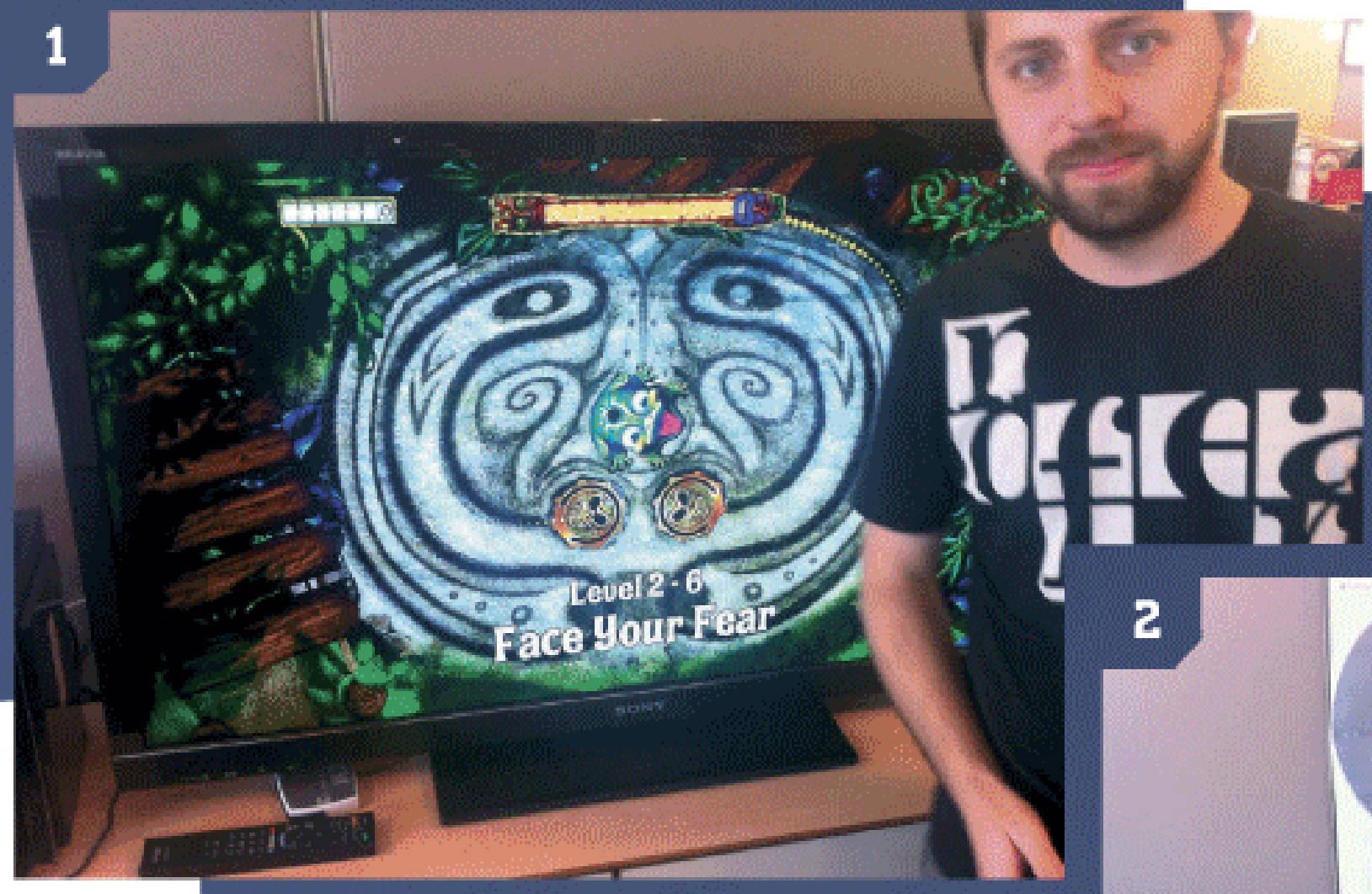
Tür: Puzzle

Platform: Xbox 360

Web: popcap.com/games/zumas-revenge/xbla

Yılların eskitemediği ve hemen hemen her platformda boy gösteren Zuma serisinin en yeni üyesi, Temmuz ayı ortasında Xbox LIVE Arcade çatısı altında oyuncularla buluştu. Adventure modundan 69 farklı bölüm içeren ve oyuncuları basit de olsa bir maceranın içine sürükleyen oyun, bize ekstra güçler sağlayan dört yeni Spirit Animal sunuyor. Farklı ve zorlayıcı modlar da içeren Zuma's Revenge!, sıralama tablosu desteği sayesinde sonsuz bir mücadeleye ve rekabete dahil olmamıza da vesile oluyor. Bir dönem Facebook'ta popülerliği tavan yapan oyunun Xbox LIVE'da ne kadar tercih edileceğini zaman gösterecek ama Zuma'yı mutlaka denemenizi tavsiye ederim.

1



Oyunun Adventure moduna ofis ahalisi olarak girdikten sonra "beğendiğimiz bir bölümü oynayalım, alınan puanlara göre de sıralama yapalım" dedik ama kendimizi o kadar kaptırdık ki LEVEL Ligi'ne başlamamız biraz zaman aldı. Neyse ki fotoğrafta göreceğiniz "Face Your Fear" adlı bölümü gözümüze kestirdik ve bir dakikalık süre sınırı da koyup mücadeleye başladık.

2



Herkesin Zuma tecrübesi var, ortada itiraz edilecek bir durum yok, üstelik benim dışındaki herkes de (Ahmet ve Emre yani.) bol bol antrenman yaptı. Ben de direkt olarak gamepad'i kap-
tığım gibi bölüme başladım ve bir dakikalık sürede en yüksek puana ulaşmaya çalıştım. Gelen power up'lar ve bonuslar sayesinde bir anda uçan puanım 130.750'ye ulaştı.

3



Bir diğer Zuma kralı, Zuma efsanesi, ülkemizin yetiştirdiği en iyi Zuma oyuncularından, üstatlarından Emre'ye sıra geldiğinde hepimiz esas duruşa geçtik, sonrasında saygıyla eğildik ve ofisi terk edip yemek yemeğe gittik. Döndüğümüzde Emre turunu bitirmiş ve 106.930 puan yapabilmişti. İşte o an Emre'ye olan saygımızı yitirdik ve gamepad'i Ahmet'e teslim ettik.

4



Sadece sağa sola gittiğimiz bölümlere daha sıcak bakan Ahmet, etrafımızda dönmemiz gereken bölümlerden pek bir nefret etti ama Zuma dediğin de etrafında dönmeli, değil mi? Hal böyle olunca Ahmet'in performansı da pek parlak olmadı. Hamlelerini ağır ağır yaptı, renkleri tutturmakta zorlandı ve bir dakika sonunda sadece 47.120 puan elde edebildi.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Şefik	8	5
Ahmet	8	1
Emre	8	1
Fırat	6	1
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi

Available on the
App Store



Bir denge oyunu...

Bucketz ile gülmek de, eğlenmek de garanti!

“ Bucketz, oyuncularını, kovaların hüküm sürdüğü ve denge unsurunun ön planda olduğu gizemli bir dünyaya ve matrik olduğu kadar da heyecanlı bir maceraya taşıyor.” Bu spotla tanıtılıyor Bucketz, gelin ben size bunun açılımını yapayım.

Evet, bu oyunda kovalar var. Evet, bu kovalar konuşuyor ve evet, bu oyun biraz garip...

Oyunun yapımcısı Picnic Hippo, Bucketz ile ilgili gerçekten çok umutlu zira çok büyük bir emek sarf etmiş durumdadır oyuna. iOS platformu (iPhone, iPad ve iPod touch modelleri.) için hazırlanan oyunun grafikleri Cocos 2D ve Box 2D fizik motoru kullanılarak hazırlanmakta. Toplamda 20.000 özgün kare, 24 frame-per-second animasyon, el çizimleri ve üç boyutlu modellerden faydalanılarak hazırlanmış olan grafikler oyunun en önemli özellikleri arasında. Bu sayede de tüm karakterlerin, her türlü ifadesi hayata geçirilebilmiş. Arka planlar, nesnelere, konuşma balonları ve diğer tüm ekran öğelerinde de aynı özeni görmek mümkün.

Her şey kovalara!

Çok kolay bir oynanışa sahip Bucketz. Amacınız ekranda uçmakta olan nesnelere dokuz farklı kovaya doldurmak. Bunu yaparken elbette ki karşınıza bir dolu engel çıkıyor ve bunlardan ilki de oyunun fizik motoru. O nesnelere kovalara koymaya çalışmak zaten başlı başına bir mücadele ve oyunda ilerledikçe başka engeller de karşınıza çıkıyor.

Kovaları kaçırmaya çalışan uzaylılardan, içinden ne çıkacağı belirsiz hediye paketlerine, görüş mesafesini yok eden sis bombalarından, ekranda ne varsa içine çekebilen kara deliklere kadar, türlü türlü engelle de yüzleşmek gerekiyor.

Neyse ki bu mücadelede bize fayda sağlayan bir şeyler de eklemeyi düşünmüş Picnic Hippo. Örneğin bir Yin-Yang sembolü ile kovaların dengesini düzeltmek mümkün. Ayrıca birkaç şemsiye de kovalarınızı saldırılardan koruyabiliyor veya ekranda belirecek bir saat ile oyunu yavaşlatıp

ekrandaki aksiyonu kısa süreliğine kontrol altına almak mümkün olabiliyor.

Bölümlerin sonunda zorlu boss karakterleri (Kara Kova'nın kendisi ve hizmetkarları.) ve yine bölüm sonunda beliren bonus bölümleri ile oyundaki monotonluk da kırılmışa benziyor. Bonus bölümlerinden toplayacağınız ve "Bucks" adı verilen paralar ile Bucketz Shop adındaki oyun içi mağazadan, oyunu kolaylaştırabilecek onlarca eşya satın alabilmeniz de sağlanmış.

\$1.99'a indirebileceğiniz, beş ayrı kısım, 74 tane bölüm ve ek oyun modlarından oluşan Bucketz, her açıdan oyuncuların ve pazarın beklentilerinin üzerinde bir deneyim sağlamak için Picnic Hippo ekibi tarafından, bir senenin üzerinde büyük bir özenle ve aralıksız çalışma ile hazırlanmış durumda.

Bucketz, bir oyunun içerisine "sitcom" tadında parodiler yerleştirerek eğlenciyi başka bir boyuta da taşıyabilen ilk oyun olma özelliği gösteriyor. Oyunculara seçim yapma olanağı sunulmuş. Hazırlanan parodiler, karakterler için hazırlanan binlerce kare el çizimi ile Hollywood'da profesyonel aktör ve aktrislerin sesleri ile buluşmuş.

Oyunun müzikleri ise dünyaca ünlü, Los Angeles'ta yaşayan, en son İnanılmaz Örümcek-Adam filminin yapım belgeselinin de müziklerini yapan, Rahman Altın'ın ellerinden çıkıyor.

26 Temmuz'da piyasaya çıkmış olan oyunu iTunes'a uğrayarak satın alabilirsiniz. Biz de Picnic Hippo'ya ellerine sağlık diyor ve Türk yapımı olan Bucketz'in istedikleri başarıya ulaşmasını diliyoruz.

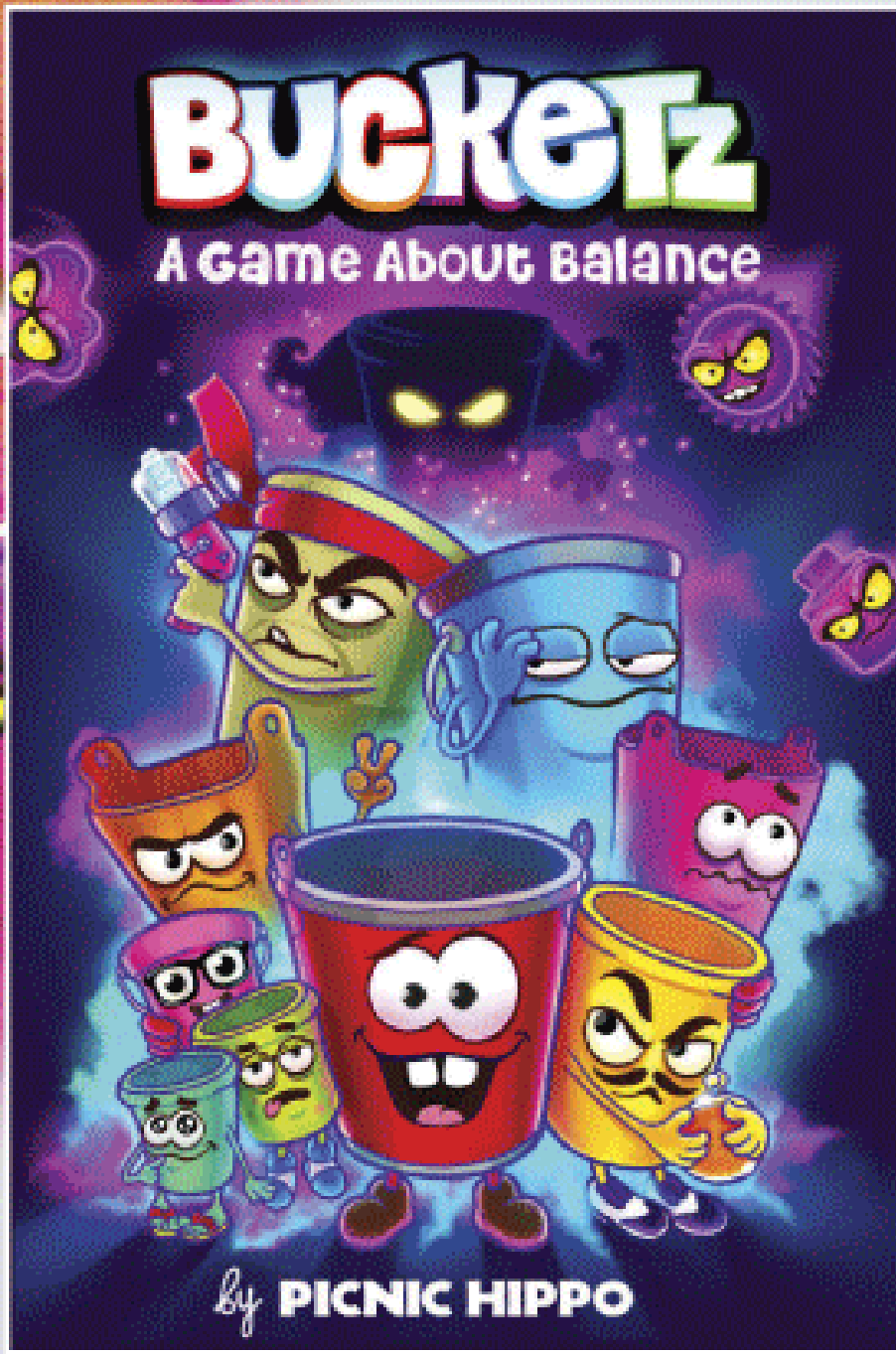
Bucketz'in yapımcılarıyla röportaj Bize Bucketz'dan bahseder misiniz?

Bucketz bir denge oyunu. Bucketz, oyuncularını, kovaların hüküm sürdüğü ve denge unsurunun ön planda olduğu gizemli bir dünyaya ve matrik olduğu kadar da heyecanlı bir maceraya taşıyor.

Fiziğin yaşama uyarlanmış eğlenceli bir versiyonu olan oyunumuzda, karakterleri renkleri kadar farklı dokuz kovanın (bucketz) macerasına katılan oyuncular, bir yandan ekranda uçan yüzlerce nesneyi dengeli bir şekilde istiflerken diğer yandan gittikçe artan zorluklarla mücadele ediyor.

Bilardo toplarından, meyvelere, mikro organizmalardan, gezegenlere kadar uzanan bu objeleri kovalarınıza atmak için sadece ufak bir kısmı.





Oyunda bunun dışında, oyuncuları zorlayacak bir çok engel de bulunuyor.

Bucketz'ı kullanıcılar nasıl indiriyor ve bunun için ne kadar ödüyor?

Beş ayrı kısım, 74 bölüm ve ek oyun modlarından oluşan Bucketz'ı App Store'dan, parantez içindeki link ile 1.99\$ ödeyerek indirebilirler. (<http://itunes.apple.com/app/bucketz/id506388040>)

Oyun içi satın alma (In-App Purchasing) kısmı bulunuyor mu?

Evet var. Bu mağazada da oyununuzu kolaylaştıracak onlarca eşya bulunuyor. Başarıyla geçilen her aşama sonrasındaki bonus bölümleri ile oyun içi mağazasında (Bucketz Shop) kullanabileceğiniz "Bucks" adı verilen paraları kazanmak mümkün ve bunları bu mağazada kullanabiliyorsunuz.

Bucketz neden diğer oyunlardan daha farklı?

Günümüzde uluslararası mobil oyun piyasasında beklenen kalite standartları ve yenilik çok üst düzeyde. Bucketz'ı her açıdan oyuncuların ve pazarın beklentilerinin üzerinde bir deneyim sağlamak için bir senenin üzerinde büyük bir özenle ve aralıksız çalışma ile hazırladık.



Bucketz, bir oyunun içerisine sitcom tadında parodiler yerleştirerek eğlenceyi başka bir boyuta da taşıyabilen ilk oyun. Oyunculara seçenekli olarak sunulan parodiler; karakterler için hazırlanan binlerce kare el çizimi ile Hollywood'da profesyonel aktör ve aktrislerin sesleri ile buluştu.

Hollywood'da gerçekleşen kayıtlarda yaklaşık 1.600 satır diyalog için sanatçılar iki aya yakın çalıştı.

Oyunumuzun ana tema müziği ve oyun içi müziği ise çok önemli bir müzik adamı tarafından hazırlandı. Dünyaca ünlü, son olarak İnanılmaz Örümcek-Adam filminin yapım belgeselinin de müziklerini yapan Rahman Altın, Bucketz'ın tüm müziklerini yaptı.

Son olarak, Bucketz'ın özellikle Apple'ın en son ürünü olan yeni iPad'in "tam retina destekli görüntü" çözünürlüğüne özel olarak hazırlanması da oyunu farklı kılan başka bir özellik daha.

Bucketz ile ilgili daha fazla detay alabilmek için okuyucularımız hangi adreslere bakabilirler?

Bucketz oyunu ile ilgili her türlü gelişmeyi www.facebook.com/bucketzgame, www.twitter.com/bucketzgame, www.bucketz.net adreslerinden takip edilebilirler ve kimi zaman oyunla ilgili bu



adreslerden sürpriz hediyeler de kazanabilirler.

Picnic Hippo hakkında da bilgi verebilir misiniz?

Picnic Hippo, 2011 yılının başında kurulan, şirket içerisinde Türklerden, Türkmenlere, Ruslardan Amerikalılara kadar birçok yeteneği içinde barındıran, bağımsız bir oyun şirketi. Bucketz da ilk oyunumuz. Ancak diğer oyunlarımız için ekibimiz şimdiden hazırlıklara başladı.

Biraz da sizi tanıyabilir miyiz?

Ben, E. Bora Uygun, Elektronik ve haberleşme mühendisiyim. Aynı zamanda doktoramı bilişim alanında yaptım. 15 senedir bilişim sektöründe, Dünya Sistem adlı şirketimizle teknoloji ile ilgili çeşitli alanlarda çalışmaktayız. Picnic Hippo oyun şirketimizdeyse ben, ortağım Fırat Kalsın ve yaratıcı direktörümüz Bora Kutlu ile birlikte ortak olarak çalışıyoruz. ■





Yeni bir oyun konsolu

Kickstarter projesinden doğdu: Karşınızda **Ouya!**

Oyun projeleriyle dolu Kickstarter projelerinin arasından sonunda bir oyun konsolu da ortaya çıktı. Android işletim sistemini kullanan bu yeni konsolun detaylarından önce, topladığı bağıştan bahsetmek gerekiyor.

950.000 Dolar arayışına giren proje, o kadar başarılı bir başlangıç yaptı ki yapılan hesaplama göre her 5.59 saniyede bir bağış toplamayı başardı. Böylece çok kısa sürede (Sekiz saat kadar.) istenen oran toplandı ve ardından da bağış kapatılmadı ve son rakam 23 Temmuz itibarıyla 5.414.314 Dolar'ı göstermekteydi. Ouya gerçek olmak için istenilenden çok daha fazlasını başardı...

Rubik'in küpü vardır ya, aynı renkleri yan

yana getirmeye çalışıp sürekli başarısız olduğumuz o küp, işte Ouya aynen o büyüklükte bir konsol olacak. Basit vidalarla monte edilecek kapakları ve böylece de içini açıp ne var ne yok bakabileceğiz. Konsolun yapımcıları bu konuya gerçekten önem gösteriyor ve Ouya'nın tamamıyla özgür bir platform olacağını vurguluyor. İsterseniz aleti kırın, isterseniz donanımını çözüp geliştirin, bu donanıma uygun uygulama üretin, konsola ekstra parça takın... Bu yaptıklarınızın hiçbirinin konsolun garantisini de sonlandırmayacağını söylüyor yapımcılar.

Ouya'nın ("Ooyaa" diye okunuyor.) nasıl bir düşünceyle ortaya çıktığından da bolca bahsediliyor. "Neden televizyonda oyun oynamak bu kadar zor ve pahalı?" düşüncesi, Ouya'nın temellerinin atılmasıdaki en önemli soru. Piyasadaki konsollara oyun üretmek çok zor. Kocaman ekip gerekiyor, lisans paraları, uzun üretim süreci... "Oysa ki bağımsız oyunları oynamak için çok daha kolay bir yol olmalı..." diyor Ouya'nın arkasındaki isimler ve öyle ya da böyle, bedava oyunların sunulacağı, konsolun kendisinin de ucuz olacağı bir platform yaratmaya karar veriyorlar.

İşte bu yüzden konsol 99\$'dan satışa çıkacak ve oyunlar da ya tamamıyla bedava olacak ya da bir kısmından sonrası ücrete tabi tutulacak. İşin içinde Android lafı geçiyor diye piyasadaki Android oyunlarının bir devşirmesinin konsolda görüleceğini de sanmayın.

Ouya'nın kendi uygulama mağazası olacak ve başka sistemlerde olan Android oyunlarının yanında, Ouya'ya özel de birçok oyun olacak; hatta bu konuda konsola destek

Teknik Özellikler

- NVIDIA Tegra 3, dört çekirdekli ARM işlemci
- 1 GB bellek
- 8 GB flaş bellek
- 1080p desteği veren HDMI bağlantı
- Wi-Fi 802.11 b/g/n internet bağlantısı
- Bluetooth LE 4.0
- Ethernet girişi
- Bir adet USB 2.0 girişi
- İki analog kol, sekiz tuş, dijital yön tuşları, aksiyon tuşları, sistem tuşu ve üç inçlik dokunmatik panele sahip bir gamepad
- Android 4.0 Ice Cream Sandwich işletim sistemi

veren ilk isim 2015'de piyasada olması beklenen Human Element'in yapımcısı Robotoki oldu.

Konsolun televizyona bağlanıyor olmasından öte tasarımcıların üzerinde yoğun bir uğraş verdiği, dokunmatik bir bölümü de olacak olan gamepad'i de dikkat çekiyor. Xperia Play dışında Android oyunlarını ekrana dokunmadan oynayabilen kim var, bilmiyorum ama birçok oyunun gamepad'le oynanması gerçekten çok daha iyi performans göstermenize yarıyor. Ouya'nın yapımcıları da oyunlardan tam anlamda zevk alabilmemiz için sağlam bir gamepad yaratma peşinde.

Minecraft, Triple Town ve Canabalt gibi oyunların uyarlanacağı söylenen Ouya'nın twitch.tv'ye de destek vereceği söyleniyor. Böylece oyun oynamanın yanında League of Legends, StarCraft II gibi oyunların maçlarını da izleyebileceksiniz.

Mart 2013'de piyasada olması bekleniyor Ouya'nın ve şimdiden büyük bir fan kitlesine sahip olmuşa benziyor. Bakalım Ouya ile ilgili ne tür haberler gelecek önümüzdeki günlerde... ■



2012 SBS sonuçları açıklandı

Doğa Koleji SBS'de 494.053 puan ortalamasıyla Türkiye'nin zirvesine yerleşti

Doğa Konseptli Eğitim Modeli ile çocukları anaokulundan itibaren hayata hazırlayan Doğa Koleji, öğrenci merkezli eğitim felsefesiyle her alanda kazandığı başarıyı SBS sonuçlarında da sürdürdü. Yıllardır SBS'de en başarılı okul olarak öne çıkan Doğa Koleji, bu yıl da kırılması güç bir rekora imza attı. Ataşehir Doğa Koleji 494.053 puan ortalamasıyla Türkiye'de zirvenin sahibi olurken, 492.325 puanla Avcılar Doğa Koleji ve 476.599 puanla Topkapı, Doğa Koleji'ni SBS'de bir kez daha zirveye taşıdı. Ayrıca Doğa Koleji'nin üç öğrencisi; altıncı, yedinci ve sekizinci sınıf SBS'de üç yıl üst üste 500 tam puan alırken, 24 öğrenci tüm sorulara, 52 öğrenci 99 soruya doğru cevap verdi. 450.000 üzeri puan alan 660 öğrencisiyle rekor bir başarıya imza attı.

Doğa Koleji'nin SBS başarısının arkasındaki en önemli faktörlerden birisi de Öğrenci Merkezli Eğitim Sistemi (SOES). SOES öğrenciye kendini geliştirme, farklı bakış açıları kazanma, ilgi ve yeteneklerini keşfetme olanağı sunuyor. SOES, öğrencilerin akademik, sosyal, kişisel ve psikolojik gelişimini destekleyen uygulamaları içeriyor. Ortaokul öğrencilerine verilen temel derslerin yanında onları dünya vatandaşı haline getirecek SOES, tüm Doğa Koleji kampüslerinde uygulanıyor. Böylece öğrenciler beşinci sınıftan itibaren Doğa Anadolu Liseleri'nde uygulanan t-MBA Modeli'ne hazırlanıyorlar. Beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıflar

için geliştirilen SOES'te "eğitim koçluğu", sistemin temelini oluşturuyor.

Doğa Koleji'nde, üniversitelerde uygulanan MBA programının lise seviyesi öğrencilere uyarlanan modeli olan t-MBA (MBA for Teenagers) kapsamında ekonomi, girişimcilik, uluslararası ilişkiler, para yönetimi gibi çok özel müfredat dersleri veriliyor. Stajlarını ve tezlerini başarıyla bitiren Doğa Koleji

öğrencileri, sene sonunda uluslararası akreditasyona sahip t-MBA diploması ile ödüllendiriliyorlar. Doğa Koleji, t-MBA başarısını dünyanın en büyük amfi dersi niteliğindeki t-MBA Zirvesi ile taçlandırıyor. Her kampüste düzenlenen t-MBA seminerleri kapsamında iş, bilim ve sanat dünyasının önde gelen isimleri öğrencilerle bir araya gelerek deneyim ve başarılarını paylaşıyorlar. ■



League of Legends'tan müjde!

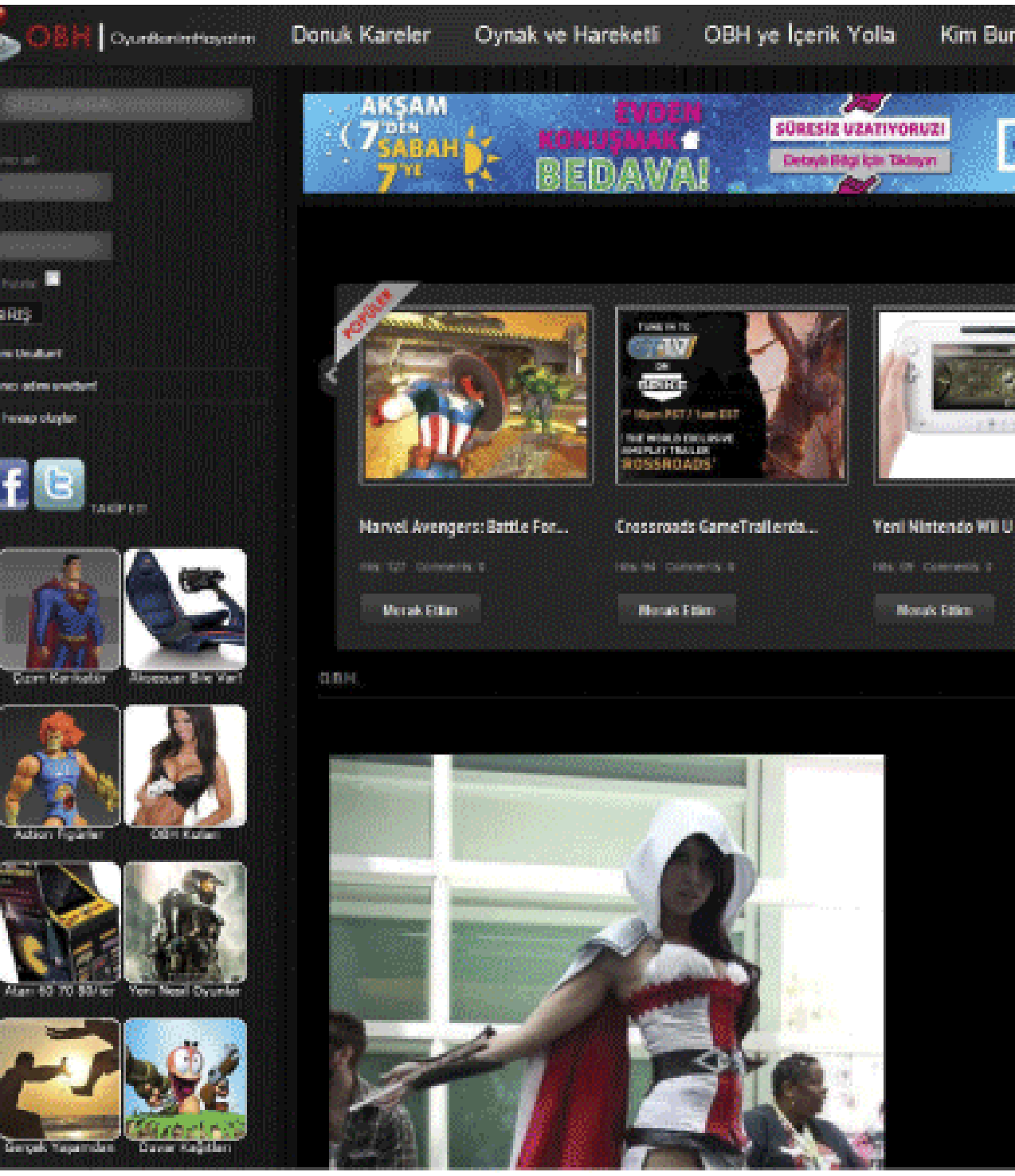
Türkçe beta, önümüzdeki haftalarda bizlerle olacak

League of Legends'in Türkçe kapalı betası, önümüzdeki haftalarda bizlerle! League of Legends'in yaratıcısı Riotgames, önümüzdeki haftalarda oyuncuları Türkçe kapalı beta testlerine bekliyor! Riotgames Türkiye ekibi, 2009'dan bu yana oyun meraklılarını peşinden sürükleyen League of Legends'in yerelleştirme çalışmalarını tam gaz sürdürüyor. Türkçe kapalı betaya katılacak oyunculara, Noksus'daki en iyi suikastçiler tarafından yetiştirilmiş, "Sinsi Bıçak" lakaplı Katarina karakterinin hem kendisi hem de "Kum Fırtınası" kostümü hediye olarak verilecek.

League of Legends'in Türkçe sürümünü, şimdiye kadar hiçbir oyununda görülmemiş kalabalıkta bir yerelleştirmeyi de içerisinde barındırıyor. 50 farklı ses sanatçısıyla çalışan prodüksiyon, Türkçe metin ve seslerde günümüz esprilerine yer vermesi ile de oyunu oynayan kullanıcılara daha eğlenceli bir oyun atmosferi vaat ediyor. Geçtiğimiz sene LEVEL tarafından "En iyi online oyun" ödülüne layık görülen League of Legends, Türkçe olarak önümüzdeki haftalarda oyuncular ile buluşacak. ■

Beta kodları LEVEL Online'da

League of Legends'in Türkçe betasına katılabilmek için gereken bilgileri www.level.com.tr/lol adresinde bulabilirsiniz. 10.000 LEVEL Online takipçisi, League of Legends'in Türkçe betasına katılma şansını yakalayacak.



Hayat bir oyundur diyorsanız...

Oyun Benim Hayatım sitesini ziyaret etmeden geçmeyin

Bakalım bu sitenin yaratıcısı Ferudun Akyol, kendi sitesi hakkında ne demiş? "OBH sitesine hoş geldiniz. Lütfen şu soruyu kendinize sorun: Oyun oynuyor musunuz? Eğer cevabınız 'evet' ise buyurun, 'kürçüklümeye' devam edin siteyi. Ha, cevabınız 'hayır' ise sitenin içeriği size biraz anlamsız gelebilir çünkü tüm içerik, espriler, fotoğraflar ve videolar oyunlarla haşır neşir olanlara hitap ediyor..."

Ferudun güzel demiş ama siz şimdi siteyi görmeden neyle karşı karşıya olduğunuzu pek anlayamadınız. OBH'nin amacı, size oyun tanıtımları yapmak değil. Oyun konsollarını anlatmak, oyun haberleri vermek hiç değil. Burada tüm olay, oyunlarda gördüğünüz karakterler, isimler, mekanlar, oynanış anları ve bunun gibi birçok kavram ile ilgili spot ilgi alanları oluşturmak.

Site action figure'ler, çizim & karikatür, yeni nesil oyunlar, OBH kızları ve benzeri birçok

bölümden oluşuyor. Girdiğiniz bölümde karşınıza o başlıklı ilgili kareler geliyor ve bunlara sadece bakmak da altına bir yorum yapmak da size bırakılıyor. "Bu oyunu hatırlayan?" adlı bölümde, bir oyundan kareler koyup oyun tahmini yapmamızı da isteyen OBH'nin video içeriği de bir hayli iyi. Yeni oyun videoları ile birlikte nostaljik oyun videolarının yanında hayran videolarına da yer veriliyor. (Kendi videolarınızı siteye yüklemek de olası, hatırlatayım.)

iPhoneOyna adlı sitenin de yapımcısı olan Ferudun Akyol, Oyun Benim Hayatım ile ilginç bir projeye daha imza atıyor. Sitenin büyük potansiyeli var ama şu an Ferudun tek başında siteyle ilgilendiği için içerik güncellemesi çok yoğun bir şekilde yapılamıyor olabilir. Umuyoruz ki site oyuncular tarafından sevilir ve gelişerek daha da iyi yerlere gelir. Oyun Benim Hayatım sitesine ulaşmak için www.oyunbenimhayatim.com adresini kullanabilirsiniz. ■

Badass!

Ne kadar çok zaman harcarsan, **Borderlands 2**'de o kadar ünlüsün

Nasıl ki Diablo III, Star Wars: The Old Republic gibi oyunların başında sabahlayacağımıza inandığımız günler için hayal kurduysak, artık Borderlands 2 için de aynı hislerdeyiz sanırım. Oyun hakkında açıklanan her bilgi, gösterilen her ekran görüntüsü oyunun başına oturup kalkmama düşüncesini tetikliyor.

Borderlands 2 ile ilgili açıklanan iki yeni konu bulunuyor. Bunlardan bir tanesi, oyundaki silah miktarı. Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere ilk Borderlands, silah sayısı olarak Guinness'e girmişti. Yapımcı Gearbox Software'a göre ikinci oyundaki miktar, bundan daha da fazla, PS3'teki ve Xbox 360'taki tüm FPS oyunlarındaki silahların katbekat üzerinde olacak.

Açıkçası bu çok büyük bir özellik değil zira aralarında çok az fark olan birçok silahın oyunda olmasında övülecek bir yan göremiyoruz fakat Gearbox bu defa silahların gerçekten

birbirinden daha farklı olacağını ve değişik özelliklerle donatılacağını vurguluyor.

Oyun hakkında açıklanan bir diğer yenilik de Badass özelliği. Borderlands 2'nin oyuncular için bir hobiye dönüşmesini ve oyunu tamamladıktan sonra, daha uzun süre oyunun oynanmasını sağlamak için geliştirilen bu özellik, profilinizin ve altındaki tüm karakterlerin Badass seviyesinin artmasını sağlıyor. Badass seviyesi arttıkça bir jeton elde ediyorsunuz ve bu jetonu kullandığınızda tüm karakterleriniz, rastgele istatistiksel özellikler elde ediyor. Daha sonra da bu istatistiksel özelliklerden hangisini arttıracığınızı siz seçiyorsunuz. Hiçbir sınırlandırma olmadan, oyunu ne kadar uzun süre oynarsanız oynayın gelişecek olan Badass özelliği, Gearbox'ın Borderlands 2 ve oynayan kişiler ile ilgili araştırma yapmasına da olanak tanıyacak. (Bayağı kobay gibi kullanılacağız!) Böylece de DLC'leri ne sıklıkta ve hangi şekillerde piyasaya süreceklerine dair de ipuçları elde etmiş olacaklar.

21 Eylül 2012'de satışa çıkıyor Borderlands 2. Şimdiden de rahatlıkla söylüyoruz ki bu oyunu mutlaka denemek isteyeceksiniz. Farklı karakter sınıfları ve uçsuz bucaksız dünyasıyla, Borderlands 2 kaçmaz... ■



DC kahramanlarının büyük savaşı

Kıyasıya dövüş heyecanı, **Injustice: Gods Among Us**'ta

Piyasada gerçekten ne kadar çok dövüş oyunu oldu, değil mi? Kaç yıldır şu için içindeyiz, sorsalar sektörün yeniden dövüş oyunlarıyla bu denli dolup taşaacağını düşünür müydünüz diye, "Düşünmezdik..." diye sığ bir cevap verirdik.

Persona 4 Arena'nın haberini almışsınızdır, Tekken Tag Tournament 2 de yolda... Yakında Tekken X Street Fighter haberleri de gelmeye başlar. Üstüne NetherRealm'den Injustice da gelmiyor mu? Hangisini oynayacağız, hangisinde uzmanlaşacağız... İnsanlar en az 400 yıl yaşamalı. (Ve hiç çalışmamalı.)

Yeni Mortal Kombat'ın arkasındaki firma olan NetherRealm Studios tarafından ve Ed Boon önderliğinde hazırlanan Injustice: Gods Among Us, DC kahramanlarının birbirine karşı savaşında bizi rol sahibi yapıyor. Aslında bunun bir benzerini Mortal Kombat vs. DC Universe'te görmüştük ama o çok kötü bir oyundu; kaderini bağlamayalım şimdi bu oyunun da benzeterek. Injustice'ta ise direkt olarak sadece DC kahramanları bulunuyor. Şu an için açıklanan sadece sekiz tane karakter bulunuyor: Superman, Flash, Batman, Wonder Woman, Nightwing, Solomon Grundy, Harley Quinn ve Cyborg. (Cyborg da ne uyduruk bir karakterdir.) Bu listeye gireceğini düşündüğümüz banko karakterler arasında Joker, Green Lantern, Aquaman, Two Face ve Penguin bulunuyor.

Eğer oyunun videolarını izlediyseniz, hemen fark edeceksiniz ki dövüş sistemi Mortal

Kombat'ı bir hayli andırıyor. NetherRealm, Mortal Kombat ile yakaladığı başarıdan faydalanmak istemiş benziyor ve yeni bir dövüş sistemi oyuna ekleyerek işleri riske atmıyor. Tabii ki MK'ta özel hareketlerin müdahalesinden uzak çok fazla kombo vardı ama burada herkes süper kahraman olduğu için koblara sürekli özel hareketler de karışıyor. Yine de gösterilen tüm karakterler alev topları atmaktan öte, yakın dövüşte savaşmayı tercih ediyor.

Oyundaki en önemli özellikse karakterlerin hareketleri değil, arenalar. Olayları sinematik boyuta taşımak ve dövüşlere çeşitlilik getirmek adına yapımcılar arenalarda en az üç farklı bölgenin olmasını sağlıyor. Örneğin Batman'ini BatCave bölümünde Superman bir yumruktaki Flash'i ekranın sağ tarafından atıyor, Flash kafasını 12 yere vurarak BatCave'in daha derinliklerindeki bir bölgeye düşüyor. Dövüş burada devam ediyor ve sonra Superman bu defa da Flash'i bir asansöre yapıyor, asansör yukarı çıkarken de ağzına ağzına vurmaya devam ediyor ve yeniden üst kata çıkmış oluyor.

Bu tip bölge değişimlerinin yanında, her bölgede kullanılacak çeşitli cisimler de var. Misal yine BatCave'in en sağ tarafındaki bir düğmeye basarak arka plandaki Batmobile'dan roket atmasını sağlayabiliyorsunuz. (Roketler de rakibinize değerse ne ala...) Veya tepede asılı bir kutuyu parçalıyor, ortaya çıkan elektrik kablolarını düşmanınıza karşı bir tuzak olarak kullanabiliyorsunuz...

PS3, Xbox 360 ve Wii U için geliştirilmekte olan oyun 2013 yılında piyasada olacak. O vakte kadar elimizde ne kadar dövüş oyunu var, hepsini oynamalıyız ki bu heyecan verici oyuna da yer açılsın. ■

Bahse girerim ki...



Oyunda standart hareketlerin yanında özel hareketler, özel hareketlerin yanında da elbette ki daha güçlü özel hareketler ve süper hareketler bulunuyor. Herkesin süper hareketleri birbirinden farklı özellikler taşıyor. Örneğin Batman'in süper hareketini yaptığında pelesinin sarıyor ve beklemeye başlıyor. Eğer düşmanı bu sırada saldırırsa Batman de onun ağzının payını veriyor; evet, aynı Johnny Cage gibi... Superman daha direkt bir tutum izliyor ve havaya yükselip düşmanına doğru bir saldırı gerçekleştiriyor. Rakibi de bu saldırıyı yerse Superman onun uzaya kadar çıkmasını sağlayan bir yumruk patlatıyor, ardından uzaya onunla birlikte çıkıyor ve bir yumruktaki da onu geri yolluyor. Karakterlerin süper hareketlerini çalıştırma şekilleri farklı olacağı gibi hepsi de çok sağlam animasyonlara sahip olacağı benziyor.

Süper hareketlerin yanında "Wager" adında bir sistem de ilk defa bu oyunda karşımıza çıkacak. Bu sistem, rakibin süper barının bir kısmını kendinize almak için çalıştıracağınız bir özellik. Nasıl çalışacağı tam belli olmasa da dövüşün seyrini değiştirebilecek bir özelliğe benziyor.



Son Dakika!

- Enstrüman gerektirmeden oynanabilecek olan ve Amplitude'un devamı niteliğinde gördüğümüz yeni müzik şöleni Rock Band Blitz, 29 Ağustos'ta PSN ve XBLA üzerinden satışa sunuluyor.
- **Capcom, 2013 yılında bir Street Fighter dizisinin yayına gireceğini açıkladı.**
- Windows 8, 26 Ekim'de piyasaya çıkıyor.
- **Önce Final Fantasy Versus 13 iptal edildiği söylendi. 2006'da açıklanan ve altı yıldır hazırlanmakta olan oyun hakkında bir süredir zaten bilgi gelmemekteydi ve söylentilere göre bu proje iptal edilerek hazırlanmış olan içerik FF15 projesine aktarılacak dendi. Akabinde Square Enix başkanı gönderdiği twitter mesajında söylentileri yalanladı.**
- Daha önce PSN ve XBLA üzerinden satışa sunulmuş olan ilginç oyun Puddle, yepyeni 49 bölümle birlikte PS Vita'ya geliyor.
- **Cebe girebilecek iPad ile birlikte yeni iPhone hakkında da yeni bir söylenti ortaya çıktı. Buna göre yeni iPhone'un ekranı, 4S'e göre daha ince olacak. Normalde iPhone'larda ekran üç katmandan oluşuyor ve yeni iPhone'da LCD ile sensör katmanı aynı katmanda birleştirilerek daha net bir ekran görüntüsü sağlanacak.**
- High Moon Studios tarafından yepyeni bir Marvel oyunu hazırlanıyor: Deadpool the Game!
- **16GB, 250GB ve 500GB'lık modelleriyle, üç yeni PS3 modelinin hazırlık aşamasında olduğu iddia ediliyor. Üstelik bu modeller söylentisi bolca dolaşan yeni PS3 Super Slim modellerini oluşturacak.**
- Epic Games'in yeni oyun motoru Unreal Engine 4'ü ilk kullanan oyunun Fortnite olacağı açıklandı. Fortnite'ta zombilere karşı bir sığınak inşa etmekle yükümlüüz.
- **Tamamıyla bedava oynanabilecek olan ve BioWare damgalı yeni RPG klasiği adayı, Ultima Forever: Quest for the Avatar, PC ve iPad için geliştiriliyor.**
- Penny Arcade sayfalarındaki tüm reklamları kaldırmak üzere bir Kickstarter projesi başlattı. Eğer 1.000.000 Dolar toplarlarsa sayfaları artık reklamsız olacak.
- **Batman: Arkham City'nin devam oyununun, Justice League of America'nın nasıl kurulduğunu da anlatan bir "ön hikaye" olacağı belirtildi. Bu yeni oyunda Batman ve Joker'in nasıl tanıştığına da ışık tutulacak. Oyunun yeni nesil konsollar için 2014'te piyasaya sürülmesi bekleniyor.**



Dijital bilgi kaynağınız...

Britannica Türkiye'de Türkçe içerikle dijitalleşiyor, eğitimde yeni bir dönem başlıyor

Gerçekleştirdiği yenilikçi eğitim projesi ve uygulamaları ile Türkiye'nin en önde gelen eğitim kurumlarından Doğa Okulları ile dünyanın en tanınmış eğitim yayıncısı Britannica işbirliği ile, tüm Doğa Koleji öğrenci ve öğretmenleri 21. yüzyıl eğitim trendlerinin tümüne sahip olmaya hazırlanıyor. Öğrenciler tüm çevrimiçi içeriklere hem evlerinden, hem de okullarından bilgisayarları ile ulaşabilecekler. Akıllı tahta uygulamaları, hızlı internet altyapısı ve diğer çevrimiçi uygulamaları ile desteklenen proje sadece Türkiye'de değil, tüm dünyada örnek teşkil edecek bir e-öğrenme modeli olarak dikkat çekiyor.

Doğa Koleji ve Britannica arasındaki işbirliğinin kapsamı, 18 Temmuz 2012 Çarşamba günü İngiliz Başkonsolosluğu bahçesinde düzenlenen bir lansmanla paylaşıldı. Toplantıya Doğa Koleji Genel Müdür Yardımcısı Bünyamin Çelikten, Britannica EMEA Managing Direktörü Ian Grant, basın mensupları ve davetliler katıldı.

Britannica'nın 244 yıl sonra saygın basılı nüshasının yayınlanmasını durduracağını ilan etmesinin ardından üç ay sonra başla-

tılan eğitim girişimi ile aileleri geçmiş yıllarda Britannica ile büyüyen Türk öğrencilerin bu yayıncıyı dijital çağda yeniden keşfetmeleri bekleniyor.

Dünyanın en tanınmış eğitim yayıncısı Encyclopædia Britannica'nın Türkiye'de bütünüyle dijitalleşmesinden binlerce öğrenci ve öğretmen yararlanacak. Britannica, okul, yükseköğretim ve üniversitelerde sınıflarda kullanılacak, gerek Türkçe ve gerekse İngilizce dillerinde yüksek kalitede dijital içerik sunacağı ilk Türkçe projesini piyasaya sürüyor. Britannica bu proje ile okullar için 21. yüzyıl dijital kaynakları, öğrenciler için güvenli e-öğrenme ortamları ve öğretmenler için kapsamlı eğitim ve geliştirme programları sunmak suretiyle Türk eğitimcilerinin ihtiyaçlarına yanıt vermeyi umut ediyor.

Bu projeye Türkiye'de ilk katılacak olanlar arasında Doğa Koleji kampüsleri bulunuyor. Eylül ayından itibaren, Doğa Koleji'nin 25.000 öğrencisi ve öğretmeninin, Britannica Online School Edition, Image Quest (2.500.000'dan fazla eğitim imgesinden oluşan veritabanı.) ve Britannica Pathways: Science (Bilimsel yanılgılarla mücadele etmek üzere tasarlanmış sınıfa dayalı benzersiz bir kaynak.) de dahil olmak üzere Britannica'nın eğitim kaynaklarına erişimi olacak. ■

iPhone ve iPad'de futbol keyfi

Soccer Arena ile 10 saniyede gol!

Birçoğumuzun çocukluğunda oynadığı klasik "çek & bırak" futbol oyunu artık iPhone'da ve iPad'de.

Terra Bilgi İşlem tarafından geliştirilen futbol oyunu ücretsiz olarak indirebiliyor ve dakikalar içerisinde oyunun alışkanlık yapan oynanışına kapılıyorsunuz.

İsterseniz online olarak arkadaşınızı davet ederek, isterseniz de rastgele olarak dünya üzerindeki başka biri ile kozlarınızı paylaşabileceğiniz oyunu masanın üzerine koyup iki kişi karşılıklı da oynayabiliyorsunuz. (Bu olanaklarınız yoksa tek başınıza

pratik yapmak da mümkün.) Karşı takımın defansını zorlayan şutlarla gol atmak veya kalecinizi hareket ettirerek gelen şutları kurtarmaya çalışmak, oyun sırasındaki ses efektleri ve gol sonrasındaki seremoniler ile birleşince oyuna ayrı bir güzellik geliyor.

Oyun süresi toplam beş dakika ve top size geçtikten sonra da 10 saniye içinde şut çekmeniz gerekiyor. Eğer oyun üzerindeki reklamlardan kurtulmak ve takımınızı forma renkleri, logo ve takım adı olarak özelleştirmek isterseniz, 0.99\$'lık ücreti ödeyerek tam sürümüne güncelleme yapabiliyorsunuz. ■

Available on the App Store



GOL SONRASI SEREMONİLERİ

AOC®

Bu bir advertorialdir.



AOC'den şık 3D ekran: d2357Ph

Polarizasyon teknolojisi, LED arka aydınlatma ve dahası d2357Ph'de buluşuyor

Bir ekrandan ne beklersiniz? İyi bir görüntü kalitesi? 3D özelliği? Şıklık? İncelik? Eğer tüm bu şıklara "evet" cevabını verdiyseniz, sizi AOC'nin yeni modeli d2357Ph ile tanıştıralım.

AOC'nin sadece 10.6mm'lik derinliğe, 5.8mm'lik çerçeveye sahip, polarizasyon teknolojisiyle donatılmış yeni 3D modeli, tasarımın yeni standartlarını belirliyor. 23 inç büyüklüğündeki TFT ekran, tüm özellikleri bir araya geldiğinde kendisini rahatlıkla pek çok başka modelin monotonluğundan sıyrarak farklı bir yerde konumlandırıyor. 2D sinyalini 3D'ye dönüştürebilen LED arka aydınlatmalı ve HDMI 1.4 bağlantılı bu ekran, medya ve eğlence merkezi anlayışını doruğa çıkarıyor.

Bir tasarım harikası olarak nitelendirilebilecek olan d2357Ph'nin kenarları sadece 5.8mm kalınlı-

ğında. Bu da d2357Ph'yi, birden fazla monitörü yan yana koyarak çalışması gereken kullanıcılar için tercih sebebi haline getiriyor; süper ince çerçeveler, aralarındaki boşluğu en aza indirerek mükemmel ve etkileyici bir eğlence platformu sağlıyor. d2357Ph'nin tasarım özelliği bununla da sınırlı değil; d2357Ph bağımsız bir ekran olarak da gerçekten göz alıcı. Koyu renkli çerçeve, gümüş renkli yatay bant ve siyah-gümüş renkli ayak ile çarpıcı bir kontrast oluşturuyor. Taban kısmındaki bir diğer akıllı özellik ise ayak ve çerçeve arasındaki köşeli paslanmaz çelik mekanizmanın çıkarılabilmesi. Böylece monitör dev bir dijital resim çerçevesine dönüştürülebilir.

d2357Ph'nin teknik özellikleri de dikkat çekici. d2357Ph geniş 23 inç paneli ile ofis uygulamaları ve internet sitelerinin yanında fotoğrafları, filmleri ve oyunları da Full HD kalitesinde, 1920x1080 piksel çözünürlükte gösterebiliyor. Ultra hızlı 2ms'lik tepki süresi, geniş görüntüleme açıları (170° h / 160° v) ve yüksek kontrast oranı (20.000.000:1 DCR ve 1.000:1 tipik) jilet kadar keskin ve net bir görüntü kalitesine ulaşmanızı sağlıyor. Bu sayede aksiyon dolu film sahneleri, hızla akan oyun görüntüleri bile bulanıklık olmadan görüntülenebiliyor. Tüm bu görsel kalitenin yanında, estetik şekilde gizlenmiş iki adet hoparlör de yüksek ses kalitesi ile filmlerden ve oyunlardan en yüksek derecede keyif almanızı sağlıyor.

Cihazın 3D özelliklerinden de bahsetmenin vakti geldi. d2357Ph'de polarize gözlüklerin kullanılması ile pasif 3D teknolojisi, etkileyici mekansal derinlik sunuyor. Entegre yazılımın kısa yol tuşu ile etkinleştirilmesi sayesinde, fotoğraf gibi iki boyutlu olan içerik, üçüncü boyuta taşınabiliyor.

Analog girişin yanı sıra monitörü aynı anda, iki yüksek çözünürlüklü kaynağa bağlamayı mümkün kılan iki adet HDMI 1.4 soketi de d2357Ph'nin

yüksek teknoloji bağlantı özellikleri arasında. Üstelik menüyü kullanarak birinden, diğerine geçmek de çocuk oyuncağı.

d2357Ph çevreyle dost bir ürün. LED arka aydınlatma teknolojisinin en güçlü özelliği, enerji tasarrufu sağlaması. Standart kullanımda yaklaşık 35 watt ve stand-by modunda 0.5 watt'ın bile altındaki enerji tüketimiyle, d2357Ph geleneksel LCD'lerden %40 ila %50 oranında daha az enerji harcıyor. Ayrıca akıllı çalışma modları da kullanıcıyı tasarruf konusunda dikkatli olmaya davet ediyor. Cıva kullanılmadan üretilen, çevre dostu bu ekran, Energy Star ve EPEAT Silver gibi çevresel standartların gerekliliklerini de karşılıyor.

Bir monitörde aradığınız tüm özellikler ve çok daha fazlası AOC'nin d2357Ph modelinde buluşmakta. Eğer bu sıralar yeni bir monitör alma niyetindeyseniz, d2357Ph'yi de mutlaka seçenekleriniz arasına alın. ■



Savaş oyunları meraklılarına

TÜSOT ile tanışın

Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, savaş oyunlarının gelişmesini sağlamak için bir araya gelmiş, amatör bir topluluk. Savaş oyunları oynayan grupları iletişim tabanında birleştirmeyi, oyunlar için ülke çapında bir kayıt ve sıralama sistemi yerleştirmeyi, oyun grupları arası bağlantı kurmayı, oyunların tanıtılmasını, yayılmasını ve oyuncular ile oyunların oynandığı mekanlar ve sponsorlar arasındaki bağı güçlendirmeyi amaçlıyor.

Kurulduğu 2011 yılından beri TÜSOT, giderek artan bir hızla etkinlikler düzenliyor, üye sayısını arttırıyor ve Türkiye'de bu hobilerle ilgilenenlerin ortak bir düzen içinde hareket etmesine ön ayak oluyor.

TÜSOT'un çalışma ilkeleri, amatör ruhla çalışıp topluluğu yükseltmeye çabalayanları destekliyor. Topluluk bünyesindeki her oyun için birer oyun grubu var. Bu grupların etkinliklerini, üyeler arasından çıkan TÜSOT hakemleri organize ediyorlar. Hakemler etkinlikleri hem düzenliyor, hem yönetiyorlar. Belli sayıda etkinlik düzenleyen ha-

kemler, "Kıdemli Hakem" unvanını kazanıyor ve yeni hakem yetiştirmeye başlıyorlar.

TÜSOT; Warhammer 40.000 ve Warhammer Fantasy için İstanbul'da, İzmir'de ve Ankara'da etkinlikler düzenlemeye başladı bile. Çift başlı Selçuklu kartalından esinlenilmiş olan TÜSOT logosu, bir yılda Türkiye'nin her yanındaki kulüplerde ve satış noktalarındaki 19 etkinlikte boy gösterdi. Şimdi diğer kentlere de yayılması planlanıyor. Her oyunun sıralamaları oluşuyor, ödüller ve nişanlar dağıtılıyor, meraklılar ve sponsorlar ortak bir şemsiye altında toplanıyorlar. Bugünlerde, ulusal turnuvalar düzenlenmesi ve yurtdışı etkinliklere Türkiye temsilcileri gönderilmesi planlanıyor.

TÜSOT Üst Kurulu, zaman içinde bütün bu işlevleri gösterebilecek bir derneğe ya da federasyona dönüşmek fikrinin de her zaman vizyonun içinde bulunduğunu belirtiyor. TÜSOT'a ulaşmak için ziyaret etmeniz gereken adreslerse şunlar:

www.tusot.org

www.facebook.com/groups/tusotwh40k

TÜSOT

TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



www.tusot.org

Takım çalışması olmadan, olmaz

Assassin's Creed III'ten yeni haberler

Elimizde üç parça yeni ACIII bilgisi bulunuyor. Bunlardan bir tanesi Şefik'le birlikte gizli gizli oyunu beklediğimiz gerçeği değil. Başlıklarımız şöyle: Wolf Pack multiplayer modu, Boston'da bir gezinti ve oyundaki sağlık olayına getirilen yenilikler. (Sigortalıların primlerindeki değişikliklermiş misal?)

Geçtiğimiz ay yayımlanan bir fragmandan edindiğimiz izlenimlere göre Boston şehrinin 1:3 oranındaki bir versiyonu oyuna aynen uyarlanmış durumda. (Yeni nesil konsollarda 1:1 oranına geçilecek ve biz de bir yerden, bir yere gitmek için gerçekten zaman harcayacağız.) Ölçek biraz küçüldüğü için bazı bölgeler daraltılmış ama Boston'u Boston yapan tüm simgeler de oyuna eklenmiş. Ayrıca oynanışa uygun olsun diye de bazı bölgelerde oynamalar yapıldığı da belirtiliyor.

Bir diğer konumuz da oyunun kahramanı Connor'ın sağlık olayı. Oyunda artık sağlık iksirleri bulunmuyor. Ayrıca içerisinde dövüş bulunan senaryo görevlerinde de sağlığımız kendi kendine düzelmeyecek. Hem iksir yok, hem durduğumuz yerde iyileşemiyoruz, acaba ne yapacağız...

Wolf Pack modunu anlatmadan önce küçük bir bilgi daha verelim: Geçmişteki AC oyunlarında düşmanı katletmesi için çağırdığımız yardımcı suikastçıların farklı bir versiyonu da ACIII'te yer alacak. Düşmanın kıyafetlerini giyen bu suikastçı gruplarını çağırarak, düşman askerlerinin yanından fark edilmeden geçebileceğiz.

Takım tabanlı bir oynanışa sahip olan Wolf Pack multiplayer modu, dört kişilik bir takım olarak NPC karakterleri ortadan kaldırmanızı gerektiren bir oynanış şekli sunacak. (Kısacası anlaşılmalı bir oyun tarzı benimseniyor.) 25 dalgada gelecek olan hedeflerin peşine düşeceğimiz oyunda her dalga, bir öncekinden daha zor olacak ve takım çalışması

olmadan hedefleri yakalamak mümkün olmayacak. İşaretli hedefin peşinden koşarak ve birçok engeli aşarak ilerlediğimiz bu oyun biçiminin önceki multiplayer modlarından çok bir farkı olmasa da yeni oyun mekanikleriyle zevkli olabileceğini tahmin ediyoruz.

PC, PS3, Xbox 360 ve Wii U için hazırlanmakta olan ACIII'ün 23 Kasım'da piyasada olacağını da bir kez daha hatırlatırız. ■



■ Tuna Şentuna



Türkiye'de cosplay'in adresi

KONTAKT 2'de neler oldu?

i İki 26 Kasım 2011 tarihinde gerçekleştirilen KONTAKT'ın ikinci ayağı, 30 Haziran - 1 Temmuz tarihlerinde Yıldız Teknik Üniversitesi'nin Davutpaşa Kampüsünde gerçekleştirildi. "Peki nedir bu KONTAKT?" diyenler için kısa bir özet geçelim.

KONTAKT, aslında Türkiye Alt Kültür Topluluğu'nun (TAKT) düzenlediği etkinliğe verilen isim. TAKT ise kendini fantastik edebiyata, bilimkurguya, masaüstü oyunlara, FRP / RPG oyunlarına, Magic the Gathering turnuvalarına, Warhammer boyamaya ve oynamaya, çizgi roman, anime / manga, cosplay meraklılarına, bilgisayar ve konsol oyunları oynamaya adanmış ve bunları Türkiye içerisinde yaygınlaştırmaya çalışan bir kuruluş. Kar amacı gütmeyen kurulan TAKT'ı oluşturanlar, üniversite öğrencilerinin ve mezunlarının kurduğu kulüplerin yanı sıra kendini yıllardır bu kültüre adanmış insanları bünyesinde barındıran bir oluşum.

İzmir, Ankara, Eskişehir ve Kocaeli gibi birçok şehirden katılımcıların geldiği KONTAKT 2'nin kapılarının 10:30'da açılmasıyla beraber iki günlük eğlence başlamış oldu. Misafirler kampüs girişinde karşılanarak mekana taşındı. Bizim ve NTV'nin basın sponsorluğunu sağladığı ve açılıştan hemen sonra canlı yayında televizyondan aktarılan KONTAKT 2'de "alt kültür"e ait her şey vardı. FABISAD, yani Fantazy ve Bilimkurgu Sanatları Derneği; Özgür Özöl, Barış Müstecaplıoğlu ve Doğu Yücel gibi yazarlarla beraber gelerek sevenleriyle buluşma imkanı sağladı. Ayrıca FABISAD'ın bu yazar ekibi bir söyleşi de gerçekleştirdi.

aliveingames, iki gün boyunca League of Legends turnuvası olarak bilinen Efsaneler Ligi'nin final maçlarını canlı olarak yayınladı. İlk gün yarı final canlı olarak ve sunucuların anlatımları eşliğinde gerçekleştirildi. İkinci günkü finalin ardından League of Legends şampiyonu belirlendi ve ödüller verildi. Sonrasındaysa aliveingames karması ile KONTAKT karması arasında bir dostluk maçı yapıldı.

İthaki, Doğan Kitap, Laika Yayıncılık, Marmara Çizgi ve Gerekli Şeyler gibi yayınevlerinin stant kurduğu alanda, yeni çıkan kitapların yanı sıra sevilen kitaplar da KONTAKT 2 misafirlerine özel indirimli olarak sunuldu.

Elbette ki iki güne damgasını vuran Cosplay ve Eurocosplay yarışmacıları oldukça ilgi çekti. Çeşitli animelerden ve mangalardan, bilgisayar oyunlarından özenip hazırlanan kostümlerle KONTAKT 2 alanında dolaşan cosplayer'lar da KONTAKT 2'nin sponsorları sayesinde ödüllere kavuştular.

Basın sponsorluğunu üstlendiğimiz etkinlikte farklı yarışmalarda derece yapan katılımcılara, birçok abonelik ve toplamda dokuz oyun hediye etti. Açtığımız stanttaysa tüm KONTAKT 2 katılımcılarına ücretsiz LEVEL dağıttık. Eh, böyle bir etkinlikte



fotoğraf çekirtmemek olmaz diyerek bir anda standımızın çevresini cosplayer'larla çevrelenmiş bulduk ve ağzımızı yüzümüz fotoğraf oldu.

Çeşitli diyarlardan ve sistemlerden rol yapma oyunlarının bulunduğu mekanda, masaüstü oyunları sevenler de unutulmadı. Halihazırda mevcut kutu oyunlarının yanı sıra kutu oyun geliştiren firmalar da tasarımlarıyla mekan içerisine renk kattı. Magic: The Gathering kart oyunlarının yanı sıra, Warhammer boyama standı da ilgi çeken alanlardan bir tanesiydi.

Misafirlerin sıkılmaması ve her gelenin eğlence namına bir şeyler bulması için hazırlanan Treasure Hunt, yani Hazine Avı sayesinde etkinlik içerisinde bir o yana, bir bu yana koşturan gruplar mevcuttu. Ayrıca girişte dağıtılan açıklama kağıdında yazan başarı listesini yerine getirenleri de birçok ödül bekliyordu.

Fazlasıyla eğlenceli geçen KONTAKT 2'nin ardından geriye misafirlerin mutlulukları, organizasyonu düzenleyen yorgun çalışanların en büyük ilacı oldu. Şimdiden üçüncü etkinliğin ne zaman yapılacağı konuşulurken 1.000 kişiye yakın katılımcı görmek, alt kültür adına Türkiye'de yalnız olmadığımızın kanıtıdır. ■ Ertuğrul Süngü



DOKTOR

HASTA: ALI TERLİ

OYUNLARI RAHATÇA KALDIRABİLEN BİR BİLGİSAYAR
YAR VAR MI?

- VAR.

- YAĞMUR ORMANLARINDA, AMAZON'UN
DERİNLİKLERİNDE...

- TABİ BU BİR RİVAYET.

- ELİMİZDE BİR HARİTA VAR, TATİLDE GİDECEĞİZ.

HASTA: ENGİN ERENLER

DÜNYALARI VERSEM DEĞİŞMEM DİYECEĞİN
10 ŞEY?

- ÇORAPLARIM.

- BENİM DE. AYRICA DÜNYALARI VERSEM
DEĞİL, DÜNYALARI VERSEN OLACAK DOĞRUSU.

- BİR ŞEYİ DE DÜZÜĞÜN YAPIN.

ORİLLER

**GENK-ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ**

HASTA: OĞUZHAN KÜÇÜKBAYRAK

DERGİDE DOKTOR MU, DOKTORLAR MI NE
ÖYLE BİR BÖLÜM VAR. ORADAKİ ABİLER
İNSANLARI TERSLİYOR. Hiç anlamadım.
Şunu bana bir anlatsan?

- ŞÖYLE OLUYOR, ANLATALIM BAKALIM
ANLAYABİLECEK MİSİN.

- DERGİ YÖNETİMİ İPİ SAPA GELMEZ SORULAR
GÖNDERENLERİ İYİLEŞTİRENLER DİYE BİZE GÖNDERİYOR.
- AL BU OKUYUCUYLA NE YAPARSA YAP DİYORLAR.
- BİZ DE ÇEŞİTLİ DENEYLER YAPARAK İDEAL OKU-
YUCUYU BİNA ETMEYE ÇALIŞIYORUZ.
- ZOR İŞ BİZİMKİSİ.

HASTA: YAĞIZ YAMAN

BEN VE ARKADAŞIM BİR TATLI ALIP YANINIZA
ZİYARETE GELMEK İSTİYORUZ. O MİZAH DOLU SİZİN
GİBİ YAZARLARLA TANIŞMAYI ÇOK İSTİYORUZ.
NASIL RANDEVU ALABİLİRİZ? NASIL GELEBİLİRİZ?

- RANDEVUYA GEREK YOK, ATLAYIN GELİN.
- OFİS SAATLERİ DAHİLİNDE GELİN, AKŞAM 9
- 10'A KADAR TAKILIRIZ.
- HADI BEKLIYORUZ, ÇOK ÖPTÜM
- ŞÖBIYET GETİRİN.



Oyun başlıyor!

GAMEX EXPO değeri milyar dolara yaklaşan dev bir sektörün buluşma noktası...

GAMEX CONFERENCE dünyanın en büyük oyun tasarımcıları, üreticileri, yatırımcıları...

GAMEX TOURNAMENT dijital dünyanın kalbinde yaşayan milyonlarca oyun tutkunu...

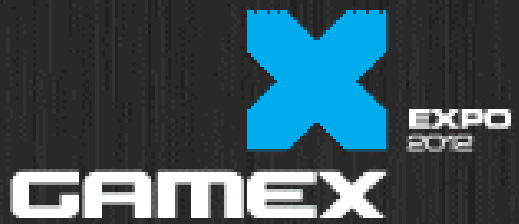
GAMEX AWARDS sektörün en prestijli ödülleri...

GAMEX TV oyun dünyası tüm coşkusuyla online canlı yayında...

**Asıl oyun şimdi başlıyor.
Yerinizi alın.**



DIJİTAL OYUN FUARI | 04-07
LÜTFİ KIRDAR FUAR MERKEZİ | EKİM
2012



İlk Bakış

gamescom'a üç kala...

E 3'ü geride bırakmış olmanın verdiği buruklukla bir ayı daha bitirdikten sonra, bu ay Almanya'nın Köln şehrinde gerçekleştirilecek olan gamescom için avuçlarımızı ovuşturmaya başladık bile. "gamescom" ismini duyup da heyecanlananların başında kuşkusuz Blizzard hayranları geliyor zira Blizzard, E3'te stant açma işini yıllar evvel bıraktı.

Bu yıl BlizzCon'un iptal olmasıyla birlikte Blizzard kampüsü dışında ekiple bir araya gelip muhabbet edebileceğimiz tek etkinlik olarak gamescom kaldı. Bu yüzden Blizzard ile tekrar buluşacağımız bünyelerimizi ayrı bir heyecan sardı. Bu yılki gamescom'da World of Warcraft'ın eklenti paketi Mist of Pandaria'nın sinematığını merakla bekliyoruz.



30

Persona 4 Arena

İçimizdeki şeytani çıkarma vakti.



32

PlanetSide 2

Sony'nin oyunu, savaşı akıl almaz boyutlara çıkaracak.



39

Dark

Dark ile karanlığın daha da "koyulaştığına" tanık olacağız.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

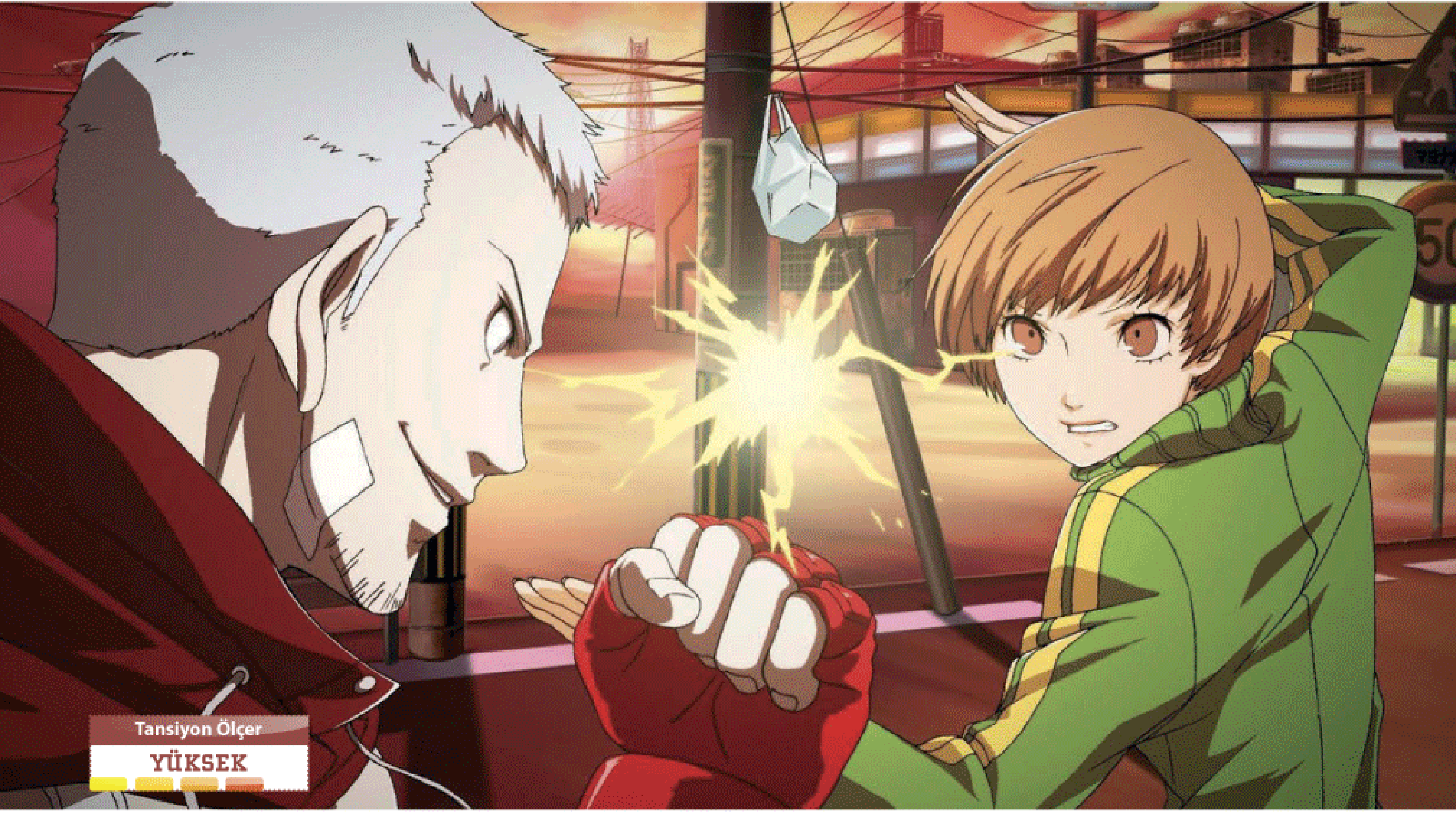
Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Darkside II

Mahşerin dört atısından biri olan Death ile ölüm kasmaya hazırlanın!

34



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Arc System Works Dağıtım Atlus Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 31 Ağustos 2012 Web www.atlus.com/p4arena

Persona 4 Arena

İçimdeki şeytan

Japonya'da bir arcade salonunun cephesinde gördüğüm Persona 4 Arena'yı kaç dakika izlediğimi hatırlamıyorum. İlk önce oyunu BlazBlue sandım. Ardından başka bir dövüş oyunu olduğuna kanaat getirdim fakat yapımcı mutlaka aynı olmalı diye düşündüm. Sonra karakterler tanıdık gelmeye başladı ve en sonunda "Persona!" diye bağırarak yanımdaki kızcağıza sarıldım. (Ve kaçtı.) Sonuçta bu oyunda gözüm kalmıştı ve kısa süre sonra da oyunun PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacağı açıklandı. Persona dünyasının karakteriyle bezeli bu dövüş oyununa hazırsanız, gelin oyunun analizini birlikte yapalım. ■ Tuna Şentuna



1

Sevgili yapımcılar, oyunda şahane bir detay içerisine girerek 30 ila 40 saat arasında süren bir tek kişilik hikaye modu ekliyorlar oyuna. Persona evreni zaten bunun için mükemmel bir temele sahip ve bu sayede de sadece bir dizi dövüşe girmeyeceğiz ve oyunu bir amaç için oynayacağız.



Persona konusunda bilgi sahibi olmayan arkadaşlar biraz üzülecektir zira oyunda bulunan 13 karakterin ikisi Persona 3'ten, geriye kalanlar da Persona 4'ten alınmış durumda. Üstelik herkes "adı - soyadı" şeklinde oyuna katıldığı için isimler de tanımayanlar için pek çekici değil. Persona'yı bilenlerse büyük keyif yaşayacak.



Arc System Works, aynen BlazBlue'da olduğu gibi oyuna az sayıda karakter ekleyerek insanların karakterler üzerinde uzmanlaşabilmelerine olanak tanıyor. Diğer Arc System Works oyunlarında olduğu gibi burada da tonla stratejik hareket var ve bir karakterin tüm Burst hareketlerini, "cancel"larını, EX vuruşlarını tam olarak öğrenebilmek için çok zaman harcamak gerekiyor.



İnanılmaz el çizimi grafiklere sahip oyundaki efekt miktarı da yine göz kamaştırıcı seviyede. Büyük ihtimalle BlazBlue'dan sonra en çok efektte sahip olacak zira işin içine "Persona"ların da karışmasıyla görsen şölen ikiye katlanıyor.



Bu manzarada nasıl bir olay süregeliyor, bilmiyorum lakin bu kırmızılığın ardında bir Instant Kill Finisher olabilir. Guilty Gear'da da yer alan bu hareketleri yedirmek güç olsa da başarılı olursanız, bir anda raundu alabiliyorsunuz. Bu hareketler Persona 4 Arena'da da yer alacak.



Hafif ve ağır saldırı tuşlarının yanında, hafif ve ağır "Persona saldırı" tuşları, Persona 4 Arena'nın komut zincirini oluşturacak. Persona hareketlerini dilediğimizce yapamayacağız, hatta bunun dört kullanım sınırı olacak. Persona'ların saldırı ve komboları gayet kuvvetli olacağı için böyle bir sınırlandırılmaya gidilmiş.



Sonuçta bir Japon oyunu olduğu için anlam vereceğinizi düşündüğünüz hareketler göremeyeceksiniz bu oyunda. Misal o kırmızı sandalye midir? Havada büyü yapma hazırlığında olan kızcağıza sandalye mi çekiyor bu adam? Olabilir, garipsemeyin...



Bir ton gizlilikle dolu olacak oyunda kapsamlı bir galeri de bulunacak. Burada ara sahneler, karakterlerin resimleri ve dahası bulunacağı açıklandı. Sebil gibi dövüş oyunu bulunabilen şu günlerde bakalım Persona 4 Arena, başarılı olabilecek mi?



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Sony **Dağıtım** Sony **Tür** FPS **Platform** PC
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.planetside2.com

PlanetSide 2

Savaşın en büyüğüne hazır olun

S ilahlı kaptığınız gibi savaşa atıldınız. Ama hangi savaş? Savaş nerede sürüyor?!

O kadar büyük bir savaş alanı vaat ediyor ki PlanetSide 2, savaşın tam olarak nerede yoğunlaştığını bulmak için çaba sarf etmeniz gerekecek. Ya da takım arkadaşlarınızdan bir tanesine, "I need a spawn point." diyeceksiniz, sizi savaşın tam ortasına ışınlayacak.

Bir tankın tam önüne düşeceksiniz, silahınız etki etmeyecek. Bir aracın içine atlayacaksınız, bir hava aracı tam tepenizde belirecek. "Ya sabır..." diyeceksiniz, yardımınıza koşan olmayacak.

PlanetSide 2'de takım olmanız gerektiğini anlayacaksınız ve sırt sırta vererek her şeyin üstesinden daha kolay geldiğinizi anlayacaksınız.

Terk edilmiş PlanetSide sunucularını bilinmeyen bir zamanda tekrar canlandırmaya hazırlanan PlanetSide 2'de, savaşın kalbine ineceksiniz...

Bedava!

Sony'nin ellerinden çıkmasına rağmen, PlanetSide 2 tamamıyla bedava bir oyun olacak. Oyunda para verilecek kısımlar da oyunun dengesini bozacak ekipmanları içermeyecek; parayı sadece silahların, karakterimizin veya araçların görünüşünü değiştirmek için harcayacağız.

► Lateks giysiler gelecekte de moda.



Arkamı kolla!

Üç tane "faction", yani grup bölüşmüş PlanetSide 2 evrenini. Bu üç grup birbirinden farklı özelliklere sahip; evet, aynı strateji oyunlarındaki gibi. Bir tanesi günümüzdeki silahların benzerlerini ve yine günümüzdeki savaş araçlarının daha teknolojik versiyonlarını kullanıyor, bir diğeri StarCraft'ın ünlü ırkı Protoss'lar gibi enerji gücünü (O da neyse artık...) benimsemiş durumda. Üçüncü grup ta kesin organik tarım üstüne yoğunlaşıp saçma sapan mutasyonlar yapar.

Henüz alfa aşamasında olan oyun hakkında Sony Online Entertainment (SOE) pek fazla bilgi vermediği için PlanetSide 2'nin ırkları hakkında da ancak bu kadar bilgi sahibiyiz.

Peki bu gruplar ne için savaşıyor? CoD'u, BF3'ü falan unuttun; burada bölgelerin kontrolü için verilen büyük bir savaş var. Dolayısıyla askeri olduğunuz bir grup için savaşırken sadece "kill" yapma peşinde değil, bölgelerin kontrolü için de uğraş veriyorsunuz.

Oyuna adım attığınız saniye terk edilmiş bir dünyada olduğunuz hissine kapılacaksınız önce çünkü indiğiniz yerde bir ihtimal kimse olmayacak. Savaş alanı o kadar büyük ki savaş aynı WoW'un Battleground'ları gibi zaman zaman belli bölgelerde yoğunlaşacak. SOE bu alanların genellikle bölge sınırlarında yoğunlaşacağını söylüyor çünkü diğer bölgenin topraklarına el koymanın yolu, sınırların ötesindeki kontrol kulelerini ele geçirmekte yatıyor.

Şimdi diyeceksiniz ki, "O kadar yolu nasıl gideceğim?" Haklısınız lakin SOE ışınlanma noktaları ve enteresan araçlarla "spawn noktaları" nı ulaşılabilir yapma peşinde. Örneğin Galaxy adındaki bir araç var ve siz bu aracı kullanan kişi



de olabileceksiniz oyunda. Galaxy'nin tek amacı da bir spawn noktası olarak işlemesi. Dolayısıyla savaşın yoğunlaştığı alanda bu aracı sabit tutup diğer oyunculara bir erişim noktası oluşturabilecek ve aracınızdan her spawn olan kişi için de tecrübe puanı kazanabileceksiniz. (Düşman araçları da elbette sürekli sizi hedefleyecek.)

Benim silahım, benim kararım

Artık her online FPS'de olduğu gibi burada da sınıflarımız olacak. Saldırı odaklı sınıflar, defansif sınıflar, sıhhiyeciler, mühendisler, avukatlar... (Kesin "hack" olayları olur.) Her sınıf kendine özel yeteneklere sahip olacak ve yine alıştığımız gibi, sınıfına özel silahlar kullanabilecek.

Silahlar da aynı araçlar gibi upgrade edilebilecek yal-

Hangi araç?

Alan büyük, elimizdeki silahlarsa bir o kadar ufak... Karşınızda garip bir tank, ne yapacaksınız? Koşsanız olmaz, atlasanız, ziplasanız saçma... Siz de bir araca binmek istemez miydiniz?

Oyundaki büyük savaşların çoğunda savaş araçlarının sözü geçecek gibi gözüküyor. Her grubun kendine özel araçları bulunacak ve her araca karşı üstünlüğü olan bir araç da oyunculara sunulacak. Örneğin topuyla grup grup askeri ortadan kaldırabilen bir tanka en iyi cevabı roketleriyle bir hava aracı verecek, hava aracını da uçaksavarlarla donatılmış bir başka araç yere indirecek.

Bağlı bulunduğunuz grup başarılı oldukça araçlar için de upgrade'ler ortaya çıkacak ve bunlar sayesinde, bir aracın işleyişini değiştirebileceksiniz. (Tank damperli kamyonu dönüşecek?) Diyelim ki bir hava aracındasınız ama bu araç sadece hava araçlarına karşı işe yarıyor. Hemen silah özelliklerini değiştirip kara araçlarına karşı etkili hale getirip zırhını da sağlamlaştırarak tam bir tanksavar yaratabileceksiniz.

Araçların özellikleri işleyiş açısından değiştirilebileceği gibi kozmetik anlamda da değiştirilebilecek; böylece herkesin kullandığından farklı görünüşte araçlar da ortaya çıkartabileceksiniz.



nız SOE burada dengesizliği engellemek için bir karar vermiş durumda ve hiçbir zaman oyunu çok oynayan veya parayı bastıran kişinin silah üstünlüğünün olmasını sağlıyor. Bir silahın özelliklerini değiştirirken, daha ağır hasar vermesini sağlayabileceğiz ama bu bize daha yavaş şarjör dolumu olarak geri dönecek. Veya silahın daha farklı tipte bir mermi kullanmasını sağlayacağız ama bu mermi zırh delici özelliğe sahip olmasına rağmen, menzil konusunda bizi sıkıntıya sokacak.

Oynanıştaki çeşitlilik de şu şekilde sağlanacak: Bir araçla, bir kontrol noktasına varacağız ve burada olay bir anda CoD'ye dönecek çünkü kontrol noktası merdivenleri, platformları ve dar koridorlarıyla asap bozucu bir çelik strüktür olarak karşımıza çıkacak, biz de yaya olarak koridorda düşman avlamaya başlayacağız. Kontrol noktasını ele geçirdikten sonra da yine aracımıza atlayıp savaşın sürdüğü bir başka noktaya doğru ilerlemeye başlayacak, yolda saldırıya uğrayacak, burada bir süre çarpıştıktan sonra yeniden yaya olarak işimizi halletmemiz gereken bir başka noktaya varacağız.

Yetenek geliştirme konusunda da hardcore oyuncular ile oyunu yavaş yavaş oynayan oyuncular arasında uçurum olmamasını sağlamaya çalışıyor SOE. Oyuncular yeteneklerini zaman içerisinde kazanacak ve bu yetenekleri kazanmak için illa ki oyunda bulunmaları gerekmeyecek. (Bu sistemin nasıl işleyeceğini çok anlamadım ama ona gelene kadar...)

PlanetSide 2 güzel özellikler vaat ediyor, sağlam bir oynanışa sahip olacakmış gibi bir izlenim de veriyor fakat yüzbinlerce oyunla çalkalanan online oyun piyasasında bakalım kendine nasıl bir yer edinecek...

Tuna Şentuna

Kameraya ateş etmek... Neden?



Collector's Edition

Biraz daha fazla para vererek sahip olabileceğiniz koleksiyon versiyonunda oyunun limited editon versiyonunun yanında, gerçek boyutlarda bir Death maskesi, oyunda kullanılacak Shadow Death zirhi ve seti, oyunun müziklerini içeren bir CD ve bir de artbook bulunuyor.

Yapım Vigil Games **Dağıtım** THQ **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Çıkış Tarihi 21 Ağustos 2012 **Web** www.darksiders.com

Darksiders II

Anlarım ki son baharsın...

“Kaç yüzyıl yaşarsanız yaşayın, ölüm yine sonsuz olacaktır.” demiş Lucretius; İsa'dan önce siz deyin 70'de, ben diyeyim 60'da...

Bir de şu yazar sağda solda: "Her canlı bir gün ölümü tadacaktır." Hoş mu şimdi? "Tamamlandı tüm yarımalar, aptal aptal gülmekteyiz..." derken "Cabrio" arabamızın içinde, kafamızı bir çeviriyoruz, mezarlığın girişinde bu yazı.

Ne neşe kaldı, ne güneşli yaz günleri. Varsa yoksa keder o dakikadan sonra...

Peki o zaman bu oyunu nasıl oynayacağız? Aslında kolay. Ölüm üçüncü kişi kamerasının arkasındayken sıkıntı yaratan bir olgu. Şayet ki "sonsuz olan" biz olursak o zaman keyifli olmaz mıydı?

Mahşerin Dört Atlısı'ndan War, yani Savaş'ı artık geride bırakıyoruz. Bu sefer ölümün soğuk dokunuşuna sahibiz. Kocaman tırpanı, atletik yapısı ve korkutucu görünüşüyle, "Death" görevini bizzat yerine getirmek için sahaya iniyor, kontrol paneline de biz oturuyoruz. İşte olması gereken!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Farklı yüzleriyle, ölüm...

İlk oyunu hatırlarsınız, kapı gibi War'u alıp erken gelmiş kıyamette kullanmıştık. War ağırdı, War güçlüydü ve zamanı için iyi bir karakter çiziyordu. Şimdi olsa belki onu bu kadar sevmezdik ve yapımcı Vigil Games de aynı şekilde düşünüyor. War'un devrinin geçtiğini vurgulayan firma, Death ile daha esnek bir oynanışın da beraberinde geldiğini söylüyor.

War'la kıyaslandığında çok daha atletik bir karakter Death. Duvarlarda koşuyor, atlıyor, zıplıyor, tırpanıyla kendini bir yerlere çekiyor ve bir saniye bile yerinde durmuyor.

Savaşırken War'a kıyasla çok daha fazla saldırı hareketini birbirine birleştirebiliyor ama buna mukabil gard alamıyor. Gard alamaması sorun olmuyor zira çekirge gibi sağa sola atlayarak tüm saldırıları savuşturabiliyor.

Death'in savaşında ona yardım edecek iki önemli unsur daha bulunacak. Bunlardan biri Dust, diğeri de Despair. Dust Death'in yolunu bulmasını sağlayan bir kuş ve oyun boyunca Death'in yanından ayrılmayacak. Despair ise aynı War'un sahip olduğu gibi bir savaş atı. Yalnız ilk oyundan farklı olarak bu binek hayvanı oyunun başından itibaren oyuncuların kullanımında olacak.

Yere düşeni kap!

Kuşkusuz ki oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi, oyunun saf bir aksiyon oyunu olmaktan çıkıp neredeyse bir RPG'ye dönüşmüş olması. Death macerası boyunca tonlarca düşmanla karşılaşacak, bunları ortadan kaldırdıkça tecrübe puanı kazanacak, ölen düşmanlarından düşen birçok ekipmanı düştüğü yerden alacak, bunları geliştirebilecek, yeteneklerine uygun hale getirip kullanacak.

Bunu nasıl yeneceğimizi bana sormayın...



Yapımcıların çizdiği portre bildiğiniz Diablo gibi fakat sanıyorum ki Diablo'daki kadar fazla eşya ile mücadele etmek zorunda kalmayacağız.

Death çift tırpanını farklı şekillere sokarak savaşacak lakin bulduğu başka silahları da ikincil silah olarak kullanabilecek. Pençeler, demir eldivenler ve türevleri hızlı saldırılar yapmanız olanak verecek olan silahlar, topuzlar, balyozlar ve dahası da büyük hasar veren ama ağır işleyen silahlar arasında olacak. Birçok normal silahın yanında, "Possessed" yani içine şeytan kaçmış silahlar da bulunacak. Bunlar diğer eşyalarla beslenebilecek ve hangi tipte ekipmanla beslenirlerse, onların özelliklerini alacak.

Bu silahların yanında Death'in Redemption adında bir de tabancası bulunacak. Tırpan, balyoz, tabanca... Aman eksik bir şey kalmasın! Tabancanın neyse ki oyunda çok bir kullanım alanı olmayacak; anca uçan kuşu vuracağız. (Böyle bir karaktere dünyadaki tüm özellikler eklenince biraz asabım bozuluyor.)

Yerden ölü kaldırmaca

WoW'dan iyi olmasın, Darksiders II'de de Death'in kocaman iki tane yetenek ağacı bulunacak. Seviye atlayan Death, temel özelliklerine ek olarak her seviyede bir tane de yetenek puanı kazanacak. Yetenek puanlarıyla yepyeni yetenekler alınabileceği gibi sahip olduğunuz yetenekleri de üç defaya mahsus olmak üzere geliştirebileceksiniz.

Harbinger ve Necromancer, Death'in iki alanda yoğunlaşabileceği yetenek ağaçlarını oluşturuyor. Harbinger kısaca yakın dövüşü sevenlere hitap ediyor, Necromancer da işleri uzaktan halletmek isteyenler için.

Harbinger yetenekleri genellikle yakın dövüşte, saldırı özelliklerine ateş, buz gibi özellikler katıyor. Bazı yetenekler düşmanların patlamasına neden oluyor, bazıları da Death'in gücünü artırıyor.

Necromancer kısmı daha ilginç ve yeteneklerin yarısı, çeşitli yaratıklar yaratmaya dayalı. Necromancer ağacında yoğunlaşacaksanız bilmelisiniz ki yakın döv-



vüşle pek bir alakanız yok. Death Necromancer yetenekleriyle Ghouls adında yaratıklar ortaya çıkartıyor ve diğer yetenekleriyle de bu yaratıkların özelliklerini değiştiriyor. Ghouls daha hızlı saldırıyor, saldırı özelliklerine element özellikleri geliyor. Ghouls bir vuruyor, Death enerjisini tazeliyor... Necromancer yeteneklerinin geriye kalan kısmında da Death'in ölümcül kargalar yarattığını ve kendine bir kalkan oluşturabildiğini görüyoruz. Ayrıca Necromancer yetenek ağacının en güçlü üyesi Bone Storm da Death'in bir hortuma dönüşüp ortaliği yerle bir etmesine izin veriyor.

Yaz sıcağında...

Bir önemli özelliği daha belirtip bu yazıyı noktalamayı hedefliyorum. Aynı önceki oyunda olduğu gibi burada da bir takım bulmacalar karşımıza çıkacak ve Death bunların bir kısmını çözmek için "Reaper" formuna bürünmek zorunda kalacak. Ancak belirli bir süre bu güçlü formda kalabilen Death, bu sayede büyük nesnelere çekip iteleyebilecek. Ayrıca Reaper halindeyken daha güçlü olacağınız için bu formunu dövüşlerde de kullanabileceksiniz.

Piyasaya çıkmasına sadece 21 gün kala, sizi oyuna biraz ısındırabilirdiysem ne güzel... Sanıyorum ki ilk oyundan daha fazla seveceğiz Darksiders II'yi ama oyunun RPG kısmı eğer havada kaldıysa da moralimiz bozulacaktır. Buna ek olarak oyunu deneyenler Death'in kontrollerinin biraz garip olduğunu da söylemekteydi; bakalım o konuya da bir çözüm getirilebilmiş mi...

Ne olursa olsun bu oyunu oynayacağımız gün gibi ortada. Gelecek ay oyunun incelemesiyle karşınıza da olacağınızı bildirir, hepinize iyi tatiller dilerim bir kez daha.

Tuna Şentuna



■ Oyunun hemen başlarında War'un bir kopyasıyla dövüşüyoruz.

Dil

SMS'de birçok dil desteği bulunduğu gibi Türkçe dil desteği de bulunuyor. Yani oyun bunu kendiliğinden sağlıyor. Nitekim beta aşamasında birçok yazının hala İngilizce olarak kaldığını gördüm. Sanıyorum oyunun tam sürümünde bu durumdan eser kalmayacak.

Yapım Nadeo **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.shootmania.com

ShootMania Storm

FPS oyunculuğuna farklı bir bakış

Son aylarda incelediğim ya da ön incelemesini yaptığım oyunların şöyle bir geneline baktığımda gördüğüm ortak payda, hepsinin yenilik peşinde koşması. Eskiye nazaran son dönemlerde büyük bir artışa geçen bu yenilik kovalamacası ancak "ShootMania Storm" (SMS) gibi bir oyunla sonunda kendisini gösterebildi. Aylar önce ön incelemesini yaptığım oyun, oyun sektörüne kendisinden bolca bahsettirmişti. An itibarıyla beta testinde olan yapımsa öyle bir kucağıma düştü ki anlatamam...

Dar alanlar

SMS aslında kısa bir mesaj! Yok, saçma bir kısaltması oldu gerçekten ne yapayım. Efendim SMS tam bir FPS. Tüm olayımızsa multiplayer ortamlarda düşmanlarımızı tek tek avlamak. Pek tabii bu işlemi yapmanın birçok farklı yolu bulunuyor zira envai çeşit harita henüz beta testinde olmasına rağmen oyuna eklenmiş durumda. Temelde tek bir silahı kullandığımız SMS gerçekten farklı bir deneyim sunuyor.

Küçülen harita oyunculara dokunduğu anda kendilerini yok ediyorken, son savaş ortada kalan oyuncular arasında gerçekleşiyor

Oyunu ilk modu olan "Joust"tan başlamak istiyorum. 1 v 1 mod olarak geçen bu harita, gerçekten çok küçük ve düşmanımızdan kaçmak için az yere sahibiz. Toplamda beş adet mermisi bulunan silahımızı doldurmak içinse üzerinde "goal" yazan zeminlerden geçmemiz gerekiyor. Bu sayede silahımız bir anda doluyor. Etrafta bu bölgelerden 20'ye yakın adet bulunmasıysa küçük bir alanda envai çeşit takla atmamıza sebep oluyor. Hayat barı diye bir şey de aramayın



■ **O tepe bizim olacak! Fakat sonra o kadar çok ateş edecekler ki yok olacağız.**



zira bulamayacaksınız. Toplamda yedi kere vurduğumuzda o turu kaybediyoruz. Yani birçok FPS oyununa göre her şey çok daha açık ve net. Ne mermim bitti diyebiliyoruz, ne de vurdum ölmedi adam...

Eğer teke tek maç yapmak hoşunuza gitmiyorsa hemen 3 v 3 moda geçebilirsiniz. "Elite" adı altındaki bu modda bir saldıran ve bir de savunan takım bulunuyor. Savunan taraf, koruduğu direği düşmana kaptırmamaya çalışıyor. Toplamda iki tur süren oyun modunda iki taraf da bir kere saldıran, bir kere savunan konumuna düşüyor. Turu kazanan taraf bir puan alıyor ve toplamda altı puana ulaşan taraf oyunu kazanıyor. Bu modda ki insan sayısı da size az geldiyse buyurun sizi 5 v 5 "Heroes" moduna alayım. 3 v 3 sistemine benzeyen yapıda yine bir saldıran ve bir savunan var ve yine amaç direği savunmak. Fakat bu sefer işler birazcık daha karışık. Savunan taraf "Rocket" isimli beş mermi ardı ardına atan ve sonra zamanla dolan bir silah kullanırken, saldıran taraf dört adet "Rail gun" benzeri lazer silahı ve bir adet "Nucleus" kullanıyor. Buradaki en kritik noktaysa saldıran takımda sadece Nucleus kullanan oyuncunun direği ele geçirebiliyor olması. Savunan taraf malum direk kendisine yükleniyorken, saldıranlar da bu arada farklı bir av mevsimi yaşıyorlar. Artık beş kişiyle de yetinmiyorsanız sizin için "Siege" modu önermem gerekiyor demektir. Buradaki oyuncu sayısı, katılımcı sayısı eşit; yani herhangi bir kısıtlama yok. Ben beta sürecinde en fazla 16 v 16 maç oynama şansı yakaladım ama inanın çok da mutlu olmadım. Her yanımdan bir sürü mermi geçiyordu... Haritanın genel sistemiyse yine "direk" ele geçirmeye dayanıyor. Bu seferki olayımızsa etrafa yayılmış olan direkleri ele geçirmek. Her ne kadar kalabalıkta zor olsa da bir şekilde tüm direkleri ele geçirdiğimiz anda oyun sona eriyor.

Eğer daha rahat bir oyun deneyimi arayanlardansanız "Royal" harita modu tam sizin için demektir. "Free for all" yani kimin kime vurduğunun belli olmadığı cinsteki haritaları ben ne yazık ki çok sevmiyorum. Hele SMS gibi birkaç vuruşta ölünen oyunlarda iyice zorlanıyorum ama adamlar yapmış... "Time Attack" haritasıysa bir garip; birkaç versiyonu olan haritada resmen oyun içindeki yeteneklerimizi geliştiriyoruz. Zamana karşı belirli noktalara ulaşmaya çalıştığımız mod açıkçası çok da düzgün çalışmıyor. Son olarak benim en çok sevdiğim mod olan "Battle" bizi karşılıyor. Tam ortada bir adet direk bulunuyor ve direğe dokunduktan sonra harita yavaşça küçülmeye başlıyor ta ki ortada ki direğin etrafına kadar. Küçülen harita oyunculara dokunduğu anda kendilerini yok ediyorken, son savaş ortada kalan oyuncular arasında gerçekleşiyor.

Yani henüz beta aşamasında olmasına rağmen FPS oyunculuğuna getirdiği farklılıklarıyla benden yüksek bir puan alacakmış gibi gözüküyor SMS. Umarım çok daha dengeli ve farklı oyun modları ile piyasada olur. ■ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Creative Assembly **Dağıtım** Sega **Tür** Strateji **Platform** PC
Çıkış Tarihi 2013 **Web** www.totalwar.com/romell

Total War: Rome II

Aşk, savaş ve ihanet

Roma... Tarihin belki de en çok merak edilen dönemlerinden bir tanesi. Her bir ismin anlam taşıdığı, normal bir askerin bile yapacaklarının karşısında tarihe adını sonsuza kadar kazıyabileceği bir dönem. Kimileri için dünyanın olup olabilecek en iyi noktası, kimileri içinse sadece bir imparatorluk düzeni. Benim fikrimse... İşte o bana kalsın.

Yeni oyun ile birlikte hedeflenen özelliklerin başında genel tarih bilincine daha da yaklaşmak yer alıyor. Bu duruma verilecek en iyi örnekler arasındaysa savaşların daha geniş alanlara yayılması, daha derin savaş dinamikleri kullanılması gibi özellikler yer alıyor. Derinlik demişken, kelimeyi öyle havada bırakmak olmaz. Şöyle ki Rome II ile birlikte daha önce görmediğimiz iki dinamiğin birleşmesinden bahsediyoruz. Artık deniz savaşları ve kara savaşları bir arada olabilecek. Evet, gemimizden inen askerlerimizi direkt olarak bir kara savaşına sokabilecek ve resmen antik çağlardaki o ilk çıkarma usulü savaşları yapabileceğiz. Bu büyük yenilikle birlikte çok daha farklı bir yapay zeka da bizlere merhaba diyecek zira birimler artık çok daha mantıklı hareket edecekler. Yani kendi özelliklerinden haberdar olarak savaşlara girebilecek ve bu sayede de oyunun gidişatına büyük bir etki edebilecekler.

Bu büyük yeniliğin ardından, benim yıllardır merak edip bir türlü kendilerini arayıp soramadığım bir özellik sonunda oyuna eklenmiş durumda. İlk olarak kamera açısı ve kullanımı, önceki Total War oyunlarına göre çok daha rahat olacak. Bu sayede ağaçların arkasına saklanmış birimler gibi zor ulaşılan birliklerin konumunu daha rahat öğrenebilecek, rakibimizi daha iyi takip edebileceğiz. Benim beklediğim özellik ise kameramızı savaş alanından maksimum uzağa almak suretiyle tamamen kuş bakışı bir görüntüye ulaşabilmek. Bu kamera modeli sayesinde savaş alanındaki tüm birimleri kutular halinde görüp kendilerini çok daha rahat komuta edebileceğiz. Bu arada yapımcıların iddiasına göre artık karakterlerimize yeterince yakınlaştığımız anda iki düşman ünitesinin birbirleriyle resmen savaştığına tanık olacağız. Aslında

bu özellik Shogun 2'de de vardı ama animasyonlar bir yerden sonra tekrarlıyorlardı. Yani bu iddia uzunca

bir süredir ortalıkta dolaşiyor ama bu sefer ne derece detaya inebilecekler, gerçekten bekleyip görmek lazım ki zaten bu da yapıldığı zaman bambaşka bir oyun modeli ortaya çıkacaktır diye düşünüyorum. Nitekim bu inanılmaz derecede yakın çekim kamerasının asıl hedefi, oyunculara bunca yıldır yaşattığı komutan olma hissiyatını, bir de savaş alanındaki asker gözünden savaşı görmenin ne demek olduğunu anlatmak.

Çıkarma yaptıktan ve kule duvarlarını ele geçirdikten sonrası artık karşımıza o bildiğimiz zafer ekranı gelmeyecek. Çünkü işimiz Rome II ile bu kadar kısa sürmüyor. Tıpkı gerçekte olduğu üzere, savaş şehirlerin içerisine kadar sürüyor. Birçok farklı strateji uygulayarak ele geçireceğimiz noktaların ardından düşman şehri tamamen elimize geçmiş oluyor. Kısacası Rome II'de başarılı bir kuşatma yapmak, birçok farklı aşamadan oluşuyor. Yeni oyun ile değişecek bir diğer özellikse genel harita üzerindeki stratejilerde olacak zira artık şehir ve bölge sistemi birazcık daha değişeceğe benziyor. Firma tarafından yapılan açıklamaya göre artık üzerinde birçok irili ufaklı şehir bulunduran bir bölgeyi ele geçirmek için her bir şehirle uğraşmak zorunda kalmayacağız. Kısacası bölgeyi direkt olarak kontrol altına alabileceğiz. Bölge bir defa ele geçirildiği zamansa tamamı üzerinde her türlü politik gücümüzü kullanabilecek, istediğimiz birçok iş yapabileceğiz. Yine de iş savaşa geldiği zaman tüm bu ufak şehirleri bir bir fethetmek zorundayız. Kısacası bir bölgenin genel özelliklerinden kolayca yararlanabileceğiz ama iş detaya girdiği zaman yine iş başa düşecek ve zorlu savaşlar bizi bekleyecek.

Yapımcılardan genel bir diğer açıklamaysa oyuncuların halihazırda bulunan genel tarihsel çizgilere bağlı kalmayacakları yönünde oldu; hatta oyuncuların kendi tarihlerini, tanınmış figürlerin bulunduğu bu dünya da yaratmaları Rome II'nin hedeflediği bir başka nokta. Evet, şimdiden "Historical" savaş modunun olacağı biliniyor ama iş normal senaryo akışına geldiği zaman herkes özgür bir şekilde istediğini yapabilecek. Kısacası iş bir Cumhuriyet mi, yoksa bir Diktatörlük mü kuracağımızın kararını vermeye kadar ilerleyecek ki sanıyorum bu durum birçok oyuncu için ilgi çekici olacak.

■ Ertuğrul Süngü

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





Yapım 4A Games **Dağıtım** THQ **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Belli **Değil Web** www.entertthemetro.com

Metro: Last Light

Umutsuzluğun kalbine giden yol...

Önce umutlandırıp sonra canımı sıkan oyunlardan olmuştu Metro 2033. Görsel kalitesi hala aklımdadır mesela. Hele o atmosfer!... Yerle bir olmuş Moskova'nın karanlık metro tünellerinde kendimi kaybetmişim resmen. Detaylar gerçekten kusursuzdu ama olay aksiyon boyutuna geldiğinde bütün hevesim boğazımda düğümlenivermişti. Belli ki her şey çok güzel başlamıştı ama 4A Games'in işini aceleye getirdiği çok belliydi. Karşıma çıkan yaratıklara ateş ediyordum ama onlar orali bile olmuyordu. Sanki mermilerim plastikten yapılmıştı. Vuruş hissiyatının yerindeyse yeller esiyordu. Daha fazla sabredememişim ve elim "ESC" tuşuna gidivermişim işte. Hikayenin kalan kısmında beni nelerin beklediği artık önemli değildi; çünkü Metro 2033, bir daha hayatıma giremeyecekti.

Hal böyleyken, bir sonraki oyunu merak etmiyor da değildim; hatta 4A Games'in o ölümcül hataları tekrarlamayarak muhteşem bir oyunla geri dönüş yapacağını düşünüyordum. Metro: Last Light'in şu ana kadar gördüğüm detaylarıysa resmen düşündüklerime destek olur nitelikte. Oyunun E3 2012'de görücüye çıkan demosu o kadar anlatılmaz ve yaşanır kıvamda ki ben de size anlatmadan yaşamaya çalışacağım o sahneleri.

Az önce de bahsettiğim gibi, ilk oyun resmen aceleye gelmişti ve başyapıt olabilecek bir oyun, tabiri caizse direktten dönmüştü. 4A Games'in Metro: Last Light ile ilgili yaptığı açıklamaların arasında oyunun çıkış tarihine dair acelelerinin olmadığı ve Metro: Last Light'in "tamamlanmış" bir oyun olarak piyasadaki yerini alacağı yer alıyordu. Başından sonuna kadar tekrar tekrar izlediğim demo da bu iddiaları kanıtlar nitelikteydi.

Dünyanın Sonu...

Kıyamet gününü nedense hep doğaüstü bir olaymış gibi düşünürüz ama bence dünyanın sonunu insanoğlu olarak kendi ellerimizle getireceğiz. Aslına bakarsanız pek de uzak bir gelecek değil bu, son bir dünya savaşına bakar.

■ Karşınıza sadece yaratıklar çıkmayacak tabii ki.



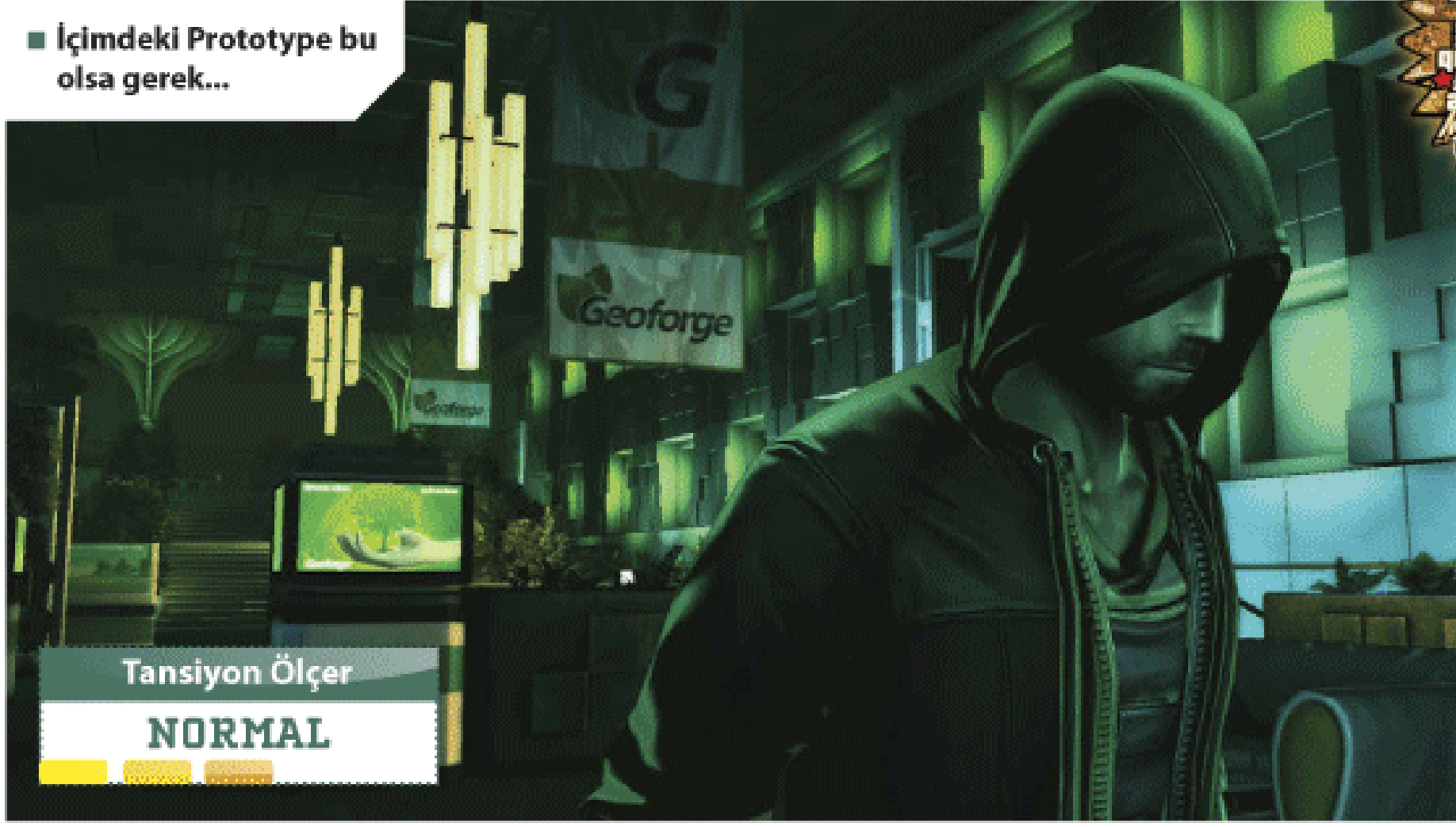
İlk oyunun devamı niteliğinde olacak Metro: Last Light. As karakterimiz yine Artyom olacak ve yine o mutasyona uğramış Moskova topraklarında yaşam mücadelesi vereceğiz. Bahsini ettiğim demo, Moskova'nın hem yeraltını, hem de yeryüzünü sergiliyor. İlk oyunda yeterince görsel detay vardı zaten ama bu sefer detaylar tavan yapmış durumda. Müthiş bir atmosfer var etrafınızda ki kendinizi kaptırmamanız olası değil. Moskova'yı yerle bir eden nükleer patlama esnasında havada seyreden bir yolcu uçağındasınız. Temkinli bir şekilde adımlarınızı atarken, bir yandan da olayın yaşandığı zamana kısa geri dönüşler yapıyorsunuz. Etrafa saçılmış cesetleri incelerken cesetlerden birinin içinden örümcek bozması bir şey yüzünüze fırlıyor ve ani bir refleksle ezdiğiniz böceğin sıvı kalıntıları gaz maskenizin camında iz bırakıyor. Bir çırpıda siliveriyorsunuz kalıntıları ve yolunuza devam ediyorsunuz. Etrafta işinize yarayabilecek mühimmatları topluyorsunuz bir yandan ve size eşlik eden arkadaşınızın komutları doğrultusunda ilerliyorsunuz.

Uçağın kalıntılarında dışarıya adım atar atmaz ilk yaratığınızı karşılıyor sizi. Bir detay daha gözünüze takılıyor bu esnada. Birkaç kurşun yedikten sonra canı yandığı belli olan bu kanatlı şey, üzerinize ani bir dalış yaparak ve sizi pençelerinin arasına alıp havalanıyor. Pençelerden kurtulmaya çalışırken yaratığın sivri dişlerinin tadına bakıyorsunuz ve neyse ki suratının ortasına aldığı birkaç tekmeye yaratık mevlasına kavuşuyor.

Bir sonraki sahnede fareye benzeyen köpekler çıkıyor sahneye. Elinizde ilkel bir pompalı tüfek var ve seri olarak sadece iki kurşun atabiliyorsunuz. Hedefinizi tek kurşunla yere indirmeniz lazım. Bir tane ve bir tane daha derken kalabalık bir sürüyle mücadele ettiğinizi anlıyorsunuz. Artık yuvanıza, yani metro tünellerine kaçmanız lazım. Peşinizi bırakmayan son köpeklerden biri tam üzerinize atlamışken yani başınızda dev bir kapı aralanıyor ve ellerindeki alev makineleriyle dehşet saçan yandaşlarınız imdadınıza yetişiyor. Şansınız bu sefer de yaver gitti ve hayattasınız...

Müthiş bir oyun olacak gibi görünüyor Metro: Last Light. Bu sefer ciddi anlamda iddialı geliyor 4A Games. Oyunun çıkış tarihi konusundaysa herhangi bir açıklama yok henüz ama yüksek ihtimalle önümüzdeki yıl, tüm platformlar için raflardaki yerini almış olacak. ■ **Ertekin Bayındır**

■ İçimdeki Prototype bu olsa gerek...



Yapım Realmforge Studios **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Aksiyon **Platform** PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2013'ün ilk çeyreği **Web** www.getintothedark.com

Dark

Vampirlerle dolu bir oyun

Ne kadar zamandır oyun oynuyorsunuz ya da fantastik edebiyat ile ne derece ilgilisiniz, bilmiyorum ama benim bu işlerle fazlasıyla zamanım geçiyor. Özellikle edebiyat açısından vampir teması bir hayli önemli bir konudur. Nitekim bir zamanların efsanesi, son yıllarda öyle bir marka haline getirildi ki ne vampirlik kaldı, ne de ta Afrika'ya uzanan mitolojik kökleri. İlk olarak o abuk sabuk film ile başlayan serüven, günümüzde vampirleri gördüğümüz yerde kendilerine aşık olacağımız ya da arkadaşlık kuracağımız yaratıklar haline getirdi. İşte bu tarzda bir duruma dur demek isteyen Realmforge Studios, Dark isimli oyunuyla farklı bir hamle yapmanın peşinde.

Dark'ta Eric Bane isimli bir karakteri kontrol edeceğiz. Yakın zamanda "nightwalker"a, yani bir vampire dönüşmüş olan karakterimiz kendisine ne olduğunu çözmeye çalışacak. Tüm bu işleri yaparken, seksi bir vampirin işletmesini yaptığı bar, oyunun odak noktası

olacak. Tamamladığımız her görevden sonra bir bakıp çıkacağımız mekan, bize sürekli olarak bir sonraki adımımızı ya da basitçe hedefimizi gösterecek.

Oyunda bulunan mekanikler birazcık farklı olacak. Karakterimizin sağlık bariyeriyle yapabildiği özel hareketler birbirine bağlı olacak. Bu barın içerisinde bulunacak olan kan puanlarımız, normalde olan yaşamımızı ikiye katlayacak ama aynı zamanda kendisini kullanmak suretiyle birçok özel hareketimizi yapabileceğiz. Böyle bir sistem hem vampir teması için gayet mantıklı, hem de oyun içerisindeki saldırgan ve savunmacı yapıyı birinci elden kontrol etmemizi sağlayacak.

Özel güçlerimize bakacak olursak, bir anda bulunduğumuz yerden baktığımız yöne fırlamamızı sağlayan Shadow Leap ile karşılaşacağız. Herhangi bir kan puanı istemeyen bu özelliğimiz, sadece belirli aralıklarla kullanılabilir. Eğer beklemek istemiyorsak, işte o zaman kan puanı harcamak bu yeteneğimizi bir daha kullanabileceğiz. Bir diğer özelliğimizse Shadow Kill olacak. Yine benzeri bir mekanik aracılığıyla çalışacak olan yetenek sayesinde düşmanımızı tek bir dokunuşumuzla yok edebileceğiz. Pek tabii ki bu dokunuş için bir kan puanı harcamamız gerekecek. Firma tarafından açıklanan diğer özellikler arasındaysa rakiplerimizi korkutmak, psikolojilerini bozarak kendi arkadaşlarına ateş ettirmek gibi farklı mekanikler de bulunuyor.

Eric, temelde düşmanlarını iki farklı şekilde öldürebilecek ve bunlardan bir tanesi sessiz ve hızlı saldırı sistemi. Bu saldırı karşısında düşmanımız anında ölecek ama karakterimize hiçbir artışı olmayacak. Diğer saldırı sistemi olan ısırma ise düşmanımızla bir süre uğraşmamıza neden olacak ama karşılığında bir adet kan puanı kazanacağız. Bu tarzda iki farklı saldırının bulunmasının en büyük özelliği ise hangi düşman cinsine ne şekilde saldırmamız gerektiğine karar vermek zorunda olmamız zira bazen karakterimizi fazlasıyla zorlayabilecekler. Hal böyle olunca da önceden toplanan kan puanlarının büyük faydasını göreceğiz. Dark da şimdilik alfa öncesi aşamasında ve oyunun en önemli aşamalarından bir tanesi olan yapay zeka kısmı henüz tamamlanmamış. Genel hatlarıyla saklanmaya yönelik olacak oyun, karanlık teması ve içerisinde barındıracağı bulmacaları ile karşımızda olacak. Siz yine de bu oyunu beklerken, öncesinde bir Vampire: The Masquerade oynayın derim. ■ Ertuğrul Süngü



DÜNYANIN EN BÜYÜK TÜRKÇE GTA PLATFORMU!

2005 - 2012

GTATurk yedi yaşında!

2005'in Haziran ayında açılışını yapan, o tarihten bu yana Türk GTA dünyasının öncüsü olan ve birçok ilke imza atan, Türk kullanıcıları SAMP ile tanıştıran, kullanıcıları sayesinde en iyi mod arşivine sahip olan ve mod öğretim alanlarıyla birlikte yüzlerce kişiye mod yapımını öğretip bu konuya yönelmelerini sağlayan, GTA hakkında her zaman en güncel haberlerin takip edildiği, Türkiye'nin Rockstar platformu ve dünyanın en büyük Türkçe GTA platformu GTATurk.com, siz değerli kullanıcılarımız ile birlikte yedinci yaşını kutluyor!

Bu kutlamalar ile birlikte forumumuzda ve sistemlerimizde birçok yenilik yaptık ve sizler için ödüllü yarışmalar hazırladık! Max Payne 3'ten GTA IV'e kadar birçok hediye dağıtıldı! Yarışmalarımıza katılmak için sitemizi ziyaret etmeyi unutmayın!



GTA V'ten ilk görseller!

Ve sekiz ay sonra GTA V yüzünü yeniden gösterdi! İki adet ekran görüntüsüyle birlikte GTA V'in yapım sürecine dair bilgiler paylaşan Rockstar Games, GTA V hakkındaki yeni haberlerin ve yeni videonun yakın zamanda geleceğini duyurdu.

Sekiz aydır GTA V hakkında hiçbir açıklama yapmayan yapımcılar, oyuncularını umursamadıklarından değil, aksine oyunculara %100 doğru bilgiler vermek istediklerinden bu tür bir yol izlediklerini ve oyun çıktığında birçok sürprizle karşılaşmamız için sessiz kaldıklarını belirtiyorlar. Sadece şu anda oyun hakkında ilk videodan başka bir bilgi verecek durumda olmadıklarını belirten Rockstar Games, bir süre daha beklememiz gerektiğini ekledi.

Rockstar Games son olarak, yakında birkaç tane daha fotoğraf paylaşacaklarını ve hazır olduklarında yeni bir video ile geri dönecekleri duyurdu. Hazır olacakları zamanı tüm GTA hayranları gibi bizlerde sabırsızlıkla bekliyoruz!





Yapım Plastic Pirhana Dağıtım Steam Tür Shooter Platform PC
Çıkış Tarihi 2012 Web www.rekoil.com

Rekoil

Eski toprak multiplayer deneyimi

Eskiden sadece tek kişilik oyunlar oynardık. Bir dönemler bu oyunları sonradan açılacak olan internet cafelerde arkadaşlarımızla ağ üzerinden oynamak aklımızın ucundan bile geçmezdi. Her şey Half-Life ile başladı; bir anda tek başımıza oynadığımız bu oyunu, tüm arkadaşlarımızla tek bir çatı altında oynayabilir olmuştuk. İşte o gün bugündür hayatımızda multiplayer oyun modları. Nitekim zaman içerisinde bu modlar bir hayli değişti ve farklılaştı. Rekoil ise artık eskilerde kalmış olan bu yapıyı yeniden bizlere sunmak için hazırlanıyor.

Plastic Pirhana tarafından hazırlanan yapım, PC oyuncularına istedikleri taktirde eski usul FPS yapısını, isterlerse de modern FPS yapısını sunacak bir yapım. Temel olarak 2007 yılında büyük bir değişim geçiren FPS oyunculuğuna bir çare olarak hazırlanan oyun, her türlü FPS tutkununu hedefliyor. Bu yıl yapılan E3 fuarında, sadece multip-

Ağır makineli bir karakter olarak ateş ettiğimizde düşmanımızın saklandığını zannettiği yeri delik deşik edebileceğiz

layer destekli tek oyun olan Rekoil, binlerce insanın da dikkatinden kaçmadı. Oyunun belki de en çok dikkat çeken özelliklerinden bir tanesi esnek oyun yapısı olacak. Mod yapımclarına büyük bir açık kapı bırakacak olan oyun, her türlü farklı modu destekleyecek. Henüz "pre - alpha" sürecinde olan oyunda, şimdiden kesinleşmiş sınıflar arasında; Assault, Recon, Shotgunner, Heavy Gunner ve Sniper yer alıyor. Tıpkı günümüzde bulunan FPS'lerdeki benzerlik gösteren sınıflar, oyunun ağır yapısıyla bir anda büyük ölçüde değişime uğruyor. Belki alpha aşamasında olduğundandır bilinmez ama oyuna genel olarak baktığımızda fazlasıyla "basit" bir oyun ile karşı karşıya kalıyoruz.



Rekoil'in en büyük amacıysa gerçekten günümüzde hasret kaldığımız dengeli bir oyun sistemi oluşturmak. Yani hem sınıflarıyla, hem silahlarıyla, hem de oynanış biçimiyle her oyuncuya gereken hakkı vermek isteyen bir yapım ile karşı karşıyayız. Yayınlanan videolara bakılırsa bu denge bir şekilde şimdiden kurulmuş durumda zira oyuncular istedikleri zaman gereğinden hızlı ve agresif bir oyun oynayabiliyorlarken, bir anda çok daha ağır bir moda geçebiliyorlar. Bu sayede çok hızlı biten ya da uzun dakikalar süren farklı maçlarla karşılaşmamız işten bile değil. Tabii bu kadar esnek bir oyun içerisinde ne gibi mod'larda maç yaptığımızın da önemi bir hayli artıyor.

Oyuna genel olarak baktığımızdaysa ilk etapta karşımıza birbirinden farklı haritalar çıkıyor. Oyun piyasaya çıktığında toplamda on adet harita ile birlikte karşımızda olacak ve bu haritalar gerçekten fazlasıyla detaylı olacaklar. Unreal Engine grafik motorunu en ince detayına kadar kullanmayı hedefleyen yapımçı firma, özellikle çevre detaylarını ve oyundaki farklı sınıfları birbirine yedirmeyi hedefliyor. Bu da demek oluyor ki biz bulabildikten sonra, bir Sniper olarak illa ki bize özel bir yer oyunda bulunacak. Yani bir taşın hemen arkası ya da saklanacak çok daha sote bir yer; kim bilir... Ya da ağır makineli bir karakter olarak ateş ettiğimizde düşmanımızın saklandığını zannettiği yeri delik deşik edebileceğiz. Tüm bu ateş gücü içinse oyunda kullanmamızı bekleyen 40 adet farklı silah bulunacak. Her silahın birbirinden farklı gücü ve ince ayarı bulunacağı da firma tarafından açıklanan bilgiler arasında yer alıyor. Herkesin kullanımına açık olacak mod'lar haricindeyse en az on adet farklı oyun tipi Rekoil ile birlikte gelecek. Baştan aşağı, üzerlerinde istediğimiz oynamaları yapabileceğimiz beş farklı sınıfın yanı sıra, daha önce görülmemiş düzeyde değiştirilebilir sunucu ve oyun içi ayarlar Rekoil'de mevcut olacak. Son olarak internet üzerinden oyun oynamakta sorun yaşayan ya da basitçe bu işi bir çile gibi görenler için Rekoil, LAN desteği ile birlikte karşımıza çıkacak...

Söylenecek şey aslında çok gibi; sonuçta adamlar resmen geçen 12 yılda olan değişimleri değerlendirip, her türden FPS oyuncusuna hitap edecek bir yapımın peşindeler. Rekoil henüz alpha aşamasını bile tamamlamış değil, bu sebepten bir şey demek için çok erken ama beni birazcık heyecanlandırmadı dersem yalan söylemiş olurum. ■ Ertuğrul Süngü

■ Haritalar alabildiğine geniş...



Tansiyon Ölçer
NORMAL

Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Ekim 2012 **Web** www.easports.com/nba-live

NBA Live 13

İki yıllık sessizliğin ardından...

Başlamadan önce geçmişe kısa bir yolculuk yapalım. Yıl 2010, işler Electronic Arts için iyi gidiyor. En sonunda FIFA, Pro Evolution Soccer'a üstün gelmiş, NHL ve Madden NFL serileri tekel olarak ilerlemekte. Fakat ortada halledilmesi gereken ufak bir sorun var; bütün NBA piyasasını, dünyanın en popüler spor / şov alanlarından birini elinden kaptırmak gibi küçük bir sorun...

2K Games'in başarısının altında kalan Electronic Arts, 2010 yılında bir yenilik yapmaya çalıştı fakat işler çok ters ilerledi. İsmi NBA Elite'e dönen serinin yayınlanan demosu, YouTube'da dalga konusu olacak kadar kötüydü ve içerdiği hatalar yüzünden daha piyasaya sürülmeden iptal edildi. Ondan sonrasını hepimiz biliyoruz; NBA Live'siz geçen, NBA 2K hakimiyetinde dolu dolu iki sene.

Aslında Electronic Arts'ı tebrik etmek gerekiyor. Cesur bir şekilde bir seneyi es geçerek NBA serisini baştan yaratmak için kapandılar. Biraz da çakallık yaparak bu sürede rakiplerini gözlemlemişler. NBA 2K'in en büyük probleminin pas ve defans olduğu öne sürülüyor. NBA Live'da doğal olarak bu açıkların üzerine odaklanılmış ve yeni NBA Live 13, bu konuda çok daha gelişmiş bir oyun olacak. Bunların dışında yapımcılar, grafiklere ve oyuncuların kişisel animasyonlarına da yoğunlaşmış durumda. Eskisi gibi dar bir animasyon yelpazesi ve birbirine benzer oyuncu hareketleri olmayacak. Kevin Durant ya da LeBron James, oyun stillerinden

ayrıt edilebilir olacak. Tabii ki bunu bütün oyunculara uygulayacaklar mı, şimdilik bilemiyoruz. Electronic Arts'ın en önemli artışı olan ve FIFA oynarken hayran kaldığımız gelişmiş online sistem de NBA Live'in yenilikleri arasından yer alacak. Ayrıca oyun için yapımcılarından her sene duymaya alıştığımız "oyun daha akıcı olacak" ve "yapay zekayı geliştirdik" vaatleri de mevcut.

İtiraf etmek gerekirse NBA 2K serisini çok seviyoruz. Eksikleri olsa da çok eğlenceli ve bu sebeple Electronic Arts'ın işi gerçekten zor. Yine de yıllardır süren çalışmalardan dolayı bir NBA Live 13'e bir şans tanımak gerek. **Ege Tülek**



SIMSTR



The Sims 3: Supernatural

The Sims 3, dur durak bilmiyor! Oyunun yedinci eklenti paketi yolda! 7 Eylül'de piyasaya sürülecek olan bu paket, doğaüstü canlılara ilgisi olan oyuncuları bir hayli tatmin edecek destekli bir donanımına sahip çünkü bu pakette bir - iki tür yok. The Sims 2 ile gördüğümüz ve bu paketle The Sims tarihine ilk kez yazılacak olan farklı birçok alemi yönetebileceğiniz ve onların yaşam tarzlarını inceleyebileceğiniz. Doğaüstü olayların işlendiği bu temada falcılar, zombiler, bitki Sim'ler, kurt adamlar, vampirler, cadılar ve periler var. Bu eklenti paketi, zombi türleri açısından biraz Resident Evil gibi görünüyor. Öyle ki şehirlerde bir zombi salgını hakim olacak ve tüm Sim'ler birer zombiye dönüşecek. Kasabayı bu durumdan kurtarabilecek olanlarsa büyücülükle uğraşan diğer Sim'ler. Yani bu paketle zombiler daha bir zombi, büyücüler daha bir büyücü ve cadılar daha bir cadı olacak. Kendi fantezisi içinde bu kadar gerçekçi kurgulara sahip bir paketi ilk kez göreceğiz gibi.



Facebook'ta SimCity Social

The Sims Social'dan sonraki yeni bombamız, The Sims'in atası olan SimCity'den geldi. Bilindik SimCity'de doğal afetler hariç her ne varsa SimCity Social'da da karşımıza çıkıyor. SimCity'nin başından beri en önemli unsuru, mutlu insanlardan oluşan bir şehir yürütmek... The Sims Social'da ev değeri oluyordu, SimCity Social'da nüfus. The Sims Social'da arazinizdeki evi döşerken, SimCity Social'da bir şehri ve şehirdeki binaları, dükkanları döşüyor ve belirleyeceğiniz stratejilerle işletiyorsunuz. SimCity Social'daki Fame'e, The Sims Social'daki Social Point diyebiliriz. Komşularınızı gezdiğiniz zaman Fame toplayabiliyorsunuz. Simoleon, yani Sim parasınıysa süreye ve işçiliğe göre harcayacağınız enerjiler aracılığıyla tarla, çiftlik ve dükkanlarınızdan elde ediyorsunuz. Bu binaların üç aşaması var ve her aşamada size daha fazla kazandırıyor. SimCity Social malzemelerini fabrika ve istasyonlardan elde ediyorsunuz. Tabii ki bu malzemeler hazır olduğunda, onları elde edebilmek için yine enerji harcamak zorundasınız. SimCity Social'ın SimCity'den işlevsellik açısından farkı; vergi, su ve elektrik faturası gibi giderlerinizin olmaması.

Ertugral Sängä

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Pek sevgili Role Playing Günlükleri okuyucuları, sayın yayın direktörüm, sevgili editörüm ve fantastik dünya... Hepinize kucak dolusu sevgiler... Yıllardır karaladığım, emlak ilanları hariç her türlü fantastik bilgi kırıntısı paylaştığım sarı sayfalar bu zamana kadar içerisinde birçok röportajı barındırmış, birçok fantastik insanı sizlerle bir araya getirmişti. Nitekim peşinde olduğum FABISAD'da sonunda sayfalarıma konuk oldu. Hem de ne konuk olmak... Türkiye'deki fantastik edebiyat için kolları sıvayan yazarlarımızın ve çizerlerimizin bir çatı altında toplandığı bu güzide dernek, sorularımı birçok farklı kölden cevapladı. Eh, koskoca derneğe soru sorunca böyle oluyor tabii ki...

FABISAD hakkında genel bir bilgi alabilir miyiz? Hedefi, amaçları neler ve hangi ihtiyaçtan doğdu?

Yiğit Değer Bengi: Derneğimiz ülkemizde bilimkurgu, korku ve fantazy türlerinde eser veren, üretim yapan profesyonelleri ve sanatçıları bir araya getirmek için kuruldu. Biz zaten birbirini tanıyan bir camiydik ama yıllardır bir birliğin gerekli olduğunu konuşurduk. Ortak işler yapmak, ödül vermek, yayın yapmak, sempozyum ve paneller düzenlemek ve bu yolla bu türlerin hem bilinirliğini artırmak, hem de ana akımdaki önyargıyı kırmak ihtiyacına karşılık vermek istiyoruz.

Ayrıca hayal gücünün bir toplum için çok önemli olduğunu düşünüyoruz. Bilimsel ve sanatsal açıdan ileri, sağlıklı, önyargısız ve barışçıl bir toplum için hayal gücünün gelişmiş olması en temel gereksinimlerden biridir. Derneğimiz de buna katkıda bulunmak için var.

Peki, bu hedef ve amaçlar konusunda şimdiye kadar neler yaptınız ya da neler yapmayı planlıyorsunuz?

YDB: Derneğimiz öncelikle tüm sanatçıları bir araya getirerek bir ortak akıl oluşturdu. Basındaki gücümüzü, farklı dallardaki uzmanlıklarımızı ve enerjimizi bir araya getirince tek başımıza

yapamayacağımız bir şekilde katkı sağlayabiliriz bu amaçlara. Bir yandan da yurtdışında da bu tarz dernekler oldukça yaygındır, uluslararası federasyonlara girmek, ortak festivallere katılmak ve sanatçılarımızı tanıtmak da hedeflerimiz arasında. Türü tanıtmak için en önemli konulardan biri de ödül vermek. Biz şu an bu türlerde verilecek bir ödül üzerinde çalışıyoruz. Bu ödülün bir gideri olacak tabii bunun için sponsor arayışlarımız sürüyor.

Şimdiye kadar yaptıklarımız ise genel olarak seminerler, toplantılar, paneller ve röportajlar oldu. Bir yandan da sanatçıların bir araya getirilmesini de önemli görüyorum. Bu yolla ülkemizde yayınlanmış bu türdeki tüm eserleri bir araya getirecek bir arşiv için çalışmaya başladık.

Fantastik'ten bahsedelim biraz. Sizce bu tür ülkemizde yeterince güçlü mü? Yurtdışındakilerle yarışabilecek durumda mı?

Tabii ki öyle. İhsan Oktay Anar'dan söz etmeme bile gerek yok. Bunun dışında Barış Müstecaplıoğlu'nun sekiz dile çevrilmiş bir yazar olduğunu biliyor muydunuz? Çiler İlhan, "Avrupa Birliği Genç Yazar" ödülünü kazandı, Levent Şenyürek, İngilizce'ye çevrilip Amerika Birleşik Devletleri'nde yayınlanıp güzel eleştiriler aldı, benim kitabım Almanya'da yayınlandı. Hakan Bıçakçı ve Doğu Yücel çok yetenekli yazarlarımızın yanı sıra Taylan Biraderler gibi sinemacılar ve yine yurtdışında en büyük çizgi roman şirketlerinde kendilerine dergiler teslim edilmiş Yıldırım Çınar ve Mahmud A. Asrar var bu türlerde eserler veren. Ben oldukça umutluym diyebilirim.

Yerli FK edebiyatımızın gelişmesinde FRP ve bilgisayar oyunlarının yeri nedir?

Özgür Özol: "Gelişmek" ve "yayılmak" kavramları farklı yönlere gidebiliyorlar. Tüm dünyada fantastik edebiyatın yayılmasındaki en önemli etkenin oyunlar olduğu tartışılmaz elbette. Son otuz yıldaki bu hızlı yayılmanın altında, önce masa başı, sonra

bilgisayar ortamındaki rol yapma oyunları yatıyor. Hele, kitap okuma alışkanlığının giderek tüm dünyada azaldığı düşünülürse, yeni kuşak fantastik edebiyat meraklısı olacak kişileri olayın içine etkileşimli ortamlar, özellikle de oyunlar çekiyor. Oyunun bu bakımdan öncülüğü tartışılmaz. Ancak, bu yayılmanın "gelişmek" ile aynı şey olup olmadığını iyi düşünmek lazım. Sayının artması her zaman gelişmek demek değildir. Örneğin, bir iki yıldır Türkiye'de "yerelleştirme" yöntemiyle sürekli bilgisayar oyunu çıkıyor. Ne kadar niteliksiz oldukları, reklamlarından bile anlaşılıyor. Ben bunun düşünsel bir gelişme olduğunu düşünmüyorum, aksine, köreltici olduğundan da eminim. Öte yandan, bunları yapan insanların para kazanmaları, gelecekte nitelikli işler yapabilecek teknik altyapının ve işgücünün oturmasını da sağlıyor. Bu yüzden, "iki ucu birbirinden güzel değnek" diyorum zaten. Yerli fantastik yazın dediğimizde nasıl bir türden ve tarzdan söz ettiğimizden emin olamadığımız için, yerli oyun piyasası derken de neyin "başarı" olduğundan da emin olamıyoruz. Yıllardır düşünüyorum: İstanbul Efsaneleri, on binlerce kişilik oyuncu kitlesine ulaşmış olduğu için mi pek çok insan tarafından en önemli fantastik Türk oyunu olarak gösteriliyor, yoksa konusunun gerçekten "yerli" olması yüzünden mi? Bunun yanıtı kolay değil. Oyunların fantastik yazının yayılmasındaki etkisi tartışılmaz elbette ama benim fikrim, bu yazının gelişmesine şu aşamada bir katkıda bulunmalarının zor olduğu yönünde. Çünkü kavram ve yöntem taklidinde inanılmaz boyutlara ulaşmış durumdayız ülke olarak. Birileri özgün bir şeyler oturtup, sonra benzer kalitede birileri o kavramları özgün oyunlara çevirmedikçe bu durumun değişeceğini düşünmüyorum. Ben bunun için Ilgana destanını ve SAGU rol yapma oyununu yapıyorum bugünlerde ama benim de, ülkedeki fantastik yazın meraklılarının da kırk fırından aşağı olmamak kaydıyla büyük miktarlarda ekmek tüketmemiz gerektiği gerçeğini de göz ardı edemiyorum.

Peki, Hayal kurmak sizin için ne ifade ediyor?

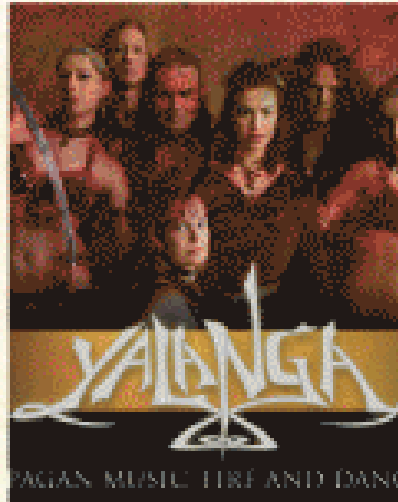
Erbuğ Kaya: Hayal kurmak geleceğe bakmaktır, kendini mutlu etmektir, neden mutsuz olduğunuzu görmek, gerçeği farklı bir şekilde yorumlamaktır. Hayal kurmak gerçeklikte deneyemeyeceklerinizi denemek ve yaşadığımız dünyada kendine gerçek bir yol çizmektir. Jules Verne bugünlerin ve daha öte geleceğin hayalini kurup romanlarını yazarken H.P. Lovecraft Korkunun Dağları'nda dolaşırken kendi özüne kendini tanıtırırken, J.R.R. Tolkien bambaşka bir yerde

iyiyle kötünün savaşını anlatırken hepsi aynı yerden, bu dünya ile sınırlanılmayan hayal güçlerinden besleniyorlardı. Durmadılar ve bu hayalleri dünyayla paylaştılar. Hem de bu dünyanın objelerini, kelimelerini kullanarak. O olmayan yerleri, o henüz imkânsız gibi görünen geleceği insanların akıllarında şekillendirmeye başladılar. Var oluşumuzdan beri süre gelen gelenek bozulmadı ve insanlık hayalleriyle geleceğe yürüdü. Çünkü insan hayal eder, araştırır, sorgular, kurgular ve ortaya çıkarır; insan gelişir.

İnsan hayal kurmaktan vazgeçmeyecek. Bu, doğasının gereği. O hayal kuruldu, kuruluyor, kurulacak. Çarpıklıklar, hatalar, acılar alternatif yollarla bu hayal sayesinde çözülecek. Daha başka yerlerde, henüz gerçekleşmemiş gelecekte olabilecek olanın hayali, insanların kendi iç dünyalarında gerçekliğe kavuşacak ve insanlık hiç yaşamadığı iyiyi hayal edecek, hiç yaşamadığı kötüyü hazırlıklı olacak.

Doğu Yücel: Hayal gücü toplumları ileriye taşıyan yegane şeydir. Hayal gücüne ket vurmaya çalışan tüm güçler de insanoğlunun ilerlemesindeki en büyük engellerdir. Tarih boyunca teknolojiyi ve yaşama biçimlerini geliştiren fikirler hayalperestlerden gelmiştir. Tek başına Jules Verne uzaya seyahatten denizaltına kadar birçok icada sebep olmuştur. Einstein dahil hayatı değiştiren tüm büyük bilim insanları her şeyin hayal gücüyle başladığını söyler. İnsanların birlikte yaşama şekilleri ve devletlerin yönetim biçimleri de hayalperestlere devredilse, siz o zaman görün asıl ilerlemeyi. Binlerce yıl evvel hayat denen muamma karşısındaki çaresizlikten doğan köhne fikirlerin ve milliyetçiliğin giderek hakimiyetini artırdığı topraklarda yaşıyoruz. Bu noktada gerçek ve naif hayal gücünün güç kazanması elbette toplumu ileriye taşıyacak bir gelişme olur. Bir ülkede sanatın çeşitlilik kazanıyor oluşu bile başlı başına toplum için çok önemlidir. Sanat insanları birbirine bağlar, aradaki çatışmaları hafifletir ve farklılıklar arasında köprü kurar. Fantastik edebiyat farklı görüş, etnik köken, dil ve inançlara sahip insanları bir çatı altında toplamakta bugüne kadar çok başarılı olmuştur. Şimdi sıra ülkemizde.

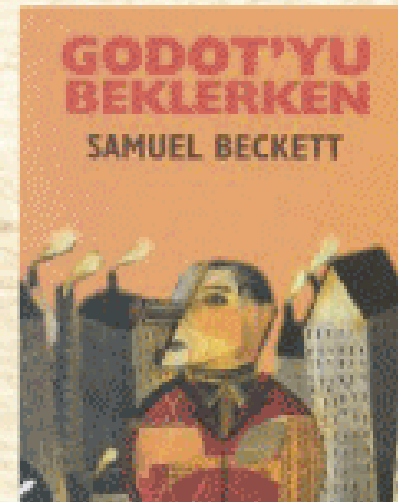
Dedik ve döndük kameralara... FABISAD'dan ve bu derneğe bağlı olan herkese tek tek teşekkürü bir borç bilirim. Yoğun iş hayatlarının yanında benim de sorularıma büyük bir zevkle yanıt verdiler. Umarım FABISAD hedeflerine ulaşır ve ülkemizdeki fantastik edebiyat için yeni hedefler yaratır. ■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Genelde eskilerde giderim müzik tavsiyesinde biliyorum ama bu sefer 2010 yılında kurulan bir gruptan bahsetmek istedim. Yalanga, halen çok popüler olmasa da başta kurulduğu Almanya olmak üzere, birçok Avrupa ülkesinde tanınmaya başlanmış bir grup. 2011 yılından bu yana özellikle MySpace

sayfaları üzerinden şarkı paylaşan grup, "Pagan müzik" adı altında denemeler yapıyorlar. Temelde vurmali enstrümanların hüküm sürdüğü şarkılardan Yalanga, gruba aynı adı taşıyan ve de grubu çok iyi yansıtan bir parça. Eğer müzikte huzur ve dinginlik arayanlardansanız bu gruba bir şans tanıyın.



Ne okudum

İsmiyle fazlasıyla dalga geçilen bir yapım olmasını dışında, modern tiyatro için büyük anlam taşıyan bir eserdir Godot. Bu sayfalardan ilk kez bir tiyatro oyununu tavsiye ediyorum ama özellikle değişen dünya ve günümüzde dilin kullanımının geldiği noktaya baktıktan sonra kesinlikle okunması gereken bir oyun olduğuna emin oldum.

Üzerinde ufak çalışmalarımın da bulunduğu bu kısa oyun, özellikle varoluşçuluğu ve de inanç duygularını baştan sona sorguluyor. İki ana karakterin, birbirinden ilginç konuşmaları ve büyük bir beklenti içerisinde geçirdikleri süre içerisinde olanlar, gerçekten farklı bir benliğinizi ayağa kaldıracak.



Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Şubat 2013
Türkiye Dağıtıcısı Aral



CRYSIS 3

AV, AVCI OLURSA!

Yil olmuş 2047 ve artık kimse güvende değil... Sanrılar ve gerçekler birbirine karışıyor. Halüsinasyonlar bilinçaltımızdaki gerçeğe giden yolda rehberimiz oluyor. Bu kez Nanosuit'in içindeki isim Prophet! Bir zamanlar Nomad'in ve Alcatraz'ın birlikte yer aldığı Delta kuvvetlerinin Raptor takımına liderlik etmiş olan Prophet, bu kez kafasının içindeki imgeleri, paranoyaklığın sınırlarında dolaşarak, geleceği görmek için işe yarar hale getiriyor. Peki, aradan geçen onca zaman zarfında takımımıza ne oldu? Psycho nerede? O büyük patlamadan sonra New York ne duruma geldi? Belki de hepsinden önemlisi, kanımıza susamış uzaylılar ve Cell Corporation bunca yıl boyunca ne yaptı? Bu gördüğümüz halüsinasyonlar da neyin nesi? Dostun ve düşmanın belli olmadığı, bu kapana kısılmış yerde en iyisi kimildayan her şeyi vurmak; hem de görünmez olup sessizce ok fırlatarak!

Şu son söyleyeceğim şeyi başta söyleyeyim de sonrasında şöyle rahat rahat Crysis 3'ü ameliyat masasına yatıralım. Şimdiye kadar Crysis oyunlarında onlarca teknolojik silah kullandık, uzaylıların elinde retinalarımızı yuvasından fırlatacak oyuncaklar gördük ve menşei uzay olan dehşetengiz silahlar kullandık. Crysis 3'ün kurgusuna göre

Crysis 2'nin üzerinden tam 24 yıl geçiyor ve haliyle biz de daha gelişmiş silahlar beklerken elimize tutuşturulan bir okla karşılaşıyoruz. Evet, yanlış duymadınız; Crysis 3'te artık ok kullanıyoruz. Onca teknolojik silahımız dururken milenyumdan önce değil, ta milattan önce kullanılan yay ve ok ikilisini elimize alıp uzaylıların peşine düşüyoruz. Okla domuz avlamak kavramı tamam da okla uzaylı avlamak size de biraz tuhaf gelmiyor mu? Sıradaki silah ne olacak peki? Sapan falan mı? Tamam, okların başına patlayıcı uç, elektrikli uç falan takip daha ölümcül ve işlevsel hale getirmemizi anlıyorum ama yontma taş devrinden kalma standart oku düşmana saplayıp bir de okumuz bitince gidip yerlerden ok toplama işine akıl sır erdiremiyorum. Geçen sene Crysis 2'nin en cafcıflı olduğu dönemlerde size "Crysis 3'te sırtınızda Nanosuit varken yerlerden ok toplayacaksınız." deselerdi inanır mıydınız? Crysis 3, zaman olarak ileri, silah olarak geri gitmeyi tercih ederek umulmadık bir karar almış. Aklımdakileri kağıda kusarak, gitar telleri kadar gerilen sinirlerimi, haşlanmış spagetti kıvamına getirdiğime göre artık Crysis 3'ün konusuna dönebiliriz.

Kapana kısılmış bir yırtıcı!

New York, Crysis 2'nin sonundaki büyük patlama-

dan sonra sular altında kalmış ve aradan geçen bunca sürede, koca koca gökdelenlerin arasından çapraşık bir şekilde devasa ağaçlar büyümüş. New York'un göbeği Manhattan, kocaman bir yağmur ormanına dönüşüp derin bataklıklarla kaplanmış, derelerin ve azgın nehirlerin aktığı alelaceyip bir habitat haline dönüşmüş. Cell Corporation da bunca süre boyunca elma armut toplamamış ve New York'un üzerine Nanodome adı verilen bir kubbe geçirmiş. Nanodome ile fanusa kapatılmış alana "New York City Liberty Dome" adı verilmiş ve sözde bu kubbe sayesinde içerideki insanların uzaylı Ceph'lere karşı korunması amaçlanmış. İnsanları korumak ve karantina bölgesi oluşturarak Ceph'leri temizlemek ayağına New York'un başına örülen bu Nanodome'un asıl amacının dünyayı ele geçirmek için teknoloji geliştirme olduğunu öngören Prophet; ok, yay ve diğer zamazingolarını toparlayıp intikam için kollarını sıvamaya başlar. Buraya kadar olan kısmı biliyor olabilirsiniz. Şimdi de bilmedikleriniz geliyor zira bu ay Almanya'daki Crytek yapımcısı Michael Read ile bizzat konuşup sizler için birinci elden, sağda solda bulamayacağınız bilgiler öğrendim. Şimdi sıkı durun: Nanosuit, aradan geçen 24 yıl boyunca evrim ve başkalaşım geçirerek iyiden iyiye Prophet ile bütünleşiyor. Hatırlarsanız Crysis 2'nin başında Prophet, Nanosuit'i çıkarıp Alcatraz'a ▶

Cell Corporation'ın pusuda bekleyen çakalı!



► verdikten sonra alnına silahı dayayıp intihar ediyordu. Artık kafamıza esince Nanosuit çıkarmaca yok! Prophet, Nanosuit'i bırakmak istese bile Nanosuit, Prophet'i bırakmıyor! Crysis 2'nin başında intihar eden Prophet'in nasıl olup da Crysis 3'te hortlamış gibi karşımıza dikildiğini merak ediyorsanız, Crysis 2'yi sonuna kadar oynayıp bitirin ve bu sorunun cevabını kendiniz görün. Crysis 3'te Nanosuit'imizi kafamıza göre çıkaramıyoruz dedik, üstelik Nanosuit'imiz evrim geçirdiği için tüm arayüzü de tepeden tırnağa değişmiş durumda. Bunun dışında Nanosuit artık Prophet'e tuhaf şeyler gösteriyor. Bir çeşit halüsinasyon şeklinde ortaya çıkan bu görüntüler sayesinde Prophet, gelecekte neler olacağını önceden kestirebiliyor. Prophet oyun boyunca neyi ne zaman yapacağına, geleceği görme yeteneğini içgüdüleriyle birleştirerek karar veriyor. Başka bir deyişle Cell Corporation'ın hain planlarına karşı Prophet'in elindeki en büyük kozu, hayal meyal de olsa geleceği önceden görme kabiliyeti. Ama durun bir dakika. Yazının ilk kısmı demlenedursun, ben

size asıl müjdeyi vereyim: Crysis 3'ün çekirdek oyun yapısı, ilk Crysis gibi "sandbox" stilinde olacak. Yani Türkçe meali; Crysis 3, özünden ilham alarak Crysis 2'ye göre daha açık ve özgürlükçü bir oyun konseptiyle aramıza dönecek.

İlk Far Cry'da görüp de tadına doyamadığımız, alabildiğine açık, kafamıza göre takılabildiğimiz özgür bir yapı olmasa da Crysis 2'ye kıyasla yapımçılar, Crysis 3'te oyuncuların iplerini epey bir salıvermişler. En nihayetinde Crysis 3, görev yapmaya dayalı bir oyun olacağı için ana omurgaları önceden belirlenmiş bir yapıya oturtulmuş durumda. Gönül isterdi ki Crysis 3, ilk Crysis'in özgürlükçü yapısını bile geride bırakıp ilk Far Cry kadar serbest bir oyun olsun. Ne var ki yapımçıların bana söylediği şey, Crysis 3'ün temel konsept olarak Crysis ile Crysis 2 arasında bir yerde olacağı. Yine de yapımçılar ana görevin yanı sıra ikincil görevler yapma olanağını sunarak bizleri Crysis 3'teki dev haritalarda dolaşmaya teşvik ediyorlar. Crysis 2'de yer almayan bu ikincil görevler sayesinde oyuncu-

ların devasa mekanlardaki farklı köşeleri keşfetmesi amaçlanıyor; hatta Crysis 3'teki mekanları dip bucağın dolaşanlar için "Exploration Reward" adında bir de ödül sistemi getirilmiş. Bu ödül sistemini, bir an evvel Crysis 3'ün senaryosunu bitirip multiplayer kısmına geçiş yapmak isteyen oyuncuların oyunda biraz daha dolaşmalarını sağlamak için bir nevi teşvik primi gibi düşünebilirsiniz...

The Suit changes all the rules!

Nanodome yüzünden belli bir alana kısıp kalmış olsak bile Crysis 3'ün haritaları, şimdiki kadar gördüklerimizden katbekat daha büyük olacak. Öyle ki Michael bana, "Crysis 3'ü bitirdiğinde bile haritanın tamamını görememiş olacaksın ve farklı yerleri keşfetmek için tekrar tekrar oynamak isteyeceksin." dedi. New York dışında başka hiçbir mekana çıkmayacak olsak bile New York City Liberty Dome'un içinde bizi "7 Wonders" olarak tanımlanan yedi farklı bölge bekliyor olacak. Hatırlarsanız Crysis 2, kendisinden hiç beklenmedik bir şekilde, özellikle de ilk beş saati boyunca limitli alanlar ve önceden belirlenmiş çizgisel bir oyun akışı sunuyordu. Haliyle ilk Crysis'i oynamış olan oyuncular, Crysis 2'den daha açık uçlu bir oynayıp ve daha geniş oyun alanları beklerken sıklıkla dar koridorlara saplanıp kalınca epey bir hayal kırıklığı yaşamışlardı. İlk Crysis'in öncelikle PC için tasarlanmış olması, yapımçı Crytek'in elini güçlendirerek hayal gücünü kodlara dökme noktasında Yerli kardeşlere büyük özgürlük sağlamıştı. Yerli kardeşleri tanımayanlar, bilmeyenler için tek cümleyle özet geçeyim. Crysis serisine imza atan Yerli kardeşler; Almanya'da yaşayan ve Giresun kökenli olan Cevat Yerli, Faruk Yerli ve Avni Yerli isimli üç kardeşten oluşuyor. Halen Crytek'in CEO'su konumunda olan Cevat Yerli sayesinde ilk Crysis oyunu PC'ye çıkınca, Türkçe dublajlı ve bol küfürlü FPS oyunu nasıl yapılmış, görmüş olduk.



New York, yoğurt gibi suyunu salarsa...

Crytek ve Yerli kardeşler, kafayı New York şehrine feci takmış durumda. Tamam, ilk oyunda Filipinler'deydik; çiçekler, böcekler, "orman ne güzel ne güzel" türküleri söyleyerek dolaşıyorduk. İkinci oyunda Yerli kardeşler bizi ormandan çıkarıp dünyanın en büyük metropollerinden New York'a, hem de Manhattan'ın göbeğine koydular. Büyük Elma (New York) için hayatın kendisinden büyüktür derler. Bu nedenle "ormandan indik şehre" konsepti Crysis 2'de gayet güzel tuttu. Peki, Crysis 3'te neden yine New York'tayız? Üstelik New York'a hapis olmuş durumdayız? Crytek'e yönelttiğim "Crysis 3'te New York dışında başka bir mekan görecek miyiz?" sorusuna aldığım "Hayır!" cevabı beni pek bir üzdü. Neden ikidir bu uzaylılar ABD'ye geliyor? Sonra Amerikalıların "Bak bizim ülkemiz o kadar çok tercih ediliyor ki uzaylılar bile başka ülkeye gitmiyor, bize gelmeyi seçiyor." demesine kızmamak lazım. Hemen hemen bütün filmlerde uzaylılar ABD'ye iniyor. Hadi ilk Crysis'te "Uzaylı dediğin ABD'ye gider." klişesini devirmiştiniz, şimdi neden New York'a takılıp kaldınız? Crysis 3'te bir Kremlin Sarayı'nda uzaylı tekmeleşek, bir Şanghay'da böceklerin kafasını ezsek fena mı olurdu? Hatta Crysis 3, İstanbul'da geçseydi de şöyle Eminönü'nden girip Kapalı Çarşı'ya, oradan da Belgrad Ormanı'na doğru uzaylı kovalasak güzel olmaz mıydı? Gerçi Crysis 2'nin Türkiye'de yapılan basın lansmanında "Bir sonraki Crysis oyununun İstanbul'da geçme olasılığı nedir?" diye sorduğumda yapımcılardan Avni Yerli ve Faruk Yerli'nin dudak büzmesi bu fikre ta o zamanlardan beri pek sıcak bakmadıklarının bir işareti gibiydi. Velhasıl haksız da sayılmazlar. Bugüne kadar birçok oyunda İstanbul modellendi ve kullanıldı ama olaya yapımçı gözüyle baktığınızda İstanbul'u modellemek için harcadıkları para, zaman ve emek o oyunlara ekstradan bir geri dönüş kazandırmadı. Buraya kadar tamam, "Crysis 3'te neden İstanbul yok?" diye yaygara koparma niyetinde değilim zaten. Söylemek istediğim şey, beni rahatsız eden olay, Crysis 3'te yeni şehirler modellemek yerine birazcık kolaya kaçıp elde hazır olan New York'un yeniden kullanılması oldu. Rusya'dan bir şehir modellemeye kalksan haftalarca, aylarca sürecek ek bir iş yükü ve masraf gerekecek. Elinde hazır modellenmiş devasa bir şehir var, al ilk oyundaki ormanı, çal yıkılmış New York'un tepesine, üzerine bir de fanus örttün mü al sana fıstık gibi mekan. Kim uğraşacak şimdi Moskova'ya, Sibirya'ya, Japonya'ya falan gidip baştan şehir modellemekle... Michael kendisi söyledi zaten, Crysis 3'ü yaparken



ilk oyundaki ormanı, ikinci oyundaki New York'u alıp Crysis 3'ü iki oyundan da parçalar taşıyacak biçimde şekillendirdiklerini. Elbette ki Crysis 3'teki mekanlar "kopyala & yapıştır" değil. Mekanların önceki oyunlarla pek de benzer olmadığını bu ayki LEVEL DVD'de yer alan Crysis 3 videolarını izlediğinizde kendiniz de göreceksiniz.

İlk iki oyunu kanım çekilerek ve büyük keyif alarak oynadım. Gel gelelim senaryo derinliği açısından unutulmaz bir kurguyla karşılaştığımı söyleyemem. Crysis ve Crysis 2 oyunlarını baştan sona kadar üçer kez bitirmiş birine sorun bakalım oyunların hikayesini hatırlayabiliyorlar mı? Yüksek bir olasılıkla hatırlamayacaklardır çünkü Crysis oyunlarındaki senaryolar her zaman sıkı Hollywood aksiyon filmleri kalibresinde olmuştur. Oynarken veya izlerken büyük keyif alırsınız ama oyun ya da film bitince duygusal bağlamda size bir şeyler yaşatmadığı için kısa sürede unutup gidersiniz. Halbuki ilk BioShock oyununu bitirip de unutan birine rastladınız mı? Ya da Half Life 2'yi bitirip de "Konusunu hiç hatırlamıyorum." demek mümkün mü? Mamafih Crysis oyunlarını çıktığı zaman oynamış oyuncular, "grafikler güzeldi" kısmını hatırladıktan sonra hikayeyi tutuk bir şekilde anımsıyor olmalılar. Aslında bunun nedeni biraz da Crysis'teki hikayenin Lost vari bir biçimde, bazı yerler örtülerek anlatılıyor olması. Crysis 3'ü daha manidar hale getirmek açısından hadi bir koşu geri gidip hatırlayalım bakalım önceki Crysis oyunlarda neler olmuş. Babaannelerimizin maarif takvimleri 2007 yılını gösterdiğinde... Öhöm... Yok olmadı,

baştan alalım. Windows'larımızın sağ alt köşesi 2007 yılını gösterdiğinde Crytek, Crysis adından bir oyunla çıkageldi. Bu oyun bizi alıp Filipinlerin doğusunda yer alan kurgusal Lingshan adalarına götürdü. Delta takımında teğmen olarak görev yapan Nomad lakaplı Jake Dunn ile takım liderimiz Prophet'in önderliğinde Kuzey Koreli düşmanlarla çatışırken dağların içerisine gömülmüş devasa ▶

Crysis 3 paketleri

Stalker Pack

İçeriğinde Crysis 3'ü ve Hunter Edition'ı bulunduran Stalker Pack'te yarı otomatik Jackal tüfeğine erken erişim sağlanıyor. İki özel künyeye sunulan Stalker Pack'te eşsiz bir susturucusu olan Jackal tüfeği sayesinde yakın mesafede güçlü atışlar yapmak mümkün olacak.

Overkill Pack

İçeriğinde Crysis 3'ü ve Hunter Edition'ı bulunduran Overkill Pack'te Typhoon silahına ve skin'ine erken erişim sağlanıyor. Saniyede 500 mermi saçabilen Typhoon silahıyla birlikte iki adet özel künye bu paketle birlikte oyunculara sunuluyor.

Predator Pack

İçeriğinde Crysis 3'ü ve Hunter Edition'ı bulunduran Predator Pack'te Feline makineli tüfeğine ve özel Camo'ya sahip oluyoruz. Feline, hızlı atış oranı ve 60 fişek haznesi ile özellikle yakın menzilde son derece ölümcül bir silah.

Armut gibi dizilmiş
düşmanlara arkadan
ok atıyoruz.

Michael "Psycho" Sykes

Bir zamanlar İngiliz SAS kuvvetlerinde görev yapan Psycho lakaplı Michael Sykes'i ilk olarak Crysis'in son bölümünde kaskını çıkarıldığı zaman görmüştük. Crysis Warhead'in ana karakteri olarak oynadığımız Çavuş Michael "Psycho" Sykes, U.S. Army Delta Force'un Raptor takımında Binbaşı Laurence "Prophet" Barnes ve Teğmen Jake "Nomad" Dunn ile birlikte omuz omuza mücadele verdikten sonra Crysis 3'te oyunun kilit adamlarından birisi olarak yer alıyor.



► bir uzay yapısı keşfettik. Sonrasında işin içine uzaylılar girdi ve oyunun rengi tamamen değişmeye başladı. İlk Crysis, PC'ye çıktıktan bir süre sonra bazı özellikleri kısılarak PS3 ve Xbox 360 konsollarında da boy gösterdi ama PC versiyonu kadar ilgi görmedi. PS3'ün ve Xbox360'ın PC'ye göre zayıf kalmasından dolayı Crysis 2'yi belli bir kalıba hapsedmek zorunda kalan Crytek, yaptığı hatanın farkına Crysis 3 ile varmış durumda ve bunun telafisini yeni oyunuyla cömertçe yapacak gibi görünüyor.

İntikam soğuk yenen bir yemektir!

2011 yılında piyasaya sürülen Crysis 2'de bu kez Alcatraz karakteri ile Nanosuit 2.0'ı üzerimize geçirdik. Delta takımının lideri Prophet'in Alcatraz'a verdiği Nanosuit ile New York şehrinde önceki oyundakilerden daha güçlü olan fakat zeka bakımından daha geri kalan uzaylılara karşı cenk ettik. Üç ayaklı dev uzaylılar bize saldırırken kah bacaklarının arasından yuvarlanıp arkadan onlara ateş ettik, kah delikanlı gibi karşısına geçip mermi yağdırdık. Crysis 2'deki nispeten aptal sayılan boss'lara ölüm yağdırırken kendimizi Iron Man gibi hissettik. Crysis 2'de kayda değer

büyük boss'lar yokken, Crysis 3'te önceki oyunun aksine, haritaların ve alanların büyümesiyle birlikte devasa boss'lar bizi bekliyor olacak. Üstelik bu sefer Crysis 2'deki kadar aptal da olmayacaklar. Crysis 2'de Nanosuit 2.0 ile yaptıklarımızı gören ve bizim Alcatraz olduğumuzu anlamayıp da Prophet sanan CryNet, Nanosuit'imizi ele geçirmek için bizi avlamaya koyuldu... Aradan 24 yıl geçti ve Nanosuit halen Prophet'te.

Demlemeye bıraktığımız Crysis 3'ün özüne dönecek olursak Crysis 3'te asıl meramımız, uzaylıları hüngür hüngür ağlatmak olsa Cell Corporation'ın kendisi de ciddi tehlike arz eden hedeflerimizden biri haline dönüşüyor. Prophet'in beynine yediği kurşundan kaynaklandığını düşündüğüm halüsinasyonları, Nanosuit'in evrim geçirmiş versiyonuyla birleşip Prophet'e geleceği görme yeteneği kazandırmış durumda. Bu da Cell Corporation karşısında Prophet'in elini güçlendiriyor ve intikam görevinde büyük kolaylık sağlıyor. Yalnız CryNet'in Crysis 2'de başaramadığı şeyi, Cell Corporation, Crysis 3'te başarmak için gözünü iyice karartmış durumda. Başka bir deyişle Cell Corporation, Prophet'in Nanosuit'ine feci şekilde kafasını takmış ve ne pahasına olursa olsun Nanosuit'i almaya kararlı. Önceki oyunda Cell

Corporation, New York şehrini Ceph istilasından korumaya çalışan CryNet sisteminin bir grubu şeklinde çalışıyordu ve komutan Dominic Lockhart ile Tara Strickland tarafından yönetiliyordu. Gel gelelim Alcatraz, Cell Corporation'ın başındaki komutan Lockhart'ı öldürünce Cell Corporation'ın akıbeti bir süre meçhul kaldı. Aradan geçen 24 yıl boyunca Cell Corporation, insanlara şirin görünerek kapalı kapılar ardında dünyayı ele geçirme faaliyetlerinde bulunan bir yapıya büründü. Önceki oyunda Nanosuit'in içindeki ismin Prophet olduğunu düşündükleri için bunca yıl Prophet'e kin güttüler ve yakaladıkları yerde zırhını elinden almaya yemin ettiler. Muhtemelen Prophet, gördüğü halüsinasyonlarda Cell Corporation'ın Nanosuit'i ele geçirmek için peşine düştüğünü ara ara sanırlar şeklinde gördüğü imgelerde tanıklık ettiği için Cell Corporation'a karşı dış biliyor. Cell Corporation'ın sinsi ve sarsıcı emelini öngören Prophet, manidar bir intikam görevine çıkıyor. İyice orman ambiyansına bürünmüş New York'ta Prophet'in Rambo edasıyla misilleme yapmaya ant içmiş bir ruh haline büründüğünü çakozlayabiliriz. Her şeye rağmen senaryo kurgusu olarak Crysis 3'te de durum Crysis'ten ve Crysis 2'den pek de farklı olmayacak gibi görünüyor. Senaryo ve hikaye örgüsü, oyunculara anlık tat vererek "Vay bel!" dedirttikten iki - üç yıl sonra hafızalarda baklava kıvamında hatırlanacaktır ama biri "Hadi Crysis 3'te neler yaşadığını, hangi olaylar cereyan ettiğini bir anlatsana." dediğinde "Crysis 3'ün senaryosu çok güzeldi, süperdi ama detayları pek de hatırlayamıyorum." diye cevap vereceğimiz türden olacaktır diye düşünüyorum. Bunun nedeni de yine oyuncuların aksiyon dozajı bakımından doruklarda dolaşıp duygusal bağlamda bir şeyler hissedememesi olabilir ya da Crytek, bu yazdıklarımı okuyup Crysis 3'e oyuncuların psikolojisine dokunabilecek bir tutam his serpiştirerek beni yanıltabilir.

Aliens must die!

Nedenini tam algılayamadığım bir biçimde tat olarak Crysis oyunları bende hep bir Aliens vs. Predator tadı bırakmıştır. Biliyorum, böyle garip bir benzetmeye belki de ilk defa tanık oluyorsunuz ama nedense Crysis'in ambiyansı olsun, oyun akışı olsun, oynarken hissettirdikleri olsun bana hep Aliens vs. Predator filmlerinde yaşadığım hissiyatın ►



**Keskin Görüş için Geliştirilmiş
Adrenalin Dengeleyici**

Lazer Nişangah

Otomatik Reload Sistemi

Standart Ok

Evrimleşmiş Nanosuit

Enerji Destek Sistemi

Standart

Taş devrinde kullanıldığı söylenen ok başlığı. Uzaylı öldürmek dışında hayvan avlamaya yarar. Bu ok bitti diye üzülmezsiniz çünkü oku attığınız yerden toplayıp tekrar tekrar kullanabilirsiniz.

Explosive

Üzerinde zaman ayarlayıcısı olan patlayıcı başlığı düşmana sapladıktan sonra belirlediğiniz süre zarfında darmaduman etmeye yarar.

► benzerini veriyor. Crysis 3 de yine yurtdışında gördüğüm kadarıyla bana aynı tadı daha keskin biçimde vermeyi başardı. Üstelik bu sefer elimizde ok da olduğu için Crysis 3'te tam bir Aliens vs. Predator havası hakim. Oynanış olarak Crysis 3'te bir önceki oyundaki Stealth, Strength ve Armor özelliklerine ek olarak daha stratejik ve taktiksel kurgulara imkan veren ok kullanma olayı ön plana çıkıyor. Crysis 3'ün temel matematiği sadece gizlilik üzerine ya da sadece ok atma üzerine kurulmuş demek mümkün değil ama bu kez ok atarken görünmezliğimizin gitmemesi büyük avantaj. Üstelik Crysis 3'te yıllar içerisinde evrim geçiren Nanosuit'imizin enerjisi, Crysis 2'ye kıyasla çok daha uzun süre dayanıyor. Bu da bizim uzun süre görünmeden kah uzaylıları, kah insan olan düşmanları okla avlamamıza olanak veriyor. Oyun mekaniği olarak Crysis 3'te aynı bölümü paldır küldür mermi yağdırarak geçebileceğiniz gibi, sessiz sedasız görünmeden ok atarak da geçmek mümkün. Checkpoint sisteminin Crysis 2'dekiyle birebir aynı olduğu Crysis 3'te önceki oyunlarda olduğu gibi düşmana sinsice arkadan yaklaşip yakın mesafeden kafasını uçurmak ya da bıçağınızla gırtlakını kesmek mümkün. Crysis 2'den farklı olarak hack özelliklerimize taret hack'lemek gibi yeni yetenekler eklenmiş durumda. Görevlerimiz ise Crysis 2'dekinden keskin şekilde farklılıklar içermiyor. Misal hidroelektrik jeneratörlerini bulup gücünü kesme gibi bir görevle

Cevat Yerli kimdir?

Crytek'in kurucusu ve CEO'su olan Cevat Yerli, Almanya'da gurbetçi olarak bulunan Giresun kökenli bir ailenin üç oğlundan biri. 1997 yılında Crytek'in temellerini atan Cevat Yerli, 1999 yılında Crytek'i şirket haline getirmeyi başardı ve kardeşleri Faruk Yerli ve Avni Yerli ile birlikte 2004 yılında tüm dünyada büyük ses getiren Far Cry oyununa imza attı.



karşılaştığınızda ister ortalığı havaya uçurup mermi yağdırarak kan gölüne çevirip görevi tamamlayabilir, ister kuytu yerlere saklanıp kilit noktadaki adamları ok atarak etkisiz hale getirdikten sonra suya atlayıp yüzerek hedefinize ulaşabilirsiniz. Burada seçim tamamen oyuncunun damak tadına bırakılmış durumda.

Stun / Electro ok ucuyla düşmanları suya değerken yakaladığınızda elektrige çarptırma, dayanıklı düşmanlara Explosive ok ucunu saplayarak havaya uçurma gibi taktiksel hamleler gerçekleştirmek mümkün. Üstelik yayımızda enerji destek sistemi var ve oklarımız otomatik olarak "reload" oluyor. Crysis 3 size, hedefe giden birçok yol sunduğu için kendi stratejinizi özgürce şekillendirip uygulatabiliyorsunuz. Oyun esnasında ister devasa ağaçların arasına saklanarak, ister görünmez olup uzaylıların yanından elinizi kolunuzu sallayarak, ister düşmanların karşısına geçip delikanlı gibi çatışarak hedefinize ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca Crysis 3'te Crysis 2'den farklı olarak ana karakterimiz Prophet, iletişim halinde olduğu kişilerle sürekli konuşuyor. Kendisine bir görev verildiğinde "Aklımda bir plan var, umarım beğenirsin" diye tepki veriyor. Diyalogların bu kadar yoğun olması, Crysis 3'ün Türkçe seslendirilme ihtimali olduğu için sevindirici. Yalnız Crysis 3 bize Türkçe olarak sunulursa Prophet'i ve Psycho'yu Türkçe seslendirecek olanlar ilk Crysis'te seslendirenlerle aynı kişiler olur mu, orası meçhul.

Multiplayer konusunda ser verip sır vermeyen Michael, Crysis 3'te metal gövdeli uzaylılardan ziyade daha organik bir yaşam alanına adapte olan ve daha dinamik uzaylıların yer alacağını, üstelik bu kez Cell Corporation'ın yanı sıra çokça insan olan düşmanla karşılaşacağımızı söyledi. İlk Crysis'te dozunda karşılaştığımız ve Crysis 2'de eksikliğini hissettiğimiz insan düşmanların Crysis 3'te bolca kullanılmasının, Crysis 3 için olumlu bir gelişme olduğuna vurgu katmak istiyorum.

İç karartıcı ortamlar iyiden iyiye koyulaşiyor

Teknik detaylara bakacak olursak Crysis 3, yine

Crysis 2'de kullanılan CryENGINE 3'ü kullanıyor ama 3.4 versiyonuna güncellenmiş olmasıyla birlikte görsellik bir adım daha ileriye taşınmış. DirectX 11 Tessellation özelliği ile Glass Shader ve karakter render özellikleri konusunda çita bir üst seviyeye yükseltilmiş. Bunların dışında Crytek'ten gördüğüm yetkililer, Crysis 3'te yapay zekanın belirgin bir şekilde geliştirildiğini anlattı. Crytek mühendisleri, CryENGINE 3'ü çok çekirdekli işlemcilerle daha optimal düzeyde çalışmalarını için revize etmiş. Animasyon sistemi baştan aşağıya elden geçirilmiş ve etraftaki kırılabilir, dökülebilir alanlar geliştirilmiş. Bu kez bir yere mermi yağdırdığımızda veya ok fırlattığımızda oraya verdiğimiz hasarın daha belirgin ve kalıcı olduğuna tanık olacağız. Bunca teknik yeniliğe rağmen Crysis 3, benim gözümde "Crysis 2'nin makyaj yemiş hali" imajından sıyrılmayı başaramıyor.

Yapımcılar oyunun çıkmasına daha aylar varken şimdiden Crysis 3'ün paketlerini duyurarak ağızımızı sulandırmaya başladılar bile. Crysis 3'ün Hunter Edition sürümünün yanı sıra duyurulan paketleri; Overkill Pack, Stalker Pack ve Predator Pack. Crysis 3'ün resmi dağıtıcısı Electronic Arts'ın kendi dijital oyun indirme platformu Origin üzerinden Crysis 3 için ön sipariş verirseniz, Overkill Pack ile birlikte bonus olarak Hunter Edition sürümüne upgrade yapmanız mümkün olacak. Amazon üzerinden sipariş verdiğinizdeyse ülkeye, oyun platformuna ve damak zevkinize göre Predator Pack veya Stalker Pack arasında seçip yapabiliyorsunuz ki tüm paketler Hunter Edition sürümünü içeriğinde bulunduruyor. Hunter Edition ile birlikte Crysis 3'ün simgesi olan yaya, yayın eklentilerine ve Crysis 3'ün multiplayer modlarında kullanabileceğiniz Hunter adlı Nanosuit modülüne erken erişim hakkı kazanıyorsunuz. Ayrıca Hunter Edition sayesinde multiplayer modlarda ilk beş seviyede daha çabuk tecrübe puanı kazanarak oyuna rakiplerinizden önde başlama imkanına kavuşuyorsunuz. Tüm bunlara ek olarak size özel bir yay skin'i ve üç adet özel Hunter künyesi sağlanıyor. Crysis 3'ün Steam platformu üzerinden satılıp satılmayacağı henüz

Kahrol dūřman!
AI sana ok!



kesinleřmiř deęil. Hatırlarsanız Crysis 2'nin nce Steam zerinden satıřı yapıldı, sonra kaldırıldı, daha sonra yine satıřa ıkarıldı, derken o olay iyice yılan hikayesine dnd. Crysis 3 iin Steam zerinden satıřı yapılacaęı sylense de ortada kesin bir veri yok.

Karar anı...

İimden bir ses, Crysis 3'n umulduęu kadar ses getirmeyeceęini sylyor. Gelelim neden byle dřndęme. Bunun ilk nedeni, oyuncuların "ok ve yay" sistemini benimseyip benimsemeyeceęi konusunda tereddtlerimin olması. İkinci nedense Crysis 3'n, Crysis 2'nin makyaj yemiř halinden ok da farklı grnmemesi. Yapımcılar, Crysis 3'n oynanıř olarak Crysis 2'nin izgisel yapısından arınıp ilk oyundaki kadar zgr olacaęını ifade etse de Crysis 3'n yenilik anlamında bir kez daha zayıf kaldıęı gereęini gizlemeyi bařaramıyor. Bu kez hikayeye aęırlık vererek en azından oyunun senaryo yn kotarılsa bile Crysis serisi iin nemli bir adım olur. En nihayetinde Crysis 3', yapımcılar bizlerden gelen geri dnřleri dikkate alarak geliřtiriyor. nceki

tm Crysis oyunlarının en ok beęenilen ynleri n plana ıkarılıp Crysis 3'te oyuncuların aęzına bir parmak bal alınıyor. Yoksa Crysis 3, grsellięi ile hatırlanıp senaryo ve kurgu olarak ii boř olan bir yapım olarak karřımıza ıkabilir. Byle ciddi savlar ileri srmeden nce Crysis 3 ile yeterince hařır neřir olmak gerekir. Crysis 3'n tam srm ıktıęında ve ben oyunu bařtan sona bitirdięimde umarım yanılmıř olurum ve Crysis 3 řimdiye kadar Crytek'in elinden ıkan en iyi Crysis olarak tarihe adını yaldızlı harflerle yazdırır ama Crysis 3'te bizi bizden alacak bir senaryo sunulmadıęı ve Crysis 2'deki nispeten izgisel oyun yapısı kınılmadıęı mddete Michael Read'in 50.000.000 orijinal kopya satma beklentisi, Crysis 3 iin tatlı bir hayalden teye geemez gibi geliyor bana. Yine de Crysis 3, gizlilik ęesini ok ve yay ile perinleyerek oyunculara gerekten alabildięince aık bir dnya ile sahic bir sandbox deneyimi sunmayı becerebilirse nceki oyunları glgede bırakabilir.

Crysis 3 ıktıęında yeni sloganı "Avcı olun!"

olabilir; geen sefer de bize "Silah olun!" demiřlerdi, olmuřtuk. Artık bir dahakine de "Uzaylı olun!" derlerse řařırmam. Ne yapalım artık, ne olun derlerse o olacaęız. Bu oyunu oynayacaksak elimiz mahkum... Sız bu satırları okurken ben bir aksilik ıkmazsa Almanya'daki gamescom fuarında Crysis 3 oynuyor olacaęım. Crytek'in ve Yerli kardeřlerin Crysis 3'e daha neler ekledięini de nmzdeki ay haber ederim size. O zamana kadar ben "Cloak Engaged" olacaęım. ■ Ahmet zdemir





LEVEL
ÖZEL

RÖPORTAJ

Crytek'te yapımcı olarak çalışan Michael Read'ı yakalayıp sorularımızla epey bir terlettik ama neticede son derece keyifli bir röportaj oldu.

Ahmet Özdemir: Son soracağım şeyi en baştan sorayım da rahatlayayım. Crysis 3'te neden ok kullanıyoruz? Ok fikri nereden çıktı?

Michael Read: Bu çok güzel bir soru. Aslında ok fikrinin tam olarak nereden geldiğini kimse bilmiyor. Bu konuda sadece söylentiler var. Bildiğiniz gibi ok ve yay kullanan bir sürü başarılı oyun var. Assassin's Creed ve bu tip başka oyunlar var. Bir de elbette ki Hunger Games filmi sayesinde ok atma olayı epey yaygınlaştı ama bizim açımızdan ok fikri, oyunun ilk tasarım aşamasında ortaya çıkan bir fikirdi. Muhtemelen geçen yılın başlarında fikir olarak ortaya atıldı bir müddet paspasın altına itildi, son dönemlerde okun ve yayın bu kadar popüler olmasıyla birlikte yeniden ortaya çıkarıldı.

AÖ: Crysis 3'e silah olarak oku eklerken Assassin's Creed oyunundan ve Hunger Games filminden esinlendiğinizi söylediniz. Peki bunlar dışında esinlendiğiniz oyunlar veyahut filmler oldu mu?

MR: Hayır, bunlar dışında esinlendiğimiz veya etkilendiğimiz yapımlar olmadı. Son yıllarda okun ve yayın yaygınlaşmasından esinlendik ama başkalarının yaptığına benzer şeyler yapmak veya bir şeyleri eşleştirmek gibi değil. Zaten fikir bizde 2010 yılında çıktı ve bu zamana kadar ötelendi.

Demin de dediğim gibi, ok fikrinin tam olarak kimden çıktığı konusunda %100 emin değiliz.

AÖ: Sakın ok ve yay ile uzaylı öldürme fikri bazı oyuncuları Crysis 3'ten soğutmasın?

MR: Bunun oyuncuları Crysis 3'ten soğutacağını hiç sanmıyorum. Biz oyunculara alışlagelmiş silahların yanı sıra kullanacakları yeni bir silah veriyoruz. Kaldı ki oyuncular halen geleneksel projektile (mermi atan ve parça tesirli) silahları kullanma olanağına sahipler. Ok ve yay, oyuna farklı bir tabaka daha ekliyor. Bu da oyunculara değişik bir oynanış tarzı sunuyor. Ayrıca siz oklarınızı farklı başlıklarla

kullanabiliyorsunuz. Geleneksel projektile ve son teknolojiye sahip uzaylı silahlarına da yenilerini ekledik. Crysis 3'te toplamda beş adet yeni uzaylı silahı yer alıyor.

AÖ: Bu yılki E3 fuarında bazı yeni silahları gördüm ama ok ve yay ikilisiyle züm yapabildiğimizi görünce açıkçası çok şaşırdım. Bu sizce de biraz tuhaf değil mi?

MR: Temelde bir okunuz ve bir yayınız var ama züm dışında da bir sürü farklı opsiyonunuz var. Kaldı ki Nanosuit'in içinde züm yapmak son derece doğal bir şey.





AÖ: Elimizdeki ok için farklı başlıklardan söz ettiniz. Bunu biraz açabilir misiniz?

MR: Elbette... An itibarıyla oklarımız için birkaç farklı başlık mevcut. Bunlardan biri, zaman ayarlayıcısı olan patlayıcı başlık. İkincisi elektrikli başlık ki bunu özellikle düşmanlarınız suyun içindeyken kullandığınızda çok etkili oluyor. Düşmanın bir kısmı ya da tamamı suyun içindeyken bu ok başlığını kullandığınızda düşmanı elektrik çarptırıyor ve sizin için kolay bir av oluyor. Bu başlıkla düşmana direkt ateş ederseniz, hafif bir elektrik şokundan öteye gidemiyor. Son okumuzsa standart ok. Standart okları atıp tekrar yerden alarak kullanabiliyoruz. Bunların dışında bir de Air Burst oku mevcut.

AÖ: Peki şehrin ortasına yağmur ormanı konurma kararına nasıl varabildiniz? Bu fikir aklınıza nereden geldi?

MR: Tüm bu şehir ve ormanı birleştirme konsepti, ilk Crysis oyununa kadar dayanıyor. İlk oyundaki ormanı alıp Crysis 2'deki şehirle kombine etmek istedik. Aslında biz Crysis'in ve Crysis 2'nin en iyi yönlerini alıp birleştirmek ve eşsiz bir ortam tasarlamak istedik. Bizim bu mekanı hayata geçirirken tek esin kaynağımız, sadece kendi oyunlarımız oldu. Daha önce vahşi ormanları yapmıştık, sonra New York'u yaptık, şimdi de ikisini birleştirerek size şimdikilerin en iyisini sunuyoruz.

AÖ: Kulağa heyecan verici gibi geliyor. Peki madem iki oyunun en iyi kısımlarını Crysis 3'te

bize sunacaksınız, bu ilk oyundaki gibi devasa boss'ları da yeniden görebileceğimiz anlamına mı geliyor?

MR: Evet, ilk Crysis oyununda boss'lar vardı. Aslında Crysis 2'de de boss'lar bulunuyordu ama Crysis 3'teki boss'lar gerçekten çok devasa olacak. Önceki gördüğümüz boss'ları unutun. Bu kez Crysis 3'teki boss'lar hem daha önce gördüklerinizden çok daha büyük, hem de çok daha zor boss'lar olacak.

AÖ: Bu kez Prophet'i kontrol ediyoruz. Peki Crysis 3'te Prophet hakkındaki değişiklikler nelerdir? Biz oyunda ilerledikçe Prophet kendisi hakkında daha fazla şey keşfedecek mi? Bize biraz senaryo ve hikaye örgüsü hakkında detay verebilir misiniz?

MR: Evet, kesinlikle Prophet kendi hakkında yeni şeyler keşfedecek ve senaryo aktıkça siz de Prophet'le birlikte bu yeniliklere tanıklık edeceksiniz. İlk iki oyuna dönüp baktığınızda hatırlarsanız iki farklı karakter vardı, hatta Crysis 2'deki kontrol ettiğimiz karakter hatırlarsanız Alcatraz idi. Crysis 3'e baktığımızdaysa söylediğimiz gibi Prophet karakterini kontrol ediyoruz. Senaryo hakkında biraz ipucu verecek olursak Crysis 3'ün başlangıcı, Crysis 2'nin 24 yıl sonrasını konu alarak başlıyor. Olayların içine girecek olursak Cell Corporation bu geçen süre zarfında Prophet'e kafayı takmış durumda, hatta Prophet'i ve Nanosuit'i ciddi şekilde takıntı haline getirmiş durumda. Tek ilgilendikleri ve ulaşmaya çalıştıkları şey Prophet ve onun üzerindeki

Nanosuit zırhı ama Cell Corporation'ın bilmediği bir şey var ki o da aradan geçen bu 24 yıl boyunca Nanosuit'in de evrim geçirmiş olması. Artık Prophet dışında hiç kimse uzaylı silahlarını alıp Nanosuit sayesinde kullanamıyor. Nanosuit artık sadece Prophet'e özel bir zırh halini almış durumda.

AÖ: Nanosuit'teki bu evrim, oyuncuların gözle görebileceği şekilde mi değişti? Yoksa sadece senaryo gereği böyle bir hamle geliştirmeye gereksinim duydunuz?

MR: Nanosuit'teki evrim tamamen gözle görülebilir bir biçimde şekillendi. Zaten oyunda siz bir uzaylı silahını elinize aldığınızda bu evrimi hemen fark ediyorsunuz. Tüm arayüz değişmiş durumda ve bu da oyuncuların Crysis 3'ü bir bakışta ilk iki oyundan ayırt etmesini sağlıyor.

AÖ: Peki Nanosuit ile birlikte Prophet de farklılaştı mı?

MR: Evet, artık Prophet tamamen Nanosuit ile bütünleşmiş durumda ve tuhaf şeyler görüyor. Bu gördüğü şeylere halüsinasyon da diyebiliriz ama genelde Prophet gelecekte neler olacağını görebiliyor. Prophet'in bu geleceği görme yeteneği sayesinde içgüdüleri harekete geçiyor ve oyun boyunca nereye gideceğini ve ne yapacağını ona göre karar veriyor.

AÖ: Prophet'in yanında eskilerden tanıdık birilerini görebilecek miyiz? Oyundaki diyaloglar önceki oyunlara göre nasıl olacak?

MR: Prophet'in yanında bu kez ilk Crysis'te gördüğümüz Psycho yer alıyor. Hatırlarsanız Psycho, Crysis Warhead'deki ana karakterdi. Aslında çok fazla detaya girmek istemiyorum ama Psycho, senaryonun önemli karakterlerinden biri olacak ve diyaloglar da önceki oyunlara kıyasla çok daha derin ve güçlü bir şekilde hazırlandı.

AÖ: Hacking Power'ın yanı sıra yeni güçlerimiz olacak mı? Özellikle de Nanosuit'imizdeki yeni güçleri merak ediyorum.

MR: Elbette ki yeni güçlerimiz var. Bunu iki seviyeye ayırabiliriz. Birinci seviye için detaylı bilgi verebilirim ama ikinci seviye henüz tam olgunlaşmış değil. Birinci seviye için hatırlarsanız ilk Crysis oyununda, uzaylıları öldürdüğünüzde onlardan düşen Nano Catalyst'leri toplardık. Bu Nano Catalyst'leri biriktirdiğimizdeyse envai çeşit Nanosuit güçlerini açabiliyorduk. Bu kez Crysis 3'te



yaptığımız şeyse bir kombinasyon sistemi. Nano Catalyst sistemini alıp farklı bir şeyle değiştirdik ve oyuncular bu sayede değişik Nanosuit güçleri açabilecekler, hatta bunları kullandıkça seviyesini yükseltip maksimuma getirebilecekler ama bundan daha ilginç olanıysa kendi güç kombinasyonlarınızı yaratabilecek ve bunu da daha önceden tanımlanmış slot'lara yerleştirebilecek olmanız. Bu sayede arzunuza göre sniper özelliğiniz ile misal "cloak" özelliğinizi birleştirebileceksiniz. Hacking özelliğine bakacak olursak artık taretleri hack'leyebiliyoruz ki sadece görünmez olup taretleri havaya uçurmakla sınırlı değiliz. E3 fuarında da gördüğünüz gibi, artık bizzat gidip taretleri hack'leyebileceğiz ama şu kadarını söyleyebilirim ki bu hack özellikleri oyunda şimdilik sadece aysbergin görünen ucu!

AÖ: Pekala konuyu biraz değiştirelim. Prophet'in oku ve yayı son derece ilginç bir silah. Sizce oyuncular oku mu, yoksa önceden alışmış olduğu diğer silahları mı kullanmayı tercih edeceklerdir?

MR: Bence oyuncular silahları kombine ederek kullanacaklardır. Bazı oyuncular daha çok ok kullanırken, bazı oyuncular da daha çok diğer silahları tercih edeceklerdir. Ne var ki Crysis 3'teki ok sayınız zaten sınırlı olduğu için sürekli ok kullanmak zor olacaktır. Bu noktada standart oklarınızı fırlattığınız zaman gidip saplandığı yerden alıp tekrar kullanabiliyorsunuz.

Bu sayede oku favori silahınız yapabilirsiniz ama tüm

oyunu okla bitirmek yerine oyuncuların silahları kombine etmek isteyeceği kanaatindeyim. Elbette ki biz oyuncuların sadece okla oyunu bitirmesini istemsek bile bazı oyuncular kendilerini oyunu özellikle sadece okla bitirme zahmetine sokacağına da eminim.

AÖ: Oyunda ilerledikçe oklarımızı ve yayımızı upgrade edebilecek miyiz?

MR: Hayır, spesifik olarak yayı upgrade etmek mümkün olmayacak. Nanosuit'inizi upgrade ederek yayı kullanma gücünüzü upgrade edebileceksiniz. Temelde projertil silahlarınızı upgrade edeceksiniz ama yayı değil.

AÖ: Crysis 3'ün PC versiyonu ile konsol versiyonu arasında ne gibi farklılıklar olacak?

MR: Güven içinde söyleyebilirim ki oynanış olarak PC ile konsol versiyonu arasında hiçbir fark olmayacak. Bu sayede platformlar arasında oynanışı da mümkün kılmak istiyoruz ama tabii ki PC versiyonu için grafiklerin PS3 ve Xbox 360 versiyonlarından çok daha üst seviyede olacağını söyleyebilirim.

AÖ: Peki 3D opsiyonu hem PC, hem de konsol versiyonu için de sunulacak mı?

MR: PC'de 3D opsiyonunun %100 olacağını söyleyebilirim, çok büyük bir ihtimalle 3D özelliği konsollar için de sunacağız.

AÖ: Crysis 3 için şimdiden DLC planlarınız var mı? Bize bu konuda biraz bilgi verebilir misiniz?

MR: DLC planlarımız kesinlikle var ve bu konuyu masaya yatırıp uzun uzadıya tartıştık ama şu aş-

mada bu konu hakkında konuşmaya hazır değiliz.

AÖ: Crysis 3'ün multiplayer kısmı, Crysis 2'de gördüklerimizden gerçekten farklı olarak bizlere ne sunacak?

MR: Crysis 3'te Crysis 2'den gerçekten farklı multiplayer modlar olacak ama bu konuda söyleyeceğim ancak bununla sınırlı. Multiplayer olayına çok yakında deyinacağız.

AÖ: Silahlar ve Nanosuit için açıklananlardan farklı olarak bana bir - iki özel upgrade çitlatılabiliyor musunuz?

MR: Oyuncuların beklentilerini boşa çıkarmamak adına özel bir upgrade ismi vermek istemiyoruz çünkü oyunda halen değişiklikler yapılmakta ve halen çok hassas dengeler üzerinde çalışmalar devam ediyor. Kesin olmamakla birlikte yakına ve uzağa zum, daha hızlı koşma, daha güçlü yumruk atma gibi upgrade'ler olacağını söyleyebilirim.

AÖ: Crysis 3 için CryENGINE 3'te ne gibi gelişmelere imza attınız?

MR: CryENGINE 3 tarafında çok çekirdekli işlemcilerle birlikte çalışma olayını optimize ettik. Oyunun yükleme sürelerini azalttık. Animasyon sistemini baştan aşağıya yeniledik. Yapay zeka, önceki oyunlara göre katbekat geliştirildi. Fizik yönünden çevredeki kırılabilirliği belirgin bir şekilde arttırdık. Yakında Crysis 3'ü biraz daha ortaya çıkardığımızda oyuncular da ne demek istediğimi görecekler. Özellikle orman konseptli dev bir şehrin organik görünmesi için detaylara büyük önem verdik.





AÖ: Crysis 2 dikey oynanış sistemiyle ön plana çıkarken Crysis 3'te daha çok yatay bir oynanış sistemini esas alındı?

MR: Crysis 3 özünde Crysis'in ve Crysis 2'nin karışımı olduğu için oynanış sistemi olarak da hem yatay, hem de dikey oynanış sistemi karma olarak oyunculara sunulacak.

AÖ: Crysis 2 ne kadar açık olmaya çalıştıysa da son derece çizgisel bir oynanışa sahipti. Crysis 3'te durum nedir?

MR: İnsanlar gerçekten özgürce dolaşip keşfetmeyi seviyor. Biz de oyuncuları bundan mahrum bırakmıyor, hatta kaşif gibi dolananlar için "Exploration Reward" adı altında ödüller bile veriyoruz. Crysis 3'e eklediğimiz şeylerden birisi de "ikincil görev" olayı. Bu özelliği ilk Crysis'ten esinlenerek Crysis 3'e yeniden getirdik. Oyuncular ana görevin yanı sıra ikincil bir görev yapma olanağına sahip olacaklar. Hatırlarsanız bu özellik Crysis 2'de yoktu. Ayrıca Crysis 3'te devasa haritalar yer alıyor. Öyle ki oyunu bitirdiğinizde bile haritanın tamamını görememiş olacaksınız. İnsanlar Crysis 2'ye kıyasla çevrenin ne kadar büyük olduğunu görünce gerçekten şaşıracaklar. Elbette ki Crysis 2'de sadece New York şehriyle sınırlanmak zorunda kalmıştık. Halbuki Crysis 3'te "7 Wonders" adını verdiğimiz yedi harikanın yer aldığı yedi farklı bölge olacak.

AÖ: Hazır konu açılmışken Crysis 3'te New York dışında başka bir şehir ya da başka bir mekan olacak mı? Yoksa sadece oyun boyunca sadece New York'ta mı takılacağız?

MR: Evet, oyun boyunca sadece New York'ta olacağız. Dome adını verdiğimiz fanus, bizi Manhattan'da kapana kısırtıyor ve bu sayede New York, yaşayan bir yağmur ormanına dönüşüyor. Dome'un içinde yedi farklı harika ve yedi farklı mekan yer alacak. İlerledikçe farklı mekanlarda olduğunuzu hissedecek-

siniz. Crysis 2'de ilerledikçe de mekanlar değişiyordu ama hep aynı yerdeymişsiniz izleniminden kurtulamıyordunuz. Bu kez vahşi bir orman var, suların içinde yüzen yüksek binalar var, kayalar var, organik hissi doğuran bambaşka mekan tasarımları var.

AÖ: Peki Crysis 3 ile Crytek'in ücretsiz online FPS oyunu Warface arasında bir entegrasyon olacak mı? Böyle bir ihtimal var mı?

MR: Hayır, olmayacak. Bunların ikisi de bağımsız oyunlar ama bu çok ilginç bir fikir!

AÖ: Son soru olarak Crysis 3'ten satış beklentiniz nedir?

MR: 50.000.000 orijinal kopya satmayı hedefliyoruz. Numaralara takılmadan projeksiyon yapacak olursak Crysis 3'te ve Crysis serisinde genel olarak ulaştığımız noktadan çok memnunuz. Crysis 3 de bizi çok mutlu ediyor. İşler bizim için çok iyi

görünüyor. Crysis 3 çıktığında bir sürü insanın bu oyunu satın alıp bu oyun hakkında konuştuğunu göreceksiniz.

AÖ: Yani Crysis 3'ün Crysis 2'den katbekat daha fazla satmasını bekliyorsunuz, doğru mu anladım?

MR: Crysis 2'nin tam kaç sattığına dair rakamlar yok şu anda önümde ama ilk Crysis olsun, Crysis 2 olsun hem konsolda hem de PC'de çok iyi iş çıkardı. Crysis 3 çok iyi iş yapacağından eminim. 2007'den bu yana oyun endüstrisi çok gelişti. İnsanlar artık daha çok oyun satın alıyor, özellikle de Avrupa'nın doğusunda olan ülkelerde.

AÖ: Çok keyifli bir sohbet oldu. LEVEL'a özel röportaj verdiğiniz ve kıymetli bilgileri bizimle paylaştığınız için teşekkür ederiz.

MR: Ben teşekkür ederim. Benim için de çok keyifli bir sohbet oldu.



ROCKO @

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



BABEL RISING

Yükseklik korkum vardı, sonra geçti ama yine geldi, korktum. Aşağıya bakmaktan değil, yukarıya bakmaktan korkuyorum ben daha çok. Aşağıda ne olduğu belli; beton, asfalt, toprak, herhangi bir zemin ama ya yukarı... Orada ne olduğu, oradan ne geleceği belli değil. Yağmur gelir, kar gelir, rüzgar gelir, fırtına gelir, beni alır, aşağılara götürür, boşuna çıkmış olurum, sonra baştan tırman, et, falan, filan, hiç gelemem ben.

BATTLESHIP

Her şey sahile, o güzel dedikleri kum yığınına doğru koşmamla başladı doktor. Hiç istemiyordum, gitmek, yürümek, yüzmek... Herkes denize girmek istedi, ben istemedim ama ısrar ettiler, beni de sürüklediler beraberlerinde. Korkuyordum, başıma geleceği biliyorum ama buna rağmen denize girdim. Çıkınca... İşte ne olduysa çıkınca oldu ve ıslak ayaklarıma kumlar yapıştı doktor! Hiç çıkmayacakmış gibi yapışan o pis kum taneleri!

FRAY

Geçenlerde doğum günümü kutladık, 116 yaşına girdim ben. Arkadaşlar sağ olsunlar, sürpriz yapalım demişler, bir zaman makinesi kiralamışlar, atladık içine, gittik 2098 yılına ve bir anda kendimi 116 yaşına girerken buldum. Ne yalan söyleyeyim, gitgide daha da gençleşmişim ama saçlar tamamen yok olmuş, o feci bak. Ertesi gün sıra arkadaşına geçti, onun doğum gününe gittik, 2123 müydü, neydi, o da pek bir yaşlanmıştı. Sonra uyanmışım.

MOON BREAKERS

Çok karanlıktı, hiçbir şey göremiyordum, zifiri karanlık böyle, hiçbir şey yok etrafta. Yavaş yavaş alıştım sonra karanlığa, bir şeyler görmeye başladım, minik minik ve parıl parıl noktalar, ışık gibi. İyice baktım, ne olduğunu anlamaya çalıştım, kaynağını öğrenmek istedim ama nafiye. Zaman geçtikçe ışığın gücü arttı, ışık gözümü almaya başladı ama hala ne olduğunu anlayamıyordum. Ne işim vardı ki uzayda? Sıkıldım, döndüm dünyaya, dünyama.

ŞİKAYETLER

- Babel Rising
- Battleship
- Fray
- Moon Breakers

Not: İzlanda imsakiyesine göre oruç tutmaya bağlı şuur kaybı seziyorum.

Henüz “robot” fikri bile hayalken
robotların koku alabileceğini 1931’de yazdık.

2007’de gerçek oldu.

Dünyanın
bir numaralı
popüler bilim ve
teknoloji dergisi
Popular Science,
şimdi Türkiye’de.



Türkiye’de bir ilk!
Dergi sayfalarından
video izleyin.

Ayrıntılı bilgi için
www.doganburda.com/popsoci

Sadece

3,50
TL



İnceleme

Buharlaşan oyunlar

Sıcaklar oyunları mı kuruttu ne? Ortalıkta oyun moyun yok. Olanlar da buharlaşmış gibi... Oyuncu bünyeler olarak buharlaşmayan oyun istiyoruz! Bu ay gerçekten oyunlar açısından son derece kurak bir ay oldu. Spec Ops: The Line, The Secret World ve Inversion

gibi oyunlar bu ayki kuraklığa bir nebze olsun su serpmiş oldu. Inversion bizi tepetaklak ederken, uzun süredir aşerdiğimiz adventure oyunlarına güzel bir örnek teşkil eden Deponia bizi çok mutlu etti. Sıkı bulmacalarla oyuncuyu zorlayan Deponia, özellikle eski toprak oyuncuları mutlu edecek türden bir yapım.



60

Spec Ops: The Line

Zenginlerin ve elitlerin mekanı Dubai, kum fırtınasıyla yerle bir olunca...



72

Inversion

Yerçekimsiz alanda oynamak gerçekten baş döndürücü!



80

Deponia

Şöyle sıkı bulmacaları olan bir oyun oynamayalı sanki asırlar olmuş.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

İncelenen tüm PC oyunlarının sistem gereksinimlerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.

The Secret World

Bir elinde silah, diğerinde büyü ile gezen bir karakter zombilerle karşılaşsa ne olur?

66



Yapım Yager Development
Dağıtım 2K Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.specopsthegame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Farklı Sonlar

Tam dört tane farklı son sunuyor oyunun sonunda. Bunlara ulaşmanın yolunda spoiler'lar yatığı için pek bilgi vermek istemiyorum lakin tüm bu sonlara oyunun sonundaki "epilogue" kısmındaki tutumunuzla ulaşabiliyorsunuz. Ateş mi edeceksiniz, öldürecek misiniz, hepsinin farklı geri dönüşleri var.

Spec Ops: The Line

Kumdan kalenin istilası

Dubai'de bir gün, bir şeyh demiş ki, "Hacılar, Körfez Savaşı'ndan sonra herkes Dubai'den elini eteğini çekti, ne yapsak da burayı yeniden canlandırsak?"

Bir tane danışman hemen cevap vermiş: "Bence burayı moda merkezi haline getirelim!" Danışmana önce bir etek giydirilmiş, ardından da hemen kellesi vurulmuş. Bir diğeri heyecanla ayağa kalkmış ve "Kesinlikle su sporlarına önem vermeliyiz, dört tarafımız deniz!" diye bağırılmış. Adamı kıyıda 20 Km açıkta suya bırakmışlar... Sıra üçüncü danışmana gelmiş. Danışmanı tabii sinir basmış, çok dikkatli cevap vermesi gerektiğini düşünürken, düşünürken tüm mantıklı cevaplar kafasının en ücra köşelerine saklanmış ve en garip olan kalmış ortada. "Palmiye şeklinde bir ada yapalım!" diye yüksek sesle fikrini söyleyivermiş. "Bu adanın kıyıyla da karadan bağlantısı olsun, üstüne de ileride birçok otel yaparız, zengin turistler, "Palmiye şeklinde bir adada kaldık, çok acayıpti!" diye sevinirler."

Her ne kadar danışman bir adaya gömüleceğinden emin olsa da şeyhten ilginç bir tepki gelmiş, "Çok güzel bir fikir..."

Bu noktadan sonra danışman, şeyhin fikir adamı olmuş. Ondan sonra ver elini Burj Al Arab, Burj Khalifa, devasa alışveriş merkezleri, yeni yapay adalar...

Tabii bu eğlence de uzun soluklu olmamış. Dubai bir turizm ve ilgi patlaması yaşamış yaşamasına ama şeyhe bunlar yetmemeye başlamış. Danışmanı da artık zaten iyiden iyiye "Show business" adamına dönüşmüş ve kafasında sürekli acayip fikirler dolanıp duruyormuş. Şeyh danışmanına dönmüş, "Öyle bir şey yap ki dünyadaki tüm gözler bize dönsün ve herkes burayı konuşsun." Danışman düşünmüş taşınmış ve "Öyle bir şey yapacağım ki herkesin gözleri kamaşacak." demiş.

Koskoca çöl, her taraf kum. Devasa bir kum fırtınası şovu hayal etmiş danışman. Aklına Mumya'daki sahneler gelmiş, bir heyecan, bir mutluluk... Kum fırtınasında hareketlerini sergileyen akrobatlar hayal etmiş, geçit yapan filler düşünmüş, müzik grupları, dansçılar, karnaval havasında bir tören...

Kum fırtınası akrobatları denize püskürtmüş. Filler nefes alamayıp can vermiş. Müziğini yapmaya çalışan grupların solistleri ağızlarını açtığı anda kumdan "overdose" olmuş, bateristin bagetleri elinden fırlayıp dansçılara saplanmış.

Kısa süre içerisinde Dubai, kendi açgözlülüğünün kurbanı olmuş.

Aç, susuz kalan bir halk, kumlar altında kalmış bir şehir, yardıma muhtaç bir ülke... Yardımına kim koşacak? Elbette ki Amerika!

Yer altındaki gökdelenler

Şimdi hikayeyi elbette ki saptırdım, olay sadece Dubai'nin kum fırtınası yüzünden ortadan kalkmasından ibaret ama bence çok yavan bir olay. Biraz heyecan katmak lazımdı...

Dubai bitmiş durumda. Her taraf kumlarla kaplı, o kocaman binalar yarısına kadar kuma gömülü, ortada ne su var, ne de medeniyet... Buraya 33rd adında bir Amerikan birliği geliyor -sözde yardıma- ve Albay John Konrad'ın Dubai halkının şehirden tahliyesinden sorumlu olması gerekiyor fakat Konrad'dan aylardır haber alınamıyor. Biz de Yüzbaşı Martin Walker olarak iki takım arkadaşımızla birlikte şehre iniyoruz. Adım atar atmaz zaten saldırıya uğruyoruz, konu o değil fakat olaylar daha sonra iyiden iyiye karışmaya başlıyor. 33rd'ün amacı nedir, Konrad nerededir, neden halka zulüm edilmektedir... derken mevzu hepten karışıyor.

İlginç bir şekilde, aksiyon dozajı son derece yüksek olan bu oyunda konuyu merak eder oluyorsunuz zira Dubai'de gerçekten garip bir şeyler dönmekte. Spoiler olmaması



■ Dış mekanlar ne kadar renksizse, iç mekanlar da bir o kadar canlı renklere.



Oyunda -nadir istisnalar dışında- üç kişi ilerliyoruz. Ana karakterimiz Walker ve ona Adams ve Lugo yardımcı oluyor. Harcanabilir ve kolay unutulabilir karakterler olmamaları için de diyaloglarda bolca kendilerine yer verilmiş ve hatta oyunun birçok kısmında aralarında tartışmalar da geçiyor. Lugo genellikle aşırı hareketlerden kaçınılması gerektiğine inanıyor, Adams ona karşı geliyor ve Walker da son sözü söylüyor.

Ve geliyoruz oynanışa... Spec Ops: The Line inanılmaz bir biçimde Gears of War'ı andırıyor. Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier'a da bayağı benziyor ve bu sayede oyuna alışmak toplamda iki dakikamızı alıyor.

Walker ne yapıyor, yanında iki tane silah taşıyor. Sağ mouse tuşuyla (Oyunu PC'de oynadım.) nişan alıyor, sol ile ateş ediyor. (İnanılmaz!) Siper bulunca space tuşuyla oraya konuşlanıyor lakin bunu hiç de seri bir şekilde yapamıyor maalesef. Space tuşuna bir kez dokunmak aynı zamanda Walker'ın koşmasını da sağlıyor. Sol shift ile siperden dışarı atlıyor ve bu tuşu aynı zamanda yakın dövüşte, düşmanımızın ağzının ortasına dipçığı geçirmek için de kullanabiliyoruz.

Sipere geç girmek ve siperden çıkmaya çalışmaktaki zorlukları geçerse oyundaki doğallık yeterince tatmin edici. Gerçekten oyunu öğrenmek, alışmaya çalışmak gibi durumlar söz konusu değil. Zaten oyunun hemen başında sağlam bir çatışmayla başlıyoruz tura ve bu da oyun boyunca aynı şekilde devam ediyor.

Peki bu sırada arkadaşlarımız neler yapıyor? Onla-

■ İnsanlar artık yer altında yaşıyor.



açısından konuya daha fazla eğilmek istemiyorum lakin bu oyunu oynanışı çok keyifli diye değil, ortada neler döndüğünü öğrenmek için oynayacağınızı tahmin ediyorum.

Dubai'nin oyuna aktarılması da hem çok gerçekçi, hem de çok sahte duruyor. Lakin sahtelik oyunun bunu başaramasından kaynaklanmıyor, aksine Dubai'nin gerçekte zaten çok garip bir yer olmasından öte geliyor. Dubai'ye gittiniz mi bilmiyorum ama burası dümdüz, koskoca bir çölün ortasına kurulmuş olan inanılmaz teknolojik bir kent. Bir yanda New York'u aratmayacak kalitede gökdelenler, alışveriş merkezleri var, bir adım ötede de kahverengi bir sonsuzluk. Şehirde zaten üç tane renk var: Kahverengi, gri ve bej. Ağaç yok, dere yok, dağ yok, tepe yok... Dubai'nin kuşbakışı görüntüden çekilen fotoğraflarına bakın; resmen bir maket gibi gözüküyor.

Dolayısıyla oyunda da kumların içine gömülmüş olan binalar, alabildiğine kumla kaplı alanlar, kuma gömülü binanın bozulmamış olan şık iç mimarisi de ilk başta gözünüze batıyor ama bunun gerçeğin bir yansıması olduğunu da inatla belirtmek isterim.

Üç silahşörler

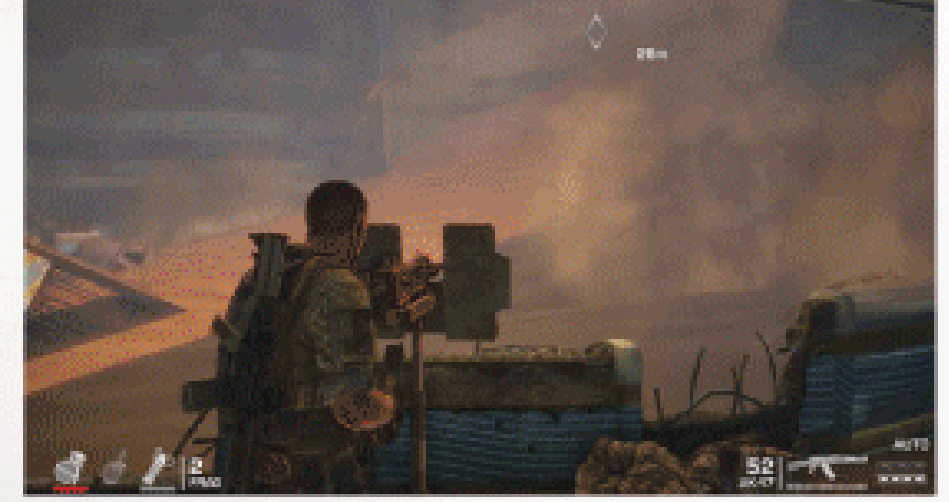
Dubai'de dönen enteresan olayları ortaya çıkartmak bir oyuncu olarak merak ettiğimiz şey lakin oyundaki karakterlerimizin tek bir derdi var: Hayatta kalmak. Bu, "Kafayı yemiş bir diktatöre verilen bir savaş." değil. Veya nükleer bir silahı durdurmak için hareket ettiğimiz çok gizli bir görev de değil. Üç arkadaşın tek amacı, Konrad'a ulaşmak ve bu sırada da hayatta kalmayı başarabilmek.



Alternatif

Binary Domain
Gears of War 3
Ghost Recon: Future Soldier

Üç adımda kumsal yaratıyoruz



■ Öyle basit bir cam değil o tabii. Yekpare bir şekilde nasıl oraya monte edilmiş, o konuyu da geçiyoruz zira bizi kalınlığı ilgilendiriyor. Bu camı kırmamız gerekiyor ki binadan dışarı çıkabilelim ama standart silahlarla kırılacağı da benzemiyor. O yüzden geçiyoruz bir taretin başına, başlıyoruz ateş etmeye. Cam hemen kırıklarıyla kurşunlardan ne kadar hoşlanmadığını belli ediyor...

■ Pek fazla uğraşmak gerekmiyor, o kalın cam kısa sürede tuzla buz oluyor. Büyük bir gürültüyle yere inen cam, cama zaten baskı yapmakta olan camı da içeri davet ediyor. Bu sırada camın önünde duran zavallılar da kötü bir ölümlerle karşılaşılıyor ama bize ne, orada durmasalardı!

■ Gördüğünüz üzere yepyeni bir yolumuz var. Belki de kum fırtınası falan olmadı, herkes bir cam patlattı, kum oradan içeri doldu... Olamaz tabii. Oyunda pek fazla bu şekilde kendinize yol açmanız gerekmiyor; bu işi daha çok düşmanlarınızı kumlar altında bırakmak için kullanıyorsunuz ve şunu da bilin ki bu işlem, bir grup düşmandan kurtulmanın en iyi yollarından bir tanesidir.

► rın ilginç bir şekilde yapay zekalarından son derece memnun kaldım. Kendilerini savaşın ve kurşunların ortasında çok nadiren atıyorlar, size oyunu oynamanız için şans veriyorlar ve düşmanları sırtınızdan çekmekte de ustalar. İşin güzel tarafı bu arkadaşlara çok basit komutlar da verebiliyorsunuz. Bunlardan bir tanesi yer yer de bize ekranın ortasında bir komut olarak sunulan "Stun" hareketi. Orta mouse tuşuna sadece bir kez basarak gerçekleştirilen bu hareket ile düşmanların gözünü bir süreliğine kör eden bir "flash bang" bombası atıyor arkadaşlarımız ve seçtiğimiz noktadaki düşmanlar bir süreliğine sersemliyor. İkinci örnekte de bir düşmanın üzerine gelip orta mouse tuşuna uzunca süre basınca, takım arkadaşlarımız o kişinin peşine düşüyor. Eğer yüksekte bir yerdeyse tetikçi tüfeğini kullanıyorlar, sessizce halledilmesi gerekiyorsa silahlarına susturucu takıyorlar... Takım arkadaşlarımızın bu şekilde akıllıca hareket etmesi de çok güzel bir hareket olmuş. Yalnız bu olayı Assassin's Creed'deki yardımcı suikastçıların kullanımıyla karıştırmamak gerekiyor. Orada suikastçıları resmen bir silah gibi kullanmak mümkündür fakat Spec Ops'ta savaşlar o kadar hızlı ilerliyor ki arkadaşlarınızın bir düşmanın üzerinde yoğunlaşmasını isteyecek vaktiniz bile olmuyor. Bazen de şöyle bir durum oluyor, takım arkadaşlarınızdan bir tanesi fazla yaralanıyor ve olduğu yerde yardım beklemeye başlıyor. Yine burada da sağ kalan diğer takım arkadaşınızı, diğerini iyileştirmesi için yönlendirebiliyorsunuz. (Ya da bunu kendiniz yapıyorsunuz.)

Saklanamazsın!

Olayın bundan sonrası saf aksiyon. Siperden kafanı

çıkartmadan ateş et, kafanı çıkartıp ateş et, zum yaparak ateş et, taretin başına geçip ateş et... Oyunda bir cihazı kullanmanız gereken bir yer neredeyse yok, bulmaca deseniz hiç bulunmuyor... Çeşit çeşit silahla, çeşit çeşit düşmanı öldürüyorsunuz, olan biten bu.

Yalnız bundan önce Spec Ops: The Line'in çok önemli bir özellik olarak lanse ettiği, "çevreyi lehimize kullanabilme" durumunun oyunda nasıl işlendiğine bakmak gerekiyor. Eğer dergideki ilk bakışları ve haberleri okuduysanız, oyunda düşmanlarımızı kurşunu onların vücuduna deşirmeden de onlardan kurtulabileceğimizden bahsetmiştik. Bu durum oyunda yer almış ama o kadar eser miktarda ki maalesef oyun boyunca genellikle sıradan bir aksiyon oyununda yaptıklarımızı yapıyoruz.

Zaman zaman bakıyoruz, düşmanlar tamamıyla camla kaplı bir zeminin üzerinde durmuş, bize ateş ediyor. Tek bir kurşunla camı kırıyor ve düşmanın aşağı düşmesini sağlıyoruz. Bazen de içeri sızmak için fırsat bekleyen bir kum yığınının önünde duruyorlar, kumu tutan bölgeyi birkaç kurşunla yıkıyoruz ve kum, düşmanlarımızı yutuyor.

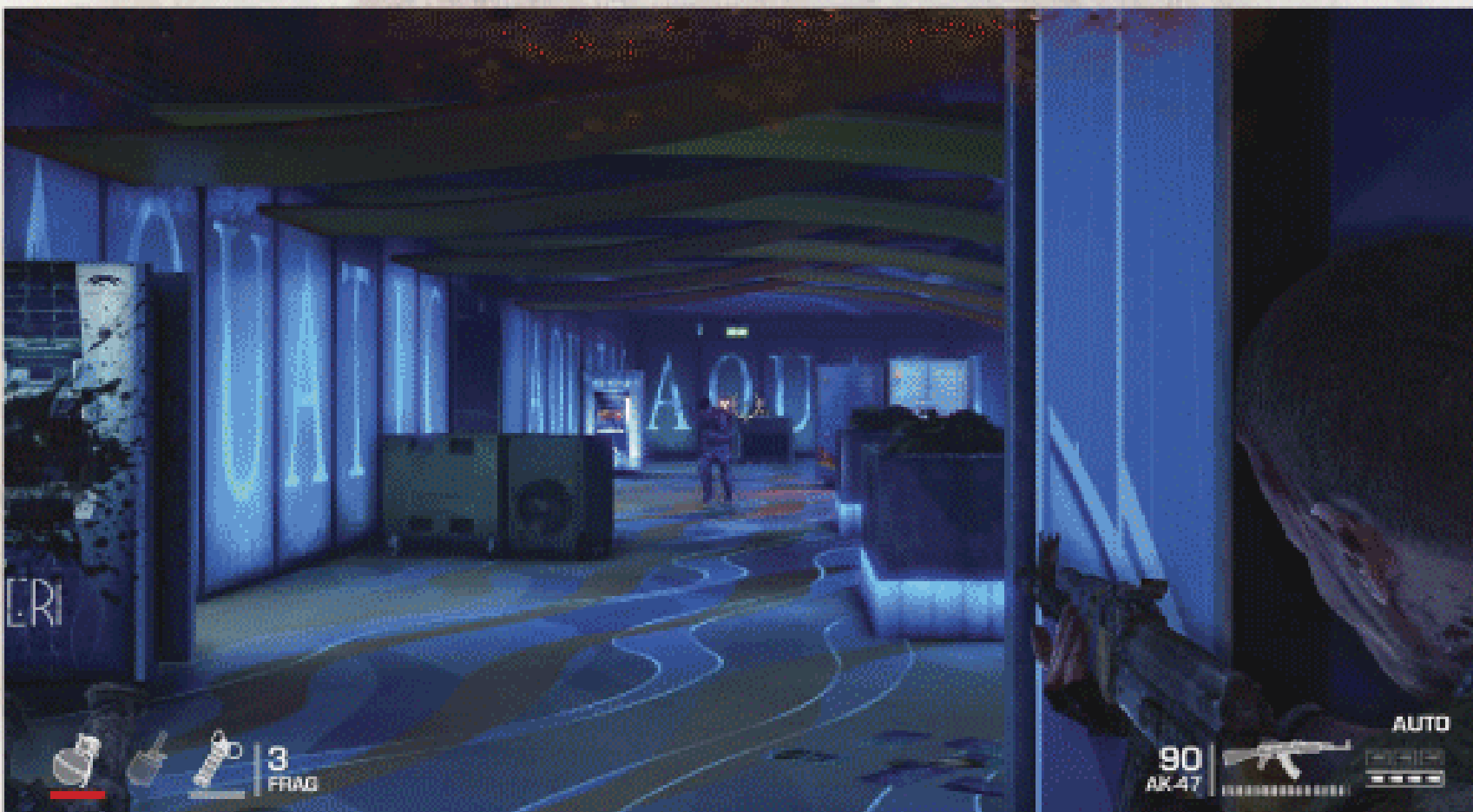
İnfaz

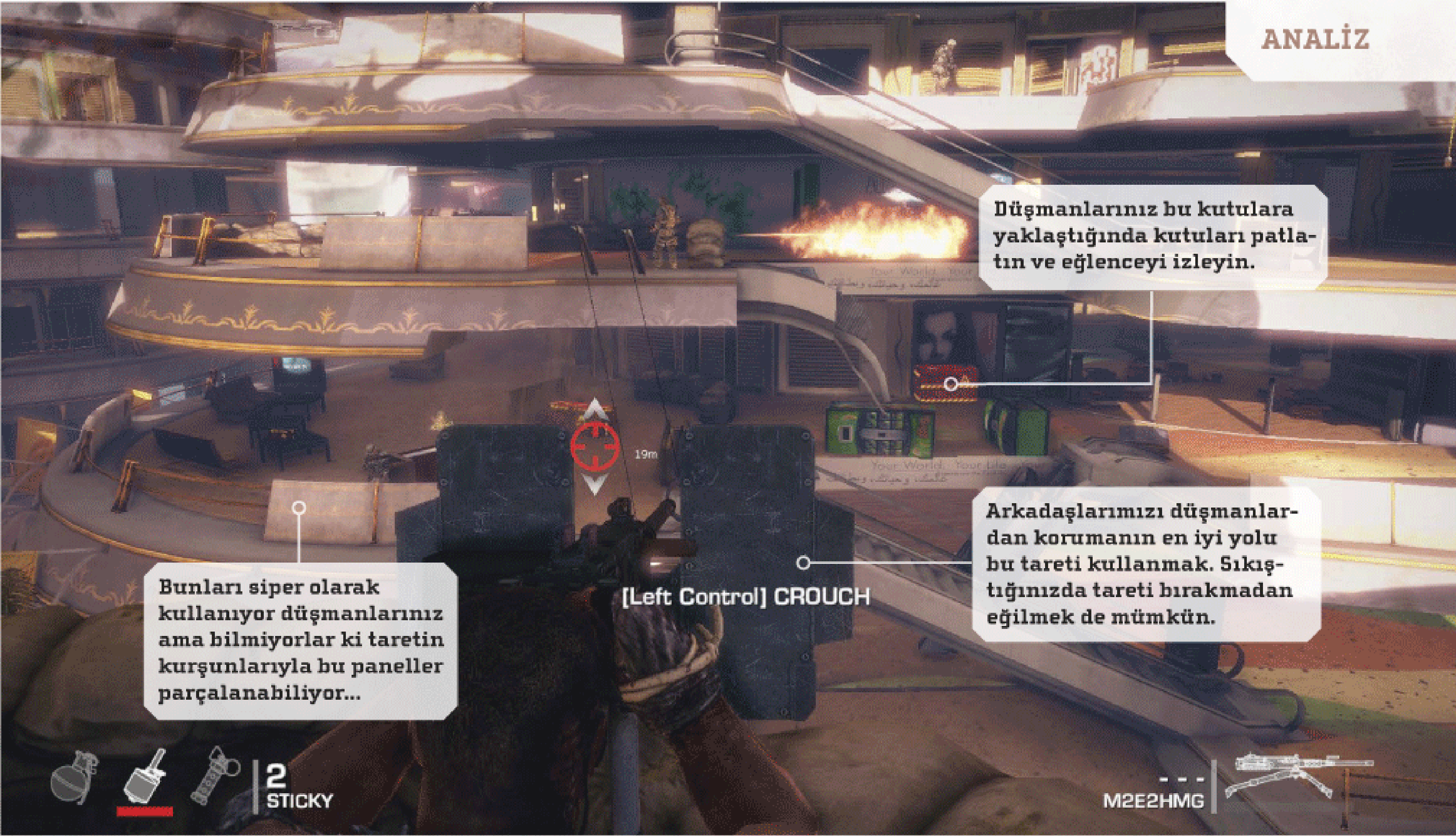


Çoğu oyunda düşmanlarınızı kurşunla doldurmaya başladığınızda, ayağından da olsa, kolundan da olsa, sonunda yere yığılır ve ölür. Spec Ops: The Line bu konuya farklı bir bakış açısı getirmiş.

Burada eğer düşmanınızı hayati yerlerinden vurmazsanız, yerde can çekişmeye başlıyorlar. Bu sırada size hiçbir şekilde karşı atakta da bulunamıyorlar ve onları aslında etkisiz hale getirmiş oluyorsunuz. Ne var ki bu can çekişen adamların yanına giderek onları infaz etmeniz, acılarına son vermeniz de mümkün.

PC'de sol shift tuşuna basarak gerçekleştirilen bu hareket sonucunda kahramanımız Walker, düşmanını farklı birkaç şekilde ortadan kaldırıyor lakin bu özellik oyuna, sadistçe bir zevk alın diye konulmamış. Onları bu şekilde öldürmenin size rastgele cephane ve ekipman olarak geri dönüşü var ve oyundaki cephane kıtlığı göz önünde bulundurulunca, infaz edilmeyi bekleyen düşman gördüğünüzde gerçekten seviniyorsunuz. "Sadism with benefits..."





Bunları siper olarak kullanıyor düşmanlarınız ama bilmiyorlar ki taretin kurşunlarıyla bu paneller parçalanabiliyor...

[Left Control] CROUCH

Düşmanlarınız bu kutulara yaklaştığında kutuları patlatın ve eğlenceyi izleyin.

Arkadaşlarımızı düşmanlardan korumanın en iyi yolu bu taretı kullanmak. Sıkıştığınızda taretı bırakmadan eğilmek de mümkün.

Çevredeki patlamaya müsait nesnelere de düşmanlardan kurtulmak için iyi bir yol lakin bu tip ortamların hem sayısı az, hem de çatışmanın ortasında nereden kum akıtılabilirsiniz, nereye ateş etseniz düşmanların kafasına moloz yığını dökülür, anlamak çok güç oluyor. Bu da geriye biraz sıradan bir aksiyon kalmasına neden oluyor...

Bu savaşta elbette ki en büyük yardımcımız da silahlar ve çok takdir ettiğim bir olayla karşılaştım bu noktada. Oyunda adı birbirinden farklı ama kullanılış şekilleri aynı tonla silaha yer verilmemiş ve bu da bazı silahları yanınızda taşıma isteği uyandırmış.

Mesela bir M16 ve bir tane de tetikçi tüfeğiyle dolaşmak oyun boyunca başarılı olmanızı sağlıyor fakat bir tane 417 bulup bunun hem otomatik kullanım özelliği, hem de yüksek oranda zum yapabildiğini göz ardı edemiyorsunuz ve silahınızı değiştiriyorsunuz. Ardından önünüze bir pompalı tüfek düşüyor ve bir bakıyorsunuz, bununla yakın ve orta mesafede düşmanlarınızdan bir çırpıda kurtulabiliyorsunuz. Desert Eagle buluyorsunuz, tek vuruşta Headshot yapınca gaza geliyorsunuz, .44 Magnum ile düşmanlarınızın büyük kurşunlara karşı nasıl çaresiz kaldıklarını gözlemlenizle görebiliyorsunuz.

Silah çeşidi çok makul bir sayıda ve cephane sıkıntısı yüzünden de sürekli silah değiştirmeniz gerekiyor. Evet, oyunda gerçekten cephane açısından çok büyük bir problem var ve sevdiğiniz bir silahın cephane uzunca bir süre karşınıza çıkmayabiliyor. Bu da zaten farklı silahları tecrübe edebilmemiz için iyi bir zemin oluşturuyor.

100. kattan aşağı...

Oynanıştaki çeşitliliğe dair neler var elimizde diye düşünüyorum ve ilk olarak aklıma bir yerlerden ip bağlayıp aşağı inmek geliyor. Fakat bu örneği verdikten sonra da diyorum ki "Bu bir çeşitlilik değil." Oyunun bir bölümünde, bir havan topu ile ortalığı yakıp yıkıyoruz. Bunu yaparken de fırlattığımız bir tepe kamerasından yardım alıyoruz. Düşünün ki Call of Duty oyunlarındaki, predator misali, renksiz bir ekrandan düşman avladığımız o bölümler... Burada çarpıcı olan şey oynanış değil zira kırmızıyla çerçeveli hedeflere tek bir tuşa basıp bomba yollamanın pek bir heyecan veren tarafı yok. ▶





▣ Arkanıza bakmadan koşmanız gereken bir an.

Kum fırtınası



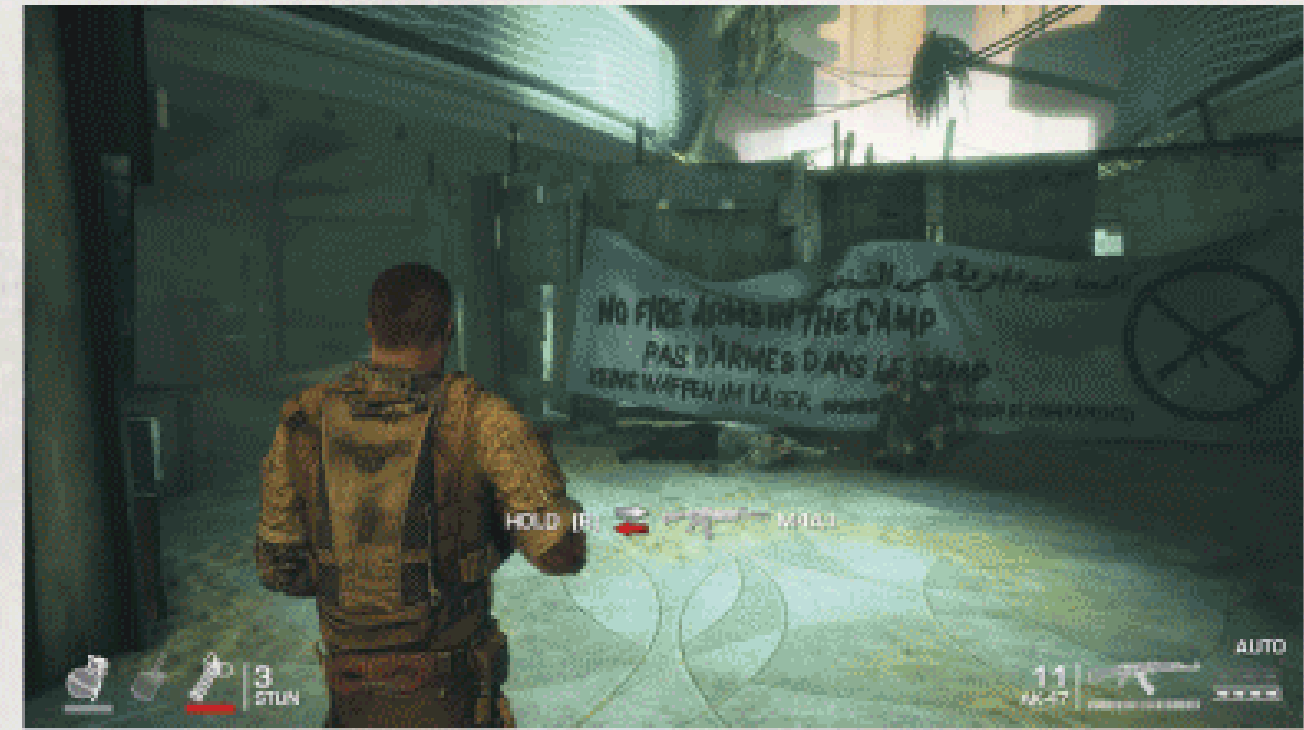
Bir tane kum fırtınası çıktı ve şehri yuttu diye başka kum fırtınası çıkmayacağını mi sanıyorsunuz? Lütfen naif olmayın... Dubai'de ve çevresinde sürekli kum fırtınaları olmakta ve buna oyunda da değinilmiş.

Oyunun bazı kısımlarında, büyük bir savaşın içerisindeyken veya sadece dümdüz ilerlerken, ufuktan bir fırtına gelmeye başlıyor. Yaklaşıyor, yaklaşıyor ve etraf bir anda kızıl bir kumla kaplanıyor. Göz gözü görmüyor burada ve karakteriniz de koşmayı bırakıp yüzünü kapatıyor. (Aynı şekilde arkadaşlarınız da.)

Sanıyorsunuz ki savaş burada sona erer, herkes bir yerlere saklanır lakin öyle bir şey olmuyor. İnsanlar bu fırtınalara adapte olmuş ve size karşı koymaya devam ediyorlar. Evet, belki savaşlar aynı hızda devam etmiyor ama düşmanlarınız karşınıza çıkmaya devam ediyor. Onları ancak birer silüet olarak görebiliyorsunuz ve bayağı dikkatli olmanız gerekiyor zira yine gözünüzün yaşına bakmıyorlar. Kum fırtınaları neyse ki çok uzun sürmüyor ve genellikle birkaç dakika içerisinde her şey normale dönüyor.

► Buna karşın o bombala işleminin sonucunda yola açtığınız şey pek bir çarpıcı. (Oynayınca göreceksiniz.)

Taretlerin başına geçip düşman avlamayı da geçiyorum, onda da pek bir numara yok (Eğilip taretleri kör atışta kullanmak ilginç olmuş ama...) fakat oyunun bir kısmında, su dolu tankerleri korumak için bir bomba atarla tankerlerin yanında ilerlediğimiz bölüm hiç de fena değildi. Üstelik zorluk seviyesi de gayet iyiydi, birkaç tekrar istedi o bölüm.



Hazır yeri gelmiş, zorluk seviyesini de konu etmek gerekiyor. Oyunu orta zorluk seviyesinde oynadığınız takdirde, biraz özensiz oynadığınızda hemen geri dönüşünün olduğunu göreceksiniz. Walker kurşunlara pek fazla dayanamıyor ve özellikle siper almadığı anda direkt olarak yere iniyor. Zorluk karşılaştığınız düşmanlara göre de farklılık gösteriyor. Oyunun başlarında çapulcudan bozma adamlarla mücadele ederken, daha sonra tam donanımlı askerler karşınıza çıkıyor, bunların kurşun geçirmez yeleklieleri geliyor, üstünüze koşup bıçağı boğazınıza saplamak isteyen "Bayonet Runner"larla karşılaşılıyor ve nihayetinde elinde ağır makineli tüfek taşıyan ve bir bomba imha uzmanına benzeyen "Heavy"lerle mücadele ediyorsunuz.

Bu son düşman tipi hakkında birkaç söylemek istediğim var. Sakın bunlarla yüz yüze karşılaşmayın. Siperden burnunuzu bile uzatmayın ve mutlaka bombalarınızı kullanın. Frag Grenade'ler ve Sticky Bomb'lar bu düşman tipine gayet iyi etki ediyor ama genelde bir tanesini indirmek için iki tane bomba kullanmanız gerekiyor. Eğer bir bomba işi görmedyse ve başka bombanız yoksa, o ağır ağır ilerlerken elinizdeki en güçlü silahla yanından veya arkasından yaklaşarak kur-



şunları saydınız; eninde sonunda yere inecektir...

Çokluk

Tek kişilik oyun 15 Chapter'da bitiyor, bu da 6-7 saat tutuyor. Sonra açıyorsunuz multiplayer kısmını, bakıyorsunuz oyuncu yok, gidip bir çay koyuyorsunuz. Multiplayer kısmı ben denediğim sıralarda biraz boştu lakin şu sıralar biraz toparlanmış olabilir.

Ne var ki multiplayer, maalesef pek az eğlence vaat ediyor. Hele CoD'den, BF3'ten sonra... Hiç olmamış. Bir kere haritalar heyecan verici değil. Sürekli dışarıda, kumlar ve yıkıntılar arasında diğer oyuncuları avlamaya çalışmanın getirdiği eğlence en fazla 15 dakika. Seviye atlamak ve yeni perk'ler almak, silahları geliştirmek, farklı ekipmanlara ulaşmak ve kozmetik değişiklikler yapmak da mümkün elbette ama bunun eğlencesi de yine 15 dakika!

Standart deathmatch maçlarının yanında bir tane heyecan verici mod bulunuyor, o da Buried adını taşıyor. Burada ikişerli dört takım hem kendi üslerini korumaya çalışıyor, hem de karşı takımlarını patlatmaya uğraşiyor. Bayağı aksiyon dolu bir mod, oynanırsa ancak bu mod oynanır.

Çöl manzarası

Oyunun PC versiyonunu test etmiş olan ve oyunu Xbox 360'da bir süre denemiş bir insanoğlu olarak söyleyebilirim ki oyunun PC versiyonu zaman zaman daha iyi görünüyor. Tabii sevgili yapımcılar yine grafik ayarlarını



Üçüncü türle yakınlaşmalar.

yine sınırlandırmış ve Anti Aliasing'le bile oynayamıyoruz ama buna rağmen, tüm ayarları yukarı çekince gayet iyi bir görsellik söz konusu oluyor. Oyunda bug'lar da bulunuyor tabii ama bunlar genellikle düşman modellerinin ölürken ellerini kollarını nereye koyacağını bilememelerinden kaynaklanan veya çömeldikleri halde arabanın üzerine çıkan modeller gibi sorunlardan oluşuyor. Çevre elemanlarının garip kırılmalar yapması veya olmaları gerektiğinden farklı olmaları gibi sorunlarla karşılaşmadım. Hatta yer yer ışıklandırmalara da büyük hayranlık duydum. Özellikle bir iç mekandan dışarı çıkmaya yakın güneşin içeri girişi veya genel olarak camdan süzülen ışıkların getirdiği atmosfer gerçekten çok iyi.

Anlattım, güzel konuştum ama bu oyunu maalesef bir yere kadar beğenebildim. Oynanmasına oynanıyor fakat yapay bir eğlencenin içindeymişim gibi hissettim hep. Konu, olayların sonunda ne olacağına değer bir merak uyandırıyor ama işleniş açısından bir etkileyciliği yok. Aksiyon deseniz, tonla oyunda aynısını gördük zaten. Kum fırtınası konsepti de bir yere kadar eğlendiriyor... Dolayısıyla bu oyunu ancak ve ancak şu sıralar kendini oynatacak bir aksiyon oyunu arayanların tercih etmesi gerekiyor bana sorsanız. Oyun dünyasına pek bir yenilik getiremediği gibi hayatınıza da çok büyük bir eğlence getiremiyor maalesef. Bu gerçekler moralinizi bozmuyorsa, bu oyun da bozmayacaktır... ■ Tuna Şentuna

Spec Ops: The Line

- + Az da olsa çevreyi patlatmak eğlenceli, silah çeşidi tam ayarında, aksiyon sağlam.
- Atmosfer biraz zayıf. Sıradan bir aksiyon oyunundan ötesini vaat eden özellikler yok.

7,5





Yapım Funcom
Dağıtım Electronic Arts
Tür MMO
Platform PC
Web www.thesecondworld.com

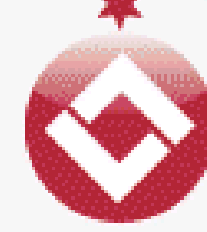


Ani Kaçış

TSW'de bulunan bug'ların en sinir bozanlarından bir tanesi de "evade" bug'ı. Uzun süre World of Warcraft oynayanların yakından tanıdığı bu tıkanma yüzünden, düşmandan darbe alırken kendisine hiçbir şekilde zarar veremiyoruz. Ne hikmetse düşman bize alakasız mesafelerden vurmaya devam edebiliyor.

The Secret World

Ayak bastığımız fantastik dünya

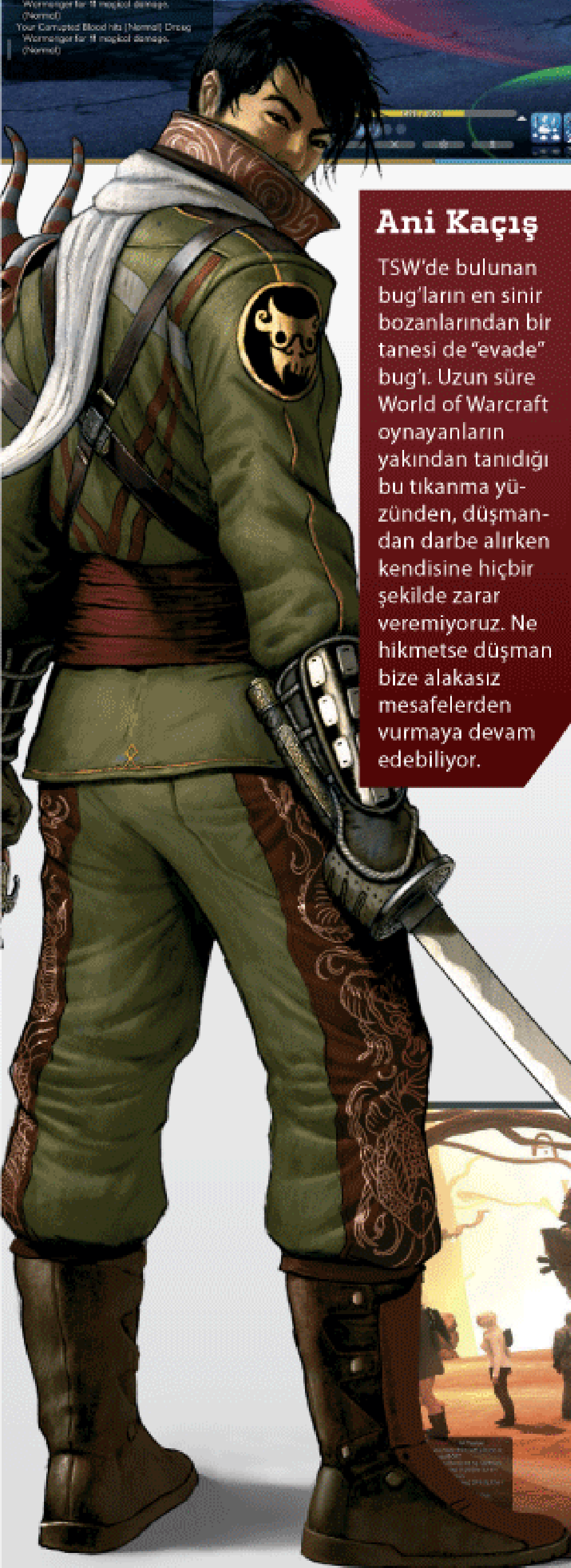


"Fantastik" denildiği zaman aklımıza genelde ya kılıçlar ve ejderhalar ya da bilimkurgu geliyor. Kimileri için bilinen dünyanın ormanlarından bir Elf görmek, kimileri içinse üçüncü türden görüşmeler yapmak bambaşka dünyaların kapılarını aralıyor. Ne yazık ki bir süredir oyun dünyası, bu iki büyük fikir altında ezilmiş durumda. Birçok yapım çıkıyor piyasaya ama hepsi birbirinin aynısı. Yine de geçen zaman içerisinde benzeri fikirlerin artık tıkanma yaşadığını herkes görmüş durumda olacak ki yenilikler birbiri ardına geliyor. Hem eski seriler, hem de daha önce adı hiç duyulmamış oyunlar farklı fikirlerle karşımıza çıkmaya çalışıyor... The Secret World de (TSW) bu bu farklı fikirlere dahil olan bir yapım. Biz o bilindik klişelerden alıp çok daha gerçekçi bir dünyanın içerisine sokuyor...

Gerçek?

Şimdi tüm o izlediğiniz korku filmlerini, zombileri ve benzeri aslında dünyamızda olmayan ama sanki yanı başımızda gibi gösterilen olayları bir düşünün... (Uzun cümle oldu ama düşündüyseniz devam ediyorum...) Hah, işte tüm o düşündükleriniz bu oyunda bulunuyor. TSW'nin diğer MMO'lardan ve hatta tek kişilik oyunlardan ayrılan en önemli noktalarından bir tanesi bu bence. Halihazırda bulunan dünya üzerinde, birçok farklı olayın olduğu bir

yer içerisinde oyuna başlıyoruz. Farklılıklar ve benzerlikler, seçeceğimiz fraksiyon ile başlıyor. Oyunda seçilmeyi bekleyen üç farklı taraf var. Seçim yapmadan önce birer video izlemek suretiyle tüm detayları öğrenebiliyoruz ki benim için güzel bir başlangıç oldu diyebilirim. Illuminati, Templar ve Dragon olarak bölünen üç tarafın da birbirinden farklı dertleri var. Tabii ki bizim için asıl belirleyici nokta, nasıl bir yapı içerisinde oyuna dahil olmak isteyeceğimiz. Kısaca, gerçekten çok uzatmadan taraflara değinmek gerekirse Illuminati, dünya üzerindeki uyuşturucu ve fuhuş pazarını elinde tutan bir yapılanmaya sahip; yani zaman içerisinde gerçekleri gün yüzüne çıkarmış anladığım kadarıyla. Templar, 800 yıl önceki olaylardan hala derslerini alamamış bir grup inanandan oluşuyor. Dragon ise Uzak Doğu'dan bağlanıyor programımıza ve gittikleri her yere kaos götürüyor. Yaptığımız seçiminin ardından detaylı bir karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Sekiz farklı kafa, 13 farklı ten rengi, yedi adet göz, 12 adet göz rengi, yedi farklı burun, yedi farklı dudak ve yedi farklı çene derken ben oyunu kapatıp gidiyorum zira karakter yaratma menüsü gerçekten bayağı detaylı.





“Why Y.M.C.A?” diye-
rek başladığımız şarkı-
mıza sonradan iki kişi
daha eklenecek...

Bilmem açıklayabildim mi. Sadece karakterimizin fiziksel görünüşüyle de kalmıyor, kendisini bir güzel giydireyoruz. Aksesuar, üst, pantolon, ceket ve ayakkabı seçenekleri arasından giydirdiğimiz karakterimiz artık kullanıma hazır durumda. Ben şahsım adına verdim kendime inancı, dayandım kılıçlara kalkanlara ve bir Templar açtım. Şimdi size anlatacağım, inancımız ve peşinde olduğumuzla alakalı... (Gereksiz gaz işte, tam tipik Templar modeli, 800 yıldır aynı!)

Safkan

At gibi bir giriş oldu temelde ama gerçekten de bir Templar olarak safkanlığımız yok değil. “Olayımız, dünya üzerinde büyük bir temizlik yapmak.” diyerek genellemek istiyorum, aksi halde sayfalarca senaryo yazabilirim. TSW'nin gerçekten yaptığı iyi işlerden biri senaryo ve oyuncuyu senaryo akışı içerisinde bırakmak. Tanıştığımız her karakterin kendine özel seslendirmesi olması, oyunun 33 GB'lık dosya boyutunu bize kısa sürede açıklıyor. Neredeyse tüm NPC'lerin bize söyleyecek bir şeyleri olduğu gibi, görev veren NPC'lerden görev almak istediğimiz zaman anında demo giriyor. Açıklaması kısa bir şekilde yazılan görevimizse tüm detaylarıyla açıklanır hale geliyor. Bu durumun çok sayıda görev için geçerli olduğunu düşünürseniz, ne demek istediğimi daha net bir şekilde anlayacaksınız. Tabii ki uzun konuşmaların hakim olduğu oyun, detayları merak edenler için gerçekten uzun bir oynanış süresi vaat ediyor. Konuya görevlerden girdim, bari görevler üzerinden gideyim. Toplamda beş farklı görevi aynı anda alabiliyoruz. Genel olarak yeterli olan bu sayı, karşımıza çıkan görev miktarını görünce bir noktadan sonra oyuncuyu zorlayabiliyor. Aldığımız görevler artık alışık olduğumuz üzere, içerisinde bulunduğumuz haritaya anında işaretleniyor ve ne yapacağımız ara birimin sağ tarafında yazıyor. Alınan her



görevin zorluk seviyesi de belirtiyor ki ne ile karşılaşacağımız az çok belli olsun... Sonuç olarak görevlerimizi yaparken hiç zorluk çekmiyor, kesin ve net adımlar atarak ilerleyebiliyoruz. Gelelim seslendirmeye. TSW'nin bir diğer başarılı olduğu nokta kesinlikle seslendirmeler. Zombilerle dolu günümüz dünyası için gerçekten harika müzikler seçilmiş; gerilimin ve aksiyonun aynı tonlarda bu kadar iyi verildiği az oyun gördüm gerçekten. Karakter seslendirmelerinin yanı sıra düşmanlarımızdan gelen sesler de gerçekten dikkat çekici. (Dikkatçekici! Hep yapmak istemiştım.) Oyunun başından sonuna kadar görmekten sıkılacağımız zombilerin çıkardıkları o böcü sesi, bir noktadan sonra öyle tüy ürpertiyor ki anlatamam. Böyle yanlarından geçtikten sonra “acaba o agro bana döndü mü” diye gerim gerim geriliyor insan. Haricinde oyunda kullanılan silah ve büyü sesleri de gayet başarılı ki toparlayacak olursam TSW, ses efektleri ve ses kullanımı konusunda büyük puanlar toplamayı başardı benden. Çok güzel ve düzenli bir sırayla gittiğimi fark ettim ve hemen grafiklere yönelmek istiyorum. TSW, günümüzdeki birçok oyundan daha kaliteli bir grafik motoruna ve bununla beraber grafik detayına sahip. Birçok detayın rahatlıkla görülebildiği oyun, arka - üst kamera açısından oynanıyor; hatta kamera açısı, alışık olduğumuzdan birazcık farklı ve bu sayede çok büyük bir görüntüyü ekranımıza sığdırabiliyoruz. Konuşma dolu bir oyunda, hareket eden dudaklar görmekse gerçekten ilginç ve farklı bir detay oldu benim için. ▶

Alternatif

Anarchy Online
Age of Conan: Rise of the Godslayer
Star Wars: The Old Republic

İşte bir silahım varken, iki silaha geçtiğimiz o emsalsiz anlardan bir tanesi.

Fizik

Düşmanlarımız genelde bizi takip etmekle yükümlüler, bu bilindik bir gerçek ama TSW'de kullanılan fizik motoru sayesinde biz kaçarken her şeyin içinden geçip bir anda yanımızda bitmiyorlar. Bunun yerine eğer yollarına bir çit çıkmış ve biz üstünden atlayıp geçmiş isek onlar da gerip dönüp çitin etrafından dolaşmak sureti ile yanımıza geliyorlar.

Yetenek gerçekten sizsiniz

Oyunda çok fazla sayıda yetenek ve yine çok fazla sayıda kullanılmayı bekleyen silah bulunuyor. Bir Templar olarak beni önce bir güzel gaza getirdiler, sonra da tavandan aşağıya asılmış zombimsi yaratıklar üzerinde seçeceğim yetenekleri kullanmamı istediler. İlk olarak büyü tarafından bahsedeyim. Elementalism, Chaos ve Blood Magic olmak üzere toplamda üç farklı büyü sınıfı söz konusu. Elementalism, sağa sola ateş topu ve benzeri element bazlı büyüleri yağdırmamıza olanak tanıyorken, Blood Magic "dot" olarak bilinen ve düşmanın üzerinde kaldığı süre boyunca kendisine zarar veren büyü modelini destekliyor. Tabii ki hayat kazandıran büyüleri de unutmamak lazım. Son olarak Chaos, savaş ortasında bir anda elimizde garip silahlar belirmesine imkan tanıyabiliyor. Burada seçtiğimiz sınıf ile alakalı silahları ediniyoruz ve sıra geliyor yakın dövüş ile menzilli silahlara. Yakın dövüş silahları Fists, Hammers ve Blades olarak üçe bölündüğü gibi menzilli silahlar da Assault Rifles, Pistols ve de Shotguns olarak bölünmüş.

Şimdi kafanızı karıştırmadan TSW'de bulunan yetenek puanı sistemini anlatmaya çalışacağım. "Temelde bir seviyemiz yok." dersem çok da abartmış olmam. Bunun yerine karakterimiz iki farklı dalda gelişiyor. Bunlardan birisi AP, diğeri de SP. Görev yaptıkça ve düşman öldürdükçe artan bu iki farklı seviyeden SP daha zor artan kısmı oluşturuyor. Yakın silah, menzilli silah ve büyü üçlüsünün yanında bir de Talismans kısmı bulunan SP, her seviyesinde bize bir puan kazandırıyor. İlk başlarda fazlasıyla işe yarayan bu tek puan, sonraki yeteneklerin ileri seviyelerde daha çok SP istemesiyle insanı delirtiyor. Sanıyorum bir örnek vermem lazım. Magic kısmında az önce de söylediğim gibi üç farklı seçenek var. SP içine her bir büyü gücü, daha doğrusu her yetenek iki ana dala ayrılmış durumda. Misal ilk SP seviyemde Magic kısmında bulunan Blood'a gittim. Bu güç kendi arasında ikiye ayrıldı. Bir tarafı büyülerimi daha güçlü hale getirmeye çalışırken, diğer tarafı iyileştirme büyülerimi güçlendiriyor. Bilmem açıklayabildim mi? Başlangıçta bir SP isteyen kutularsa her seviyede bir daha artarak ulaşılması zor rakamlara doğru ilerliyor. Bu kısım işimiz tamamsa geçiyorum AP'ye zira bizi en çok ilgilendireni AP kısmı. Burada da yetenekler aynen SP'de olduğu gibi ikiye bölünüyor fakat bu sefer yeteneklerimizi güçlendirmek yerine kendilerine sahip oluyoruz. Aynı şekilde ilk başta sadece bir AP'ye satın aldığımız özelliklerimiz, her yeni seviyede bir puan artarak ilerliyor. Bu arada yeteneklerimizin hepsi aktif değil. AP ile alacağımız bazı



yeteneklerimiz pasif ki aralarında gerçekten çok güçlü olanlar var. Anlayacağınız ilk başta şöyle bir monitöre bakıp düşündüren ama bir süre sonra rahatlıkla kullanılabilen bir yetenek sistemine sahip TSW. Siz şimdi bu iş tamamdır, çözdük diyorsunuz ya, aslında daha anlatacağım bitmedi. Oyunu bir süre (Şöyle 15 - 20 saat civarı.) oynadıktan sonra ara biriminizde toplamda yedi yeteneklik alanı olan barın dolduğuna şahit olacaksınız. Sakın panik yapmayın çünkü birazdan Guild Wars serisindeki gibi bir oyun düzeyine

İnsan insana karşı



MMO olur da içerisinde PvP olmaz mı? Tabii ki olur. Sudan olur, havadan nem kapar ama olur. Efendim, TSW'nin PvP modeli, "P" tuşuna bastığımız anda açılıyor ve istediğimiz zaman bir PvP oyuna dahil olabiliyoruz. Oyunda şimdilik üç adet farklı PvP alanı mevcut. Fusang Projects, Stonehenge ve El Dorado olarak bölünmüş olan haritalar genelde çok büyükler. Harita üzerinde yapmamız gerekenlerse oyunun hemen başında ya da sağda solda bulunan yerlerden aldığımız görevlerce bize belirtiliyor. Temelde üç PvP görevi bulunuyor. 10 adet düşman ünitesi öldür, bir adet Anima Well ele geçir ve Facility'yi ele geçir, bahsi geçen görevleri oluşturuyor. Genelde büyük sayılardaki grupların dahil olduğu PvP oyun modları, kendi içinde farklı etkileşimlere sahip. Misal düşman birimlerinin yok etmenin yanında, etrafta bulunan bölgeleri ele geçirmek için o bölgeyi koruyan mini boss'ları öldürmemiz gerekiyor. PvP maçlarının sonunda ve de arada yaptığımız görevlerden bolca yetenek puanı topladığımız gibi aynı zamanda da iki farklı "token" elde ediyoruz.





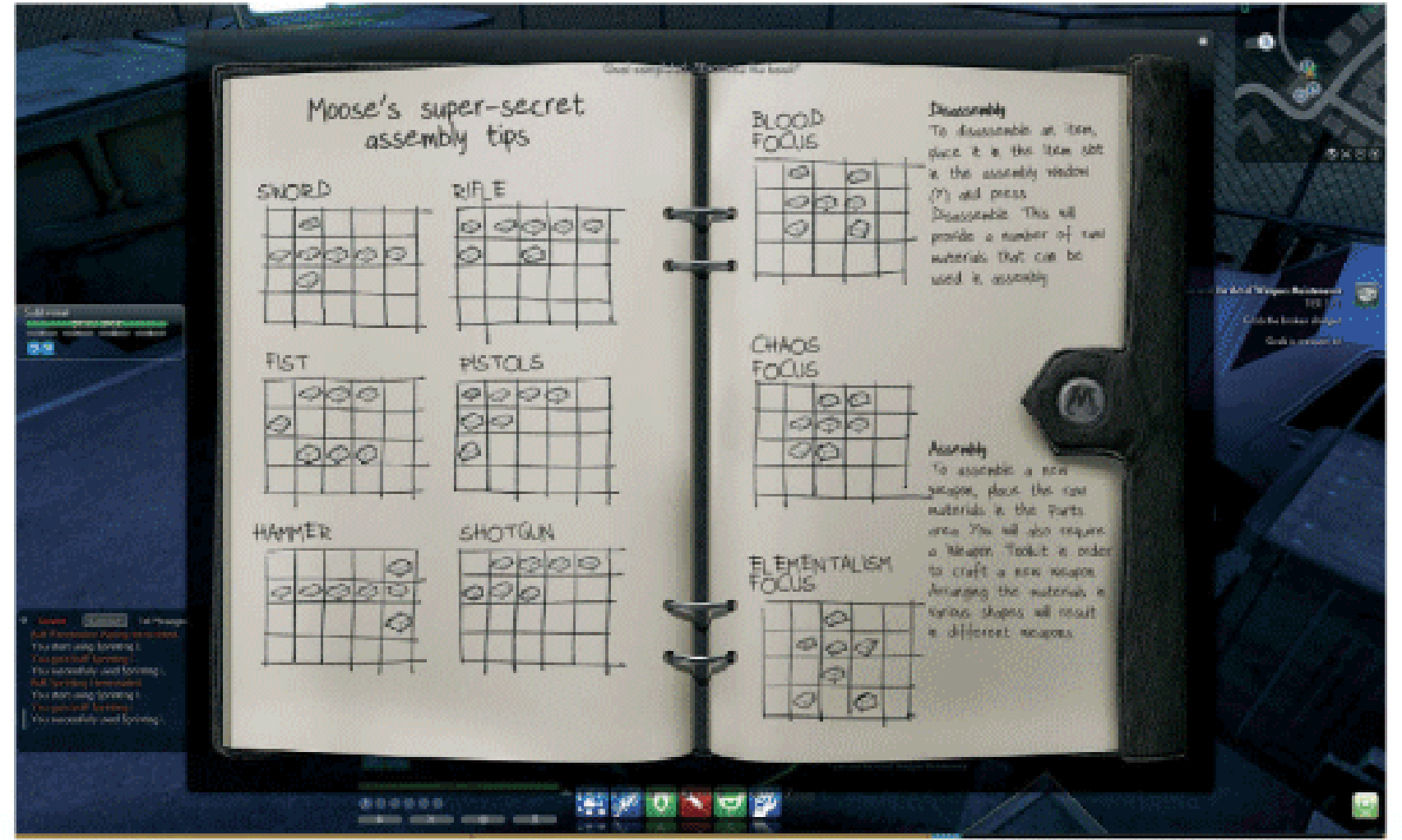
geçeceğiz. Evet, toplamda yedi adet yeteneğe yerimiz var ve yapmamız gereken, bize en uygun yetenek sistemini oluşturmak. Guild Wars'dan farklı olarak ise aynı zamanda yedi adet de pasif yeteneğimizin bulunuyor. Tüm bu kombinasyonları yapmaksa bir noktadan sonra gerçekten zorlayıcı olabiliyor.

Üretim ve daha fazlası

Eh, bu kadar derin bir oyun olur da üretim yapmak olmaz mı? Tabii ki kesip biçmek bizim işimiz diyor ve dönüyoruz çalışma masamıza. Öncelikle bize gereken Tool, yani araçları yok etmemize ve yapmamıza yarayan parça. Bu icatlardan elimizde olduğu sürece mutluymuz. Başlangıçta yine karışık gibi gözükken bir yapı ile karşı karşıyayız ama merak etmeyin, bu kısım da çok kolay. Her üç tarafla da oyunun ilk beş saatlik kısmında nasıl eşya yapabileceğimizi öğrenmiş oluyoruz. Templar'dan başladım, ondan gideyim... Yeteneklerimizin arasında silahlardan materyal çıkarma bulunuyor. Çıkan materyalleriye kendi aralarında birleştirerek daha kaliteli hallerini elde edebiliyoruz. Hammaddelerden yeni cihaz üretmekse gerçekten çok eğlenceli. İlk başta bu işlemi nasıl yapacağımızı öğrenirken bir defter bulmamız gerekiyor. Defter üzerindeki abuk sabuk çizimlerse aslında yapacağımız silah için gereken konumlandırılmaları oluşturuyor. Sağda solda bir yerlerde bulacağınız bir görsele iyi bakın, orada sizler için harika bir ekran görüntüsü yapıştırmış olmam lazım. Bu şekilde durumu çok daha iyi kavrayabilirsiniz. Yaptığımız ve yapacağımız yeni silahlar için fazladan güç vermemiz de olası. Elimizdeki craft eşyaları sayesinde normalde bulunan bir silaha birçok farklı ekleme yapabiliyoruz. Peki, tüm bu eşyaları barındırdığımız eşya çantamız nerede? E burada! Başlangıçta 20 adet yere sahip olan çantamız, kendisine para verdikçe açılıyor. Tıpkı Star Wars: The Old Republic'teki sisteme benzeyen "satın alınabilir çanta alanı" beni çok mutlu eden bir özelliktir. TSW ise bu harika özelliği kullanmakla yetinmemiş, bir de eşyalarımıza daha kolay ulaşabilmemiz için sadece çantamıza özel bir arama sistemi geliştirmiş. Bu sayede direkt olarak eşyamızın ismini yazıp kendisine "laps" diye ulaşabiliyoruz.

Doğu ve Batı

TSW'de bulunan haritalar, açık konuşmak gerekirse bayağı büyük. Karakterimizi yaratıp zombilerin içerisinde düştüğümüz ilk yer, Kingsmouth isimli bölge. Burada bulunan ufak tefek görevlerle resmen oyuna ısındırılıyor, modern bir şehri yürüyen ölümler basarsa iyi kötü



ne olur, onu görüyoruz. Kalan bölgelere bakıldığı zaman küçük diyebileceğimiz ebatlara sahip Kingsmouth, içerisinde birçok görev barındırıyor. Bu bölgede yeterli eşya (Buna "QL" diyoruz.) topladığımız andaysa yeni istikamet Savage Coast oluyor. QL 3 - 5 arası kıyafetlere kavuştuğunuzdan eminseniz bu bölgeye doğru hareketlenebilirsiniz demektir. Korkutucu bir park, fener ve içerisi yaratıklarla dolu bir okul burada bizleri bekleyen tehlikeler arasında yer alıyor. Son olarak geldiğimiz bölgeyse Blue Mountain; yine QL 5 - 6 arası bir eşya donanımız varsa hiç durmadan hareket edin derim. Aynı zamanda Solomon Island isimli bölgenin de son bölgesi olan Blue Mountain'de en çok zorlanacağımız nokta bir silah bulmak olacaktır. Eğer düşmanlardan gerektiği gibi vuran bir silah bulamazsanız, size güzel bir tavsiye vereyim: Solomon Island'da bulunan Council of Venice vendor'u, aradığınız cinsten bir silahı size çok da pahalı olmayan bir fiyata satacaktır. Demedi demeyin, bu cihaz QL 6 kategorisine giriyor ve bir sonraki bölge için büyük rahatlık sağlıyor. Benim hesapladığım kadarıyla 20 - 25 saatlik bir oyun deneyiminin ardından sonunda bambaşka bir ülkeye geçiyoruz: Mısır... Scorched Desert, buradaki ilk alanımız. Eğer Kingsmouth'da bulunan Drown of the Night ana görevini tamamlarsanız, kapıları sizin için açılacaktır. Aksi halde buraya gelmenizin imkanı yok. O ilk karanlık haritaların ardından bir anda bu kadar güneşli bir yerle karşılaşmak gerçekten ilk etapta garip geliyor ama bir yandan da oyunu daha oynanabilir hale getiriyor. Yaratıklardan direkt olarak QL 6 eşya düşmesiyse oynanabilirliği büyük ölçüde artırıyor ve Blue Mountain'e göre çok daha hızlı yol kat edebiliyor. Bu ülkedeki en büyük sorunsal içerisinde fazlasıyla bulmaca barındırıyor olması. Bir noktadan sonra sıkılmak sizin elinizde ama bence birazcık üzerine gidildikten sonra çözülmeyecek gibi değil. Saatlerimizi harcadıktan sonraysa geçeceğimiz yeni haritanın ismi City of the Sun God. TSW, bu noktadan sonra bayağı hızlanıyor açıkçası; düşmanlarımızdan düşen eşyalar QL 8 - 9 seviyesine fırladığı gibi, karakterimiz de bir o kadar güçleniyor. Özellikle bu haritada herkes parti kuruyor ki bu da birçok görevi ▶



ANALİZ

Bazı düşmanlarımız sadece zombiyken, bazıları daha da evrimleşmiş durumda. Karşınızdaki arkadaş, ilk zor görevlerden birisine ait.

Kullandığımız yetenekler, özelliklerine göre farklı renklerle gösterildikleri gibi, sol tarafta karakterimizin, sağ taraftaysa rakibimizin durumunu net bir şekilde görebiliyoruz.

Grafikler zaman zaman harika gözükebiliyor. Özellikle kameraya doğru oynayan bu ateş huzmesi, fazlasıyla heyecanlanmamı sağlayan anlardan sadece bir tanesi.



Vuruş

Yakın savaş, TSW'nin kaçınılmazlarından bir tanesi. Siz ne yaparsanız yapın, o savaşlar hep yakın temas ile bitiyor. Düşmanlarımızıza bizi öldürmek için bir dizi özel vuruş kullanıyorlar. Bu vuruşlar esnasında yapıcaıkları saldırının yayılacağı mesafe büyük bir daire ile çiziliyor. O anda kaçtınız kaçtınız, yoksa akabinde başınıza büyük bir zeval gelebilir.

► çok daha hızlı geçmemizi sağlıyor. Mısır'daki piramitleri görüp Ra'ya da selam verdikten sonra kötülüklerin hem anası, hem de babası olan Transylvania'ya geçiyoruz. Burada daha önce hiç görmediğimiz bir özellik ile karşılaşıyoruz ama yeterince spoiler verdiğim için burada çenemi tutuyorum. Besieged Farmlands olarak bilinen ilk harita, bizi karanlık bir dünyanın içerisine çekiyor. Hemen akabinde oyunun net bir şekilde en çok ve en zor bulmacaları bulunan Mortal Sins senaryosuyla burun buruna geliyoruz. Az önce devam edin dediğim insanlar; işte burada gerçekten ter dökmek gerekiyor. Yani oyunu bırakmak için gerçekten yeterli! The Shadowy Forest haritası kısa olduğu kadar zor da bir harita. Oyunun son görev bölgesiyse Carpathian Fangs isimli harita. İçerisi tamamen vampirler ve devler ile dolu olan bu bölge, barındırdığı görünmezlik görevleriyle dikkat çekiyor.

Hayat zindan olsa

Birçok MMO'nun merkezinde bulunan zindanlar, TSW'de de bulunuyor; zaten sanıyorum artık zindansız MMO yapılamaz hale gelmiş durumda. Polaris Dungeon, karşı karşıya kalacağımız ilk zindan. Kingsmouth'da bulunan Orochi gurubuyla konuştuktan sonra girebildiğimiz zindan, aynı zamanda Dead in the Water görevini de tamamlamamıza olanak tanıyor. Toplamda altı farklı boss barındıran zindan, üçüncü boss'uyla dikkatleri çekiyor. Bir anda sudan çıkmış balık gibi oldum kendisiyle karşılaştığımda. Bu dakikaya kadar patır patır yaratık kesen ben, The Varangian isimli şahista tıkanırdım. Tıkanmak ne kelime; üç tane farklı parti değiştirdim de ancak kesebildik. Kısacası kendisi karşılaştığımız ilk gerçek boss. Açıkçası bu dakikaya kadar oyun beni fazla etkileyememişti ama bir anda onlarca farklı taktik ile boğuştuğumu görünce büyük keyif aldığımı itiraf etmeliyim. Sizlerle paylaşacağım ikinci zinda-

nımın ismiyse Hell Raised. Savage Coast bölgesinde bulunan zindana girmek için en az QL 4 - 5 seviyesinde eşyaya ihtiyacımız bulunuyor. DPS için çok büyük bir önem taşımasa da tank ve healer sınıflarının gerçekten donanımlı olması gerekiyor, aksi halde tankımız tek seferde yatıyor. TSW'de bulunan tüm zindanların bir de "elite" modu bulunuyor. Sizin de anlayacağınız üzere, çok daha zorlu geçen zindanlar, aynı zamanda çok daha kaliteli eşyalara sahip olmamız için biçilmiş kaftan. Oyunun sonuna geldiğimizdeyse karşımıza çıkan Nightmare zindan modeli, oyunu bir derece daha zorlaştırıyor. Şimdilik sadece üç adet bulunan Nightmare zindanlara, siz bu yazıyı okurken üç adet daha eklenmiş olacak. TSW'de toplamda sekiz adet Elite zindan var. Hepsini tamamladığımız zamansa Nightmare zorluk seviyesindeki zindanlara giriş hakkı kazanmış oluyoruz. Achievement listemizde açık bir şekilde görülen liste aracılığı ile eksiklerimizi görebiliyor ve gereken yere hareket edebiliyoruz. Son olarak Gatekeeper isimli abimizi ortadan kaldırmamız gerekiyor ki healer sınıfı bu işi nasıl çözecek, hiç bilmiyorum. Yok ettiğimiz kapıcının ardındansa artık Agartha Portal'ını kullanarak Nightmare zorluk seviyesinde kendimizi göstermeye başlayabiliyoruz. Bir kez Nightmare zindana girdiğimizdeyse "lockout" isimli bir debuff ile karşılaşıyoruz. Bize toplamda 16 saat gibi bir süre veren debuff bitmeden ortalığı temizlememiz gerekiyor. Buradaki en büyük sorunsu sistemin birazcık sorunlu olması zira bazen zindan dışına çıktıktan sonra içeriye giremiyoruz.

Şekersiz Türk kahvesi

Başlıktan da anladığınız üzere TSW gibi bir oyunda bulunan sorunları langur lungur söyleyeceğim noktaya gelmiş bulunuyorsunuz. Oyun, içerisinde birçok sorun barındırıyor; en azından şimdilik... İlk darbem eşya alma sisteminden geliyor. TSW'da sağdan soldan bolca eşya toplamamız gerekiyor. Özellikle görev için toplamamız gereken eşyalar sarı şekilde parlıyor. Genelde birden fazla eşya



toplanması gereken ve de eşyaların yan yana durduğu görevlerde ki bu oyunun hemen başında oluyor, ne hikmetse bazı eşyaları bir türlü alamadım; hatta aynı görevi birden fazla kere alıp defalarca dedim ama sonradan anladım ki ben normalim, oyun değil. Bu durumun bir de oyuncuya yarayan modeli bulunuyor. Normalde alınması imkansız eşyaların yanında bir de alakasız mesafelerden kullanılabilen, toplanabilen eşyalar bulunuyor. Mesafenin önemini yitirdiği bu sorun sayesinde iki tane zor görevimi adım adım gidip beni tek seferde yok edecek düşmanımın yanı başından görev eşyama almayı başardım. Yani iki örneğin toplamı: Kırk yapar! Olmamış! Düzeltilsin bu sorun sevgili yetkililer... Konu bug'dan açılmışken birazcık daha yaraya tuz basayım... TSW'nin grafikleri genel hatlarıyla gayet güzel ve akıcı ama nedense hala sırtımızda taşıdığımız silahlar birbirlerinin içerisine giriyor. Yok mu bunun bir çözümü? Tamam, hadi bunu onarmak zor diyelim. Peki, hırçın geçen savaşlarda arda ardına bir silah bir büyü kullanımı yaptığımda neden omzumda aynı silahtan iki tane duruyor? Benim bir silahım vardı. Sanıyorum grafik optimizasyonuna bir kez daha bakmaları gerekecek. Canımı sıkan bir diğer noktaysa oyunda bulunan aşırıliklar... Bunlara vereceğim ilk örnek, oyunun sonuna geldiğimizde tüm yeteneklerimizi açabiliyor olmamız. Aslında normal bir oyun süresinde geldiğimiz son haritada, tüm yetenekler açık bulunmuyor ama biz oynamaya devam ettikçe artan SP ve AP ile bir noktadan sonra hepsini kullanılabilir hale getiriyoruz. Evet, bu aslında harika bir özellik ama oyuncuya gereğinden fazla imkan vaat edip oyuncuların oyuna kilitlenmesi için farklı bahaneler bulan yapımcılara karşıyım. Yap adam gibi zindandır, mağaradır, akalım gidelim. Bu neyin iddiası? İkinci olarak da içerisinde bu kadar çok güzel mi güzel görev barındıran bir oyunda, en fazla beş adet görev alabiliyor olmamız. Siz de dikkat ederseniz, altıncı görevimizi almak istediğimiz anda oyun bize aktif görevimizi terk etmek isteyip istemediğimizi soruyor. Bu sistem belki de oyuncunun bir yığın görev altında kalmaması için tasarlanmıştır, orasını bilemem ama gönül rahatlığıyla görev alamamak beni çok zorladı. Daha önce de dediğim gibi, adım başı görev var TSW'de...

Savaş sistemiyse ilk bakışta bilindik MMO stilini yansıtıyor ama birazcık oynamaya başladıktan sonra dinamiklerin Age of Conan gibi çalıştığını anlıyoruz. Bir anda büyük sayıdaki düşman birliklerini yok edebildiğimiz gibi, elimizde bulunan yedi farklı yetenek ile belirli şekillerde bir çark çiziyoruz. Düşman demişken; ne zombiymiş arkadaş! Oyuna başladım zombi, bitirdim zombi... Tamam, arada birçok farklı yaratık var ama niye hep zombi? Kuş olsun, dev salyangoz olsun, yani farklı bir şey olsun... Hele o manasız koşuşları yok mu? Zaten oynayanlar görmüştür. Düşmanlarımızla ilgili bir diğer sorunsal ise agro mesafeleri. Bazen geçtiğim mesafeye kimse

aldırış etmiyorken, bazen de beni hissedip bir anda saldırıyorlar. Tüm bunlar oyun içerisinde zamanla düzeltilebilecek sorunlar ama bence en ama en büyük sorun, karakterimizin ağzını bıçak açmıyor olması. Tamamen konuşma üzerine dayalı bir oyun teması var TSW'de. Her dakika birileriyle konu... Durun bir dakika; biz konuşmuyoruz ki! Karşılaştığımız tüm karakterler, bize oyun hakkında bilgi veriyor, birçok farklı konu başlığı altında uzun uzun bizimle konuşuyorlar. Peki, karakterimiz ne yapıyor? Orada ot gibi durup arada gözlerini kırıyor. Konuşma sahnelerindeki görünüş o kadar itici ki anlatamam. Hele bir de her karakterin kendisine ait özel bir sesi varken...

Vakit lazım

TSW bence günümüz için harika bir MMO. Günümüz derken hem oyunun geçtiği bölgelerin dünya üzerindeki yerler olması açısından, hem de kendince farklı bir MMO sistemi yaratmasından bahsediyorum. Zombi fikri bir elinde silah, diğerinde büyü ile gezen bir karakterle çok iyi harmanlanmış; tek sorun zombi sayısının fazlalığı. Üç farklı fraksiyon olması bir artı ama keşke birbirlerinden daha da farklı olabilselermiş. Genel olarak baktığımda en azından birkaç ay oyun ömrü olan bir oyun görüyorum ama SWTOR'da olduğu gibi büyük yamada yapacaklarını eline gözüne buluştururlarsa bilemem. Pek tabii ki iyi birkaç yama ile oyunun ömrü uzayacaktır diye düşünüyorum. TSW bu aralar MMO arayan oyuncular için harika bir seçim, orası kesin ama herkese hitap edip edemeyeceğinden şüpheliyim. ■ Ertuğrul Süngü

The Secret World

- + Büyü ve silahların iç içe olması, bol görev, eğlenceli zindanlar
- Bir an evvel düzeltilmesi gereken bug'lar, limitli görev alma

8,0

■ Residen Evil 3'ten Nemesis. Eh, bu kadar zombinin olduğu yerde kendisi görmek beni hiç şaşırtmadı.



Yapım Robomodo
Dağıtım Activision
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.tonyhawk.com



Tony Hawk's Pro Skater HD

720'den Burntwist'e...

Yıllar ona çok kötü davrandı maalesef. Tony Hawk'ın oyunları, ilk üç oyuna kadar inanılmaz iyi bir grafik çizerken sonra hızlı bir düşüşe geçti. Firmalar değişti, yeni formüller denendi, seri iyicene yerin dibine battı. Hayatımda hiçbir seri görmedim ki bu kadar kötü bir gidişat sergilesin...

Benim PSOne zamanında tanıştığım ve hayatımda oynadığım ilk kaykay oyunu olmasıyla bende çok özel bir yeri oluştu haliyle. Tony Hawk's Pro Skater'ın (THPS) tahmin edeceğinizdir ki ilk iki oyundan bölümler içeren bu yüksek çözünürlüklü toparlama oyuna da balıklama atladım. Öyle ki oyunu oynayıp Şefik'e söylemeyi bile unuttum! (Az önce aradı niye yazmıyorsun oyunu dedi; haklı adam.) İşin özünde ilk iki THPS oyunundan alınan yedi bölüm oyunda bulunuyor. Birçok kaykaycı eksik olmasına rağmen, yine kaykay ustaları bizi karşılıyor ve 13 yıl önce ne yaptysak, yine onu yapmaya çalışıyoruz...

Eski dostlar

THPS serisine hiç elini sürmemiş olanlar için kısa bir açıklama yapalım. Bu oyunda, adım attığınız bölüme yayılmış olan bir takım görevleri bulup onları yapmaya çalışıyorsunuz. S K A T E harflerinin hepsini toplamaya çalışıyor, belirli bir puana, bir dizi hareket yapmaya çalışarak ulaşmaya çalışıyor, birisinin dikte ettiği hareketleri tek tek uygulamaya çalışıyor ve nihayetinde tüm görevleri yerine getirmeye uğraşıyorsunuz. Bazı görevleri yapmak on saniyenizi alıyor, bazıları içinse hem zaman gerekiyor, hem de dikkatli gözler.

İşin güzel tarafı oynanış, hala aynı keyfi veriyor. Özellikle oyunu önceden oynamış olanlar sanki bu oyunu oynamayı

hiç bırakmamış gibi oyuna bir anda dahil olabilir. Hareketler EA'nın Skate oyunundan farklı olarak analog kolla değil, sağdaki tuşlarla yapılıyor ve yine o kolay oynanışa ulaşıyor.

Oyunun HD görünümüne bürünmesi gözlerinizi kamaştırarak değişiklikler ve efektler eklemiyor oyuna lakin yıllar öncesinin THPS oyunlarını bu şekilde görmek bile gerçekten çok değişik bir deneyim.

Koordinatları veriyorum

Oyunu kolaylaştırmak adına da bir girişimde bulunmuş -ki olmasa da olurdu bana sorarsanız- ve oyuna bir harita eklenmiş. Böylece hangi görev nerede, hangi gizli objeye nasıl ulaşırsınız, hepsi önünüze seriliyor. Görev yerleri olsaydı da bari gizlilikler burada yer almasaydı... Neyse, geçmişte hiç bulamadığımız bazı gizlilikleri görüp sevindik biz de.

Olayın multiplayer kısmında da hem sevindirici, hem de üzücü bir nokta var. Sevindirici olan multiplayer oyun modlarını (Kafanız patlayana kadar hareketler yapmaya çalıştığınız çok eğlenceli olmuş.) online olarak oynayabilmeniz. Ne var ki evinize bir arkadaşınızı çağırdığınızda onu da içerideki odaya, bir başka konsolun başına koymanız gerekiyor zira ekranı ikiye bölebildiğiniz multiplayer kısmı ekarte edilmiş.

THPS 2'deki "manual" hareketinin ilk oyundaki bölümlerde de kullanılabilmesiyle ilk oyundaki bölümlerde daha yüksek puanlara kavuşabilmemizi sağlayan THPS HD, DLC'lerle de yenilenecek ve daha fazla özellikle donatılacak bir oyun. (Misal "Revert" hareketinin olmaması beni zor durumda bıraktı.) Şu an için biraz sığ kalsa da birkaç DLC ile yine çok eğlenceli bir oyun olacağı benziyor. Kaykay oyunlarından hoşlanıyorsanız, zaten bilirsiniz ki ufukta yeni bir oyun yok; o zaman THPS HD'yi denemek için çok geçerli bir nedeniniz var... ■ Tuna Şentuna

Müzik

THPS serisi her zaman müzikleriyle de adından söz ettiren bir oyun olmuştur. Ne var ki bu HD versiyonunda ilk iki oyunda yer alanların sadece yarısına rastlıyoruz. Müzikler yine de iyi, yine gaza getiriyor ve Goldfinger'dan Superman çaldığında yine yerinizde duramıyorsunuz.

Alternatif

Shaun White Skateboarding
Skate 3
Tony Hawk's Proving Ground

Tony Hawk's Pro Skater HD

+ Eski, güzel oynanış. Eski bölümleri HD kalitesinde görmek. DLC desteği
- Eksik hareketler ve kaykaycılar biraz can sıkıyor. Kendi karakterimizi yaratamıyoruz

7,0

PCnet bu ay dopdolu

HERKESE 1 YILLIK TAM SÜRÜM ANTİVİRÜS YAZILIMI

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2012 Sayı 179 Fiyat 7,00 TL

Online yaşamınızı izlemek isteyenlerin derin güçlerden nasıl korunacaksınız?

ÖZGÜRLÜK

KONTROLÜ GERİ ALIN

EKSTRA

Güvenlik illüzyonu

Güvenlik hissi için özgürlüğünüzden ne kadar vazgeçiyorsunuz?

Sansürü yenin

Online sansürü atlatarak hak ettiğiniz internete ulaşın

+
25
SAYFA
PROJE

TEST

Bellekler

RAM'ler arasındaki fark ciddi mi?

ANALİZ

Kara bulut

Bulut bilişim gezegeni öldürüyor

HANGİSİNİ ALMALI?

Kamera cepte

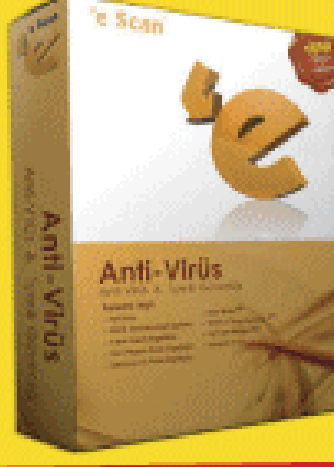
Video kamerasını çöpe atacak cep telefonları



Bilgisayarınızı koruyun!

eScan ANTİVİRÜS

Zararlı yazılımlara ve diğer tehditlere karşı kapsamlı Türkçe güvenlik çözümü



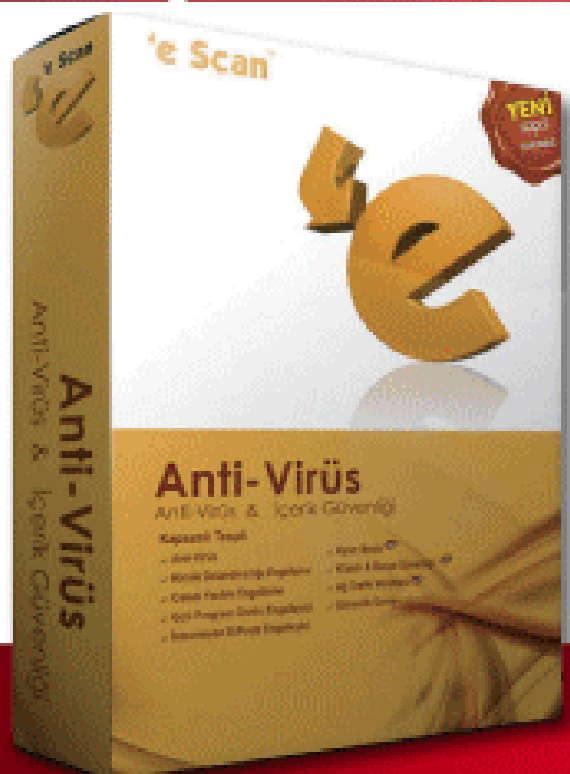
Şahane dosya konuları;

en yeni ürün, yazılım, web sitesi ve mobil uygulama incelemeleri
PCnet'te!

DVD'de bu ay

- Adobe Photoshop CS6 Temel Eğitimi
- Adobe Photoshop CS6 ile Web Arayüzü Tasarımı
- Ashampoo Music Studio 2012

1 yıllık tam sürüm antivirüs yazılımı hediye



Bilgisayar sisteminizi ve internet etkinliklerinizi güvenlik altına alacak harika yazılım DVD'de

www.pcnet.com.tr

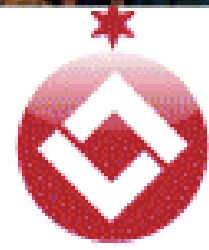
DB
DOĞAN BURCA DEĞİ



Yapım **Derek Yu**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Platform**
Platform **PC**
Web **www.spelunkyworld.com**

Spelunky

Hazine avcısı



Attığınız bombalardan yeteri kadar uzaklaşmazsanız neler olacağını tahmin edersiniz.



Benimle yaşıt, Kaliforniyalı bir bağımsız oyun yapımcısı Derek Yu. Yıllar yıllar önce başladı oyun dünyasındaki heyecanı, seyahati, üretkenliği. Katkıda bulunduğu projeler ve yaptığı oyunlar arasında günümüze taşıdığı en yeni ürüne Spelunky oldu. Yepyeni bir oyun değil bu aslında; Tim Martin tarafından tasarlanan ve 1983 yılında piyasaya sürülen bir platform / macera oyunu Spelunky. Sonrasında çeşitli platformlara uyarlanan ana oyun temel alınarak hazırlanan bu yepyeni Spelunky, en gelişmiş haliyle Xbox LIVE üzerinden satışa sunuldu. 1200 Microsoft Puanı karşılığında satışta olan oyunun bu puanları hak edip hak etmediğini açıklama göreviyse bana düştü.

Her şey bir mağaraya dalmamız ve Yang'ın günlüğünü bulmamızla başlıyor. Bizim gibi haritaların ve hazine dedikodularının peşinden bu mağaralara adım atan Yang'ın günlüğü, atıldığımız macera hakkında bize en baştan bazı ipuçları sunuyor ve bizi üç adımlık eğitim (tutorial) bölümüne sürüklüyor. Maceraya atıldığımız andan itibaren etraftaki değerli madenleri toplayarak para kazanıyoruz. "Baltalar elimizde, uzun ip elimizde..." şarkısı eşli-

ğinde mağaralara doğru yol alan karakterimize yön verirken, karşımıza çıkan tuzakları ve canavarları aşmaya, eşyaları ve ganimetleri toplamaya gayret gösteriyoruz. Bu maceramız sırasında ölmekse bize yepyeni maceraların kapılarını aralıyor. Şöyle ki oyunun en önemli özelliklerinden biri, her yeni oyuna başladığımızda rastgele olarak tasarlanan yepyeni bir haritayla karşı karşıya kalmamız. Böylece -benim gibi- aynı oyunu / bölümü tekrar tekrar oynamaktan sıkılanların derdine derman oluyor Spelunky. Peki, bu teknik detayı bir kenara bıraktığımızda, oyundaki asıl amacımız nedir dersiniz? Mağaralarda dolaşan her kahraman gibi biz de bir hazinenin, Olmec'in hazinesinin peşindeyiz. Bu amaç doğrultusunda mağaralarda istediğimiz gibi dolaşabiliyor, kafamızın estiği şekilde yol alarak hazinenin peşinde koşturuyoruz. Üstelik bu süreçte bir teknik detay daha devreye giriyor ki o da mağaraların, daha doğrusu içinde bulunduğumuz çevrenin tamamen yıkılabilir olması. İsterseniz haritanın her noktasına gidip madenleri toplayın, isterseniz de bombalarla kendinize kestirme yollar yaratıp çabucak ilerleyin, tercih sizin. Yalnız çok da aceleci davranmayın çünkü oyunun kontrolleri, aceleci oyuncuların hızını kesebilecek ve sınırlarını bozabilecek kıvama gelebiliyor kimi zaman.

Spelunky'nin Adventure modunu tek başımıza oynayabileceğimiz gibi arkadaşlarımızı da maceramıza ortak edebiliyoruz. Birden fazla oyuncunu yer aldığı macerada oyuncular arası etkileşim de devreye giriyor. Adventure dışındaki diğer modsa

Deathmatch ve tahmin edeceğimiz üzere bu modda herkes birbirinin kuyusunu kazmaya çalışıyor. Temeli itibarıyla oyun tarihinin en önemli klasiklerinden Bomberman'i anımsatan Deathmatch modunda bir yandan haritadaki eşyaları topluyor, diğer yandan rakiplerimizin canına kıymaya çalışıyoruz. Üstelik oynayacak bir arkadaş bulamadığınız anlar için oyunun bot desteği de mevcut ama ne yalan söyleyeyim, arkadaşlarla ya da botlarla, Deathmatch modundan pek zevk alamadım. Haritalar çok çok kısa bir sürede karambole bağlayabiliyor ve neyin ne olduğunu anlamadan turlar sona eriyor. Bu arada hem Adventure, hem de Deathmatch modları dört kişiye kadar oyuncu desteği sunuyor.

2008 yılında PC platformu için yayınlanan önceki versiyonu Andy Hull ile beraber geliştiren ve Xbox LIVE üzerinden yayınlanan Derek Yu, dört yıl önceki oyunu halen internet üzerinden ve ücretsiz olarak oynanabilir şekilde muhafaza etmekte. Eğer bir Xbox 360 sahibi değilseniz ya da puanları harcamadan önce Spelunky'nin neye benzediğini görmek istiyorsanız, www.spelunkyworld.com/original.html adresini ziyaret etmeniz yeterli. ■ **Şefik Akkoç**

Spelunky

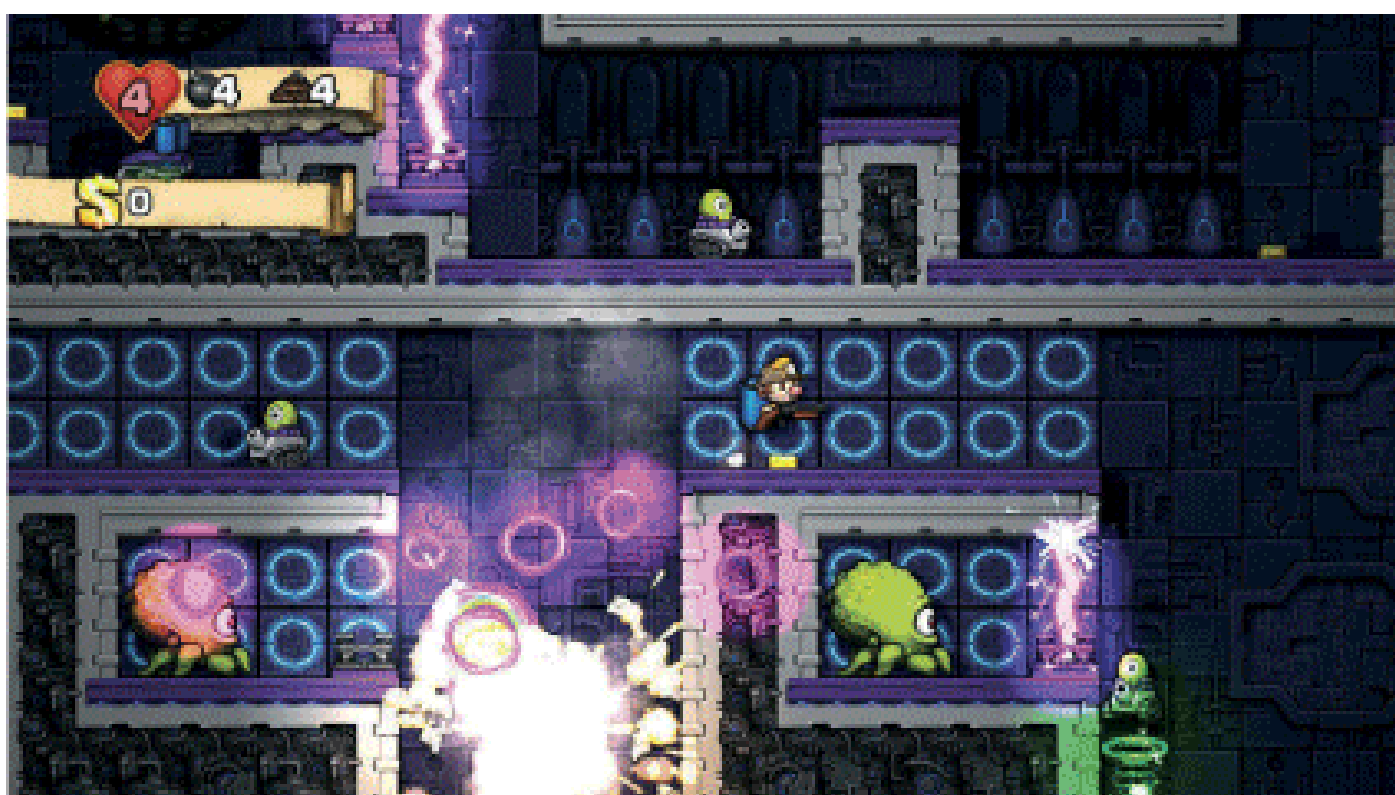
- + Renkli ve başarılı görsellik, başarılı platform öğeleri, rastgele bölüm tasarım mekanizması
- Deathmatch hiç eğlenceli değil, kontroller zorlayıcı olabiliyor

8,0



Alternatif

Braid
Castlevania: Symphony of the Night
Limbo



Klasik yeraltı görüntüsünün dışında farklı maden temaları da mevcut.



Yapım **Stardock, Ironclad**
Dağıtım **Ironclad**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.sinsolasolarempire.com

Sins of a Solar Empire: Rebellion

Şu uzayda biri de isyan etmesin

Nasıl huzursuz, rahatsız bir bilimkurgu kafamız varsa, ne zaman insanoğlu uzaya yayılıp koloniler kurmaya başlasa, ne zaman galaksileri fethedip sınırsız kaynakların ve teknolojinin kaymağını yiyecek bir duruma gelsek, hemen birisi çıkıp isyan ediyor. İşte Sins of a Solar Empire serisinin son oyunu Rebellion da bu konuyu ele alıyor. Şimdi, burada iki itirazım olacak. Bence galaksiye dağılmış, etrafa koloniler kurabilecek bir medeniyet artık çok yıkıcı bir silah gücüne ve ölümcül teknolojilere sahip olmuş demektir. Yani istese, gezegenleri havaya uçurabilecek bir medeniyetten bahsediyoruz. Dolayısıyla, bu tür bir medeniyetin hayatta kalabilmesi için barışçıl olması, savaş ve saldırganlık alışkanlığından vazgeçmiş olması gerekir. Bu medeniyet öfkeli değil anlayışlı olmak zorundadır zira farklı görüşleri savaşla çözmeye çalışan bu kadar güçlü bir medeniyette taraflar birbirinin üzerine yok edici silahlarla saldıracak ve

birbirlerini yok edecektir. O yüzden ki, gelişmiş medeniyetlerde isyan hareketleri, savaşlar falan olduğuna inanmıyorum. Şimdi tabii bu kafayla bakınca, tüm 4X oyunlarının aslında SimCity gibi, sadece şehir kurma oyununa dönüşmesi gerekiyor. O yüzden neşenizi kaçırmadan, oyuna dönelim ve ikinci itirazıma geçelim.

Fabrikasyon gemilere hayır!

4X oyunlarda beni en gıcık eden detay, ürettiğimiz uzay gemilerinde tek bir kalıba bağlı kalmak zorunda olmamız. Yani, bilim adamlarımız gelip, müjde yeni bir gemi icat ettik diyor ve siz de oyun boyunca o gemiyi üretmek zorunda kalıyorsunuz. Oysa ben oyuncu olarak, o geminin sağına soluna farklı silahlar, farklı motorlar, farklı modüller eklemek istiyorum. İşte Sins of a Solar Empire, başarılı bir 4X oyunu olmasına rağmen, bu dediğimi asla başaramadığı için, piyasaya çıktığı 2007 yılından beri bir türlü sempati kazanamadı. Zaten beş

yılda çıkardığı onca genişlemeyle başarısının da ekmeğini yediği için artık bu son eklenti ile kendini kapatıp, ikinci oyunu hazırlamaya başladıklarına inanmak istiyorum.

Oyunu da kısaca anlatayım. Bildiğimiz Sins of a Solar Empire, oyuna yeni factionlar olarak, eski faction'ların bir de asilerini eklemişler. İsterseniz bu asileri de oynayabiliyorsunuz. Asilerin, elbette bazı güçlü ve zayıf yönleri var ki, bu da oyuna yeni taktik seçenekler eklemiş. Ayrıca, Titan sınıfı yeni savaş gemileri de oyuna eklenmiş. Bunlar olağanüstü dev savaş gemileri ve bir anda inşa edemiyorsunuz. İnşaatına başladıktan sonra karşınıza çıkan zorlukları yenmek için üç ayrı bilimsel projeyi tamamlamanız gerekiyor ki ancak ondan sonra inşaat tamamlanabiliyor. Dev silahları ile büyük filoları tek başına yutabilen bu Titan'lar sayesinde oyunda farklı taktikler denemek zorunda kalıyorsunuz. Önceki oyunlarda bir gezegeni sadece avcı gemileri ile korumak mümkünken, yeni oyunda avcı gemileri Titan'ların karşısında sinek gibi kaldığından hiçbir etkisi olmuyor.

Ağustos ayında çıkacak Legend of Pegasus'un gemi modifikasyonuna izin veren yapısıyla nasıl bir oyun olacağını merak ederken, dönüp bu oyuna da son kez bir bakayım dedim ve beş yaşındaki Sins of a Solar Empire'in hala başarılı ama artık yavaş yavaş eskimiş, piyasadan çekilmesi gereken bir oyun olduğunu tekrar hatırladım. Yine de 4X severleri hala çok mutlu edecek kadar başarılı. Bunun da altını çizeyim.

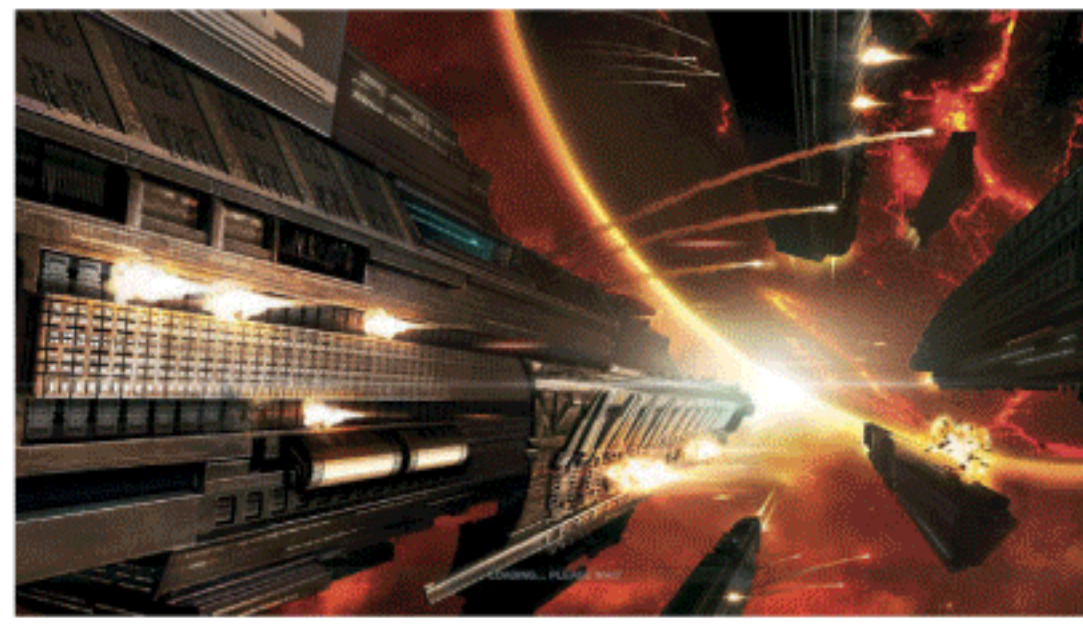
■ Cem Şancı

Sins of a Solar Empire: Rebellion

+ Zengin ve sonsuz taktik imkanlar, detaylı grafikler
- Taktik ekranda kontrole izin vermemesi

7,3





Yapım Amplitude Studios
Dağıtım Amplitude Studios
Tür Strateji
Platform PC
Web endless-space.amplitude-studios.com



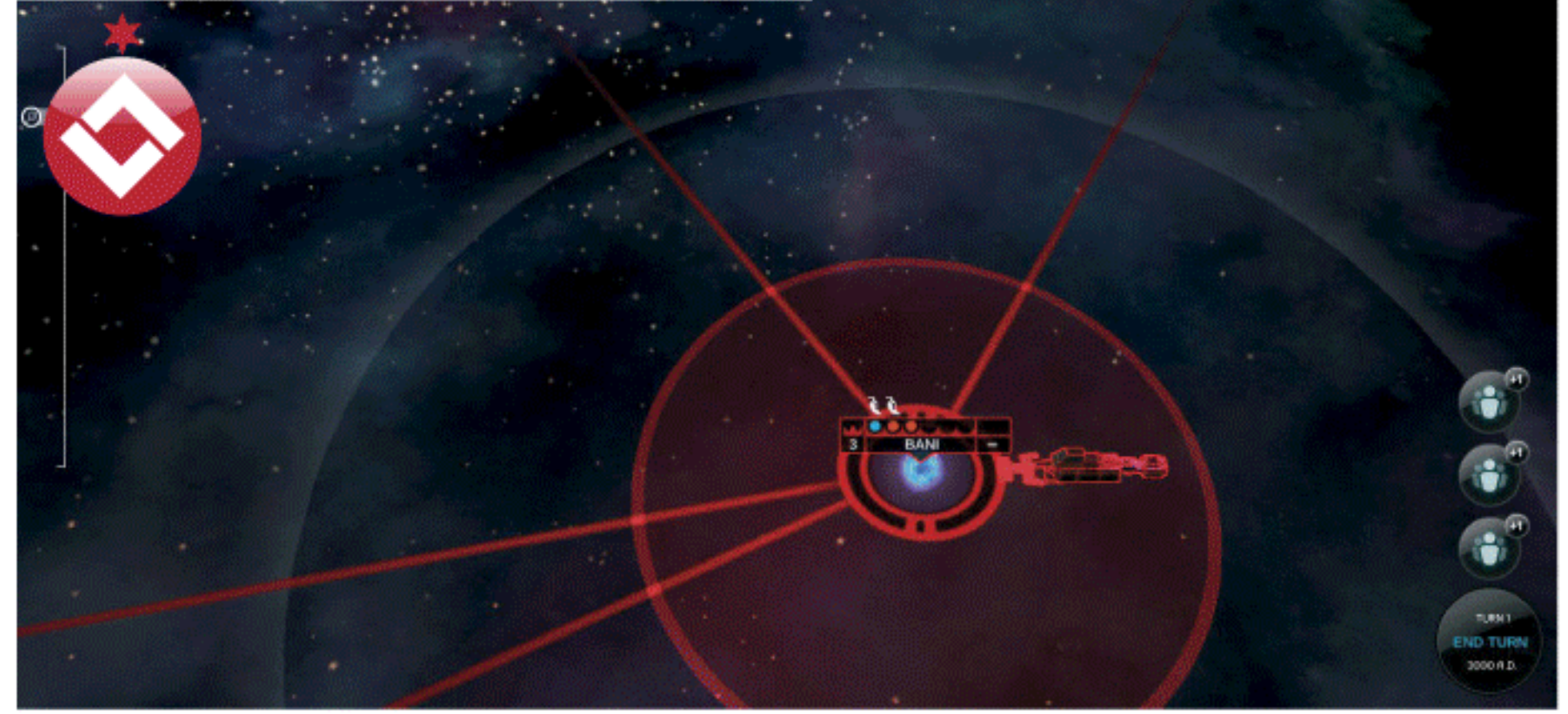
Endless Space

Bütün uzaylılar kardeş olsa!

Milyonlarca yıl boyunca evrim geçirip onca vahşete, onca savaşa, acıya göğüs gerip, o kadar zor şartlar altında okuyup adam olan, üniversiteler bitirip bilim adamı olan medeniyetlerin sonunda uzaya çıkıp da galaksileri kolonileştirmeye başladıkları sonra hala birbiriyle savaştığını görünce, şahsen üzüldüğüm. Yani, kendinizi o savaşa giren uzay gemisinin kaptanı olarak düşünün. Karşınızda kocaman bir düşman armadası dururken, "ulan keşke uzaya muzaya gelmeseydik, nehir kenarındaki bir köyde koyun güdüp, inek sağıp barış içinde yaşasaydık, bu ne ya?" diye düşünmez misiniz? Ben düşünürüm.

İşte beni yeniden üzüntülere sevk eden bu uzayda acımasızca savaş konulu bir 4X strateji oyunu olan Endless Space'da, ismiyle ters düşen bir oyun deneyimi yaşıyoruz. Yani, uzay sonsuzsa, kaynaklar sonsuzsa, imkanlar sonsuzsa, niye kalkıp da salak bir gezegeni almak için savaşır ki insan? Kardeş kardeş bütün gezegenleri paylaşın işte. ABD ile Çin'in, kumsaldaki kum taneleri için savaştığını düşünün. "O kum tanesini elinden bırak! O benim! Hayır benim! Hayır benim o!" Böyle bir şey var mı ya?!

Neyse oyuna dönelim. Dediğim gibi, "sonsuz uzayda" üç beş tane gezegen için diğer medeniyetlerle kavgaya başlıyorsunuz. 4X Strateji türündeki oyunun yapımcısı, "gelin beraber oyun yapalım kankişler!" şeklinde Türkçeye çevrilebilecek bir sloganla, oyuncularla beraber yapmışlar. Yani fikirler oyunculardan, yapım şirketten. Oyunun her aşamasında, oyunculara bakın nasıl olmuş diye fikir sorup, gelen yorumlara göre de-



ğişikliklere gitmişler. Sonuçta da kabul etmek lazım, sürükleyici bir oyun ortaya çıkmış. Sıkıcı, bunaltıcı bir strateji oyunu değil, hızlı ilerleyen bir aksiyon gibi oynanabiliyor.

Oyun aslında "Endless" terimini, taktik imkanların sonsuz olmasından almış. Her oynadığınızda değişen dinamik bir teknoloji ağacındaki pek çok teknoloji, sahip olduğunuz imkanları tamamen değiştiriyor ve her defasında yeni imkanlarınızla yeni stratejiler denemek zorunda kalıyorsunuz. Dolayısıyla, bir oyun, diğerine benzemiyor.

Oyunda, çok da sevemediğim bir "gemi tasarımı" bölümü de var. Diğer oyunlara nazaran, biraz daha kullanıcı dostu olan bu bölümde, gemilerinize yeni silahlar, zırhlar, modüller ekliyorsunuz ve ardından gemileri üretime alıyorsunuz. Ürettiğiniz gemiler ile düşmanla çatışmaya girdiğinde, onların üzerinde doğrudan kontrol yerine, genel çatışma taktiklerini dikte ediyorsunuz. Çatışma üç aşamadan oluşuyor. Uzak mesafe, orta mesafe ve yakın mesafe. Her aşamada, filonuza bir emir veriyorsunuz ve onlar da

bunu uyguluyor. Verebileceğiniz emirlerin sayısı ve filoya etkileri, geliştirdiğiniz teknolojilerle geliyor. Her aşamada gemileriniz bir kere ateş ediyor ve ateş alıyor. Çatışmanın sonunda hangi filo ayakta kalırsa o kazanıyor. Hızlı bir yöntem. Ama daha detaylı bir taktik bölümü görmek isteyen benim gibi ağır strateji severleri mutlu edeceğini sanmıyorum.

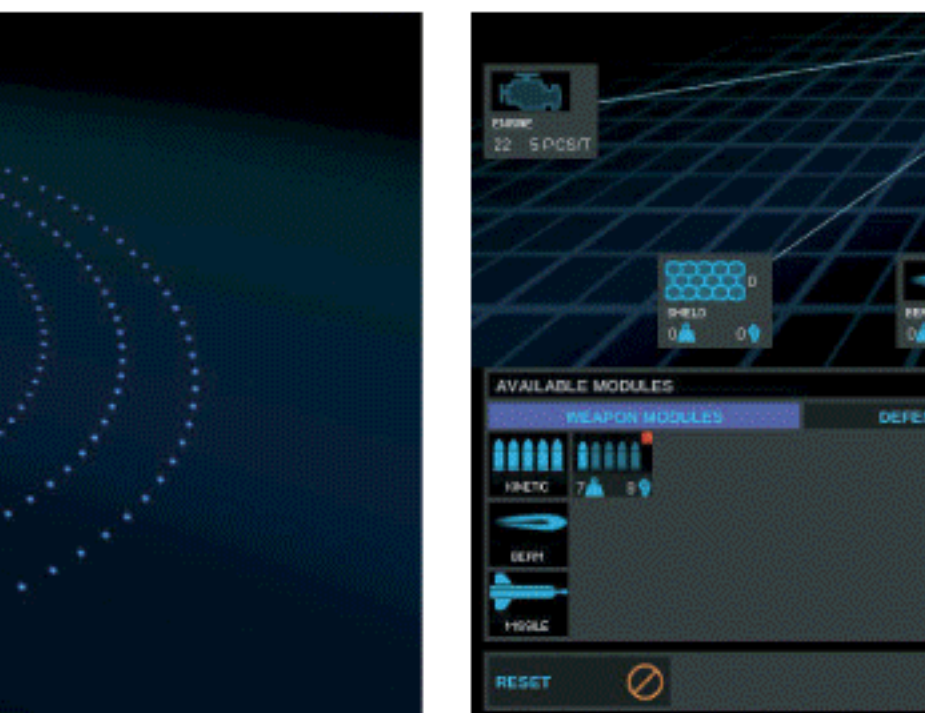
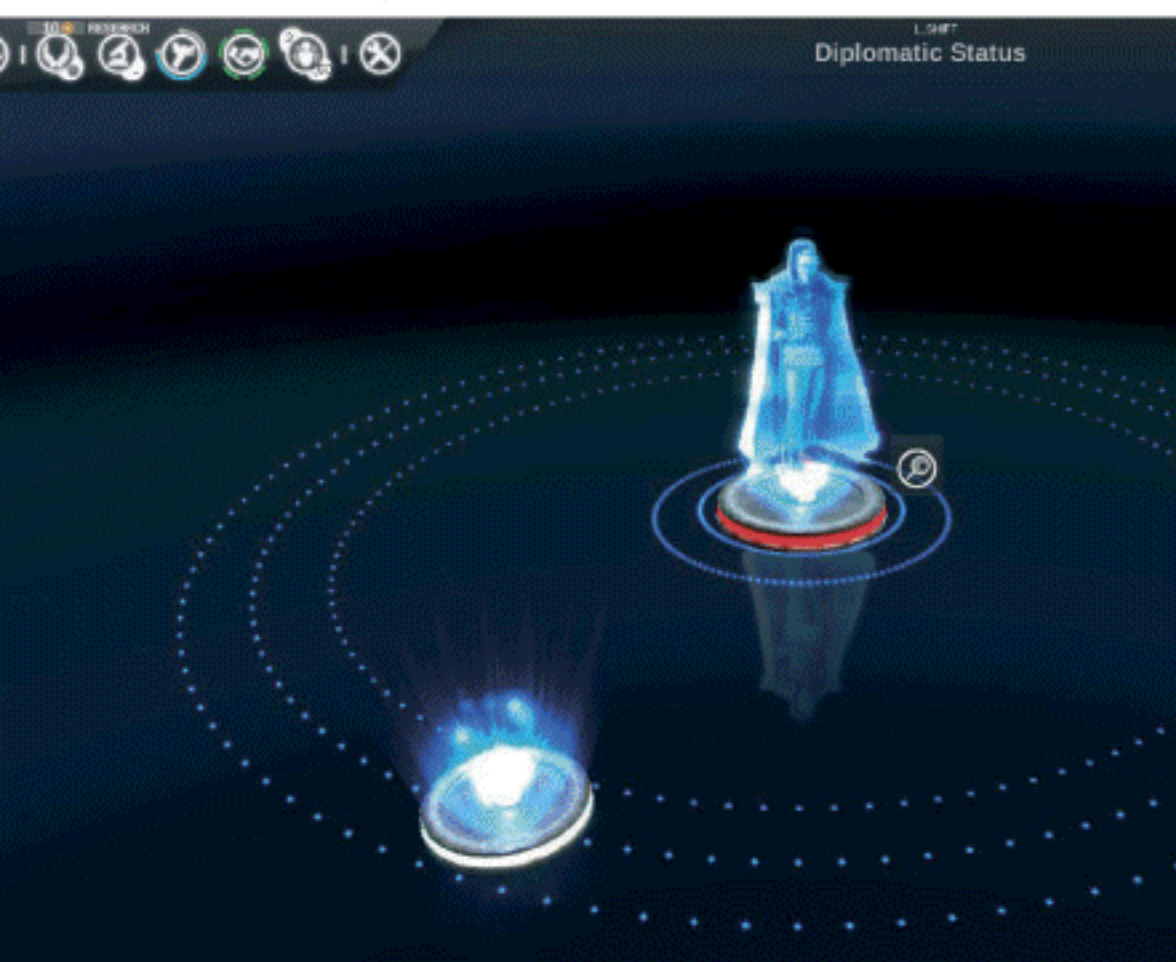
Oyunun ekonomi yönetimini ise biraz Civilization'a benzetebiliriz. Çok benzer bir arayüzle ekonomiyi yönetiyorsunuz. Politika ise detaylıca işlenmiş, çevrenizdeki diğer medeniyetlerle detaylıca iletişime geçebiliyorsunuz ama şimdi dürüst olmak zorundayım, hem gemi tasarımı, hem teknoloji ağacı, hem ekonomi yönetimi hem de politik ilişkiler açısından Distant Worlds, Endless Space'i katlayarak sallarsallar duvara vurur. Lakin, elbette bu durum, Endless Space'in kötü bir oyun olduğunu göstermez. Oyun hala güzel, hızlı, detaylı, sürükleyici bir 4X strateji olarak karşımızda duruyor. Beğenerek oynayabilirsiniz. Ama Distant Worlds'ü de oynayın. ■ Cem Şancı



Endless Space

+ Oturmuş başarılı bir strateji/taktik sistemi
- Gemi tasarımına izin vermemesi

8,0



Battlefield 3: Close Quarters



Mesafeler kısalırsa...

Battlefield 3'ün piyasadaki en iyi multiplayer içeriğine sahip FPS olduğu konusunda mutabıkız, değil mi? Efendim? Hayır mı? Peki, sen itiraz edebilirsin ama benim görüşüm bu yönde. Neden mi böyle düşünüyorum? Çünkü geceler boyunca Battlefield 3'ün multiplayer modunu oynarken savaşı, hayatta kalma mücadelesini, son anda hayata dönmeyi, küçük bir ekip (squad) olmayı, kurşunlardan kaçmayı veya bir tank ile burun buruna gelmenin ne kadar dehşet verici bir an olduğunu en gerçekçi şekilde hissedebiliyorum. Bütün bunlar bana yetiyordu ama İsveçli dehalar, yani EA DICE ekibi yelpazeyi biraz genişletmek isteyince ortaya Close Quarters çıktı. Nedir bu Close Quarters? Spotum neyi ifade ediyor? Hemen anlatayım.

Bilindiği üzere Battlefield 3, multiplayer modunda devasa haritalar sunuyor oyunculara ve haliyle çok geniş bir alanda, gerçekçi bir savaş deneyimi yaşıyoruz. Eksik olan ne peki? Aslında eksik olan bir şey yok ama alternatif FPS oyunlarının multiplayer modlarında var olan ve dar alanda yakın çatışmaları tercih eden oyuncular için bir çeşitlilik sağlıyor bu paket. İçeriğinde yer alan dört farklı ve yeni haritanın yanı sıra Battlefield 3'te yer almayan üç yeni mod ile heyecanın boyutu değişiyor. Paketin yıldızıysa Gun Master bana göre. Olabildiğince hızlı can almak, üstelik bunu yaparken yetenekleri konuşturmak esas Gun Master'da. Dört haritadan birine iki takım olarak dağılıyor, elimizdeki dandik tabancayla (MP443) iki kişiyi mihlamaya çalışıyoruz, sonra geliyor daha iyisi (93R), sonra geliyor daha iyisi (.44 Magnum), sonra geliyor dandik bir makineli tüfek (PP-19), ardından pompalı

tüfek, ardından ağır makineli tüfek, ardından dürbünlü tüfek, ardından M320 LVG ve en sonunda bıçak! Heyecan dolu bir mücadele, herkes süratle silahları çabucak geçebilmenin peşinde, daha iyi silahı daha önce temin etme derdinde. Rüzgarı bir kez arkanıza aldınız mı, her silah için yeterli miktardaki öldürme sayısına ulaşarak adımları aşıyor ve son noktada bir kişiyi bıçaklayıp turu bitiriyorsunuz. Daha önce uygulanmamış bir fikir değil ama Battlefield 3'ün mekanikleriyle birleşince eğlence seviyesi tavan yapıyor.

Conquest Domination ve Team Deathmatch Close Quarters seçenekleriyse alıştığımız Conquest ve Team Deathmatch modlarının, Close Quarters'taki dört haritaya uyarlanmış birer uygulaması aslında ve ekstra bir tanımlamaya gerek duymuyorum. Dört haritadan bahsetmek gerekirse de Scrapmetal'den nefret ettiğimi söyleyerek başlamak istiyorum söze. Donya Fortress, Operation 925 ve Ziba Tower haritaları çok iyi, çok eğlenceli ama Scrapmetal'dan nefret ettim arkadaş. Uğursuz harita, K/D oranımı baltalayan harita, sevmedim! Operation 925 ve Ziba Tower haritalarıysa Frostbite 2'nin marifetlerini çok daha net şekilde ortaya çıkıyor. O daracık koridorlar öyle bir karışıyor, duvarlar öyle bir parçalanıyor ki duvardaki ufak bir deliği lehinize kullanabileceğiniz cinlikler yapabiliyorsunuz. Eğer avcı değil de av olursanız da bu cinlik, sinir olarak size geri dönüyor. Dört haritanın ortak özelliği ise ortamların en az iki kattan oluşuyor olması ki bu da gözünüzü dört açmanız gerektiği anlamına geliyor. Karşıdan ya da arkadan biri geliyor mu diye düşünürken yukarıdan üstüme atlayan bir düşmanın yaşattığı şaşkınlığı siz de kısa sürede yaşayabilirsiniz, eğer ki Close Quarters paketini ya da daha iyi bir tercihle Premium üyeliğini satın alırsanız.

Yeni silahlar ve görevler (assignment) içeren Close Quarters, özellikle silahlar açısından ana oyunu da zenginleştiriyor ve bu da silah yelpazesinin genişlemesine vesile oluyor. Açık alandaki avcılıktan sıkıldıysanız ya da bu sürece biraz mola vermek istiyorsanız, çok geçmeden bu pakete sahip olun derim. Bazı karambol anlarının sinir bozuculuğu ve bir türlü sevedemediğim Scrapmetal haritası dışında her şey mükemmel, her şey tadında, her şey eğlenceli. Origin'de "Fisek" adıyla beni bulabilirsiniz diyerek noktayı koyuyorum. ■ Şefik Akkoç

Alternatif

Battlefield 3: Back to Karkand
BF: Bad Company 2 Vietnam
Medal of Honor: Clean Sweep

Battlefield 3: Close Quarters

+ Etkileşimli ve yıkılabilir çevre, eğlenceli Gun Master modu, akıcı oynanış
- Sinir bozan karambol anları, Scrapmetal haritası

9,0

Kısa süre içerisinde haritaları tanınmaz hale getirmek mümkün.



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.battlefield.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Foreign Legion: Multi Massacre



Ekran kan kırmızı

Bağımsız yapımları sever misiniz? Ben severim. Neden biliyor musunuz? Çünkü amatör ruh, bir sanat eserinin özünü oluşturur bence. Arka planda sizi sürekli sıkıştıran ve yaratıcılığınızı kemiren dev bir firma yoktur mesela. Olayın ticari boyutu da geri planda kalır böylece. Foreign Legion: Multi Massacre de (FLMM) böyle bir yapım işte. Sakari Games tarafından tasarlanan ve Steam üzerinden oyun severlerin beğenisine sunulan bir yapım. Bu oyunun öncesinde Foreign Legion: Buckets of Blood adlı bir oyun var. FLMM ise aynı oyunun multiplayer olarak yeniden piyasaya sürülmüş hali. Çizgi roman tarzı grafikleri, basit ve eğlenceli oyun yapısı ile dikkate alınabilecek bir oyun var şu an karşınızda. İçeriğindeyse çok fazla detay yok ama olan detaylara şöyle bir göz atalım isterseniz.

Boyutu oldukça küçük olan bu oyunda can sıkıcı detaylar bir yana bırakılmış ve odak noktası tamamen eğlence tarafına çevrilmiş. Kısaca isminizi yazdıktan sonra üç haritadan (Village, City, Carrier) bir tanesini seçerek ortama balıklama dalıyorsunuz. Hemen şunun da altını çizelim: FLMM, co-op multiplayer yapısı üzerine kurulu bir oyun. Bir host'a sadece dört kişi sığabiliyor ve hep beraber dalga dalga gelen düşman akınlarını savuşturmaya çalışıyorsunuz. "Asiler" olarak tanımlayabileceğim düşmanların amacı, kilit bir noktayı (Eğer City haritasını oynuyorsanız, bu nokta Town Hall oluyor mesela.) ele

Chicken Killer!

Herhangi bir getirisi oluyor mu, bilmiyorum ama haritaların çeşitli bölgelerinde karşılaştığınız tavukları da öldürebiliyorsunuz. Normalde oyunlarda karşıma çıkan hayvancağızlara pek bulaşmam ama bunları vurmak pek bir eğlenceli be!

geçirmek. Sizin amacınız da malum...

Üç çeşit düşman karakteri var karşınızda: Ellerindeki makineli tüfeklerle akın akın üzerinize gelenler, bellerine sardıkları dinamitlerle kilit noktayı yok etmeye odaklanmış olanlar ve bazukalı manyaklar. Yapay zeka denen şey pek yok bu karakterlerde, yani çok ciddi sahneler beklemeyin bu anlamda. Zaten bir yerden sonra böyle bir detaya takılmak yerine, devasa bir asi sürüsünü yok etmek adına ter dökceğiniz için fazla üzerinde durmayalım bu detayın.

Üzerinizde Primary, Secondary ve Special olmak üzere toplam üç silah taşıyabiliyorsunuz. Seviyeniz ve paranız arttıkça silah çeşitleri de artıyor tabii ki. Dikkatime takılan önemli bir mevzu var ki o da mermi sıkıntısı; gerçekten sürekli olarak karşınıza çıkabilecek bir olay. Haritanın rastgele bir yerinde ara sıra ortaya çıkan cephane haricinde de bu sıkıntıyı giderebilecek başka bir şey yok. Dolayısıyla mermilerinizi idareli kullanmanız şart. Size tavsiyem, ilk aşamalarda sonsuz mermisi olan Colt'u (Bildiğiniz tabanca...) mutlaka yanınızda bulundurun zira merminiz bittiği zaman yapabildiğiniz tek şey, deli danalar gibi ortalıkta koşuşturmak oluyor.

Eğer ortalama bir zorluk derecesinde oynuyorsanız, kolay kolay ölmüyorsunuz ki ölseniz bile yaklaşık 10 saniye kadar sonra yeniden hayata dönüyorsunuz. Bu süre içerisinde başka bir oyuncu, bir sağlık paketi olarak sizi hayata daha erken döndürebiliyor. Her şey oldukça basit gibi görünse de bir yerden sonra ortalık fena halde karışabiliyor. Dolayısıyla bir yerden sonra takım halinde hareket etmeniz gerekiyor. Şu ana kadar dahil olduğum bir görevden sadece bir kez alınımın aklıyla çıkabildim. (Ciddiyim!) Oyunun biraz da bakıma ihtiyacı var gibi geldi bana. Birkaç kez oyun başarılı veya başarısız sona erdiğinde ekrandaki görüntü öylece kalakaldı. Bu durumda oyunu yeniden başlatmanız gerektiği için bütün kazancınız da çöpe gidiyor tabii ki. Ciddi anlamda can sıkıcı bir durum...

Lafın kısası, eğlenceli bir oyun FLMM. Benim gibi multiplayer anlayışınız co-op'tan yanaysa hiç durmayın, hemen deneyin. Ara sıra bir - iki maç atmak bile yeterli bir bahane bence. Açılan host'larda oyuncu bulamamak gibi bir sıkıntı da yok üstelik. Daha fazla gaza gelmeye ihtiyacınız var mı? ■ **Ertekin Bayındır**

Alternatif

Lead and Gold: Gangs of the Wild West
ORION: Dino Beatdown
Rochard

■ **Sürünün sadece bir kısmı...**



Foreign Legion: Multi Massacre

+ Eğlenceli grafikler, eğlence odaklı oyun yapısı
- Can sıkıcı bug'lar, minimal içerik.

8,0



Hem Kolay Hem Zor

Deponia bilindik bir adventure oyunu. Bu da demek oluyor ki sadece faremiz ile sağa sola tıklayarak oyunu oynayabiliyoruz. Evet, temelde çok kolay bir oynanışı var belki ama bulmacaların peşine düştüğünüz anda gözünüzden yaş gelecek; bu uyarıyı dikkate alıp da başlayın.

Deponia

Eskilerden bir dost



Bu ay sizler için iki adet "Adventure" oyunu incelemiş olmanın dayanılmaz hafifliğini yaşıyorum. Böyle geçmişe döndüm sanki. Düşünsenize bir ay önce elimde Diablo III, yılların hasretini gideriyordum, bir ay sonra iki farklı adventure oyun ile etrafa kelebekler saçıyorum. Bu ay oynadığım ilk oyun Hoodwink'di. Kendisi bana fazlasıyla Broken Sword serisini çağırıyordu. Hemen akabinde piyasaya çıkan Deponia ise beni alıp, The Secret of the Monkey Island zamanlarıma gönderdi...

Böyle bir yolculuk yapmamda bazı sebepler var tabii, yoksa kafayı yastığa koyduğum gibi zaten 90'ları yaşıyorum. İlk olarak ana karakterimiz Rufus, fazlasıyla Guybrush Threepwood'a benziyor. Hal ve hareketlerinden konuşma tarzına kadar uzanan bu yelpaze ilk başta bana biraz ters geldiysen de oyunu oynadıkça karakterimize ısındım. Yalan yok yani... Oyunun hemen başlangıcında bulunan tutorial bölümleriyle bir başka zamanda yolculuk oldu benim için. Wenzel isimli karakterle olan konuşma, tamamen oyun ile dalga geçiyor. Bir yandan bize oyunu tanıtırken, bir yandan da oyunun çoktan başlamış olması gerektiği hakkındaki konuşmalar gerçekten eğlenceli. "Ben bulurum abi kendim." modunda olan oyunculara bir cevap şeklinde tasarlanan tutorial'lar gerçekten iddialı. Hele daha önce adventure oynamamış insanlar için ne ile karşılaşacaklarını net bir şekilde açıklamaya çalışıyor. Geçmişe yolculuğumun son kısmıysa grafiklerle birlikte geldi. Tıpkı eskiden olduğu gibi kesik hareketlere sahip ve tamamen çizgiden oluşan grafikler, inanın beni benden aldı. Çevre ile etkileşimin de tıpkı yıllar önce üretilen adventure'lardaki gibi olduğuna da değinmek istiyorum ki hem eski oyuncuların ağzı-

■ İşte oyunun aslında başlamış olmasının gerektiğinin tartışıldığı o farklı an...



Yapım Daedalic Entertainment
Dağıtım Daedalic Entertainment
Tür Adventure
Platform PC
Web www.deponia.de/en

Alternatif

Broken Sword 4
Hoodwink
The Secret of Monkey Island

nın suyu aksın, hem de yeni oyuncular da eskiden nelerle uğraştığımızı merak edip bir baksınlar şu oyuna.

Grafikler demişken; birazcık çevre ve etkileşimlerden bahsedeyim. Malum, tamamen işaretle ve tıkla sistemi ile oynanan bir oyun Deponia. Hal böyle olunca etrafımızda bulunan her şeye dikkat kesilmemiz gerekiyor. Bir dolabın üzerindeki nottan, içerisindeki eşyaya kadar sürekli araştırma yapmak zorundayız. Gereklilikler temelde kendilerini belli etseler de asıl macera onları kullanmakla başlıyor. Adventure denilince sakın aklınıza iki eşyayı birleştir, sonra da kapıyı aç gibi bir sistem gelmesin zira Deponia mantık sınırlarını zorlayan bir yapıya sahip. Yine de bu sınırlar zorlanırken, eğer yazılanları okuyan ve söylenenleri dinleyen bir oyuncuysanız işiniz çok daha kolay. Bu da demek oluyor ki tıpkı Hoodwink'de olduğu gibi, Deponia'da da iyi bir İngilizceye ihtiyacımız var. Ayrıca Hoodwink'de konuşan bir halk vardı, yani NPC'ler ve bize harika bilgiler veriyorlardı; benzeri bir durum Deponia için de geçerli. Konuşma yok belki ama Rufus ve Wenzel arasındaki diyaloglar başta olmak üzere oyunda yapacaklarımız hakkında ipucu alabileceğimiz birçok farklı konuşma bulunuyor. Farklı sorular sorabildiğimiz ve birçok cümleyle kafamızı karıştıran noktalara açıklık getiren konuşmalar her yerde karşımıza çıkabiliyor.

Deponia adventure oyunculuğuna bir de yenilik getirmiş. Fazlasıyla kullanılan eşya alanımız, geleneksel adventure oyun yapısında sağda, solda bir yerde bulunurdu. Deponia'ya ise isteyenlere yine bu sistemi kullanma özgürlüğü tanırken bir yandan da faremizdeki tekerlek yardımı ile eşya menümüzün açılmasına imkan tanıyor. Gerçekten de fazlasıyla iş yapan sistem benden tam puan aldı. Oyunun eksinleri arasındaysa tabii ki sadece adventure severlere hitap ediyor olması var. Yani ortalama bir oyuncunun tutup da delicesine bu oyuna kilitleneceğini zannetmiyorum.

■ Ertuğrul Süngü

Deponia

+ Eğlenceli karakterler ve diyaloglar, adventure türüne harika bir örnek
- Bazen ekrana boş boş bakıp iş ve okul hayatını düşündüren bulmacalar

8,2



Yapım Airtight Games
Dağıtım Square Enix
Tür Puzzle
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.quantumconundrum.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

Quantum Conundrum

Fazla zeki olmak bazen iyi değildir...

Düşünün, küçücük bir çocuksunuz ve anneniz sizi her sene belli bir süreliğine amcanızın evine kalmaya gönderiyor. Bu akraba ziyaretleri siz daha bir yaşındayken başlamış ve şimdi gelmişsiniz 10 yaşına, yine geliyorsunuz amcanızın evine. Amcanız sizi her defasında eksantrik girişlerle karşılamış; çünkü kendisi son derece zeki bir bilim adamıymış ama bu seferki gelişinizde bir şeyler farklı, amcanız ortalarda yok. Sadece sesi duyuluyor hoparlörlerden. Elinizde koca bavul, kalıyor musunuz evin girişinde! Hayır, kalmıyorsunuz çünkü amcanızın sesi duyuluyor hoparlörlerden ve kendisinin bir fikri var! Siz de ona yardımcı olacaksınız. Belki arada bir yerlerde şimdilik sadece sestense ibaret olan amcanıza da rastlarsınız, kim bilir?

Portal'in yaratıcılarından bir oyun Quantum

Alternatif

Portal 2
Stacking
World of Goo

Conundrum. Eh, hal böyle olunca ve işin içinde çılgın bilim adamı amca girince oradan yerçekimini kapat, buradan aç, oradan düğmeye bas, buradan şuraya zıpla durumları olmazsa olmaz. Birinci şahıs kamera açısından oynadığınız bu oyunda küçük bir çocuk olduğunuz için amcanızın evinin size aşırı büyük gelmesi, mobilyaların üzerine ancak zıplayarak çıkabilmeniz ve etraftaki her eşyanın korkutucu büyüklükte olması güzel bir ayrıntı. Evin içinde ilerledikçe amcanızın sesi size yardımcı oluyor. Bazen onun yarattığı garip odalardan geçiyor, bazen de karmaşık görünen ama aslında oldukça basit ve eğlenceli olan bulmacalar çözerek devasa malikânenin içinde ilerliyorsunuz. Bir bilim adamı olması sebebiyle çocuklarla iletişim kurma konusunda biraz "tuhaf" olan bu kişilik, size geçtiğiniz odalarda kah geliyor yaptığı bilimsel çalışmaları anlatıyor, kah boyunuzun kısa olmasıyla ilgili yorumlar yapıyor ama sağ olsun, yolunuzu nasıl bulacağınıza dair her zaman ipuçları veriyor.

Oyunun kontrollerini kolayca öğreniyorsunuz. Esprili bir ortama sahip oyunda etrafınızda bulunan odanın, eşyaların fiziksel özelliklerini değiştirebiliyorsunuz. Bazen küçücük kollarınızla koca kasaları taşımanız gerektiğinde "Fluffy Mode"u açılıyorsunuz ve etraftaki her şey bir anda tüy kadar hafif oluyor. Bazen de çok yukarılarda bir yere ulaşmak istediğinizde yerçekimiyle oynayıp ortamda uçan eşyalardan birinin üstüne atlayarak hedefinize varabiliyorsunuz. Amcanız özellikle boyutlarla kafayı bozmuş durumda. Oyun boyunca ilerledikçe farklı boyut odalarıyla karşılaşıyor ve belli bir süre sonra etraftaki eşyalardan hangi boyutta olduğunuzu ve bulunduğunuz odayı aşmak için hangi fiziksel kuralları ters yüz etmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. "Yerçekimiyle oynuyoruz, daha neler?!" derken bir sonraki boyut odasında bu sefer zamanı yavaşlatabildiğinizi görüyorsunuz. Oyunun başındaki



bulmacalar kolayken bir süre sonra biraz daha kompleks ve pek çok boyut özelliğini kullanmanız gereken yerlere geliyorsunuz. Kafayı çalıştırmak ve el çabukluğu önemli oluyor haliyle. Amcanızın evinde sadece büyük odalar ve mobilyalar yok elbette ki. Bazı odalarda oldukça ölümcül lazerler var, bazılarında da amcanızın garip icatlarıyla karşılaşıyorsunuz.

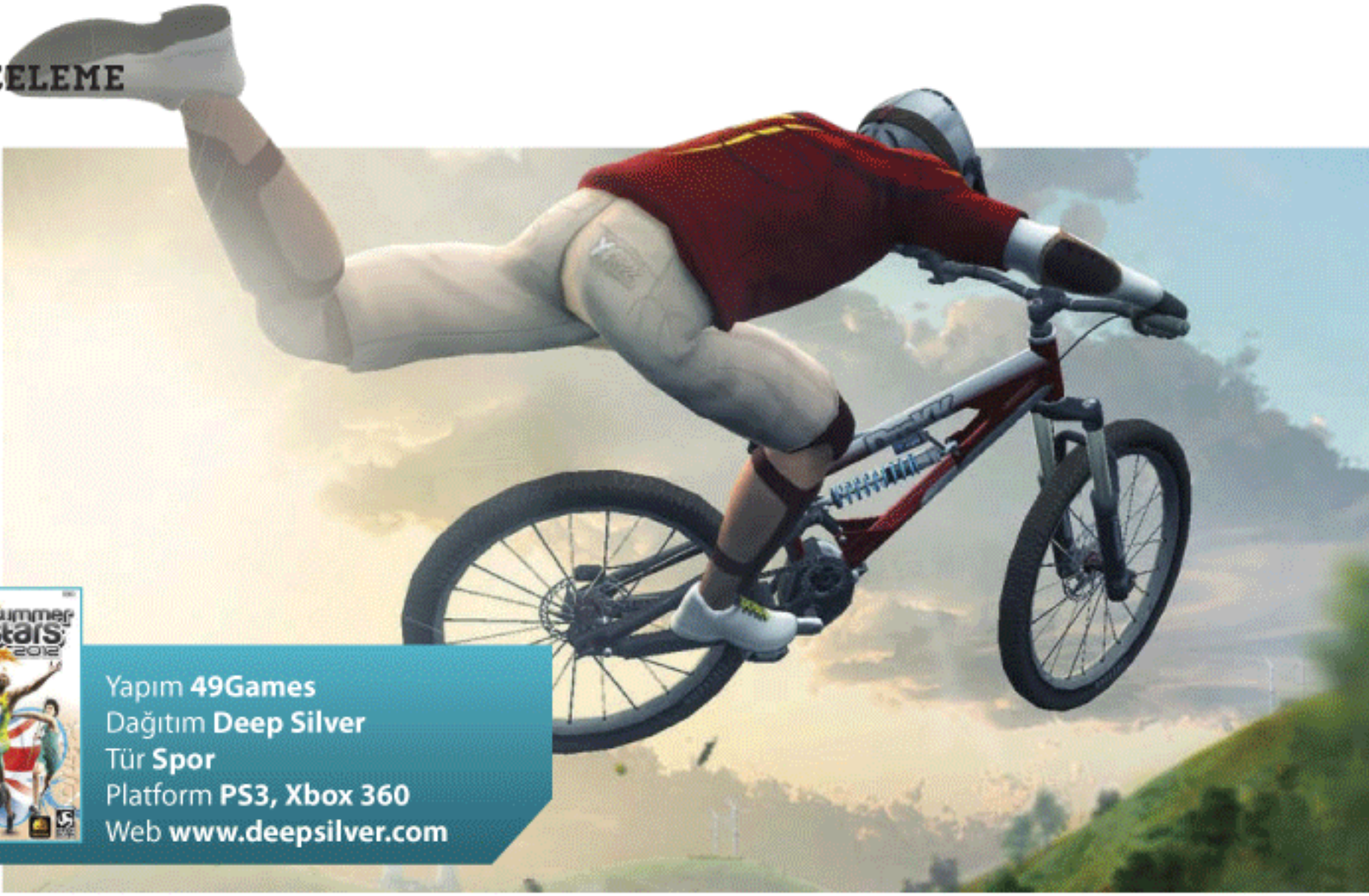
Oldukça eğlenceli, karikatüre benzer grafikler ve şirin efektler ile süslü bir çılgın bilim oyunu diyebiliriz sanırım buna. Kendimi eski Bugs Bunny oyunlarının FPS versiyonunda hissettim çoğu zaman. İlk bakışta çocuk oyunu gibi görünse de bir süre sonra kafanızı kullanmanızı gerektiren, "Bir şey atlıyorum ama ne!" diye söylendiren bir oyun haline geliyor. En güzel özelliklerinden biri de bulmacaları düşünüp düşünüp çözdükten sonra bir başka odaya geçerken yaşadığınız o çocuksu "Hehe, akıllıyım ben!" hissi. Kesinlikle çok güzel bir oyun, başına bir otursanız kolay kolay kalkamayacağınıza eminim.

■ Meriç Erbay Bozkurt

Quantum Conundrum

- + Boyutlarla uğraşmak çok eğlenceli, güzel ve göz yormayan grafikler
- Kimi zaman fazlasıyla zorlayan bulmacalar

7,0



Yapım 49Games
Dağıtım Deep Silver
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web www.deepsilver.com

Summer Stars 2012

Yaz olimpiyatlarından herkese merhaba!

Olimpiyat oyunlarının mazisi çok eskilere, Commodore 64 zamanlarına kadar uzanır benim için. Az joystick hırpalamadık o final çizgisine varabilmek için. Oynadığım oyunun adını bile hatırlamıyorum şu anda ama işin ilginç yanı, o oyun benim ilk ve son olimpiyat oyunum olmuştu. Bu ay incelemesi bana düşen Summer Stars 2012, sırf bu yüzden bende anlamsız bir heyecan yarattı. Bunun sebebi olarak gittikçe birbirine benzeyen oyunların bende yarattığı sıkıntıyı öne atabilirim. Epik serüvenleri, savaş alanlarını ve futbol sahalarını bir kenara bırakmak ve 100 metre koşmak, sırkla atlamak, yüzmek, cirit atmak... Bu heyecanı uzun zaman sonra bir kez daha yaşamayı umut ediyordum ama umduğumu bulup bulamadığım konusu açılırsa şu saatten sonra sadece dudak bükerim gibime geliyor.

Anlayacağınız üzere, üzerinde durulacak bir oyun olmamış Summer Stars 2012. Özellikle oyunun görsel yanını sert bir şekilde eleştirmek lazım. Bu zamanda bu kadar vasat bir grafik yapısı olamaz, olmamalı... Animasyonlar idare eder kıvamda ama

grafikler gerçekten hezimet! Bu kusuru affettirecek pek az detay var üstelik oyunda. İçeriğe bakacak olursanız, bir yaz olimpiyatında karşınıza çıkabilecek tüm dallar var aslında. Bunların her biri için de ayrı ayrı uğraşmış üstelik ama her seçenek maalesef görüldüğü kadar zevkli değil. Mesela 100 metre de dahil tüm koşullarda sağ stick'i sağa sola deli gibi sallamak, bende istemsiz bir nostalji etkisi yarattı. (Oyunun Move ve Kinect desteği de var bu arada.) Ama eskrim dalında o kadar sıkıldım ki anlatamam. (Zaten eskrim denen o sporun neden icat edildiğini ve hala ne diye var olduğuna anlam verebilmiş değilim.)

Oyunun kariyer tarafı biraz daha ilginçleştiriyor ortamı. Her spor oyununun kariyer modunda olduğu gibi burada da yeteneklerinizi gösterip seviye puanı toplayarak gücünüze güç katıyorsunuz. Neyse ki karakter yaratma ekranı gibi gereksiz bir detaya girmekten kaçınmış yapımcılar. Sadece ülkenizi seçiyorsunuz ve size biri kadın, diğeri erkek olmak üzere rastgele iki oyuncu veriliyor. Ben Türkiye'yi seçtim şahsen ve böylece tosun gibi iki Türk evladım oldu: Meryem Kaymaz ve Selim Arslan. Sırayla ne kadar olimpiyat dalı varsa her birinde yarışyorsunuz kariyer modunda. Her dal için belli başlı yetenekler mevcut ve her seviye atladığınızda bunlardan birini açabiliyorsunuz. Az önce de bahsini ettiğim gibi, her dal için farklı bir yapı geliştirilmiş ama çok azı zevk verdi bana. Mesela ok atmak çok zevkliydi ama ne-

Göründüğü kadar zor değil, merak etmeyin.



den araya sokuşturma gereği duyduklarını anlamadığım bisiklet yarışı bir an önce bitsin diye çok dua ettim. Oyunun o güzelim görsel kalitesi (!) eşliğinde bazı seçenekler o kadar zevkli ki (!) anlatamam.

Oyunu eğer Easy seçeneğinde oynarsanız, her şey haddinden fazla kolay olacak ve Leaderboard'a adınızı yazdıramayacaksınız. Bu yüzden seçeceğiniz zorluk derecesi Normal veya Hard olsun, (Tabii ki bu durumda bazı şeyleri göze almanız gerekecek.) hatta belki daha da ileri gidip online seçeneklere de göz atmak isteyebilirsiniz. Hoş, Move veya Kinect ile birlikte ve sosyal bir ortamda daha eğlenceli olabilir her şey ama evde kös kös oturuyorken ve canınız fena halde sıkılmışken, böyle bir oyunun seçenekleriniz arasında yer alabileceğini hiç sanmıyorum. Bir de olaya şu tarafından bakmak lazım: Piyasada bu tarzda pek fazla oyun yok ve Summer Stars 2012, bu furyanın belki de en ele avuca gelebilenlerinden biri. Görsel yanı biraz daha kuvvetli ve oyunun genel yapısı üzerine biraz daha düşülmüş olsaydı, şu anda saatlerce başından ayırlamayacağımız şahane bir spor oyunumuz olabilirdi ama olay o kadar ileriye gidememiş maalesef ve Summer Stars 2012, vasat bir oyun olarak benim hafızamda yerine oturdu. Bir sonraki seneye inşallah... **Ertekin Bayındır**

Alternatif

London 2012
Mario & Sonic at the London 2012
Olympic Games: Spartan Athletics



Summer Stars 2012

- + Hepsi olmasa da eğlenceli spor dalları, Move ve Kinect desteği
- Vasat ötesi görsellik, zayıf oynanabilirlik, orta kalite kariyer modu

5,5



London 2012: The Official Video Games of Olympic Games

Olimpiyatlara gidemedim diye üzölmek yok...

Eee, ne yaptık şimdi? Diablo'yu kaçınıcı kere öldürdük? Vallahi sizi bilmem de benim üç oldu. Bakınırken etrafa değişik bir oyun var mı diye, bunu gördüm. Olimpiyatlara da gidemedim diye hayıflanmanın bir manası yok, al bu oyunu, evinin rahat ortamında olimpiyatları tekrar tekrar kazan, keyif senin!

Ben bu oyunun PC versiyonunu oynadım. Ancak şunu belirteyim aslında bu bir konsol oyunu. "PC'de oynarken bile gamepad kullanın, daha uygun olur diyor" oyunun kendisi zira. "Oyunu klavyeyle oynarım ben, klavye kullanma yeteneklerime güveniyorum!" demek yeterli değil. Hakikaten kastırıyor klavyeyle oynamak. Siz en iyisi ya bu oyunu konsolunuzda oynayın ya da gamepad takın bilgisayara, kafanız rahat olsun, parmaklarınız imkansız tuşlara basayım derken birbirine karışmasın.

Oyunun başında hangi ülkeyle oynamak istediğimizi seçiyoruz. Ondan sonra hangi yarışlara katılacağız, onları belirliyoruz. Yarışları belirledikten sonra başlıyor olimpiyat heyecanı. Grafikleri ve sesleri öyle güzel yapmışlar ki kendinizi hakikaten olimpiyat stadında hissediyorsunuz. Bir anda o kalabalığı görünce, sunucunun sesini duyunca bir miktar "Seçtiğim ülkenin sporcusunun kazanması için elimden geleni yapacağım!" diyorsunuz ister istemez. Klavye kontrolleri daha önce de dediğim gibi çok bilinmeyenli bir denklem ancak gamepad'deki kontroller alışık olduğumuz cinsten. Bir süre sonra olayın tekniğini kavriyorsunuz. Zaten her yarıştan önce kontrollerin nasıl olacağını, sporcunun hareketlerini nasıl yönlendireceğinizi gösteren kısacık bir eğitim kısmı oluyor. Bu kısmın olması güzel çünkü hareketleri tam algılayamadıysanız birkaç kez hareketlere alışana

kadar tekrarlamamız mümkün.

Oyun resmi olimpiyat oyunu olduğundan, olimpiyatlardaki yarışmaların hemen hepsi burada mevcut. 30'dan fazla branşın olduğu oyunda okçuluk, su sporları, jimnastik, atış sporları, voleybol, masa tenisi, yüksek atlama ve koşu bunlardan sadece birkaçı. Bu oyunu isterseniz online olarak da oynayıp seçtiğiniz ülkenin sporcularıyla diğer oyuncuların sporcuları arasındaki yarışmalar üzerinden başarı kazanmanız ve madalya sayınızı online ortamda arttırmamız mümkün. Ayrıca oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarındaki Party Mode'da Move ve Kinect özellikleri de bulunuyor.

Oyunda Türkiye'nin de bulunduğu 36 ülke arasında Kenya'dan tutun da Brezilya'ya kadar pek çok ülkenin sporcularını seçebiliyorsunuz. Yarışmaların bir kısmı oldukça kolayken bazıları saç baş yolduracak kadar ince ayar istiyor. Mesela koşular oldukça kolay, belli aralıklarla bir tuşa basmanız yeterli oluyor ama sırtla atlama zor. Her yarışmada sporcuların hareketleri ayrıntılı olarak gamepad'in tuşlarına atanmış olduğundan bazen yarışmayı kazanmak başlı başına gamepad ile güreşmek anlamına da gelebiliyor. (Devil May Cry serisinde bile bu kadar zorlanmamıştır gamepad herhalde.) Sporcunuzun birinci sıraya yerleşip altın madalya alması durumunda seçtiğiniz ülkenin milli marşı eşliğinde madalyanızı alıyorsunuz. Ayrıca sporcunuz bir önceki yarışta ilk üçe girdiyse final yarışmalarında seyirci onu alkışlarken belli bir tuşa basıp seyirciyi coşturmanız da ayrı bir renk katmış oyuna.

Oyunun grafiklerine çok özen gösterilmiş. Olimpiyat atmosferini tam anlamıyla yaşatıyor. Sporcuların yetnek kazanarak seviye atlaması veya kendilerini geliştirmesi diye birşey yok. Sadece dış görünüşlerini değiştirebiliyorsunuz "customize" kısmında. Sonuç olarak Sega iyi iş başarmış. Sıcak yaz günlerinde benim gibi maceraperest davranıp "Bakalım neymiş bu oyun." Diyebilirsiniz, sizi madalyalar ve şan şöhret ile dolu bir olimpiyat oyunu bekliyor olacaktır, bundan emin olabilirsiniz. ■ Meriç Erbay Bozkurt

Alternatif

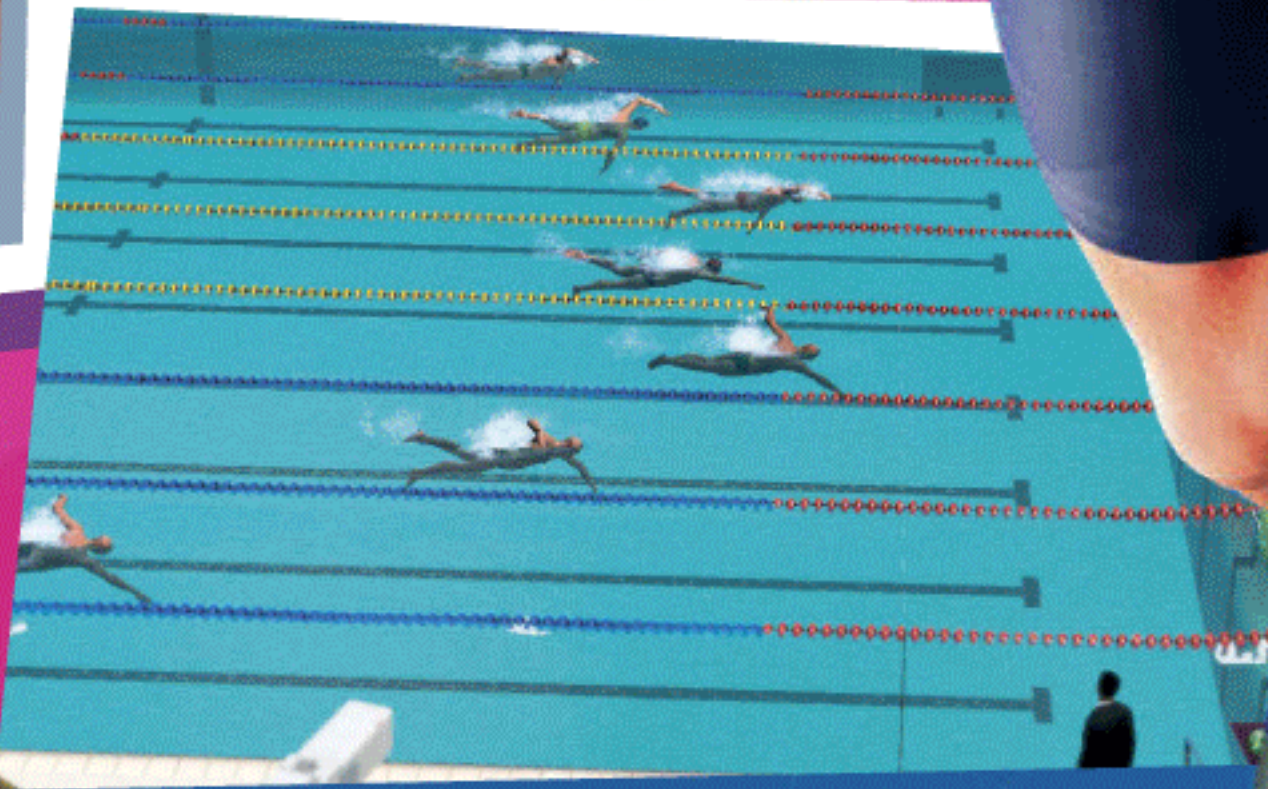
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games
Olympic Games: SASS 2012



London 2012: The Official Video Games of Olympic Games

- + Yarışma heyecanını tam olarak yaşatan atmosfer ve seslendirmeler, başarılı grafikler
- Klavye ile imkansız hale gelen oynanış

6,5



Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.olympicvideogames.com/london2012
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yapım xii games
Dağıtım Wadjet Eye Games
Tür Adventure
Platform PC
Web www.xiigames.com/resonance

Resonance

Birbiriyle bağlantılı hayatlar ve tek bir gizem...

Yine küçük küçük, içi dolu hikayecik bir oyun. Macera oyunlarını pek severim, özellikle de "envanterini karıştır, şuradaki bantla bu iki alakasız şeyi birleştir" şeklinde oyunlara bayılırım. xii games tarafından yaratılan Resonance da böyle bir oyun. Bağımsız oyunlar sıralamasında yukarı sıralara yerleşebilecek potansiyele sahip bu oyunun ilginç bir hikayesi var. Her şey bir sabah Ed'in cep telefonunun çalmasıyla başlıyor. Bir insanın cep telefonunun zil sesini tanıyamaması, yalnızlığın son noktası gibi görünse de tanıyamıyor bizim genç bu sesi. Nereden geliyor bu ses derken orayı burayı karıştırmayı, Ed'i sağa sola hareket

tiplerinden değil bu arkadaş. Kendisi matematikçi, hem de deha düzeyinde bir matematikçi. Bir laboratuvarında çalışıyor ve birlikte çalıştığı profesör Morales'in sesindeki endişeye bakılırsa laboratuvarında işler hiç iyi gitmiyor.

Oyunun ilk başındaki bu basit telefon konuşmasıyla ana kontrolleri öğreniyoruz. Oyun içinde de sol üst köşedeki envanter kısmında zaman zaman neler yapabileceğimize dair ipuçları geçiyor. Bu oyunu oynarken aklınızda bulundurmanız gereken en önemli şey, en küçük ayrıntının bile önem taşıdığı. Bazı macera oyunlarında yapacağınız şeyler çok bellidir. "Şununla ko-

nuşayım, şunları birleştirip McGuyver'cılık oynayayım ve işte sorunu çözdüm!" tarzı bir oyun değil bu. Bazen atladığınız küçük bir konuşma, büyük bir ipucuna giden yolu kapatmış veya hikayenin öğrenmeniz

gereken önemli bir kısmını atlamanıza sebep olmuş olabilir. Dolayısıyla her yere tıklamak, herkesle konuşmak en önemlisi.

Oyundaki dört ana karakterin her birinin farklı hikayeleri var. Bu hikayeler bir süre sonra birbirine bağlanıyor ve Ed'in çözmesi gereken gizeme ilişkin ipuçlarını oluşturuyor. Oyundaki seslendirmeler ve efektler gerçekten çok iyi. Heyecanlı bir sahne olduğunda, gözünüz piksellerin çokluğuna takılmıyor, bu sesler sanki oradaymış gibi olayı yaşamanıza sebep oluyor.

Bulmacaları çözdüğünüzde büyük bir keyif duyarken, ufak bir ayrıntı nedeniyle bir şeyi atladığınızı fark ettiğinizde sanki o karakterin hayatı size bağlıymış gibi hüzünleniyorsunuz. Fakat bir bölümü geçemezseniz aynı bölümü bitirene kadar tekrar tekrar oynama şansınız var. Karakterler pek çok üç boyutlu oyunun havada kalan, içi boş karakterlerinden farklı olarak son derece ağır geçmişleri, korkuları ve gizemleri olan kişiler. Oyunu oynarken tüm bu karakterlerin hayatlarına dair bilgileri yavaş yavaş öğreniyor ve bazı anılarını onlarla birlikte birebir yaşarken oyunun sizi içine nasıl çekiverdiğini anlayamıyorsunuz bile. Oyundaki kontroller basit ve kastırmıyor. Bulmacaları da birazcık kafa yorarak çözeniz mümkün. Bir bulmacanın bazen birden fazla çözümü olması, oyunun esnekliğini gösteriyor. Envanterden başka bir de Short Term Memory (Kısa Süreli Hafıza) ve Long Term Memory (Uzun Süreli Hafıza) diye iki kısım mevcut; karakterlerin geçmişlerinde yaşadıkları anılar ve buldukları an içerisinde etraflarında gördükleri görüntüler ile etkileşime geçip oyunun önemli bulmacalarını çözmek böylece mümkün oluyor.

Hiç adı sanı duyulmamış bir firmadan, hiç adı sanı duyulmamış bir oyun deyip geçmeyin yoksa Ed'in uyanıldığı sahneden başlayıp hiç anlamadan oyunun sonuna ulaşmanız mümkün. Maceraperest bir kişiliğiniz varsa ve ayrıntılar gözünüzden kaçmaz diyenlerdenseniz bu oyun tam size göre. **Meriç Erbay Bozkurt**



Alternatif
Hoodwink
Sherlock Holmes: The Awakened
The Longest Journey

Resonance
+ Çok güzel bir hikaye, başarılı seslendirmeler, sanki bir polisinin içinde yaşıyor hissi tam olarak vermesi
- Bazı bulmacalar gereksiz yere zor

7,0



N'apsak arkadaşlar...





Yapım Cyanide
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.cycling-manager.com/pcm



Pro Cycling Manager 2012

Tur aslında bitmedi!

Tour of Turkey'i yerinde, bütün bisikletçilerle iç içe izleyen bir bünye tur dönüşü ne yapar? Klasik hafta sonu ve iş çıkışı etkinliğim şöyleydi; önce Giro d'Italia'yı takip ettim, Cavendish'e ara ara çok sinirlendim, Phinney'e üzuldüm ve pembe mayonun lanetli olduğuna ikna oldum. O bitti, Tour de France'ı beklemeye koyuldum, arada mini mini turlar da vardı tabii. Kaliforniya turunu izledim, Horner diye bağırdım. O da bitti ve Tour de France'a (TdF) başladık. Bu kez pek bitmek bilmedi, malum etap sayısı 20! Sagan'ın süper güçleri olduğunu gördüm mesela. Fransa çok güzelmış; bu

yıl da hatırlamış olduk. Devrilenlerle, peloton mücadeleleriyle, sakatlıklarla, bebeği doğuyor diye turu bırakanlarla fantastik bir TdF'yi de geride bıraktık yani. Turun sonunda RSNT ekibinden sempatik insan C. Horner'ın da dediği gibi; o 3-4 TdF turu daha yapardı, biz de oturur izlerdik devam etseydi, bitmeseydi...

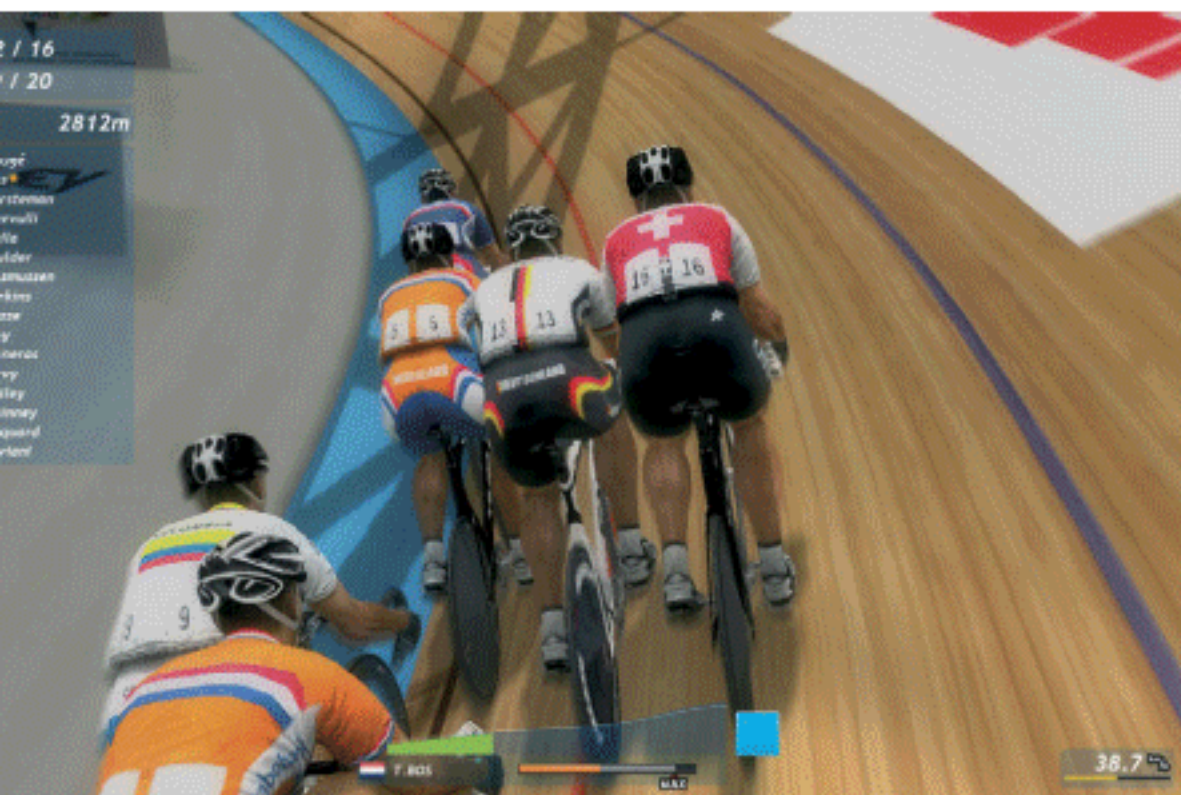
Tam böyle bir yokluğun ardından Pro Cycling Manager 2012 çıkageldi. Kapak üzerinde yazan Le Tour de France logosuna aldanmayın; zorunlu turlardan alternatif küçük turlara ve pistlere kadar birçok yarışa katılmak mümkün. Oynanışın serinin önceki oyunlarından pek bir farkı yok aslında. Çok farklı yollara sapmadan iyileştirme ve yenilikler yaparak, güncel kadrolarla baştan yaratılmış gibi. Single Player moduna baktığımızda, yönetici koltuğumuzda oturarak birçok farklı etkinliğe giriyoruz. Kariyer mi? Yollara düşene kadar yapmamız gerekenler çok fazla. Bisikleti seç, lastik al, kaskı seç, takvimde boş bir döneme kamp ayarla, çalıştırıcıları belirle, sprinter ve climber'ları eğit, kadroyu güncelle; daha bunun forması var, sponsoru var. Kadro demişken... Radioshack Nissan Trek hala Radio Sun! Garmin Barracuda; Gamin!... Malum sebeplerden(!) dolayı görmeyi umduğumuz birkaç isim de kadrolar da yok. Mayolu bisikletçi fanatığıyseniz bazı isimlerin olmaması sizi üzebilir, yoksa çoğumuzun alışık olduğu gibi spor oyunlarında karşılaştığımız bir durum bu. Menü görüntüleri ne kadar sıkıcıysa, kartlar yarışa girildiğinde tamamen değişiyor. Grafikler -sanki televizyondan izleniyormuş- kalitesine biraz daha yakınlaşmış, hatalar daha az göze çarpıyor. Yapay zeka sıkıntıları halen var fakat bu konuda bile iyi bir ilerleme kaydedilmiş. Sprint'e geçen bir

bisikletçinin yaptığı hız daha iyi gözlemleniyor, kamera açıları da ilk geçişleri hariç başarılı. Grafik sorunu oluyor ve ekran saçmalıyor çoğu zaman ilk yarış girişinde. Grafikler adına diyebileceğim en kötü şey de şu; düşünün sprint finish'i geliyor, 200 tane bisikletçi var arkada, heyecan dorukta... Ama o bitiş noktasında o heyecanı hissedemiyorsunuz çünkü seyirciler hep aynı... Gerçekçilik hissi verilememiş. Müzikleri ancak bir operatöre bizi beklettiği sırada arka plan müziği olur, çok kötü. Ben arkaya Kraftwerk açtım; Tour de France, tavsiye ederim.

Online olarak Armada denilen bir mod var ki, sekiz tane kart seçiyorsunuz ve bunlardan bisikletçilerden tutun da kaska kadar çeşitli şeyler çıkıyor. Böylelikle takımı oluşturup turnuvaya giriyorsunuz. FIFA'daki Ultimate Team konsepti gibi diyeyim, daha net anlaşılacaktır. Bu kartlara gerçek para yatırarak da sahip oluyorsunuz ama sürekli oynadığınız sürece, pek de para harcamaya gerek olmaz diye düşünüyorum. Ayrıca bir online modu daha var; yarışçı veya takımı seçip turlara katılıyorsunuz. Pist olduğu kadar açık alanda da gerçekleşiyor.

Oyunda yoğun bir Fransız kalabalığı mevcut, sohbet sırasında İngilizce konuşulduğuna neredeyse hiç denk gelmedim. Oyuncu sayısı arttıkça İngilizce sohbet de artar tahminimce. Daha önce bisiklet yarışları izlememiş veya oyununu oynamamış olanlar terimlerde biraz zorlanacaklardır çünkü oyundaki açıklamalar çok kısa. Yeni başlayan birisinin zorlanacağını, eski kitlesinin de mevcut kadrolardan memnun kalmayacağı için çok da üzerinde durmayacağını hesaba katarsak Pro Cycling Manager 2012, ortalamanın birazcık üzerinde bir oyun. Sprint finish'leriniz şimdiden bol olsun.

■ Ayça Zaman



Alternatif

London 2012
MotionSports Adrenaline
Tour de France 2011

Pro Cycling Manager 2012

+ İyileştirilmiş yapay zeka, grafikler

- Müzikler, kadrolardaki eksiklikler, yeni başlayanlar için bilgilendirici değil

6,7



Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSV, 3DS
Web videogames.lego.com



LEGO Batman 2: DC Super Heroes



Gotham City hiç bu kadar LEGO olmamıştı...

LEGO dediğin yerde unutulup üstüne basılınca ayağınızı 12 yerinden acıtan cisimlerdir bana sorarsanız. Yeni nesil arkadaşlara sorarsak da "Aaa bilgisayar oyunu o!" der, olaya tamamıyla farklı bir boyuttan yaklaşılır.

Küçüklüğümde LEGO'dan yapmadığım nesne kalmamıştı herhalde. O sıralar öyle "Technic" falan diye modeller de yok tabii, sarıydı, kırmızıydı, basit basit LEGO'ları birleştirip eğlenirdik. Bu vesileyle de LEGO oyunları bana bir türlü "gerçek" gelemedi. Bir de onları "çocuk oyunu" diye bir klasmana koyup olaydan tamamıyla kopuk bir hayat yaşıyordum. Ne var ki geçen ay Şefik'in elime tutuşturduğu LEGO Batman 2 diskiyle, LEGO oyununun dijital kısmının da ne denli ilerlediğine tanık oldum ve dedim ki "Gotham City, sen mi büyüksün, Şefik mi?!"

Parçaları topla, birleştir

Bruce Wayne'in yılın adamı ödülünü alıp Lex



Luthor'un avcunu yalamasıyla birlikte, Lex Luthor ve Joker ittifak kurup Gotham City'deki tüm suçluları serbest bırakıyor ve olaylar gelişiyor.

Biz öncelikle Batman'iz, ikincil olarak da Robin. Daha sonra Superman, Flash, Green Lantern, Wonder Woman... Hatta bölümleri tekrar oynamaya karar verdiğinizde, kötü adamların rolünü bile üstlenebiliyorsunuz.

Her karakterin kendine özel güçleri bulunuyor. Mesela Superman uçuyor. (Şok!) Batman ve Robin farklı farklı kostümler giyerek engelleri aşıyor, Flash bir koşuyor, tutabilene aşk olsun...

Diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi burada da amaç dövüşmek değil. Zaten tek bir tuşla hareketleri art arda sıralıyorsunuz. Burada amaç, bolca LEGO parçası toplamak. Etrafı yakın yıkın, sorun değil. Düşen parçaları toplamak en büyük hedefiniz ve zaten bu kısa sürede bir hastalığa dönüşüyor. (Deniz Şanlı, sen bu oyuna bayılırsın!)

Uçuyorum!

Önceki LEGO oyunlarında olduğu gibi burada da iki karakteri birden kontrol ediyoruz. Bunlar arasında tek tuşla geçiş yapabildiğimiz gibi, eğer bir arkadaşımızı da kafalarsak, ikinci karakteri o kontrol edebiliyor yanınıza oturup. İki karakter arasında geçiş yapmak, karakterlerin özelliklerini kullanarak engelleri aşmaktan ötesi değil. (Zaten dövüş kısmında genelde siz güçlü taraf oluyorsunuz.)

Oyun sakince, bir dizi görevi yapmanızı buyurarak başlıyor fakat bir süre sonra tüm Gotham City ayaklarınızın önüne seriliyor ve şehirde özgürce dolaşabiliyorsunuz. Elbette ki şehrin her tarafı gizliliklerle dolu ve her şeyi bulmak isteyenler için de saatler süren bir araştırma maratonu vaat ediyor.

Şehri Superman'i seçip onunla uçarak da gezabiliyorsunuz, kahramanların araçlarıyla da. Saldırı altındaki insanları kurtarmak, suçluları engellemek ve görevlere çıkmak için şehirde zaman geçirmeniz şart.

Bir LEGO oyunundan beklenmeyecek şekilde de

sağlam bir atmosferi bulunuyor oyunun. Işıkları, renkleri o kadar iyi ayarlanmış ki kahramanları LEGO formatından çıkartıp normal modeller konulsa, oyun yine sağlam bir Batman oyunu olurmuş. Gotham City'nin o karanlık havası gerçekten çok iyi verilmiş.

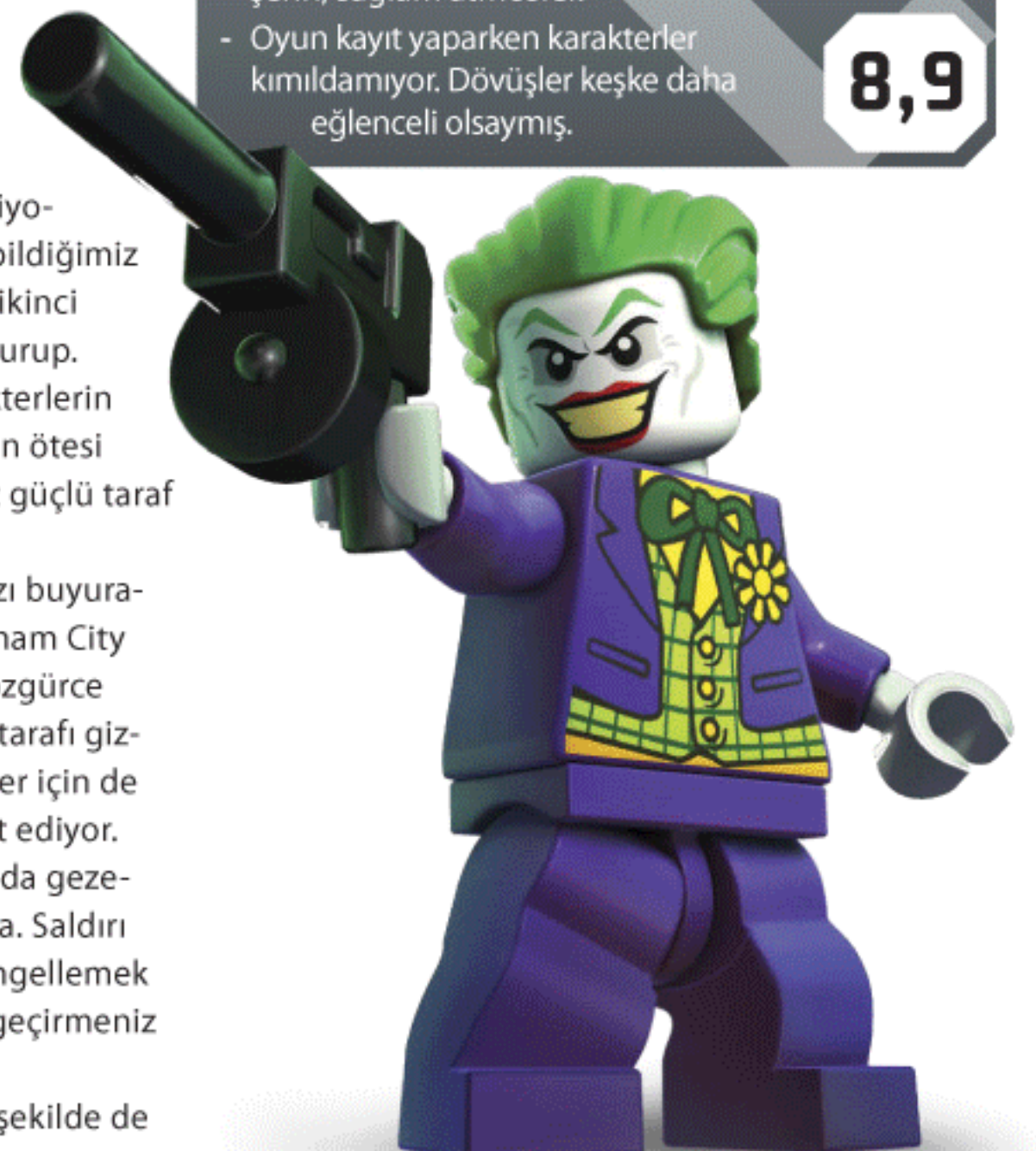
Oyunu tamamladıktan sonra daha fazla LEGO parçası bulmak için bölümleri tekrar da gezilebilir çok güzel bir dokunuş olmuş ve farklı kahramanları denemek için de iyi bir fırsat yaratmış. Kısacası çok ama çok sağlam bir oyun olmuş LEGO Batman 2; denemeden geçmemenizi tavsiye ediyorum.

■ Tuna Şentuna

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

- + Farklı karakterler, devasa Gotham City şehri, sağlam atmosfer.
- Oyun kayıt yaparken karakterler kımıldamıyor. Dövüşler keşke daha eğlenceli olsaydı.

8,9





Yapım **E-One Studio**
Dağıtım **E-One Studio**
Tür **Adventure**
Platform **PC**
Web **www.hoodwinkgame.com**

Hoodwink

Aranan lezzetler

Adventure tarzı oyunlar bir dönemin en çok oynanan oyunlarıydı. Daha doğrusu onlar olmasaydı oyunculuk, günümüzde olduğu noktaya gelemezdi.

Başta LucasArts olmak üzere birçok farklı firma bu tür üzerinde uzmanlaştı ve her yeni çıkardıkları oyunda bir öncekine göre çok daha iyi işler yaptılar. Adventure türü o kadar gelişmişti ki artık bazı bulmacaları çözmek için şeytana pabucunu ters giydirmemiz gerekir olmuştur. Aranılan bulmacalar, aynı oyunu oynayan arkadaşlar arasında uzun telefon konuşmalarına yol açmış, internetin yokluğunda insanın pratik zekasını defalarca kullanmasına olanak tanımıştı...

Günümüzden bir kare

Hoodwink ise uzun zamandır beklenen adventure oyun yapısını bizlere bir kez daha yaşatmak için kolları sıvamış durumda. Cel-shade grafiklerle kaplanmış karakterimizle bir sağa, bir sola koşarak bölümleri geçmeye çalışıyoruz. Türe yabancı oyun severlere kısaca açıklamak gerekirse adventure oynarken olabildiğince etrafta geziyor, birçok nesne hakkında bilgi alıyor, karıştırdığımız yerlerden eşya topluyor ve edindiğimiz bilgiler dahilinde hareket ediyoruz. Hoodwink de tam bu tarife uyan bir yapım. Az önce türü açıklamama istinaden, oyuna girip sol aşağıda bulunan resme tıkladığımız anda oyunda bulunan tüm mouse imleçleri ve anlamları yazıyor. Bu sayede gerçekten rahat bir şekilde ilerleyebiliyoruz. Tipik

Vakit, Nakit

Oyuna başladığınızda, uzun saatler başında duracağınız gibi gelir. Evet, Hoodwink de bu tarzda bir oyun ama ola ki bulmacaları bir çırpıda çözerseniz, karşınıza en fazla beş saat süren bir oyun çıkar. Anlayacağınız, oyun zor olduğu için uzun...



adventure'larda olduğu gibi, bu oyunda da bir eşya (envanter) bölümümüz var. Her biri 12 hanede bulunan toplam üç sekme, toplayacağımız eşyalar için fazlasıyla yeterli oluyor. Eşya toplamak tabii ki oyunun temeli, daha doğrusu topladığımız eşyaları birbirleriyle kombine etmek ve sonucunda başka bir noktaya ilerleyebilmek Hoodwink'de ilerlemenin esas yolu. Fakat bu eşyaları buluncaya kadar yaptığımız araştırmalar, gerçekten ileri seviye de İngilizce gerektiriyor ki bu durum yine tüm adventure oyunları için geçerli. Orta bir İngilizce'niz varsa bile bir bölgedeki kelime oyununu kaçırdığınız anda içinden çıkılmaz bir döngüye girebilirsiniz. Bu duruma verilecek bir diğer örnek, normalde adventure oyunlarda pek de alışık olmadığımız NPC konuşmaları. Yanına gittiğimiz bazı NPC'ler öyle şeyler anlatıyorlar ki iki defa bu konuşmalar sayesinde yapmam gerekeni buldum. İşin daha da kötüsü, konuşmalar tamamen üstü kapalı ve dediğim gibi, gerçekten iyi bir İngilizce ve dikkat gerektiriyor.

Mekanlar gerçekten kullanılan grafik sisteminin hakkını veriyor. Aslında gerçekten renkli olan oyun yapısı, kullanılan pastel modellemeyle gereğinden daha karanlık duruyor ve çok farklı bir oyun yapısı sunuyor. Ciddi bir ortam var anlayacağınız ama bir yandan da karakterimizin şapşallığı, bu grafik motoruyla çok iyi harmanlanmış, her şey birbirini destekliyor. Gelelim haritalara... Sanıyorum ki Hoodwink'in en farklı ve özel yeri haritaları zira daha önce görmediğim derecede büyük ve detaylı. Normal bir adventure oyununda haritalar belirli alanlara bölünmüştür ve oyuncu hafızasına rahatlıkla kazanabilir. Bu sayede nerede, ne olduğu daha rahat akılda kalır. Nitekim bu oyunda haritalar devasa, hatta o kadar büyük ki bulunan bölgeden herhangi bir yüklemeye ekranına girmeden aşağı kata, o katın bir köşesinden diğer köşesine ilerleyebiliyoruz. Bu durum hem harika, hem de tam bir kabus. Neyin nerede olduğunu hatırlamak bazen çok vakit alabildiği gibi, oyunun ilerleyen noktalarında bulunan bir eşyayı, daha başlardaki bir yerde kullanmak için sonsuz saat yürümemiz gerekiyor. Açıkçası benim canımı en çok bu durum sıktı.

Temelde adventure severlerin havada karada oynayacağı bir yapım Hoodwink. Grafikleri olsun, ilginç karakteri olsun gerçekten dikkat çekici. Fakat sanmıyorum ki daha önce bu türde oyun oynamamış birisi bu oyuna saatlerini versin. Zaten zor olan bulmacaları, devasa haritaları insanı çileden çıkarabiliyor. Yine de her zaman dediğim gibi, adventure candır, bulduğun yerde yalayıp yutman gerekir. ■ Ertuğrul Süngü

Alternatif

Machinarium
Resonance
The Dark Eye: Chains of Satinav

■ Bu haritanın hem sağı, hem solu, hem de soldan devamı var!



Hoodwink

+ Uzun zamandır aradığımız adventure oyunu, eğlenceli oyun yapısı
- Büyük haritalar, zor bulmacalar

7,0



Walking Dead Episode 2: Starved for Help

Zor seçimler, akla hayale gelmeyen sonuçlar...

Herhangi bir savaş, uzaylı saldırısı, zombi salgını vs. gibi tüm dünyayı etkileyen ve geride birkaç bölgede birkaç yüz bin insanın kaldığı durumlardan birinde tıklıp kalırsam karar veren kişi rolünde olmaktansa destekleyen, sahne arkasından çalışan olmayı tercih ederim. Benim yapım lideri oynamaya müsait değil, daha çok verilen görevi yerine getirmekte iyiyimdir, bir asker gibi. Belki önemli olan karar verebilmek, doğru veya yanlış fark etmez, bir karar verebilmektir kim bilir.

İster liderlik yapabilecek ister destekleyici türde bir tip olun, Walking Dead'deki hikayeyi bize yaşatan bu oyun serisinde karar verebilmeniz gerçekten çok önemli. İlk oyun olan Episode 1: A New Day'de yaşadıklarımızı hatırlarsak, ana karakter Lee Everett bir mahkum olarak polis aracının içinde seyahat ederken zombi salgınının tam ortasında buluveriyordu kendini. Karşısına çıkan ufaklık Clementine ile bir grup insanla tanışıp onlarla birlikte birbiri arkasına gelen olaylar zincirinde hem kendisini hem de Clementine'i korumak zorunda kalıyordu karakterimiz. Bu oyunu diğer RPG'lerden farklı kılan tamamen kaotik bir ortamda, artık doğrunun ve yanlışın tam olarak birbirinden ayrılmadığı durumlara karşılaşmamız ve o an için karar

vererek oyunun senaryosunun gidişatını etkilememizdi. Bu şimdiye kadar gördüğümüz RPG'lerden çok farklı, bize tam bir iyilik ve kötülüğün bulunmadığı, sadece hayatta kalma içgüdüsünü tüm yönleriyle ortaya koyan bir senaryo sunan bir oyundu ve ikinci kısım olan Episode 2 de aynı çaresizlik ve kaos içerisinde devam ediyor.

Episode 2, ilk oyunu bırakmış olduğumuz yerden üç ay sonrasında başlıyor. İlk oyunda vermiş olduğumuz kararların sonuçları bu ikinci oyunda da kendisini gösteriyor. Eğer ilk oyunu oynamadıysanız o zaman bilgisayar bazı rastgele seçimler yapıyor ve ikinci oyuna öyle başlıyorsunuz. Ana karakterlerimiz Lee ve Clementine yine hayatta ancak sığınmış oldukları motel artık onların küçük grubunu barındıracak durumda değil. Yiyecekleri çok az ve her geçen gün de azalmaya devam ediyor. Fakat bir süre sonra bir başka gruba karşılaşıyorlar ve onların yakınlarda yer alan bir çiftlikte yaşadıklarını ve yeterince yiyecekleri olduklarını öğrenince açlıktan ölmek için bu gruba katılmaya karar veriyorlar. İlk oyunda ve izlediğimiz dizide herhalde kafamıza kazınan en önemli şeylerden biri ne kadar iyi görünürse görünsün kimseye güvenilmeyeceğiydi. Bu ikinci oyunda da aynı şekilde devam ediyor. Gülümseyen ve size bir sepet ekmek uzatan birine nasıl güvenemezsin ki diyebilirsiniz ama oyunu daha önce oynadıysanız kendinizi hep en kötüsüne hazır halde buluyorsunuz.

Episode 2'deki sahneler daha korkunç, daha ağır ve almanız gereken kararlar daha keskin bir halde. Artık iyice gergin, kimseye güvenilmeyecek, her an herkesin ölebileceği ve bu yüzden hiçbir karaktere bağlan-

mamanız gerektiği hissiyle oynasanız da verdiğiniz kararların sonuçları sizi çoğu zaman korku, üzüntü ve şok içinde bırakabiliyor. Lee için, etrafı güvenli bir şekilde elektrikli tellerle çevrili bir çiftlikte grubun hayatını idame ettirebileceğini düşünüp rahatlamak diye bir şey yok çünkü bu sefer karşınıza haydutlar çıkıyor. Üstelik bize evlerini açan bu insanlara da tam olarak güvenemiyoruz. Oyunu oynarken insan bazen düşünüyor bu zombiler mi en tehlikelisi yoksa hayatta kalan ve hala kendilerine insan diyen bu kaotik varlıklar mı?

Walking Dead Episode 2 yine tabiri caizse ruhumuzu şöyle bir tokatlayıp bizi kendimize getiriyor. Bu öyle bir tokatlama ki, bu oyunun sadece dizinin yanında çeşit olsun diye çıkarılmadığını anlıyorsunuz hemen. Sizi insan yerine koyup, bak arkadaş o iş bildiğin gibi değil diyen ciddi bir yapım var karşınızda ona göre. Kısacası zombi felaketinden çok insan doğasının belki de en yalın haliyle işlendiği senaryolardan birine sahip olan dizinin ana karakterlerinden biri gibi hissetmeye ve şoka uğramaya, korkmaya, gerilmeye hazır olun.

■ Meriç Erbay Bozkurt

Walking Dead Episode 2: Starved for Help

+ Kendinizi gerçekten olayın içinde hissetmenize yol açan mükemmel atmosfer, basit ama güzel grafikler, kararlarınızın gerçekten oyunun senaryosunu etkileyişi.

- Bu oyunda en olumsuz şey karar vermek arkadaş! Çok zor...

7,5



Alternatif

Dead Rising
Left 4 Dead
Resident Evil 5



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web telltalegames.com/walkingdead





❑ Dört kişilik maceranın son demlerini yaşıyorken... Şimdi sıra ben de mi?



Yapım Stainless Games
Dağıtım Wizards of the Coast
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.wizards.com



Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2013

Kartların kaleminden bile keskin olduğu bir dünya

Beni tanıyanların iyi bildiği üzere on yılı aşkın bir süredir bu oyunla iç içeyim ve piyasaya çıkan son iki oyunda da yaptığım gibi yine sizlere kısaca Magic'i anlatmaya çalışacağım. Magic iki kişinin karşılıklı olarak oynadığı ve toplamda bulunan 20 yaşam puanı ilk bitenin yenildiği (Çekecek kartı kalmadığı zaman da yenilmiş sayılır ama kafaları karıştırmayayım çok.) bir oyundur. Temelde yeşil, kırmızı, mavi, siyah ve beyaz olmak üzere beş renkte kart bulunmaktadır. Genel hatlarıyla her rengin bir özelliği vardır; kırmızı daha çok rakibe direkt zarar verirken, beyaz "protection" yani korunma özelliğiyle dikkat çeker...

Gelelim Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2013 (MTG 2013) isimli bilgisayar oyunumuza. İlk olarak şunu söylemek istiyorum; eğer Magic oynamak isteyenlerdenseniz, kesinlikle bu oyuna bir bakın zira çok kolay bir arabirime sahip. Önceki iki oyunda olan alıştırmaya görevleri yine bizlerle birlikte. Normalde her şeyin tarafımızdan yapıldığı oyun sistemi, MTG 2013 ile çok daha bilgisayar odaklı. Bu durum pek tabii yeni oyuncular için harika bir özellikken, biz profesyonel oyuncuları çoğu zaman deli edebiliyor. Önceki oyunlarda otomatik "mana tap'leme" yani büyü yapmak için kaynak kullanma işlemi sırasında, bilgisayar kendi kafasına göre alakasız mana'ları seçiyordu. MtG: DotP 213 ile bu işlem birazcık daha düzeltilmiş; bu sebepten oyunu oynamayanları, yeni oyuna davet etmek istedim bir an. Yine de manalarımız hala kendimiz tap'leyemiyor olmamız gerçekten can sıkıcı...

Bir anda oyunun dinamiklerine daldım biliyorum ama MTG 2013 ile Magic için halihazırda yazılan romanlar da resmen oyuna dahil edilmiş. Planeswalker'lar ile ilgili envai çeşit bilgi bulabildiğimiz oyunda, artık bir de yeni campaign modu mevcut. Shadalar ile başlayan seri, Innistrad, Ravnica ve şimdiden spoiler vermeyeceğim iki bölümle daha devam ediyor. Her bölüm içerisinde dört

maç yapıyoruz ve her maçın sonunda bir Planeswalker ile karşılaşırız. Burada can sıkıcı olan nokta Planeswalker'a gelinceye kadar ki maçların aşırı kolay olması. İşin iyi tarafı ise, Innistrad kısmında, M13 kart setiyle, Innistrad kartlarının karşımı destelere karşı oynamamız. Yani harika bir tema söz konusu MTG 2013'de.

Bir önceki oyunda bulunup da bir türlü alışamadığım Planechase sistemiyse yeni oyun ile birlikte bir hayli elden geçirilmiş. Bu oyun modunda dört ya da daha fazla oyuncuyla birlikte Magic oynuyoruz. Herkesin tek olduğu oyun yapısında, normal Magic formatlarında bulunmayan ve masanın tam ortasında duran Planechase kartları ve Planar Die bulunuyor. Sistemse kısaca şöyle çalışıyor: Altı yüzlü Planar Die her tur bir kere bedava, devamında bir mana, iki mana, dört mana şeklinde katlanan ücretlerle atılabiliyor. Zar üzerinde iki tane işaret var ki bir tanesi Planechase kartının değişmesine yol açıyor, diğer işaret o an masada bulunan kartın özelliğini aktive ediyor. Yani işin içerisinde bambaşka bir şans faktörü giriyor zira en kötü Planechase kartının özelliği bile oyundaki dengeleri tamamen değiştiriliyor. İstedğimiz kişiye saldırmakta özgür olduğumuz oyun yapısı gerçekten eğlenceli ama ortalama bir oyun iki saatten önce bitmiyor. MtG 2012'de bulunan sorunların başında düşmanların sürekli birlik olup bize saldırmasıydı. Deneyim ettiğim uzun saatlerin ardından böyle bir sorunun tamamen ortadan kalktığını ve bilgisayarın da olabildiğince "mantıklı" hareket ettiğini söyleyebilirim.

MTG 2013 ile oyun birçok açıdan güncellenmiş ama hala bazı sorunlar bulunuyor. Bunların en başında rakibin istediği zaman, gerekli kartı çekmesi gerçeği var. Ayrıca ölmek için bazen gerçekten sınırları zorlayabiliyor. Yine de normalde gerçek kartlarla oynana ve içerisinde envai çeşit farklılık, kombo gibi unsurlar barındıran bir oyun için harika bir bilgisayar uyarlaması. ■ Ertuğrul Süngü

Gerçeği Var

MTG 2013'dan birazcık bile eğlendiyeniz, oyunu gidip İstanbul ve Ankara gibi büyük şehirlerde bulunan kafelerde deneyim etmenizi tavsiye ederim. Gerçek kartların yerini hiçbir şey tutamıyor.



Alternatif

MtG - Duels of the Planeswalker 2011
MtG - Duels of the Planeswalker 2012
Magic: The Gathering Online

Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2013

+ Campaign modunun geliştirilmesi, Planechase ve yapay zekanın efendi olması
- Arada bizi yok etmeye kilitlenen yapay zeka, çok kolay olabilen ikili maçlar

9,0

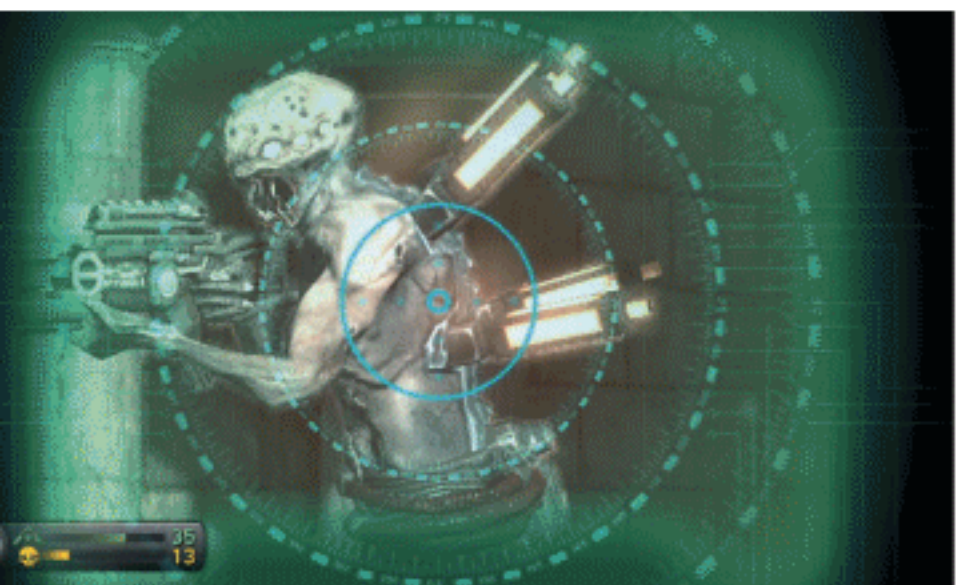


Yapım Nihilistic
Dağıtım Sony
Tür FPS
Platform PS Vita
Web tr.playstation.com/resistancebs
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Gizli Dokümanlar

Her gördüğümüz kapıdan hızla geçemeyelim, biraz da etrafımıza bakalım diye düşünülmüş olan bir özellik sayesinde, her bölümde bir takım belgeler buluyoruz etrafa yayılmış. Bunlarda dönem hakkında ve senaryoya dair bilgiler okuyabiliyor ve halihazırda biraz yapay olan oyunun içine az da olsa girebiliyorsunuz.

▣ **Sağlığınız otomatik olarak dolsa da siper almayı alışkanlık haline getirin.**



Resistance: Burning Skies

Chimera saldırısı başlıyor...

Uzaylılar! Okumaya devam mı ediyorsunuz? Belki sizi uyarıyorumdur kaçın diye?! Yok mu öyle bir şey? Tamam o zaman, devam edelim.

Uzaylılar! İstila ediyorlar! Yıl 1951! Ünlem! Tamam, bu kadar heyecan yeter; kaldı ki bu, Resistance serisinde uzaylıların olay çıkartışının dördüncü ayağı. Bir PS3 oyunu olarak doğan Resistance en son üçüncü oyunuyla PS3'lerimize uğradı ve farklı bir yapımcıyla, dördüncü bir oyun (Fakat Resistance 4 değil.) PS Vita'ya hazırlandı.

Anlayacağınız yıl 1951, yer Amerika ve uzaylılar bir kez daha iş başında!

Her yer, onlar...

Bu oyunun bir Resistance oyunu olmasından öte, çok daha önemli ve heyecan yaratan bir özelliği var ve o da ilk defa bir el konsolunda çift analog kolla FPS oynamamıza izin vermesi. PSP'de hiçbir FPS'yi bu anlamda oynayamamıştık ve PS Vita'da rüya gerçek oluyor ve olmuşu da Resistance: Burning Skies. Bu yüzden de ilk önce oynanışa göz atıyoruz.

Çift analog kol mükemmel işliyor lakin cihazı yatarak kullanıyorsanız hedef almada biraz gecikmeler yaşayabiliyorsunuz. (Protip: Oturarak oynayın.) Sağ omuz tuşu ateş, sol omuz tuşu hedef alma. Mükemmel. Silah değiştirmek, eğilmek, zıplamak vb. hareketler de sağdaki tuşlara bırakılmış. Koşmak için arka panele ya iki kez dokunuyoruz ya da aşağı dijital yön tuşuna basıyoruz bir kere.

Oyunda kapıları açmak için ekrana dokunmak gerekiyor, silahların ikincil özellikleri de genellikle ekrana farklı biçimlerde dokunarak etkinleştiriliyor. Ayrıca bomba atmak için de ya bombayı sağdaki panelden tutup atacağınız yere sürüklüyorsunuz, ya da sadece tek bir kez ekranın ortasına basarak hızlı bir biçimde bir bomba sallıyorsunuz.

Oynanışta bu anlamda bir sorun yok lakin oyunun genelinde bir hissizlik, bir yapaylık mevcut. Resistance'ın o sağlam hikaye anlatımını zaten unutun. Burada bir film setindeymiş gibi bir durum var. Uzaylılar periyodlarla karşımıza çıkıyor, genellikle onların üstünde deney yapmamıza izin verecek kadar anlamsız bir şekilde bekliyor ve etrafta dolaşırken heyecan verici olaylar pek az gerçekleşiyor. Mesela tek kolunda bomba atar taşıyan bir mini boss var, onu yenmek için tek yap-



Alternatif

Metal Gear Solid HD Collection
Uncharted: Golden Abyss
Unit 13



manız gereken Bullseye'in ikincil özelliğiyle yaratığın silahına odaklanmak ve ateş etmek de etmek... Ne bir strateji, ne bir heyecan. Daha büyük boss'larda da hiçbir numara yok fakat bazıları adaletsiz saldırılarıyla sizi öldürebiliyor ve şansınıza kayıt noktası biraz uzaktaysa, bu boss'la karşılaşmak için bir ton da yol yürüyorsunuz.

Silahlar oyunda yine önemli bir yer tutuyor ve duruma göre silah değiştirmeniz yine çok önemli. Yeni silahlar oyunda ilerledikçe ortaya çıkıyor, onları geliştirmek içinse bu defa Grey Tech adındaki teknoloji küplerini kullanıyoruz. Bunlar genellikle mekanlarda, pek gözükmeyen yerlere konulmuş durumda ve her birini bir silahın sekiz farklı özelliğinden birini geliştirmek için kullanıyoruz. Daha yüksek şarjör kapasitesi, daha hızlı atış, daha hızlı şarjör doldurma, silahın ikincil özelliğine bir bonus vb. bir takım özellikler eklenebiliyor lakin bu özelliklerin hiçbiri, silaha çok farklı bir özellik eklemiyor.

Oyunun multiplayer kısmında da bir şeyler oluyor ama tam olarak ne olduğunu anlayamadım maalesef zira sekiz kişi destekleyen oyunlarda en fazla dört kişi bulabildim, bu dört kişide haritanın dört bir yanına dağılmayı nedense oyun şekli olarak benimsediği için pek bir eğlence yakalayamadım. Farklı saatlerdeki denemelerimde neyse ki daha çok oyuncuya ulaştım ama oyunlardan zevk almak pek mümkün olmadı. Şurada Modern Warfare 3 oynarken, bir anda PS Vita'da tutuk bir FPS'yi beğenebilmem pek kolay değildi tabii ki...

PS Vita'da FPS'nin olabildiğini kanıtıyor Resistance ama almak için de bir çaba sarf etmenize de hiç gerek yok. Oyunun fiyatı ileride düşerse, belki alıp oynarsınız ama şu sıralar vereceğiniz paraya değer bir içerik bulamayacaksınız...

■ Tuna Şentuna

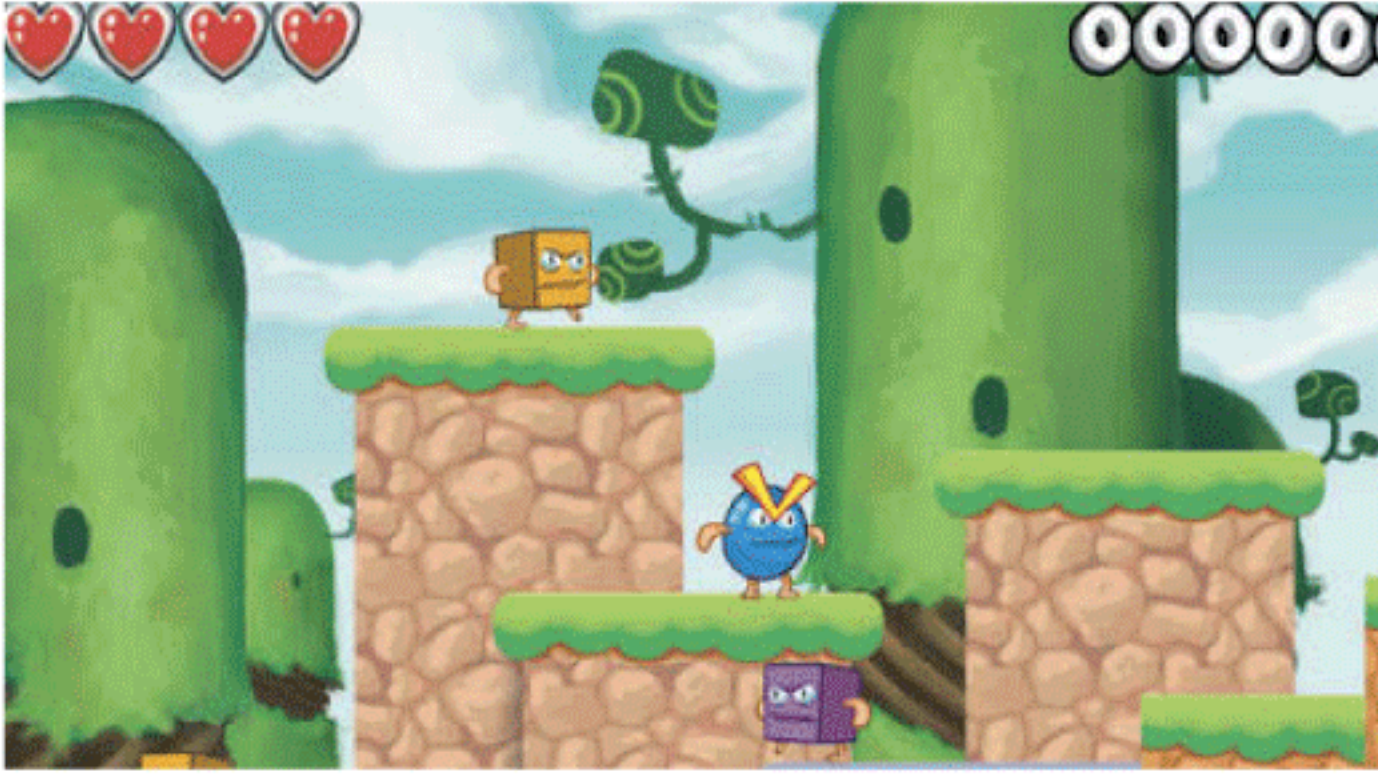
Resistance: Burning Skies

+ Çift analog kolla FPS keyfi. Grafikler güzel duruyor

- Atmosfer yok, yapay zekada müthiş bir yavanlık var. Multiplayer maçları eğlenceli değil

6,5





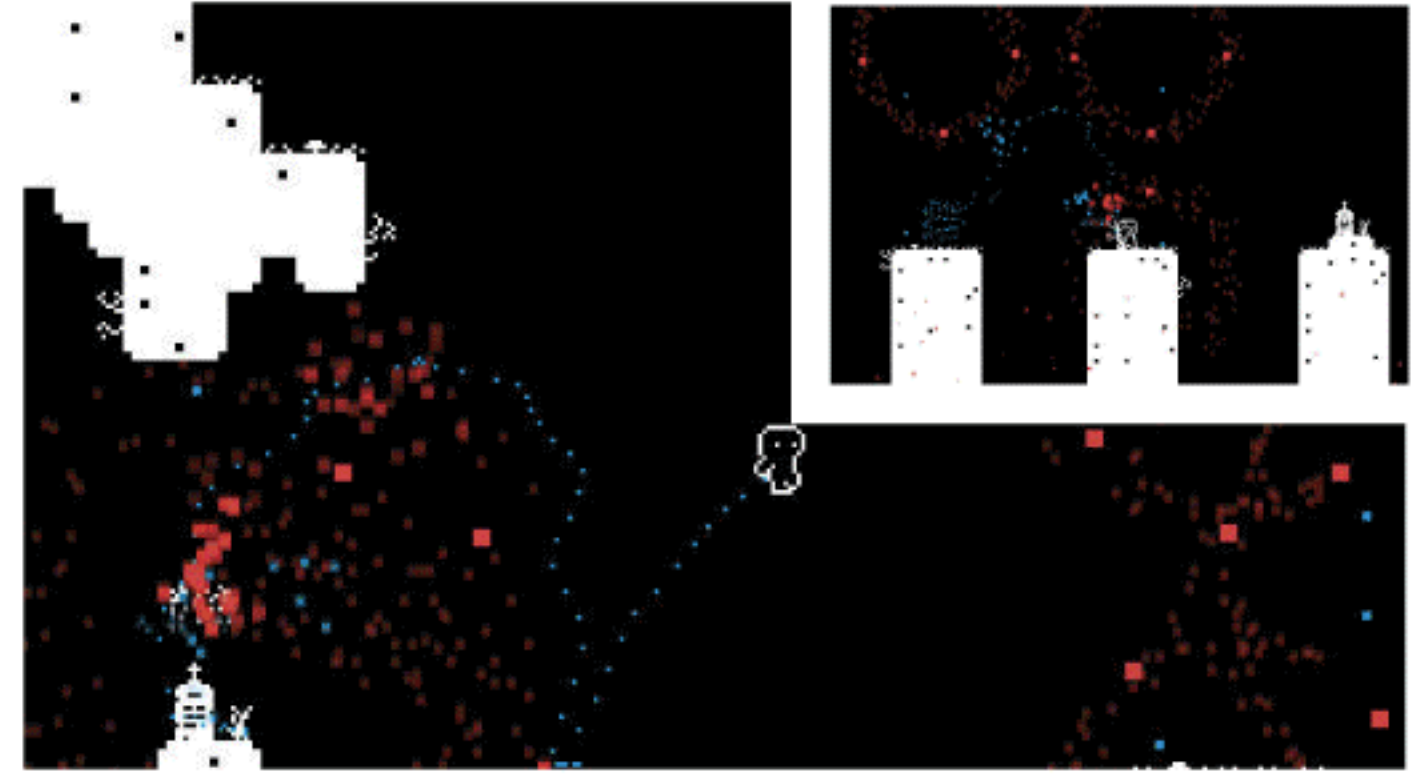
Lee Lee's Quest 2 ★ ★ ★

Konuşan düşmanlar

Basit, iki boyutlu bir platform oyunu olarak tasarlanmış oyun lakin birçok oyun ve kavramla da dalga geçiyor. Kontrol ettiğimiz yuvarlak karakter örneğin hiçbir şeye benzemiyor, aynı kutu kutu düşmanlar gibi. Düşmanlarımız konuşuyor, "Beni rahat bırak da tüm gün şurada ileri gidip geri geleyim." diyor, kendi amaçsızlığıyla dalga geçerek. Bir yerde üzerinde soru işareti olan bir kutu görüyor, zıplayıp kafamızla kırmak istiyoruz Mario misali fakat kutu yerine bizim kafamız kırılıyor. Bir yerde oyunun

yapımcısı arka planda beliriyor, oyunun kahramanı ona cevabı yapıyor ve yapımcı özür dileyerek geri gidiyor; bir yerde oyun aşırı züm yapıyor ve karakterimiz neredeyse ekranın tamamı kadar oluyor, kontrol etmek imkansızlaşıyor. Anlayacağınız oyunun her tarafı esprilerle dolu ve topladığımız kürekler, meyveler de hiçbir işe yaramıyor. Çok eğlenceli ve orijinal bir oyun olmuş Lee Lee's Quest 2; emeği geçen herkesin eline sağlık! ■

Tür Platform
Yapım Marcus Richert
Web tinyurl.com/bnnb9pr **9,5**



Eruption ★

Zor ne demek, anlayalım...

Eruption tam anlamıyla tek bir kişinin elinin altından çıkan bir oyun. Lee Lee's Quest 2'yle karşılaştırınca asla affetmeyen bir platform oyunu olarak nitelendirilebilir. Amacımız her bölümde çıkışa ulaşmak ve önümüzde geniş açıklıklar, boşluğu yakalayıp arasından atlamamız gereken zararlı engeller ve daha birçok "gıcık" engel bulunuyor. Mavi noktaları toplayarak kendimize ruh gücü sağlıyor ve bunu bir koruma olarak kullanıyoruz. (Bir nevi kalkan.) Bunu yapmamız gerçekten

gerekıyor zira bazı engelleri aşmak için ya insan üstü reflekslere sahip olmanız gerekiyor ya da birkaç ateş parçasının size değdikten sonra kalkanınız sayesinde sizi etkilememesi...

Çok uzun bir oyun değil ama dünyanın en "kazık" oyunlarından bir tanesi olmayı da başarmış. Üstelik oynanışta beklemediğim derecede iyi bir hassasiyet de bulunuyor. Biraz sinirlerinizi germek için iyi bir seçim; bence deneyin. ■

Tür Platform
Yapım Derevensky
Web tinyurl.com/d9z5zs6 **8,0**

ir/rational Redux ★

Düşün ve cevap ver

"Biber acıdır, hayat da acıdır, o zaman hayat biberdir." Bu mantık zincirini hayata değil ama bu oyuna yedirebilirsiniz işte... Oyuna bir odada kapalı kalmış olarak başlıyor ve çevreyi araştırarak çıkmaya çalışıyorsunuz. Bazı mantık dizilimlerine rastlıyor ve boşlukları doldurarak doğru cevabı bulmanız gerekiyor ki bir sonraki, muhtemelen daha zor olan bulmacaya geçin. Tabii ki bu noktada şunu belirtmek gerekiyor ki oyun gerçek anlamda çok iyi bir İngilizce'ye sahip olmanızı istiyor. Ben ki Oxford'dan mezun oldum, Harvard'da mürekkep yaladım, bana bile zor geldi.

(At gitsin, kim bilecek...) Şaka bir yana, farklı seçeneklerle bir mantık dizisi yaratmaya çalıştığınız için oyun ciddi biçimde zorlayabiliyor. İnternet tarayıcıdan oynanan oyunda grafik namına bir şey aramak da yanlış. Oyun neredeyse tamamıyla yazılardan oluşuyor ve zaten daha ötesini de amaçlamıyor. Eğer zorlu bulmacaları ve adventure oyunlarını seviyorsanız, bu oyunun üstesinden gelmeye de çalışabilirsiniz. ■

Tür Bulmaca
Yapım tjubert
Web tinyurl.com/d6f8jlf **8,0**

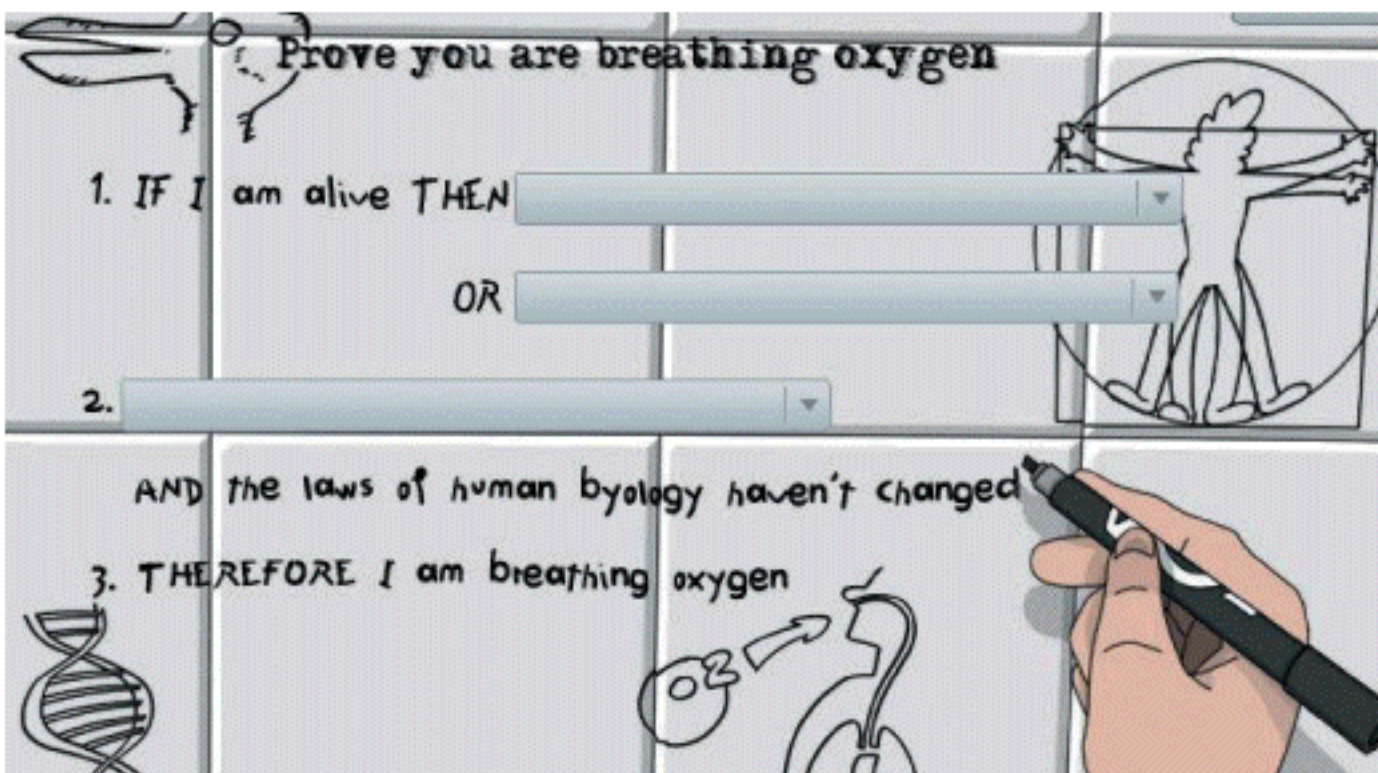
Bonsai Defense ★ ★

Ağacıma dokunma!

Bir çeşit "tower defense" oyunu Bonsai Defense; hatta şimdi adını hatırlayabilsem, yine burada tanıtmış olduğum bir oyuna da inanılmaz benziyor. Köklerinden beslenen, hayali ve boşlukta duran bir ağaca sahibiz ve amacımız da belirtilen miktarda Nectar toplayarak o bölümü geçmek. Ağacımız büyüdükçe daha fazla meyve veriyor ve meyvelerin ne tür meyveler olacağına da biz karar veriyoruz. Nectar sağlayan çiçeklerden bolca yapmak iyi bir düşünce ama bir süre sonra ağacın

köklerine zehir salgılayan kırmızı küpler beliyor... Kırmızı küp, evet. Şu kadar grafik yapmışsınız, kırmızı küp nedir?! Bu beni çok rahatsız etti ama dert değil. Onlardan kurtulmak için de birtakım ateş eden silahlar yapıyoruz lakin bunların hızlı ateş edeni, ağır ateş edip yüksek hasar vereni, bomba patlatanı, yavaşlatanı... Ne ararsanız var. Hem düşmanlarla uğraşmak, hem de Nectar toplamak gerçekten zorlu bir iş. Şansınızı denemek için sizi LEVEL DVD'ye alalım... ■

Tür Strateji
Yapım Mate Cziner
Web bonsaidefense.com **8,8**



TUNA ŞENTUNA

BIG BOSS

BİR OYUN FİRMASI,
İŞTEN ANLAMAYAN BİR PATRON,
BİR PROGRAMCI.

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



KRİZ KONTROL

- Heyt!
- Patron camdan içeri mi atladınız?!
- Etkileyici bir giriş yapmak istedim, aklımda süper bir fikir var!
- O denli ki pencereye kadar götürdü olayı diyorsunuz...
- Diyorum ki bu ay yine bir FPS yapalım. FPS'nin açılımını biliyorsun değil mi? First Person Shocker.
- İlk insanı bile şok edecek derecede bir açılım yani...
- First Person Shoes muydu yoksa? "Kendini onun yerine koy!" First Person Shovel? First Person Shower!
- Duş alan insanlar. Evet.
- Çok canımı sıkıyorsun çocuğum. FPS yapıyoruz sonuçta. Koy oraya-
- bir insan? Bir kahraman? Süpermen!
- Oğlum kafan iyicene ananemin donuna döndü ha! Ciddi ol lan iki dakika! Bak konu şöyle, sen sormadan hemen anlatayım.
- Dinliyorum patron.
- Konu New York City'de geçiyor. Biliyorsun Manhattan var, Hell's Kitchen adıyla da bilinir hani...
- Bana yerli yersiz hava atmanız...
- Sus evladım, ben konuşuyorum. Olaylar New York'ta vuku buluyor. New York ne hikmetse ormanlarla kaplanmış, yetmemiş, bir de uzaylılar istila etmiş.
- Patron bu konsept yapım aşamasında ama zaten? Eğer kapağı çevirecek olursanız...
- Kapağı çevireyim. Neyin kapağını? "Basılı" düşünme çocuğum, şurada sesli bir şekilde konuşuyoruz!
- Tamam patron ama olmaz. Kopya olur, tüm medya peşimize düşer, mahkeme mahkeme de sürünürüz ayrıca.
- O zaman New York'ta değil de Los Angeles'ta geçsin? Meleklerin şehri! Büyük savaş burada gerçekleşsin, oyunun adını da Battle of Los Angeles koyarız!
- O da bir film olunca...
- Miami?

INDEPENDENCE DAY'DEN BERİ SÜREGELLEN BİR KLİŞEYE BİZ DE İMZAMIZI ATALIM.

- Çok güneşli.
- San Francisco?
- Çok sanatsal.
- Washington DC?
- Çok sıkıcı.
- Çorum?!
- New York olsa da ormanlar olmasa?
- Tamam, orman yerine her yeri kumlar kaplasın! Kum fırtınası vurmuş olsun New York'u! Aynı şey gibi olsun...
- Dubai, değil mi... Size bir sır vereyim mi?
- Söyle.
- O da yapıldı!
- Öf... O zaman dümdüz New York olsun, uzaylılar gelsin orayı yıksın.
- New York'u dümdüz etsinler diyorsunuz... Independence Day'den beri süregelen bir klişeye biz de imzamızı atalım.
- Tek kişilik dev jüri! Şurada klavyenin tuşlarına hızlı basıyorsun diye seni işe aldım, senin dilin daha hızlı çalışıyor! Koy New York'u oraya hemen, konuşma!
- Insert -> City -> United States of America -> New York City.
- Aferin işte!
- Bunu ağızla söyledim patron, elim hiç oynamadı bile zira tüm şehri modellemek falan gibi "ara işler" var bunu gerçekleştirmem için.
- Neyse onu iki saate halledersin sen. Şimdi bizim adamı da koy oraya. Gözlüğü olsun, zırhı olsun, bir de eline ok ver.
- Oku uzaylıların gözüne mi saplayacak eliyle?
- Yay ver o zaman!
- Kapağı çevirecek olursanız...
- O zaman yay yerine arbalet taşınsın.
- Demon Hunter olarak da sınıf belirleriz.
- Evet şahane! O zaman bu adama bir de pelerin giydiririz, içinde ince bir zırh olur. Kafasında pelerini takip eden bir kapüşon, gözlerine de kırmızı bir renk ver. Çizmeleri şöyle parlak bir şey olsun, eldivenleri gümüş, omuzlukları altın rengi, pantolonu... Çocuğum?! Nereye gittin!

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Ağustos 2012 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



Donanım

Masaüstü bilgisayarların pabucu dama!

Günbegün güçlenen dizüstü bilgisayarlar, artık "hardcore" oyuncularını da iyiden iyiye cezbetmeye başladı. Mini buzdolabı boyutundaki bilgisayar kasaları kah çirkin görüntüsü, kah hareket özgürlüğünü kısıtlaması gerekçeleriyle her geçen gün daha

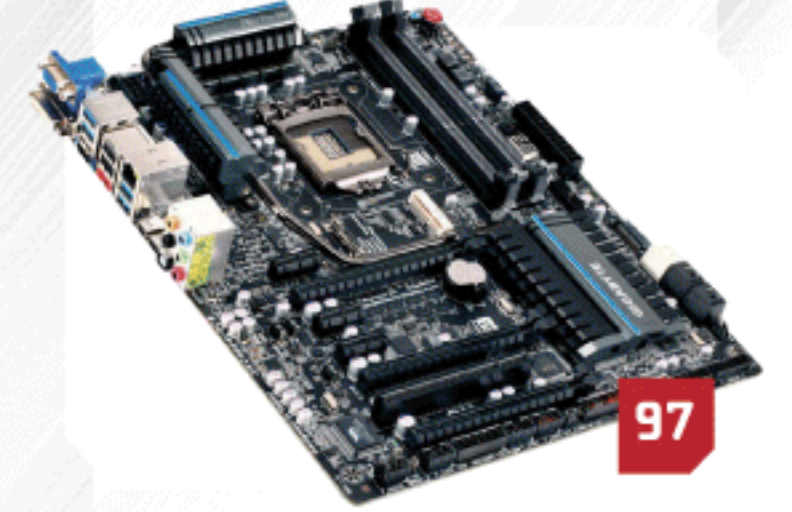
az tercih edilir ürünler arasına giriyor. Bu ay da "Desktop Replacement" klasmanında bir ürün olan MSI GT70'i enine boyuna masaya yatırdık. Oyuncular için MSI GT70 nedir, ne değildir, uzun uzadıya test ettik. Ürünün detaylarını okumak için sizi içeriye alalım...



96

MSI GT70

Oyun oynamayı seven ve masaüstüne bağlı kalmak istemeyenlere...



97

GIGABYTE Z77X-UP5 TH

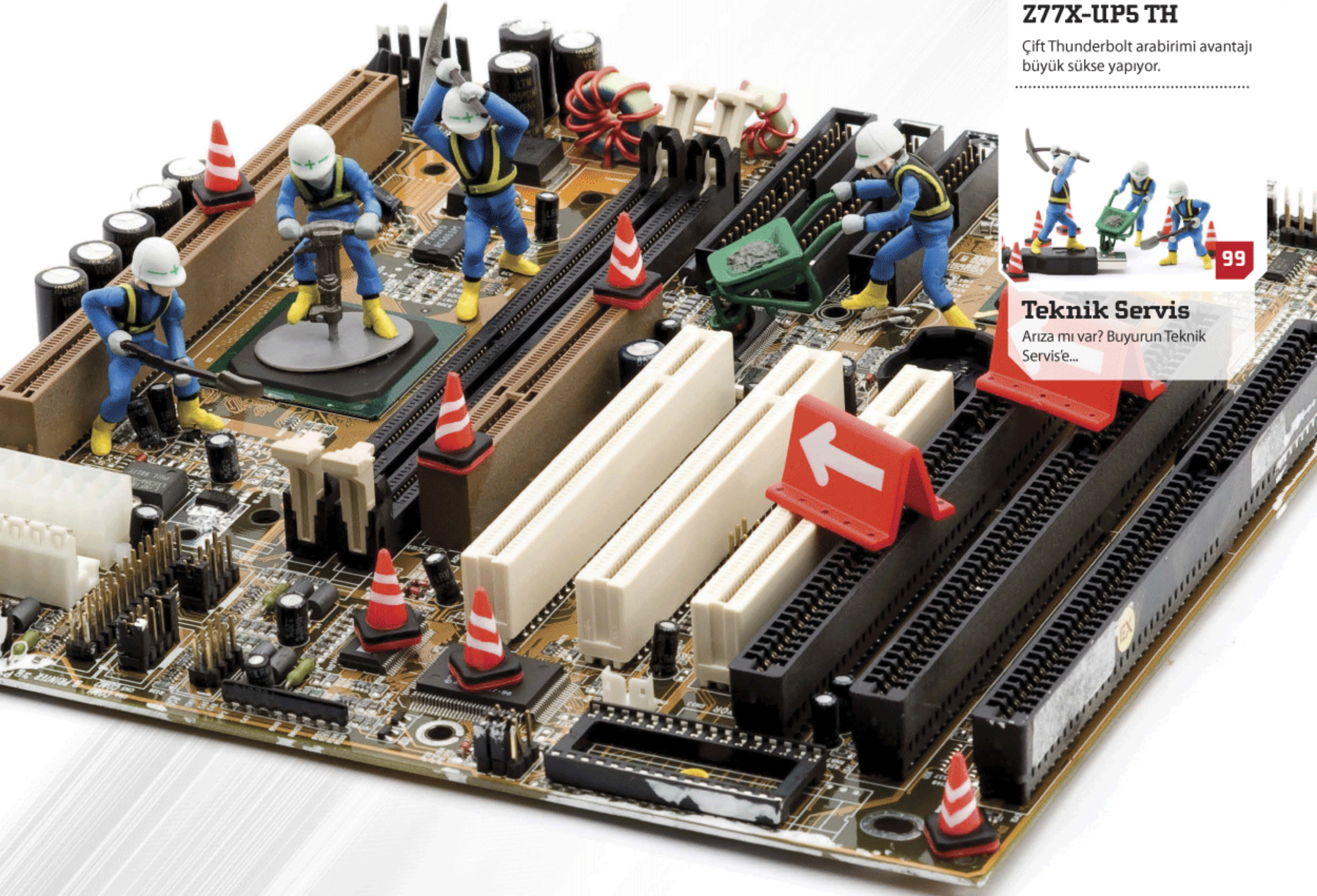
Çift Thunderbolt arabirimi avantajı büyük sükse yapıyor.



99

Teknik Servis

Arıza mı var? Buyurun Teknik Servis'e...



Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



MSI GT70



Oyunculara hitap eden bir taşınabilir bilgisayardan isteyeceğiniz her şey onda var.

Oyun oynamayı seviyorsanız ve evinizdeki güçlü masaüstü bilgisayara bağlı kalmak istemiyorsanız belki de en iyi tercihlerden biri MSI GT70. 3.9 kg'lık ağırlığı ve 428 x 288 x 55 mm'lik boyutları ile "taşınabilirlik" sınırlarını zorlamayan bilgisayarda sadece donanımın değil, tasarımın da oyunculara yönelik sunulması büyük bir avantaj sağlıyor. Dört çekirdekli Core i7 3610QM işlemci, 16 GB sistem belleği, RAID 0 yapılandırmasına sahip 1.5 TB sabit disk ve her şeyden önemlisi 3 GB bellekli NVIDIA GeForce GTX 670M grafik kartı günümüzün en iyi seçenekleri arasında. 17.3 inç'lik Full HD ekranın da sıra dışı bir deneyim yaşatacağı kesin ancak optik sürücüde Blu-ray desteği yok. Ekranın kullanıcılar için dikkat çeken bir diğer önemli avantajı da yansımaları engelleyen bir malzemeyle kaplı olması.

SteelSeries imzalı ve farklı renklerde bölgesel aydınlatmaya sahip olan klavye oyuncuların seveceği türden. Öte yandan Dynaudio ses sistemi de çoğu zaman daha güçlü bir ses sistemi bağlamayı gerektirmiyor. Bilgisayarda kulaklık kullanmayı tercih eden kullanıcıların hoşuna gidecek bir ses güçlendirme teknolojisi de mevcut. MSI GT70'i aynı zamanda yüksek performanslı bir iş bilgisayarı olarak düşünebilmeniz de mümkün. Eğer masaüstü bilgisayar gücünde bir taşınabilir bilgisayara ihtiyaç duyuyorsanız ve Full HD ekran çözünürlüğünde çalışmanız gerekiyorsa daha

fazlasını aramayacağınız kesin. Dört çekirdekli işlemci, yüksek miktarda sistem belleği ve kendine ait 3 GB bellek bulunduran NVIDIA GeForce GTX 670M gerçekten de müthiş bir iş çıkartıyor.

Bilgisayarda iki adet sabit disk yuvası bulunduğundan, gerekirse SSD terfi gerçekleştirip RAID 0 diziliminde daha da yüksek performans elde edebilirsiniz. NVIDIA GeForce GTX 670M grafik kartının günümüz için en iyi seçeneklerden biri olduğunu söylemeliyiz ve 1920 x 1080 piksel çözünürlük destekleyen 17.3 inç ekrandaki performansı görülmeye değer. Günümüzdeki üreticiler genelde 15.6 inç seviyesine odaklanmış durumdadır ve daha büyük ekranları görmek zor. MSI'nin GT70 modelinde biraz cömert davrandığını belirtmeliyiz. MSI GT70, arabirimler açısından oldukça zengin. Sağda iki adet USB 2.0 arabirimi var. Solda ise tam üç adet USB 3.0 arabirimi var. 7.1 analog ses çıkışına yer verilmesi de önemli bir detay. D-Sub ve HDMI görüntü çıkışları için tercih edilen yer ise bilgisayarın arkası. Bunca özelliğe sahip olan bir taşınabilir bilgisayarın haklı olarak yüksek fiyatlı olması gerekiyor. Piyasa geneline baktığımızda MSI GT70 ile aynı güçte ancak tasarım olarak daha kullanışsız bilgisayarların bile daha pahalıya

satıldığını görebiliyoruz. MSI GT70, tüm ayrıntıları fazlasıyla düşündüğü gibi fiyatlandırmada da ipin ucunu kaçırmamayı başarıyor. Üç boyut desteği ne kadar gerekli tartışılır ama bilgisayarın başka bir eksiği yok. ■

İthalat: MSI

Web: www.msi.com.tr

Artı: Güçlü donanım, Full HD çözünürlükte ekran ve aydınlatmalı klavye

Eksi: Üç boyut desteği de olmalıydı

Puan: 9/10



Technics RP-DH1200



Gerçekçi seste yeni bir dönem

Technics RP-DH1200, Hi-Fi sistemleri andırır şekilde gri renkte. Kafaya temas sağlayan tüm bölgeler ise deri ve siyah renkte. Üst şeridin dışında boylu boyunca firmanın adı yazıyor. Kulaklıkların dışında da ayna gibi parlak bir malzeme var ve yine firmanın adına yer verilmiş. Belirtilen frekans tepkisi 5 Hz - 30 kHz ve her kulaklıkta söz konusu değerleri görebilmek mümkün değil. 5 Hz'lik bas tepkisi duyulamayan ancak sarsıntı olarak hissedilebilen sesleri ifade ediyor. Kulaklığın tiz ve orta frekans seslerin haricinde bas performansının yüksek oluşu da birçok kullanıcının hoşuna gidecek. Technics RP-DH1200 sadece bir kulaklık değil. Sahip olduğu özellikler sayesinde bas sesleri daha zengin hale getirebiliyor. Sıradan mknatıslardan sekiz kat

daha güçlü neodimiyum tercih edildiği için ayırt edilmesi kolay bir kalitesi var. Tercih edilen sürücüler 50 mm çapında ve büyük sayılabilir. Profesyonel bir markadan gelen profesyonel bir ürün olan Technics RP-DH1200, bir kulaklıktan beklentisi çok yüksek olan kullanıcıların bile beğeneceği bir ürün. ■

İthalat: Panasonic
Web: www.panasonic.com.tr
Artı: Yüksek ses performansı ve kalite artırıcı teknolojiler
Eksi: Dış mekan için pek uygun değil
Puan: 10/10



GoldMaster Wolf

Eskimeyen oyunlar artık hep yanınızda

GoldMaster'ın taşınabilir oyun konsolu Wolf, birçok kullanıcının severek oynayacağı oyunları bünyesinde barındırıyor ve uygun bir fiyat etiketiyle satışa sunuluyor. Video oynatabilme, müzik çalabilme, ses kaydı yapabilme, fotoğraf çekebilme ve e-kitap görüntüleyebilme gibi özellikleri de bünyesinde barındıran ürüne, 900 mAh kapasitede batarya hayat veriyor. 2.8 inç büyüklüğündeki ekranında yeterli bir izleme alanı sunan GoldMaster Wolf'ü isterseniz televizyonunuza bağlama

şansınız da var. Sunulan dahili hafıza 4 GB kapasitede ve Micro SD kartlarla 32 GB kadar daha artış yapabilmek mümkün. GoldMaster Wolf'de NES, GB, GBC, SFC, MD ve GBA uyarlayıcılar bulunuyor. Oyunları oynayabilmeniz için yapmanız gereken tek şey cihazın hafızasına kopyalamak. Yüklü gelenler arasında Metal Slug, Contra Spirits, Street Fighter, King of Fighters, Gekido Advance, Castlevania, Krazy Racers, Pinabee, Ninja Turtles, Rockman Zero ve daha birçok bilinen oyun var. ■

İthalat: GoldMaster
Web: www.goldmaster.com.tr
Artı: Uyarlama desteği ve Micro SD bellek kartı yuvası
Eksi: Malzeme ve donanım kalitesi
Puan: 7/10



Asus Radeon HD 7950 DirectCU II TOP



Daha performanslı, daha güçlü ve daha sessiz

Oyuncular için oldukça güçlü bir grafik işlemci olan 28 nm'lik AMD Radeon HD7950'yi başarılı bir şekilde şekillendirmiş olan Asus, kullanıcılara standartlardan daha fazlasını sunma geleneğini bozmuyor. Referansa göre iki yuva kaplayan bir tasarıma sahip olan kartın soğutucusu da elden geçirildiği için kaplanan yuva sayısı üçe yükselse de kesinlikle karşılığına değer. İki adet 100 mm'lik fanın görev yaptığı ve doğrudan grafik işlemciye temas eden 8 mm çapında toplam beş adet bakır borunun görev yaptığı DirectCU II soğutma sistemi sınıfının en iyileri arasında. Asus Radeon HD7950 DirectCU II TOP, aynı zamanda fabrika çıkışlı olarak overclock'lanmış bir model. Farklı

olarak grafik işlemcinin çalışma hızının 800 MHz'den 900 MHz'e alındığını söyleyebiliriz. Sınıfındaki en iyi kartlardan biri olmayı başaran Asus Radeon HD 7950 DirectCU II TOP'ta bir adet DVI ve bir adet HDMI'ın yanı sıra iki adet Mini DisplayPort bulunuyor ve Eyefinity teknolojisinin kullanımı mümkün. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Yüksek performans, üstün soğutucu kalitesi ve fabrika çıkışlı overclock
Eksi: Referans modellere göre fiyat farkı var
Puan: 9/10



Western Digital My Book Live



Evinizin yeni multimedya merkezi.

DLNA desteği sayesinde uyumlu oynatıcıların içerik ihtiyacını ağ üzerinden karşılayan Western Digital My Book Live, sadece ethernet arabirimi bulunduruyor. Ev ağında yüksek hızda veri transferi yapılabilmesi için 1000 Mbps bant genişliğine destek veren üründen tam anlamıyla performans alabilmek için elbette ağındaki diğer donanımlar ve kablolar da 1000 Mbps göz önünde bulundurularak tercih edilmiş olmalı. Doğrudan bağlantılarda ise ürünün kutusundan gelen kablo görevini başarıyla yerine getiriyor. USB 2.0 bağlantısına yer verilmemesi ise biraz ilginç. Otomatik yedek alma özelliği ile verilerinizin güvenliğini de düşünen Western Digital My Book Live

hem Mac, hem de PC ortamında sorunsuz şekilde kullanılabilir. Ürünün kullanıcılar sunduğu avantajlardan bir diğeri de bulut kullanımı. Başta Apple iPad olmak üzere tablet kullanıcıları Western Digital My Book Live'a cihazları üzerinden erişebiliyor ve sürekli kullanabileceği ek bir depolama alanına sahip oluyor. ■

İthalat: Western Digital
Web: www.wdc.com/tr
Artı: Yüksek performans, üstün soğutucu kalitesi ve fabrika çıkışlı overlock
Eksi: Sadece ağ üzerinden erişim
Puan: 8/10



GIGABYTE Z77X-UP5 TH

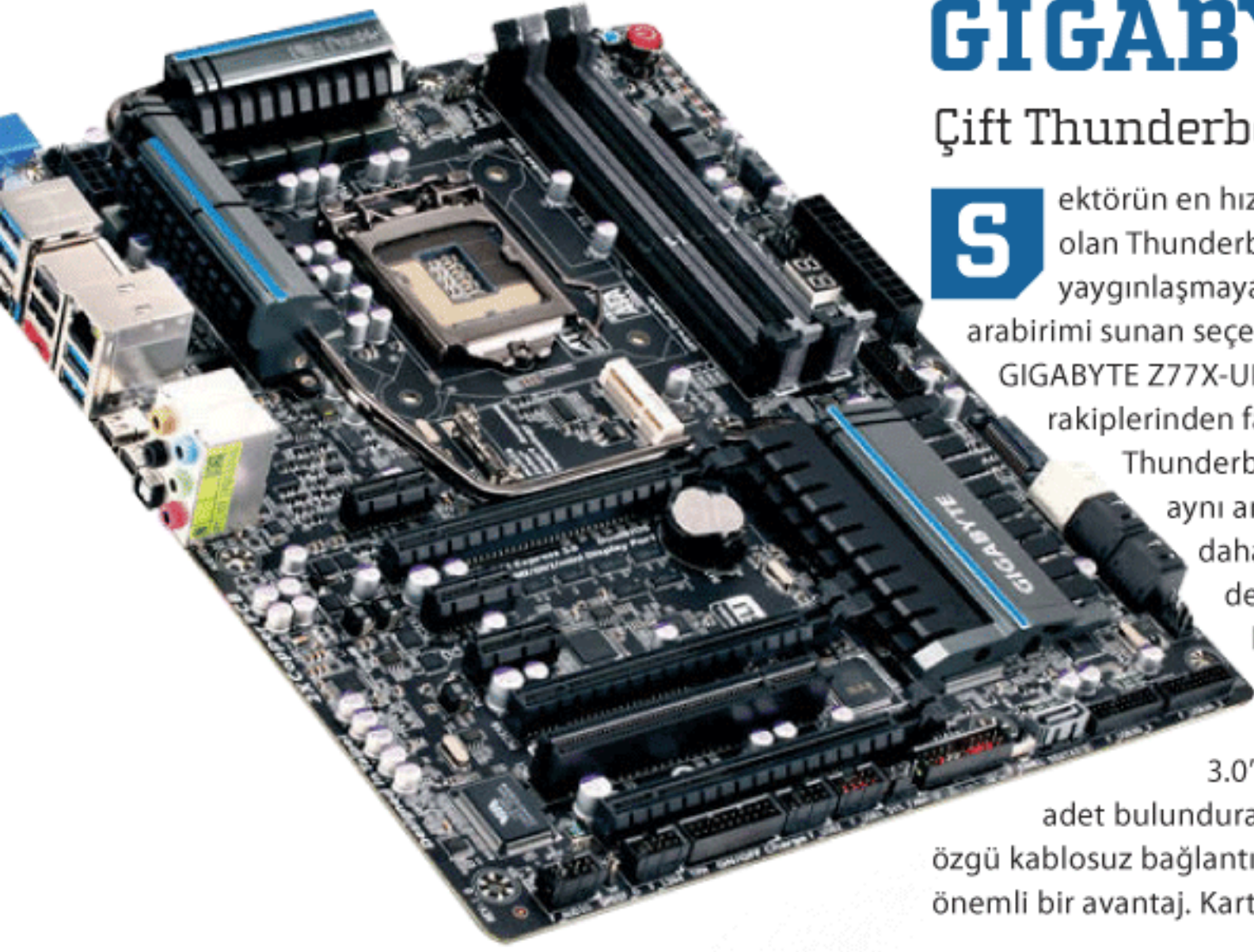


Çift Thunderbolt arabirimi avantajı

Sektörün en hızlı arabirimlerinden biri olan Thunderbolt, günden güne yaygınlaşmaya başlıyor ve söz konusu arabirimi sunan seçeneklerden biri de GIGABYTE Z77X-UP5 TH. Anakartta rakiplerinden farklı olarak iki adet Thunderbolt arabirimi var. Böylece aynı anda paralel şekilde çok daha fazla ekran veya depolama aygıtının bağlanması mümkün olabiliyor. Önemli arabirimlerden olan USB 3.0'ı da arka panelinde dört adet bulduran anakartta GIGABYTE'a özgü kablosuz bağlantı kartının kutudan gelmesi önemli bir avantaj. Kart sayesinde bilgisayarınıza

kablosuz ağ ve Bluetooth özellikleri de kazandırılmış oluyor. Intel'in Z77 yonga setinden güç alan GIGABYTE Z77X-UP5 TH'de 32 GB'a kadar bellek kullanabilmek mümkün. GIGABYTE tarafından geliştirilen teknolojiler sayesinde kullanıcılara overclock ve kararlılık bakımından daha fazlasını sunmayı başaran anakart ATX yapısına uygun. Görüntü çıkışı olarak en yaygın olarak kullanılan D-Sub, DVI ve HDMI'a yer veriliyor. ■

İthalat: GIGABYTE
Web: www.gigabyte.com.tr
Artı: Overclock potansiyeli, yüksek bileşen kalitesi ve çift Thunderbolt arabirimi
Eksi: Thunderbolt için biraz daha zaman geçmeli
Puan: 10/10



Technics RP-DJ1210



Profesyoneller için

Temelde profesyonel kullanım için üretilmiş bir kulaklık olan Technics RP-DJ1210, bu ay incelediğimiz bir diğer kulaklık olan Technics RP-DH1200 gibi kafaya temas eden tüm bölgelerde deri ve siyah renkte tasarlanmış ve 5 Hz - 30 kHz frekans tepkisine sahip. Kulak ile temas eden bölge, profesyonel kullanım sırasında ve dış sesin en üst seviyeye ulaştığı anlarda oldukça başarılı bir ses yalıtımı sağlayarak işleri kolaylaştırıyor. Teknik özelliklere baktığımızda Technics RP-DJ1210'un özellikle bas sesleri fazlasıyla güçlü bir şekilde sunduğunu ilk anda anlayabiliyoruz. Kullanım kolaylığı sunan dikey ve yatay ayarlanabilir / döndürülebilir kolların yanı sıra kıvrımlı kablosu sayesinde

kullanıcıya rahat ve gerektiğinde mesafeli bir kullanım da sunan Technics RP-DJ1210, ekstra aksesuar olarak taşıma çantasıyla beraber satılıyor. Eğer siz de profesyonel olarak DJ'likle uğraşıyorsanız, hem 3.5mm, hem de 6.3mm bağlantı seçeneklerine sahip Technics RP-DJ1210'u gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz. ■

İthalat: Panasonic
Web: www.panasonic.com.tr
Artı: Profesyonel kullanıma uygun, ses performansı üst seviyede
Eksi: Dış mekan için pek uygun değil
Puan: 10/10





Teknik Servis

Yaz ayları geldi, geçiyor. Bu zamanlarda PC oyuncularının en büyük sıkıntısı ısınma. Çok pratik bir biçimde, fazla masraf etmeden ısınma problemlerinden nasıl kurtulacağınızı açıklıyorum. Öncelikle ısınmanın en büyük nedeni kuruyan termal macunlar ve tozlanan fanlar. Bu durumda fanların tozunu temizlemek ve termal macunu yenilemek gerekiyor.

S: Phenom II X4 965 BE, 2x2 GB 1600 MHz CL9 RAM, Windows 7 Home Premium. 32 Bit, MSI Cyclone 6850 sistemim var. RAGE, Battlefield 3 ve CoD: MW3'te sadece tek oyunculu modda alacağım performansa göre ASUS HD 6950 DirectCU II almayı düşünüyorum. Oyunları daha deneme imkanım olmadı ama istiyorum ki en son ayarlarda hiç kasmadan oynatsın. Vermiş olduğum donanımla bu mümkün müdür? Cem Güney Demirel

C: Öncelikle HD 6850 ile bu oyunları yüksek ayarlarda ve Full HD çözünürlüklerde rahatlıkla oynayabilirsiniz. İlla ki kartınızı değiştirmek istiyorsanız düz bir 7970 alıp onu BIOS modifikasyonu ile GHZ Edition yapabilir veya doğrudan GTX 680'e yönelebilirsiniz. Bütçeniz yetersiz ise GTX 670, HD 7950 veya HD 7870 de alabilirsiniz. Yalnız hiç kasmadan oyun oynamak için 32 Bit Windows'ı kaldırıp yerine 64 Bit Windows 7 kurmanız gerek. Yakında çıkacak olan Battlefield 4'ün 64 Bit işletim sistemi gerektireceğini de hatırlatalım.

S: Benim bilgisayarın Windows 7 64 bit, 4 GB RAM, Intel Core i7, GT 330. Ekran kartım iyi midir? Oyunları oynarken nasıl performans alırım? Asıl problem Crysis 2 oyununu açarken "Desteklenmeyen ekran kartı algılandı. Devam etmek çökmelere yol açabilir." şeklinde bir hata veriyor.

"Can you run it?" sitesinde ekran kartımın oynamak için uygun olduğunu söylüyor. Bu problemi nasıl çözerim? Ya da böyle oynamaya devam etsem başka problemlerle karşılaşır mıyım? Ahmet Akgül

C: GT330, aslında saat frekansları değiştirilmiş GT240'tan başka bir kart değil. Kartın DirectX 11 desteği olmadığı için Crysis 2 açılışta uyarı vermektedir. Tabii ki oyunu sorunsuz bir biçimde oynayabilirsin fakat ekran kartın artık günümüz oyunları için yetersiz. En azından DirectX 11 destekli HD 6750 alırsan hem günümüz teknolojilerini destekleyen hem de düşük güç tüketen bir ekran kartın olmuş olur. Oyunları da Full HD çözünürlükte orta ayarlarda rahatlıkla oynayabilirsin.

S: Şu an iki adet monitör var ve bunları DVI ile GTX295 ekran kartıma bağladım; Birinci ve ikinci ekran ayarlarını yaptım, hatta Display Fusion ile iki ayrı masaüstü resmi filan işini de hallettim. Şimdi de monitörün birinde ben örneğin Gamepad ile PES, FIFA, Colin McRae oynarken diğerinde hanım internete girsin, ofis işlerini halletsin filan istiyorum ama nasıl olacak bu işler bilmiyorum. Zira bu ikinci ekranda mouse kullanıldığı zaman doğal olarak benim oyun simge durumuna küçültülüyor. Bu iki ekranı

nasıl bağımsız hale getirebiliriz? İkinci klavye-mouse takılabildiğini de duymuştum ama şimdilik PES ve FIFA oynayabilsem yeterli. Akın Kılıçer

C: Bilgisayarına bir sanallaştırma yazılımı kur. Örneğin VirtualPC veya VMWare gibi. VMWare kurarsan VMWare ile kullanmak istediğin fare ve klavyeleri belirleyebilirsin. Bu sayede belki iki işletim sistemini aynı anda kullanırken ikisinde de farklı işler yapabilirsin.

S: Casper Neo masaüstü bilgisayarım var. Core 2 Quad Q8400 2.66 GHz işlemci, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 4650 ekran kartı var. Yaklaşık 200 TL gibi bir bütçeyle bilgisayarımın performansını nasıl arttırabilirim? Ata Tan

C: İşlemcin ve belleklerin gayet iyi. Bu durumda ekran kartını değiştirmeni tavsiye ederim. 128 Bit, GDDR5 bellekli bir HD 6750 alabilirsin bu fiyata. Ya da alternatif olarak ikinci el bir HD 6850 alman çok daha yararına olacaktır. Fakat bu durumda Casper'ın vasat güç kaynağını değiştirip kaliteli bir PSU alman şart.

S: Core 2 Duo E6420, 3 GB DDR2 RAM, Asus Commando ve GeForce GT430'dan oluşan bir sistemim var. Bilgisayar kullanırken dumanlar çıktı ve mavi ekran hatası verip ka-

► pandı ve bir daha açılmadı. Anakartımı Asus P5G41T-M LX ile değiştirdim. 4 GB DDR3 RAM aldım ve 64 Bit Windows 7 kurdum. Şikayetim şu: işlemcimden memnun değilim, eskisi gibi hızlı değil. Artık aynı anda birden fazla işlem yapamıyor. Ayrıca Windows derecelendirme puanı anakartı değiştirdikten sonra 5.4'ten 5.3'e düştü. RAM 3 GB DDR2'den 4 GB DDR3'e çıkmasına rağmen 5.4 olarak aynı kaldı. Sorun 64 bit kurmamda mı yoksa anakart yandıktan sonra işlemcinin zarar görmesi mi? Ekrem Safa Kılıç

C: Eğer işlemcine zarar gelmiş olsaydı işlemci hiç çalışmazdı. Sorun burada yeni anakartının yonga setinden kaynaklanıyor. Eski anakartında Intel P965 yonga seti varken yeni anakartında G41 yonga seti var. P965 performans odaklı bir yonga seti iken G41 daha çok dahili grafik yongası olan giriş seviyesi bir yonga seti. Bu bağlamda performansta düşüş olması gayet doğal. Öte yandan işlemcin de epey eskimiş. 65nm olan E6420 yerine yeni mimari 45nm olan E8600 gibi bir işlemciye geçebilirsiniz.

S: Ben şimdi i7 2600k işlemci alacağım. Bana buna uygun anakart önerir misin? Bütçem 250 dolar. Bir de GTX 560 Ti 1 GB Twinfrozer OC ekran kartı alacağım. Uyumluluk sorunu olmaz değil mi? İşlemcide Intel HD 3000 falan diyor, sorun çıkarır mı? Bir de işlemci 1333 MHz bellek destekliyor diyor 1600 MHz RAM takamayacak mıyım? Gürkan

C: İleriye dönük bir anakart istersen Z77 yonga setli ASUS P8Z77-V veya MSI Z77A-GD55 alabilirsin. GTX 560 Ti ile herhangi bir uyumluluk sorunu olmaz. PCI Express 2.0 destekli kartı 3.0 portuna takabilirsin. Intel işlemcinin içerisinde HD 3000 ekran kartı var fakat harici ekran kartı taktığında bunu kullanmana gerek yok. Yine de bu ekran kartını devre dışı bırakmak zorunda değilsin. LucidLogix Vrtu ile gerektiğinde video izleme gibi basit işlemler için harici ekran kartını devreye sokmak yerine bu iş yükünü dahili GPU'ya yönlendirebilirsin. RAM konusunda sorun olmaz. 1866 MHz taksan dahi anakart onu uyumlu frekansta çalıştıracaktır. Belleklerin içinde bir çip vardır. Bu çipte belleğin üç farklı frekans modu yer alır. Örneğin 1866 MHz hızında çalışan bir bellek 1600 ve 1333 MHz hızlarını da destekler. Anakart çipteki bu bilgiyi okur ve genelde ilk ya da ikinci açılışta belleği uygun frekansa alır. Daha üstü için sistemi overclock etmen gerekir.

S: Ben dizüstü bilgisayar almaya kadar verdim. Masaüstü alırken kimseye danışmadan aldığım için pek sağlam bir bilgisayar olmadı. Laptop alırken de aynı hataya düşmemek adına size danışmak istedim. Benim 1500-1600 TL civarı bütçem var. Bu sınırlar içerisinde hem oyun oynayabileceğim hem de işlerimi halledebileceğim bir dizüstü önerebilir misiniz? Ozzo Man

C: AMD HD 7670M veya NVIDIA GT 630M ekran kartlı modellere bakabilirsiniz. Yakında NVIDIA'nın GT 640M GPU'su da dizüstü PC üreticilerinin kullanımına sunulacak, bu GPU'ya sahip modellere de bakabilirsiniz. Bütçeni biraz daha artırırsan GT 650M veya HD 7690M ekran kartlı modelleri de tercih edebilirsiniz. Artık HD6000 ve GT500 serisi ekran kartlı modellerin eskidiğini belirteyim.

S: Birkaç video izlerken SSD'nin bilgisayarı inanılmaz bir şekilde hızlandırdığını duydum. Bu SSD nedir ve gerçekten de söylendiği kadar hız artışı sağlayabiliyor mu? Benim i7-2600 işlemcim, MSI P67A-GD65 anakartım ve 8 GB RAM'im var. Buna SSD takabilir miyim? Oğulcan Öner

C: Sevgili Oğulcan, SSD'yi sana nasıl anlattılar bilmi-

yorum ama SSD bir NOS değildir. Yani bunu bilgisayarına takıp bir tuşa basıp PC'ni uzaya fırlatmıyorsun. SSD'yi anlatmak için öncelikle sabit disk bilmen gerek. Sabit Disk, bugün bilgisayarlarımızda kullandığımız, içerisinde metal plakalar yer alan ve bu metal plakalara verilerin kaydedildiği kayıt ortamlarıdır. Bu metal plakalar bir motora bağlıdır. Bu motor dakikada 7200 devir ile döner. Bir de okuma-yazma kafası vardır. Plakalar dönerken okuma-yazma kafası da hareket ederek verilere ulaşır. Bunu aynı bir plağa benzetebilirsin. Plakta şarkı sırayla giderken sabit diskte tek fark, şarkının istediğiniz kısma anında ulaşabilmenizdir. Şarkıyı verileriniz olarak düşünmeniz gerektiğini söylememe gerek yok diye düşünüyorum. Fakat şöyle bir sorun var: motor her ne kadar hızlı dönse de, okuma-yazma kafası her ne kadar çok hızlı hareket etse de plakanın üzerindeki bir veriye ulaşmak genelde 8 ila 14 milisaniye sürer. İşin daha da kötü yanı, verilerin dağınık bir biçimde kaydedilmiş olmasıdır. Örneğin sabit diskine bir film kopyaladın. Bu filmin bir parçası ilk plakanın başında yer alırken diğer parçası dördüncü plakanın sonunda yer alabilir. İşte bu yüzden sabit disklerde sık sık disk birleştirmesi yapılır. Fakat bu da pek bir işe yaramaz açıkçası. Bütün bileşenler nirvanaya ulaştı. İşlemciler 22nm'ye indi, bir ekran kartında bugün 1500 çekirdek var, bellekler desen DDR4 yolda fakat gel gör ki sabit diskler PC dünyası için tam bir ayak bağı. 1954 yılında icat edilen bu teknoloji belki de PC'de hala yerini koruyan en eski teknoloji. Bu teknolojiye son verecek icat ise SSD. Peki SSD'yi sabit diskten ayıran nedir? İlk olarak SSD'nin içinde hiçbir mekanik parça yok. Mekanik parça olmayınca verilere elektronik yöntemle erişiliyor. Sabit disk verilere 10 milisaniye erişirken SSD'de bu değer 0.1 milisaniye. Yani söz konusu veri erişim hızı olduğunda SSD 100 kat daha hızlı. Okuma ve yazma hızında da SSD'ler çağ atlamış durumda. Sabit diskler 80 ila 100 MB okuma yazma hızlarına ulaşmış durumdadır. Bir diğer fark da aynı anda birden fazla veriye erişirken ortaya çıkıyor. Okuma-yazma kafası hareket edene kadar saniyeler geçiyor. Bu yüzden sabit disk saniyede ancak 70 ila 100 veriye birden aynı anda erişebiliyor. Oysaki girdi/çıkırtı değeri çok daha yüksek olan SSD, saniyede 85.000 veriye birden erişebiliyor. Hatta yeni nesil SSD'lerde bu oran saniyede 125.000'lere çıkıyor. Hal böyle olunca Windows kurarken, güncellerken, oyunları kurarken, çalıştırırken, oynarken ara sahnelere yüklendiğinde, oyun save yaparken, program kurarken, kullanırken ve kaldırırken bu hız farkını iliklerinize kadar hissediyorsunuz. SSD'yi şöyle ifade edeyim: anlatılmaz, yaşanır.

S: Benim istediğim sistemin bir kısmı şöyle. MSI Big Bang Marshall, Intel Core i7 2600K ve MSI N580GTX Lightning. Buradaki MSI ürünlerini bulamıyorum. Hele Lightning hiç yok piyasada. O yüzden X79'lara yöneldim ama yeterli bilgim olmadığı için size sormak dedim. Ne yapmalıyım? X79 bir anakart mı almalıyım yoksa Big Bang Marshall'ı mı beklemeliyim, başka öneriniz var mı? i7 3000 serisi 2600K'ya tercih edilir mi? Çok farkı var mı? Birde Lightning'i istiyorum da iki - üç aydır yok hiçbir yerde. Bu ekran kartı gelir mi gelmez mi biliyor musunuz? Çağrı Can

C: Eğer X79'a yönelecekse şu an piyasada MSI Big Bang-Xpower II mevcut. Alternatif olarak Battlefield 3 hediyesi ile gelen ASUS Rampage IV Formula'ya da bakabilirsiniz. Lightning serisi kartlardan ise şu an piyasada R7970 Lightning mevcut. X79'a yönelirsen oyunlarda çok daha yüksek bir performans elde ede-

bilirsin. Zira ön bellek miktarı yüksek olan işlemciler ve dört kanal bellek mimarisi burada seni bekliyor. Alternatif olarak yeni çıkan Ivy Bridge mimarisine de göz atabilirsin. Ya da az daha bekleyip AMD'nin Piledriver mimarisine de geçmen mümkün. FX-8350 bu bağlamda göz gezdirmen gereken bir işlemci olacaktır.

S: Ben bu Cuma günü PlayStation 3 için CoD: MW 3 aldım. Oyunun senaryo modu kısmı kusursuz çalışıyor ancak multiplayer kısmı çalışmıyor. PSN'e giriş yapmama ve NAT Type Open olmasına rağmen, multiplayer maçı bulmak için "Find Game" dediğimde oyun takılıyor ve ne kadar beklesem de maç bulamıyor ve belli bir süre geçtikten sonra beni PSN den atıyor. Ancak işin garip tarafı, bir arkadaşım oyunu oynuyorsa, onlar üzerinden "Join Game" yaparak oyunlarına katılıp oyunu hiçbir internet bağlantısı problemi olmadan oynayabiliyorum. Ancak dediğim gibi kesinlikle kendim oyun bulamıyorum. Kablosuz internet de kullanmıyorum. İnternette araştırdım ancak pek bir şey bulamadım. Sorun modemden kaynaklanıyor diye düşünüyorum ancak Battlefield 3, CoD: Black Ops, FIFA 12 gibi birçok oyunu sorunsuz çevrimiçi oynayabiliyorum. Sinan Koramaz

C: CoD: Modern Warfare 3 için modem arabirimine girip port açman gerekebilir. İlk tavsiyem, varsa modemini yeni Firmware sürümüne güncelle. Sonrasında UPnP ayarını etkinleştir. Sorun devam ederse PS3'e sabit bir IP ver ve modem arabiriminden açtığın portu bu IP adresine özel aç.

S: Benim bilgisayarım Vista Home Basic. İşlemci Intel Core 2 Duo CPU E4600 2.40 Ghz. 2 GB RAM var, 32 Bit de işletim sistemi. Ben çoğu oyunda karşılaştığım bir sorundan bahsetmek istiyorum. Oyuna iki kere tıklıyorum. Online oyunlarda en başta bir Launcher çıkıyor. Launcher doluyor. Oyunu başlata tıklıyorum ama hiçbir şey olmuyor. Ekran donmuyor istediğim yapabiliyorum ama oyun açılmıyor. Online oyunların destek sistemine başvurduğum. Donanımınızla ilgili bir sorun var dediler. Bu sorunu nasıl düzeltebilirim? Alper Yanar

C: Windows Vista, aygıt sürücülerini otomatik olarak yükleyemeyen prematüre bir işletim sistemi. Bilgisayarınıza 2 GB daha bellek ilave edin ve Windows 7 64 Bit kurun. Windows 7 sürücülerini kendi indirip kuracaktır. Ekran kartı modelinizi söyleseydiniz size uygun bir sürücü tavsiyesinde bulunabilirdim fakat Windows 7 her halükarda uygun bir sürücü yükleyecektir.

S: ATI 6970 ya da 6950 almayı düşünüyorum. Hangisini alsam daha iyi olur sence? Amazon'da aradığımda çok fazla farklı markanın çok fazla çeşidi ile karşılaşıyorum ve aradaki fiyat farkı da yüksek. Sence hangisini almalıyım? Farkı ne? Batı Yanıkoğlu

C: Öncelikle soldan ilk ve ikinci rakamları aynı olan kartların soldan üçüncü rakamına bakarak performanslarını anlayabiliriz. 6970'in soldan üçüncü rakamı daha büyük olduğuna göre bu kart daha performanslı. Fakat soldan ilk rakam, kartın neslini temsil eder. Bugün artık HD 7000 serisi piyasada. Bu bağlamda HD 7970 alabilirsin. İlk tavsiyem, tek fanlı referans tasarımlardan uzak durman. ASUS'un DirectCU II soğutmasını veya MSI'nin Twin Frozr III soğutmasını tercih edebilirsiniz. Bu modeller hem sessiz çalışır hem de referans tasarımlara göre daha az ısınır. Yine bu kartları çok daha kolay overclock edebilirsiniz. ■

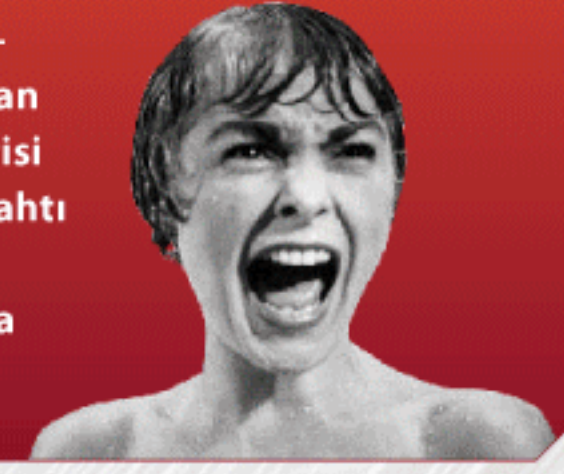
Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Ben toplama PC yapmak istiyorum, ama en büyük takıntım ekran kartı. Sizce hangisi olabilir, ATI mi, yoksa NVIDIA mı? NVIDIA ekran kartları bana göre çok iyi bir ekran kartı. Size göre hangisi? Bana cevap yazarsanız çok sevinirim!

C: ATI, ya da yeni adı ile AMD ve NVIDIA ekran kartı üretmiyor. Bu iki firma sadece grafik işlemci üretiyor. ASUS, MSI, Sapphire, XFX, EVGA gibi firmalar da bu grafik yongalarını alıp mümkün

olan en iyi ekran kartını üretmek için kıyasıya yarışıyorlar. Yaklaşık beş nesildir AMD grafik işlemcili ekran kartları liderliğini koruyordu. Fakat son GTX 600 serisi ile NVIDIA performans ve güç tüketimi konusunda tahtı ele geçirdi. Öte yandan AMD her zaman ki gibi fiyat indirimine giderek ödediğiniz ücrete göre daha fazla performans sunuyor.



Sistem Gereksinimleri



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2 GHz / AMD Athlon 64 X2 3800+
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 1950 / NVIDIA 7600, 7800, 8XXX



Sins of a Solar Empire: Rebellion

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: 2.2 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1650 / NVIDIA GeForce 6800



Spec Ops: The Line

İşletim Sistemi: Windows XP SP3
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.0 GHz / AMD Athlon X2
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 6 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 4850 / NVIDIA GeForce 9800 GTX



The Secret World

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.6 GHz / AMD Athlon X2
Bellek: 2 GB (XP) / 3 GB (Vista) / 3 GB (7)
Sabit Disk: 30 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

TEMMUZ 2012

A Mother's Inferno	95
Civilization V: Gods & Kings	91
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	89
Gemini Wars	62
Gravity Rush	86
Home	70
Ice Age: Continental Drift - Arctic Games	70
Lollipop Chainsaw	70
Lone Survivor	70

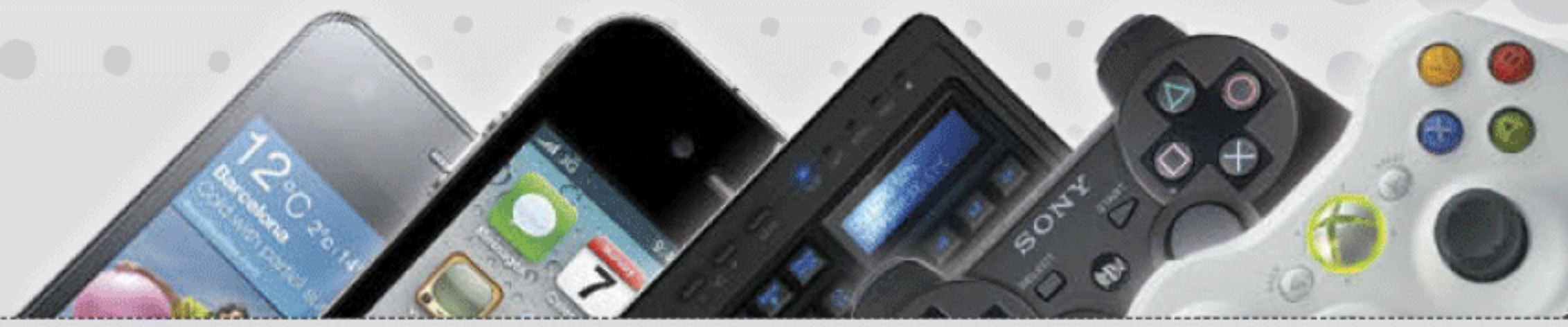
Of Light and Shadow

PixelJunk 4AM	71
SBK Generations	80
Sequester	89
Shifter	81
SpellForce 2: Faith in Destiny	70
Starhawk	83
Steel Battalion: Heavy Armor	20
The Amazing Spider Man	83
The Sims 3: Katy Perry's Sweet Treats	60

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	74
Virtua Fighter 5: Final Showdown	65

HAZİRAN 2012

Datura	61
Diablo III	90
DiRT Showdown	95
Game of Thrones	75
Legend of Grimrock	80
Max Payne 3	91



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunu-muz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testereleleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başyapıt.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Mortal Kombat	88
MUD: FIM Motocross World Championship	25
Risen 2: Dark Waters	60
Sniper Elite V2	68
Sorcery	70
The Walking Dead: Episode 1 - A New Day	80
Warlock: Master of the Arcane	70
MAYIS 2012	
Armored Core V	77

Binary Domain	78
Devil May Cry HD Collection	80
Dragon's Dogma	70
Fez	85
Kinect Star Wars	70
Naval War: Arctic Circle	68
Prototype 2	76
Ridge Racer Unbounded	80
Shoot Many Robots	60
Silent Hill HD Collection	82

Trials Evolution	90
Tropico 4: Modern Times	80
UEFA Euro 2012	75
Victoria II: A House Divided	75
Yesterday	70



www.thehedon.com

Mutluluğun peşinde olanların yeni mekanı

“İyi bir kahve, beklemeye değer.” diyorsanız, zevkin fedakarlık yapmaya değer olduğunu düşünüyorsanız, şu hayatın tadı sevdiğiniz şeyleri sevdiğiniz insanlarla paylaşmaktan geçiyorsa The Hedon’u görmemiz gerek! “Anlatılacak hikayesi olan, toplumun, işinin, yaşının kendisine çizdiğinin dışında veya yanında yürüdüğü, kendi yolu olan, öğrenen, gelişen, sorgulayan dolu insanlarla bir arada olmak bize büyük keyif veriyor.” diyor Hedonist ekip. Etkinliklerden yeme içme mekanlarına, konser ve festivallerden geri kalan vaktimizde huzurlu ve yaratıcı bir zaman geçirmemiz için mekan önerilerinde de bulunuyor. Anlatılacak hikayeniz, paylaşacak gezi notlarınız ve tadını hep hatırlayacağınız o yemeği yediğiniz restoran varsa siz de The Hedon’da hikayenizi paylaşabilirsiniz. Sevdiğiniz şeyleri samimi bir ortam içinde paylaşmak ve onları takip etmek isterseniz, mutlaka siteye uğrayın. ■ **Ayça Zaman**

Metro 2034

Dmitry Glukhovsky

Dmitry Glukhovsky, Metro 2033’ün kitabını okumuş ve oyununu oynamış olanları hangi dünyalara bütün gerçekliğiyle götürdü, şahit olanlar çok iyi hatırlayacaklardır. Daha Metro 2033 oyununu oynamamış veya kitabını okumamış olanlarınız varsa Metro 2034’e başlamadan onları bir gözden geçirsinler bence.



Metro 2034 ise Türkçe’ye Güner Yayınları tarafından çevrildi. Kitlesinin merakla beklediği Metro 2034, bu kez metro ve ortamdaki daha çok karakterlere yoğunlaşmış gibi. Bir yıl geçmiş olayların üzerinden ve Metro’nun diğer yakasındaki Sevastopolskaya İstasyonu yardım bekliyor. Oraya giden kervanlara neler olduğunu kimse bilmiyor. Moskova metrolarındaki yolculuk devam ediyor. Bir solukta bitireceksiniz.

■ **Ayça Zaman**

Sisle Gelen Yolcu

Jean-Christophe Grangé

Ben gölgeyim. Ben avım. Ben katilim. Ben hedefim. Kurtulmak için tek çarem var; diğerinden kaçmak.

Peki ya diğeri de bensem?

Tren raylarında bulunan, hafızasını yitirmiş bir adam... Aynı yerde, bir bakıma çukurunda çirliçiplak bir ceset... Ve olay üzerine polis tarafından çağrılan psikiyatrist Mathias Freire... Polis, hafızasını yitirmiş adamı sorgulamak isterken, Mathias kendisinde de aynı kişilik hastalığı olduğunu fark eder. Acaba aranan seri katil kendisi midir?



“Beni öldürmeyen şey güçlü kılar” sözünün tam tersini anlattığı bu kitabında Grangé, bavulsuz bir adamın kendi kimliğini bulma mücadelesini kimi zaman tüyler ürpertici biçimde okurlara anlatıyor. Sisle Gelen Yolcu ile yazar, sokak insanların, akıl hastalarının, evsizlerin yaşamlarını gözler önüne seriyor. İşte size insan aklının sınırlarını zorlayan bir öykü. 680 sayfalık bu kitabı elinizden bırakamayacaksınız. ■ **Ayça Zaman**

Etkinlikler



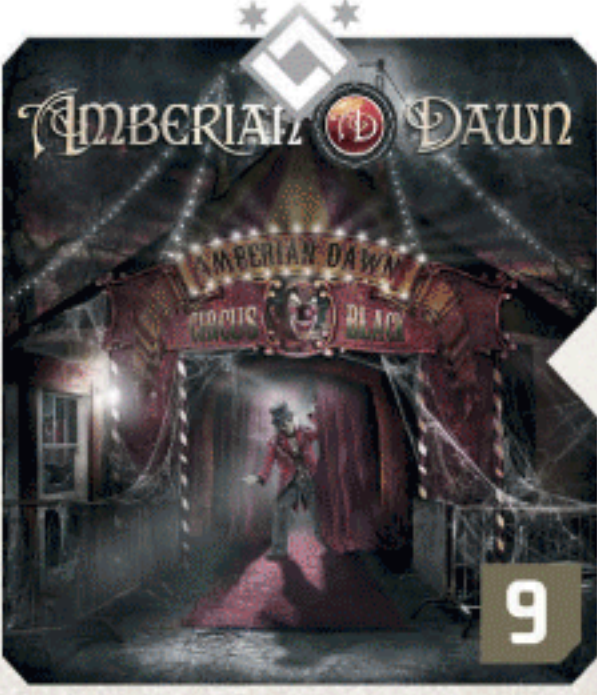
Feist

25 Ağustos
santralistanbul, İstanbul

Kanadalı besteci, söz yazarı ve şarkıcı Feist, duru ve ipeksi sesiyle müzikseverlerin kalbini fethetmek için ilk kez İstanbul’a geliyor! Broken Social Scene’in de bir üyesi olan Feist; My Moon, My Man, I Feel it All ve Mushaboom gibi ünlü şarkılarını santralistanbul sahnesinde söyleyecek. Kaçırmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

- 2 - 3 Ağustos: Adidas İstanbul Cup 2012 / Abdi İpekçi Spor Salonu, İstanbul
- 4 Ağustos: Anadolu Ateşi - Troya / Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 20 Ağustos: Nicolas Jaar / Ottoflamm, Muğla
- 21 Ağustos: Oi Va Voi / Babylon Aya Yorgi, İzmir
- 25 Ağustos: Feist / santralistanbul, İstanbul
- 30 - 31 Ağustos: Babylon Soundgarden / Babylon Aya Yorgi, İzmir



Amberian Dawn Circus Black

Japonya'da Tower Records adında çok şahane bir mağaza zinciri vardı. Bunun sadece müziğe odaklı mağazalarında yer gök CD, konser DVD'si doluydu ve her türe ayrılan bölümlerde de yeni çıkan birçok albümü, dilediğiniz kadar dinleyebiliyordunuz. Burada tam üç saatimi geçirerek keşfettiğim -ve bunun için çok geç kaldığımı anladığım- gruplardan bir tanesi Amberian Dawn oldu. Sevgili

Heidi Parviainen... O nasıl ses? İpeksi, yumuşak, insanın içine işleyen... Bir zamanlar Nightwish'in alıp götürdüğü yerlere taşıdı beni Amberian Dawn. Circus Black de 2012 yılında piyasaya sürülen dördüncü albümleri. Toplamda 10 tane parça bulunuyor ve şarkıların sözlerini de yine hep sevgili Heidi yazmış. Albüme adını veren Circus Black ile başlıyor, ilk üç şarkıda gaz bir şekilde devam ediyor, dördüncü şarkı Charnel's Ball'da biraz yavaşlıyor ve bir sonraki parça Fight'ta kendimizden geçiyoruz. Letter da Fight'tan geri kalmıyor ve neler olduğunu anlamadan albümün sonunu bir solukta getiriyoruz. Tek kelimeyle dört dörtlük bir albüm olmuş Circus Black. Senfonik Power Metal'den ve kadın vokalden hoşlananlar için mükemmel bir şölen. ■ Tuna Şentuna



The Used Vulnerable

Yine Japonya'da keşfettiğim bir başka grup oldu The Used ama adamlar zaten yıllardır piyasadaymış meğer. Kendilerini "alternatif rock", "post-hardcore" olarak nitelendiriyorlar fakat üstlerine bir de "emo" türü yapışmış maalesef. (Giyinişinizden olmasın?)

Emo falan beni ilgilendirmez, çok güzel müzik yapıyorlar. Bana ilk bakışta Rasmus'u hatırlattılar ama onlara nazaran parçalarda enstrümanları daha net duyabiliyoruz. Vulnerable, 2012'de hazırlığını tamam-

ladıkları, beşinci stüdyo albümleri. Üç tanesi aynı parçaların akustik versiyonları olmak üzere, toplamda 17 tane parça bulunuyor albümde ve ilk üç şarkıyı dinleyip beğenmezseniz, The Used sizin grubunuz değil demektir. I Come Alive ile başlayıp This Fire ile ritmi tutturduktan sonra Hands and Faces'da bir duruyoruz zira ben bu parçayı en az iki kez dinlemeden bir türlü geçemedim. Ardından ilerliyor, ilerliyor ve 13. parça olan Machine ile yine, "Hakikaten sağlamlarmış." diyor ve akustik parçalarla albümü sonlandırıyoruz. Bert McCracken'in sesi güzel, Quinn Allman gitarda son derece başarılı. Özellikle arabada dinlendiği takdirde hız sınırlarını zorlamanıza neden olan bu albümü tavsiye ediyor ve arabama atlayıp uzun bir yolculuğa çıkıyorum! ■ Tuna Şentuna



Türkiye'deki Adı Buz Devri: Kıtalar Ayrılıyor **Yapım ABD Süre** 88 dk
Yönetmen Steve Martino, Mike Thurmeier **Senaryo** Michael Berg, Jason Fuchs
Seslendirenler Ray Romano, Denis Leary, John Lequizaro

Ice Age: Continental Drift

Buz gibi bir eğlence

Ne güldüm bu filmde! Başladı güldüm, bitti güldüm, yanımda Dilara adında bir arkadaşım vardı, ben gidiyordum, o hala gülüyordu! Sonra dedik ki, "Onuncu film olsa, yine güleriz." Adamlar dördüncü film dinlemiyor ve eğlendirmeyi hala çok iyi başarıyor.

Bu defa Ice Age'in kahramanları Manny, Ellie, Sid ve Diego, kıtaların ayrılması yüzünden büyük bir maceranın içine düşüyor. Mamut Manny ve Ellie'nin kızları Peaches, dostu Louis ve Peaches'in annesi Ellie karada kalmayı başarıyor fakat Manny, Diego, Sid ve Sid'in anneannesi bir buz parçası üzerinde, denizde sürüklenip duruyor. Ardından Pirates of the Caribbean misali, korsanlar için içine karışıyor, sevimli dostumuz Scrat kayıp şehir Atlantis'i buluyor ve Crash ile Eddie, "Biz aptalız." diyerek koltuktan fırlayıp yerde gülmeye devam etmenize neden oluyor.

İlginç bir şekilde ABD'de pek fazla hasılat yapmayan dördüncü Ice Age, ülkemize orijinal diliyle de geldi de nihayet bir Ice Age'i de dublajsız izleyebildik! Çok güzel film, yine olsun, yine aynı keyifle izlerim...

■ Tuna Şentuna



Türkiye'deki Adı İnanılmaz Örümcek-Adam **Yapım ABD Süre** 136 dk
Yönetmen Marc Webb **Senaryo** James Vanderbilt, Alvin Sargent
Oyuncular Andrew Garfield, Emma Stone, Rhys Ifans

The Amazing Spider-Man

Sosya Ağ'dan süper kahramanlığa

Seriye en başından başlatılan, başrole de yepyeni bir Örümcek-Adam oturtan bu yeni Örümcek-Adam filmi beğenmedim. Neden? Bir kere kahramanımız Andrew Garfield'ın ağzında bir sorun var, beni hep rahatsız etti. İkincisi hikayeyi değişik anlatacağız derken iyiden iyiye bambaşka bir Örümcek-Adam evrenine dönüşmeye başlamış olay. Üçüncüsü de Lizardman midir bu filmde olması gereken kötü adam?

Nedir, 3D teknolojisiyle süslenmiş sahneler fena değil, Örümcek-Adam'ın hareketlerinin koreografisini hazırlayanlarla direkt olarak arkadaş olmak isterim ama bunlar da bence filmi kurtarmaya yetmemiş. Örümcek-Adam'ın amcası öldürülsün, Peter Parker babasının notlarını bulsun, onu eski arkadaşına götürsün, orada o kertenkele geni yüzünden mutasyona uğrasın... Filmde bir bayağılık vardı, benim gibi çizgi roman tutkunu adamı bile memnun etmedi. Hele The Avengers'dan sonra... Olur mu şimdi?

Film büyük ihtimalle gösterimde kalmamıştır bu vakte fakat ucuza DVD'sini bulduğunuzda da zaman geçirmek için izleyebilirsiniz diye düşünüyorum. ■ Tuna Şentuna



Mono Festival

Deniz, güneş, müzik Mono'da; Mono Festival Solar Beach'te idi!

Bu yıl ilki düzenlenen Pozitif Live'in yeni festivali Mono Festival, 30 Haziran Cumartesi günü Solar Beach'te gerçekleşti. Cumartesi günü saat 10:00'da kapılarını açan festival, Pazar sabah 05:00'e kadar 30'a yakın yerli ve yabancı sanatçı ile müzikseverlerin karşısındaydı. Farklı müzik türlerini tek çatı altında birleştiren, müziğin, sanatın ve eğlencenin iç içe olduğu festival, 8.500 katılımcıya hem görsel, hem de işitsel olarak farklı bir deneyim yaşattı.

Beş farklı sahnede müzik dünyasının beğenilen isimlerini ağırlayan festivalin ana sahnesinde indie pop / rock, punk ve alternatif müziğin öncü gruplarından Gogol Bordello, Oh Land, Metric, Battles, The Horrors ve Rashit; Burn Electronica & Dubstep sahnesinde, Com Truise, Commodo, Compa, Ruckspin, Jack Sparrow gibi dubstep'in ve electronica'nın

global profesyonelleri, Dinamo Hexagon sahnesinde şehrin sesi Dinamo FM DJ'leri ve prodüktörleri, Beach Bums sahnesinde Büber, Discolog, Yesh! Me Lady, Yakuza, Style-ist gibi reggae, lounge, chillwave ve indie parçalarıyla ünlü DJ'ler ve Paradiso sahnesinde gün boyu çalan unutulmaz disco beat'leri sabaha kadar tüm festival severlerin enerjisini canlı tutmayı başardı.

Festivalin en ilgi çekici isimlerinden biri olan Gogol Bordello, punk'in çingene ateşini Solar Beach'te yaşattı. İlgi çekici kostümleri ve yüksek enerjileriyle kalabalığı coşturan topluluk, izleyicileri New York'un arka sokaklarına, göçmenlerin dünyasına götürdü. Kanadalı grup Metric ise alternatif duruşları ve güçlü performansları ile dinleyicileri hayran bıraktı. Danimarkalı yetenek Oh Land'in dinleyenlerle etkileşimi ve sempatik tavırları, grubu Twitter Türkiye'de TT

olmalarını sağladı. Hayranlarının tüm duyularına hitap eden derin ve vurucu new wave grubu The Horrors, seyircileri büyüleyici ve masalsi bir yolculuğa çıkarmayı başardı. Yerli gruplardan ana sahnede Türk punk/rock dehalarından biri olan Rashit ve The Ringo Jets müzikseverler ile birlikteydi. Mono ana sahnenin muhteşem kapanışı yenilikçi ve post-modern duruşuyla New Yorklu deneysel grup Battles'dan geldi. Grup, yaratıcı ve birbirinden ilginç video gösterileriyle festival severlere müzik ziyafetinin yanı sıra görsel bir şölen yaşattı. Burn Electronica & Dubstep sahnesinde electronica müzikleri ile başarılı bir şekilde 80'leri yaşatmayı başaran Com Truise ve sıra dışı club track'leriyle Night Slugs da Mono Festival'in akılda kalıcı performanslarındandı. Jack Sparrow'un, Commodo'nun, Compa'nın ve Ruckspin'in her biri kendine özgü tarzı, güçlü ritimleri ve dark sound'ları festivalcilere gerçek dubstep ruhunu yaşattı. Yerli grup, Grup Ses Beats de performansı ile göz doldurdu. Şehirde tatil havasını yaşatan Beach Bums ve Paradiso sahnelerinde Style-ist, Cosmiccloud, Elif Tanrıbilir, Juliewinter, Yakuza, Club Bangkok, Evrim (DearHead) gibi önemli isimler yer aldı. Disko ruhunu kaybetmemiş festival severler, bitmeyen enerjileri ve unutulmaz disco beat'leri ile sabaha kadar dans ettiler.

Türkiye'de alternatif müziğin öncüsü, katıldıkları her festival ve konser ile hayran kitlesini arttıran şehrin sesi Dinamo FM DJ'leri ve prodüktörleri Dinamo Hexagon sahnesinde yer aldı. Fattish, Macit Kimyacı, Cervus, Tutan, Kaan Düzarat, Junior, Agent Orange ve daha pek çok isim Mono Festival katılımcılarına unutulmaz bir gün yaşattı.

Güneşi, denizi ve kumsalı müzik ile birleştirip şehre taşıyan tek festival olan Mono, festival severlerin uzun süre akıllarından silinmeyecek anlara ve performanslara ev sahipliği yaptı. ■





LINE-UP

Ana Sahne: Gogol Bordello, Metric, Battles, The Horros, Oh land, Rashit, The Ringo Jets
Burn Dubstep & Electronica Sahnesi: Com Truise, Night Slugs (a.k.a Bok Bok), Jack Sparrow, Ruckspin, Compa, Commodo, Grup Ses Beats, Re-spectralize

Dinamo Hexagon: Agentorange, Barış Bergiten, Cervus, Doğukan İres, Muzo B, Tutan, Kaan Düzarat, Fattish, Junior, Tangun, Macit Kimyacı

Beach Bums: Büber, Club Bangkok, Dancing Birds Feel The Beat, Evrim Tüfekçioğlu (DearHead), Discolog, DJ Çağrı, Mabbas, Radyo Babylon Soundsystem, Ras Memo, Shangri-La Soundsystem, Style-ist, Yakuza, Yesh! Me Lady



Röportaj

Hayalden gerçeğe

Sattas, bir reggae grubu... Bu ülkenin adı geçen müzik türündeki en güçlü, en samimi, en asil müzik topluluğu... Onları anlatmak için "modern zaman Don Kişot'ları" tanımlamasını uygun görüyorum ve sana diyorum ki bu sayfanın değerli okuyucusu; Sattas'ı dinle, dinlet, anla, anlat, sev, sevdik... Ve söz şimdi Sattas'ın eşsiz vokali Orçun Sünear'da. Keyifle okuyasın okuyucu, kal sağlıcakla...

Doruk Akyıldız: Grup 2004 yılında kuruluyor. Günümüzden yaklaşık sekiz yıl önce... Sattas için bu sekiz yıl nasıl geçti? Sizler, bu grubun teorisyeni, yaratıcısı olan müzisyenler, müzikal anlamda hayallerinizi yakalayabildiniz mi ya da bu hayallerin ne kadar uzağındasınız / yakınındasınız?

Söz konusu sekiz yıllık maratona sizlerin ağzından dinleyerek başlayalım istiyorum söyleşimize...

Orçun Sünear: Hikayenin / hikayemizin ilk evresi çok hızlı geçti. Bütünsel anlamdaysa bu süreç, bizler için hala devam eden bir öğrenme süreci... Kurduğumuz en önemli hayal, albümdü ve sonunda çıkardık. Sekiz yılın sonunda Sattas - Sattas çıktı. Şimdi sırada yurtdışı konserleri var. Şu an geçmişteki hayallerimizden bazılarının yakınıdayız, yeni hedeflerimizde uzağındayız. Birçok konser verdik. Söz konusu konserler bize büyük deneyim kazandırdı. Düşünsene, albüm olmadan ve bir bar programı yapmadan ülkemizde en çok konser veren gruplardan biriyiz. Hani derler ya "iyisiyle kötüsüyle geçti", işte kuruluşumuzdan bugüne kadar geçen yıllar bizim için böyleydi. Ancak

bu zaman dilimini dolu dolu yaşadık. Ve nihayetinde de albüm çıktı.

DA: Bu coğrafyada bir reggae kültürünün varlığından söz etmek, öyle sanıyorum ki son derece iyimser bir yaklaşımdan ibaret olur. Dolayısıyla da Sattas'ın, ticari kaygılardan çok uzak müzisyenlerin oluşturduğu bir topluluk olduğu gönül rahatlığıyla söylenebilir, söylenmeli. Bu bağlamda da -eğer tabiri caizse- sizin bu ülkenin ve temsilcisi olduğunuz müzik türünün gözbebeği olduğunuz kanaatindeyim. Sorumsa şu: Sattas bize öncelikle bir müzik türü olarak reggae'yi, peşi sıra da bu kentteki reggae algısını ve dinleyicisini nasıl anlatır?

OS: Reggae, özünü kalp atışından alan iki akorlu basit bir müziktir. Mesaj kaygılıdır. Öyle büyük laflar etmez ama güzel mesajlar verir. Reggae algısı ülkemizde henüz oturmamış olabilir ama tepkiler çok iyi. Anlattığım durumun en güzel kısmı da halk konserlerinde bunu görebilmemiz. Hep verdiğimiz bir örnek var: 7 yaşındaki çocuk da, 70 yaşındaki teyze de dans edebiliyor bu müzikle, biz bunu gördük, yaşadık. Bir Sattas kitlesi de oluşuyor ve bunu görmek bize çok özel duygular yaşıyor... Daha önce de belirttiğim gibi reggae, mesaj kaygılı bir müzik ve dinleyenler artık söz konusu mesajları anlayabiliyor veya anlamasa da anlamaya çalışıyor. Yanımıza geliyor, reggae'yle ilgili bize sorular soruyorlar, biz de bu öğrenme, keşfetme çabasını gördükçe mutlu oluyoruz.

DA: Sizi salt olarak bir müzik grubu olarak değerlendirmenin yeterli bir tanımlama olmadığı fikrindeyim. Sattas'ın bir önermesi var. Yeni ve alışılmadık bir tavır, bir dünya görüşü gizli sanki Sattas'ın genetik kodlarında. Yanılıyor muyum? Bu konuda neler söylemek istersiniz?

OS: Aslında tespitinin doğru olduğu kadar yanlış da olduğunu söylemeliyim... Bu biraz kendi kendine gelişen bir süreç. Çünkü başta var olan, bizi biz yapan kodlar taklitten öte değildi. Öykündüğümüz reggae yıldızlarının şarkılarını sadece kopyalıyoruz. Sonra yavaş yavaş kendi sound'umuz oluşmaya başladı. Dolayısıyla da süreç ilerledikçe kendi duruşumuz şekillendi ama hala bu duruşun tam olarak oturduğu söyleyemem. Hala öğreniyoruz dediğim durum da, budur işte.



DA: Sattas klasik reggae mi yapıyor? Bu müziğin ana vatanı Jamaika'da yapılan reggae ile Sattas'ın reggae anlayışı arasında temel veya kökçül bir fark söz konusu mu? Yoksa bahsimiz olan bu iki reggae icrası, nüanslarla mı birbirinden ayrılıyor?

OS: Sattas klasik reggae yapıyor ama tam manasıyla değil; söyledim ya, halen öğreniyoruz. Jamaika'da yapılan reggae'yle bizim yaptığımız arasında yapısal, tonsal ve tabii ki metodik farklılıklar mevcut. Çünkü biz bu topraklardan besleniyoruz. Öncelikle oraya gidip bu müziği daha fazla öğrenmemiz şart. UBrown diye bir reggae deviyle konsere çıktık. Bize o kadar yararlı oldu ki bu deneyim, kelimelerle ifade etmek kolay değil... Jamaikalı bir müzisyenin anlattıkları, bize çok şey kattı. Bizimkisi daha çok Türkiyeli bir reggae anlayışı ve olması gereken de zaten bu. Ancak uluslararası normlarda geleneksel reggae şarkılarımız da var; Groundation ve Savaş Bitmeli gibi... Hiç kimse bize bu şarkılarla ilgili olarak, bu şarkılar reggae değil diyemez, dememeli...

DA: Orçun, senin heavy metal tandanslı bir müzisyen olduğunu biliyorum. Yanı sıra türler arasında ayırım yapılmaksızın Türkiye'nin en kıymetli, en özel vokallerinden / solistlerden biri olduğunu düşündüğümü de belirtmekte fayda görüyorum. Nasıl oldu heavy metal'den reggae'ye geçişin? Beri taraftan, heavy metal'e günümüzdeki bakış açını da merak etmiyor değilim.

OS: Öncelikle çok teşekkür ederim, beni onore ediyorsun. Ne var ki ben, şarkıcı olduğumu düşünmüyorum. Arkanda senin de öyle güzel çalan arkadaşların olsa sen de güzel cümleler söylersin. Sözün özü, ben bir hikaye anlatıcısıyım, o kadar... Daha önce bir death metal grubunda davul çaldım ve brutal vokal yaptım. Daha sonraysa blues ile tanıştım ve hayatım değişti. Blues söylemek muhteşemdi. Öte yandan düşünsel anlamda olgunlaştım ve bir değişim geçirdim. Hayatımdaki dönüm noktaları, dinlediğim müziğe de etki etti. Reggae'yi hep dinledim ama 90'ların sonunda tam olarak reggae dünyasına girdim ve müziğin basitliğinden, yalınlığından çok etkilendim. Reggae'nin

sadece bir müzik tarzı değil, bir yaşam tarzı olduğunu gördüm. Heavy metal'e gelirken hala dinliyorum ve seviyorum bu müziği... Şu an Neşet Ertaş'dan sonra Pantera'nın Domination şarkısını dinleyebiliyorum. Hatta David Vincent'li Morbid Angel'a bayılırım. 80'lerin sonu ve 90'lar bence heavy metal'in en güzel yıllarıydı. Şimdi yeni grupları çok sevemiyorum, sentezlenmiş müzik bana sentetik geliyor. Eskiden death, doom dediğimizde irkilirdik, o albümleri koşu koşu alırdık. Ancak zevklere olan saygımın bir sonu veya dibi yoktur. Belki de sadece doğru yeni grupları dinlemedim ama hala eski grupları ve onların albümlerini dinleyebiliyorum.

DA: Batu Akyol'un rejisörlüğünde hazırlanmış ve "Regici" isimli bir belgeseliniz var. Biraz bu projeden söz edelim istiyorum...

OS: Batu benim en eski dostum. İnatla çekmek istedi sözünü ettiğin belgeseli ve sonunda başardı. Hatta bunun bizim kesinlikle istemediğimiz bir şey olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Çünkü insanlarda algısal bir soruna neden olabilirdi Regici... Ancak Batu bunu yapmak istedi ve yaptı. Bizler için çok güzel bir anı oldu. Şimdi kendisi "Türkiye'de Caz" isimli bir projeye uğraşılıyor. Bu büyük ve zahmetli bir iş. Regici, kendisi adına bu iş için güzel bir pratik oldu.

DA: Sattas'ın bundan sonraki yol haritasını, ilk ağızdan dinleyerek röportajımızı nihayetine erdirelim...

OS: Konserler ve yine konserler ve yine yollar... Şu an durmadan müzik yapacağız ve en kısa sürede ikinci albüm çıkacak. İkinci albümün bir cover albüm olmasını istiyoruz. Ne var ki bu sadece bir düşünce, bakacağız, göreceğiz. Bu röportaj için arkadaşlarım ve kendi adıma çok teşekkür ederim. Ben de LEVEL dergisinin büyük takipçisiyimdir. Oyun oynamayı küçüklüğümden beri çok severim. ■

Not: Röportajın girişinde kullanılan fotoğraf, bir Fethi Karaduman çalışmasıdır.



KISA KISA

- Servislerde sorun hiç yaşanmadı, iki dakikada bir Taksim'e ulaşım vardı.
- Alkolsüz bira satışı tavan yaptı.
- One Like bileklikleri sayesinde sosyal medyamız "One Love" diye coştı.
- Minderler, örtüler ve gölge alanlar tatmin ediciydi. İlk defa One Love'da tuvalet kuyruğu görmedik.
- Milletçe langırtta o kadar meraklıymışız ki yemekte ve tuvalette olmayan kuyruk langırt başında birikti.
- Santral çok güzel, burada konserler devam etsin.

One Love Festival 11

Festivalime, müziğime, konserime dokunma...

1. Gün

Son yıllarda bu ülkede müzik adına çok güzel şeyler oluyor farkındaysanız. Festivalerin sayısı arttı, grup ve şarkıcılar sadece İstanbul'a gelmekle kalmayıp Türkiye turnesine bile çıkıyorlar. One Love Festival da müziğin iyi noktalara gelmesini sağlayan en önemli festivallerden biri. Bu yıl 11. yılını dolduran festivale biz de katılmaya karar verdik ve santralistanbul'un yolunu tuttuk.

İlk günün programı, daha kapı açılış saatinden itibaren oldukça cazipti. Duydu-nuz veya duymadınız, alkol ruhsatı olaylarının son anda değişmesiyle kapı açılış saati 15:30'a kadar uzadı ve içeri girebildiğim ilk anda Neyse grubunu izlemeye başladım. Türkçe müzik alanında oldukça güzel parçalara sahip olan Neyse'nin programı, Filtresiz Müzik Sahnesi'nde o an çalmakta olan Halimden Konan Anlar ile çakişiyordu ve bana da sahneler arası yolculuk görünüyordu. Halimden Konan Anlar'ı daha önce dinlemediyseniz, mutlaka bir göz atın. Ne kadar ters başlayan bir ilk gün olsa da güzel müzik ortamı, keyiflendirmeyi hemen başardı kısacası. Uzun zaman sonra Replikas'ı izlemek de büyük zevkti. Yuck'ı daha önce hiç dinlememiş-tim, itiraf ediyorum. Bu festivalin keşfi onlardı benim için. Konserlerin olmadığı nadir anlarda ise festivalciler kendilerini Teknosa ve Aral stantlarında oyun oynamaya veya dev alanda langırt müsabakalarına teslim ettiler. Sıklamak pek mümkün değildi yani. Gecenin favorilerini beklerken iki sahne arasında zigzag çizmek en favori etkinliğimizdi, onu da es geçmeyelim. Gecenin romantik ve güzel adamı Damien Rice sahneye çıktığı an, kendisi için seçilmiş en güzel andı; akşam güneşinde bildiğimiz şarkılarını tek tek söyleyip bünyeyi mutlu ettik. Eksik olmasın, kapanışta önce Blower's Daughter'la süründürdü, Cold Water ile darmadağın edip sahneden indi. Bünyeyi harekete sokmaya yemin etmiş Pozitif ekibinin Cumartesi gecesi bombası Kaiser Chiefs'ti. Mükemmel sahneleri ve Ruby Ruby Ruby'si ile akıllarda yer etmiş grup, eve bizi en enerjik halimizle yollayıp Pazar gününün de yolunu yapmış oldu. ■

2. Gün

İkinci güne daha temkinli başlayan Ayça, güneş kremleriyle kendini Filtresiz Müzik Sahnesi'nin önüne attığında ne kadar tarafsız olmaya çalışsa da gecenin son ismi Pulp aklına geldiğinde tir tir titriyordu. Neyse, ana sahne favorilerini bir yana bırakırsak, Filtresiz Müzik Sahnesi'nde de kafabindünya, The Away Days ve On Your Horizon kesinlikle seyre değer gruplardandı. Hala bu grupları duymadıysanız, kulak kabartıp dinleyin derim. Selah Sue günün beklenen isimlerinden ve yumuş yumuş sesiyle pamuk kıvamına gelmemizi sağladıktan sonra ülkemizde Gotye'nin Somebody That I Used to Know şarkısıyla akıllarda yer eden Kimbra sahneye çıktı. Sahnede tavrı Amy Winehouse ile Alanis Morissette arasında gidip geliyor bu kadının, bir o kadar asi, bir o kadar enerjik ve içten. Sahne performansı, özellikle de Love is a Two Way Street yorumu zihinlere kazandı, tatlı hatunmuş, buralarda daha görürüz bence. Kimbra'nın sevimli ötesi sahneden sonra sıra 35 yıldır müzik piyasasında olan Pulp'a geliyordu ve fanatiklik yapmak istemesem de hala gelmeleri ve Jarvis'in o sahnede olması hayaldi benim için. Jarvis Cocker, müzik alanında çok özel bir adam, İngilizler arasında alaycı ve anlamlı sözleriyle yıllarca saygı görmüş bir müzisyen. Sahneye çıkmadan önce yaptıkları lazer şov ve gereken duruma giydirmeleri de oldukça alkış aldı. "Do you remember the first time?" ile konsere girip This is Hardcore'dan Disco 2000'e, Something Changed'den Common People'a kadar bütün popüler şarkıları çaldılar. 17 şarkının sonunda bünye daha yorulmamış olacak ki kendimizi Silent Disco sahneseine attık, kulağımızda kulaklıklar, hep beraber dans ettik. Daha fazla uygulanmalı Silent Disco olayı, kimseyi rahatsız etmeden bir alanda kulaklıklardaki müzikle dans çok akıllıca. Dediğim gibi, şartlar ne olursa olsun burada bulunan herkes tek bir şeyin farkındaydı; müziğimize, konserlerimize ve festivallerimize sahip çıkmak gerek! Seneye görüşmek üzere! ■





Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

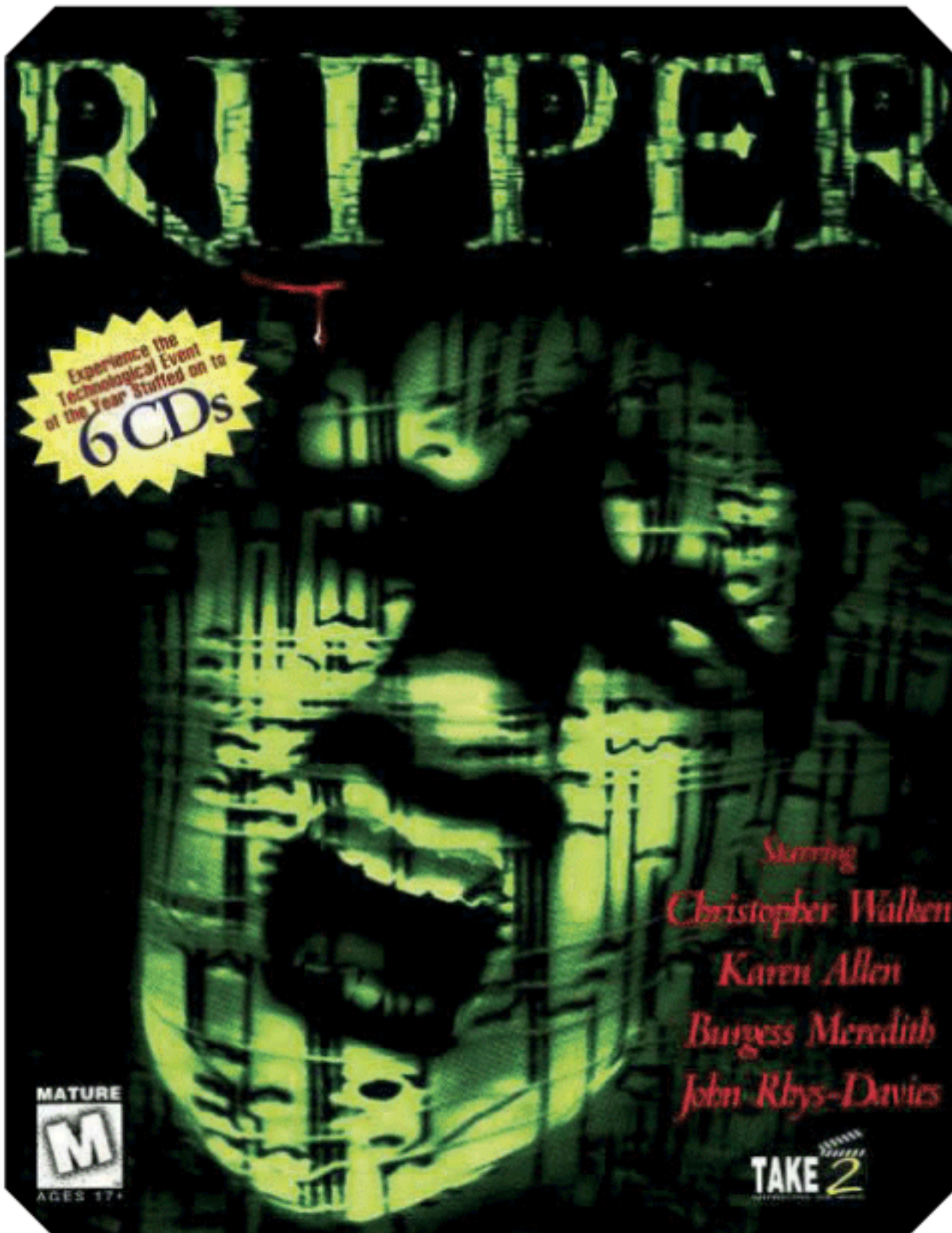
Kişisel gelişim sağlayan oyunlar

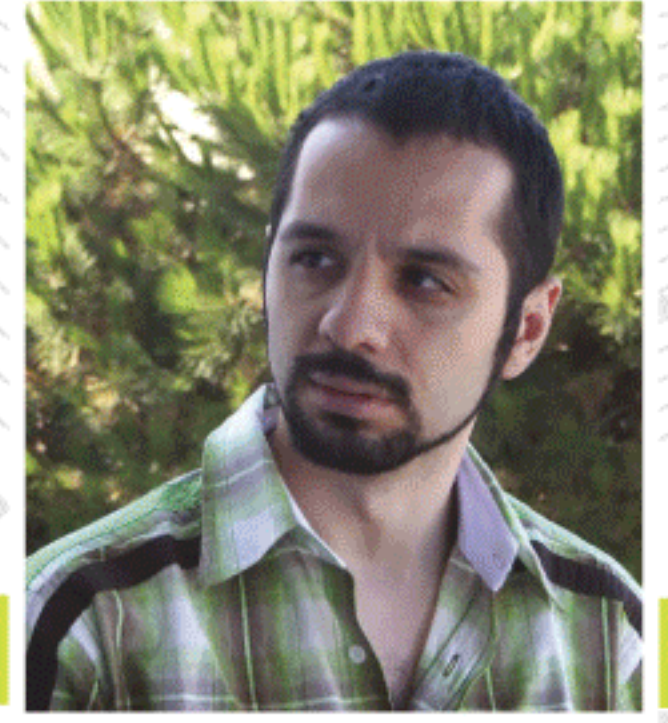
Artık oyunların çoğunda elimize bir silah alıp dan dun önümüze çıkan düşmanları süzgece çeviriyor veyahut robotlaşmış gibi aynı şeylere tıklayıp düşen eşyaları biriktirmeye çalışıyoruz. Bunu yapmak bize büyük keyif verebilir, kendimizi iyi hissettirebilir, stres atmamızı sağlayabilir, hatta kimilerine göre hayattaki en eğlenceli eylem bile olabilir ama bize ne kattığı, ne kadar fayda sağladığı, getirisinin ve götürüsünün ne olduğu tartışılır. Halbuki bazı oyunlar su götürmez bir biçimde oyuncuları geliştirir, farklı bakış açıları katar, faydalı şeyler öğretir, hayata hazırlar... Elbette ki bu, hangi oyunu oynadığınıza ve daha da önemlisi nasıl oynadığınıza bağlı olarak değişir. Bir zamanlar kiraathanelerde okeyin ve tavlanın yanı sıra oynanan satranç, Türkiye Satranç Federasyonu'nun kurulmasıyla birlikte kiraathanelerden çıkıp "zeka sporu" olarak kabul gördü ve milli takım havuzuna seçilen yetenekli oyuncular, ülkemizi uzun yıllardan beri yurtdışında temsil ediyorlar. Üstelik

satrançta derece elde etmiş oyuncular, üniversiteye giriş sınavında ek puanla ödüllendiriliyorlar. Ülkemizde satranç, okullarda sadece seçmeli ders olarak öğretilirken, Moskova'da satranç fakültesi bile var... Benzer şekilde Türkiye'de geç de olsa 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kuruldu ve yetenekli oyuncuların milli takım havuzuna seçilmesi gibi faaliyetler için uzun soluklu girişimler meyvesini vermeye başladı. İnanıyorum ki Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun da özverili çabalarıyla bizim her ay bu sayfalarda tanıttığımız oyunlar, internet kafe veya PlayStation kafe kültürü ile sınırlı kalmaktan sıyrılarak "ergen eğlencesi" imajından kurtulacak.

Belki inanmayacaksınız ama boş Word sayfası bana bakarken anlatmak istediklerim kesinlikle bunlar değildi. Ben size aslında bana hayatımda büyük faydalar sağlamış oyunları anlatacaktım. Konu nasıl satranca ve federasyonlara geldi, ben de anlamadım. Satranççı bir aileden geldiğim için elbette ki ben de bir dönem lisanslı sporcu olarak satranç oynadım ama kardeşlerim evi madalya ve kupalarla doldururken ben hep elim boş döndüğüm için o kadar zeki olmadığımı anladım ve bilgisayar oyunlarına merak saldım. Dünyanın ilk FPS oyunu dahil olmak üzere sayısız FPS'yi çıktığı dönemlerde oynadım ama Counter-Strike ve türevi oyunlara bir türlü ısınmadım. Bu tip oyunları sadece hatır belasına, arkadaş zoruyla oynadım. Command & Conquer başta olmak üzere strateji oyunlarının müptelası oldum... Doğrudan sadede gelecek olursak hayatımda bana en büyük yarar sağlamış oyun Ripper'dir. Bunca yıldır köşe yazılarımda ilk defa bir oyunu doğrudan onore ettiğimi görüyorsunuz. Bir zamanlar (Evet, bir zamanlar diyorum çünkü artık

böylesi yapılmıyor.) Phantasmagoria, Harvester, Gabriel Knight gibi gerçek oyuncuların oynadığı sinematik görüntülerden oluşan harbi oyunlar vardı. Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh kadar ses getirmemiş olsa da altı CD'lik Ripper, halen o dönemi yaşamış oyuncuların hafızalarında tazeliğini koruyordur. Ripper, 2040 yılında New York'ta geçiyor ve biz de Virtual Herald gazetesinde, Jake Quinlan adında bir haber muhabiri rolündeyiz. Karındaşen Jack'in 2040 yılındaki bir kopyası olarak ortaya çıkan seri katil, üçüncü kurbanı olan Renee Stein'i katlettiğinde, Hollywood yıldızlarından Christopher Walken'in canlandığı dedektif Vincent Magnotta ve biz, Ripper'in peşine düşüyoruz. Kurbanlarını Cyberspace denen bir sanal ortam üzerinden öldüren Ripper'in kimliğini açığa çıkarmaya çok yaklaştığımız için bize sürekli uyarı e-mail'i gönderen Ripper, kız arkadaşımız Catherine Powell'a saldırarak onu komaya sokuyor. Biz de canla başla Ripper'in kimliğini ortaya çıkarmak için şu devirde hayal bile edemeyeceğiniz zorluktaki bulmacaların ortasında buluyoruz kendimizi. Bulmacalar arasında satranca benzer bir oyunu çözüp rakibimizi yenmemiz gerekiyor ama oyunun kurallarını bile bilmiyoruz. At "L" gider, fil çapraz gider değil olay! Bambaşka taşlar ve bambaşka hareketler var. O zamanlarda internette baka baka oyunu çözme gibi bir durum da olmadığından Ripper'in kimliğini ortaya çıkarmak için her akşam üç - dört saat oyun başında mesai yapardım. Diyalog seçimi aşağıda metin olarak yazıyordu ama konuşma esnasında İngilizce altyazı seçeneği olmadığından, elimde kocaman "L" yazan Almanca - İngilizce sözlük (Evet, o dönemler Almanca'm, Türkçe'mden iyiydi.), dedektifin ya da morgdaki uzmanın ne dediğini pür dikkat çözmeye çalışıyordum. Her gün oynayarak sekiz ayın sonunda Ripper'in kim olduğunu öğrendiğimde artık çok iyi İngilizce biliyordum; hem de okulda ya da özel kurslarda asla öğrenemeyeceğim kadar iyi. Öğrendiğim İngilizce'yle ileriki yıllarda Silent Hill oyunlarını çözdüm, çözümlerim dergilerde yayınlandı. 10 yıl evvel başladığım oyun yazarlığı mesleğine LEVEL'da editör olarak devam ediyor ve hemen hemen her ay sadece oyun oynamak için yurtdışına gidiyorum. Bunda Ripper sayesinde öğrendiğim İngilizce'nin büyük payı var. Şimdi bana "Oyunlar faydasız!" diyebilir misiniz? ■





İlkler

Bakın ne aklıma geldi... Bakıyor musunuz? Bakmaya devam edin çünkü unuttum. Durun hatırladım! İlklerden bahsetmek istiyorum. Her şeyin ilki ne kadar heyecan vericidir değil mi? İlk defa adım atmak, ilk defa denize girmek, ilk defa karın altında oyun oynamak, ilk kız arkadaş, ilk öpücük, bir köşe yazısında romantik romantik "ilk öpücük" diye yazmak! Çeşitlendirmek mümkün konuyu lakin ben size oyunlardaki ilklerden bahsetmek istiyorum.

Şimdi tabii biz bilgisayar teknolojisinin kafam kadar piksellerden inanılmaz 3D teknolojisine kadar ilerleyen dönemini görmüş olan süper şanslı bir nesil olduğumuz için siz belki de gözünüzü açtığınızda üç boyutlu olmayan bir oyun bile görmediniz. (Bu olabilir mi gerçekten?) Tamam, belki üçüncü boyuta henüz geçilme-mişti ama Amstrad veya Commodore 64'ün esamisinin okunmadığı bir dönemde bilgisayarlarla ve oyunlarla ilgilenmeye başlamış olmanız pek bir olası.

Tabii ben geçmişten gelen bir kahraman olduğum için tüm bunları gördüm. Mesela benim Commodore 64'üm olmadı -ki bir piyangoda babam kazanmıştı bunu, sonra da bana vereceğine birilerine sattı! Annem de çok enteresan bir şekilde bilgisayarlarla son derece iç içe bir insandı (Hala da öyle; kadının üç tane bilgisayarı, bir tane iPad'i, bir tane de Galaxy Tab'i var!) ve bu nedenle de ben daha "Anne" demeden, "Amstrad!" demiş bir insan oldum.

Amstrad böyle yeşil bir ekrana sahip ilginç bir şekilde kaset veya kafam kadar disketler yerine 1.44'lük disketlerin daha bir teknolojik görünen versiyonunu kullanan, oyun konusunda da son derece başarılı bir aletti. Buna bir joystick bile bağlamayı başarmış olan ben, o dönem bilgisayarla oynayan şanslı pek az kişiden biriydim.

Amstrad'dan sonra PC'ye geçişim acayip sancılı oldu ve bu dönemde SEGA'nın sistemleri elime geçti. Master System'in grafiksel yeteneği elbette Amstrad'ı solları ve burada Alex Kidd ile platform oyunlarının ne kadar kazık olabileceğini gördüm, Sonic ile ne kadar hızlı olabileceğini, Golden Axe'te yaratıklara binmenin ne kadar fayda sağladığını ve Shinobi'nin de ne kadar asap bozabileceğini...

Ardından PC devri başladı. Oyunları yine

bilgisayarcıdan kopyalıyor, eve geliyor ve oynuyorduk. Her şey yine iki boyutlu, çözünürlük deseniz artık 640X480 mi, biraz daha mı iyisi ne... "Dune mu döver, Warcraft mı?" savaşları sürerken, strateji türünü bir anda Command & Conquer değiştirdi. Bu oyunla birlikte herkes afalladı çünkü hem oynanış çok iyiydi, hem "ara sinematikler" diye bir kavramla karşılaşmıştık, hem de grafikler Warcraft ve türevlerinden çok daha farklı bir noktadaydı. Resmen herkesin gözü döndü ve C&C strateji türünün efsanevi oyunları arasındaki yerini aldı.

Bu sıralar adventure türü de revaçtaydı lakin yine el çizimi grafiklerden türetilmiş Day of the Tentacle, Monkey Island, Simon the Sorcerer gibi oyunlarla meşgul oluyorduk herkes. Yani adventure oyunu denildiğinde, herkesin aklına tek bir grafik anlatımı ve tek bir oynanış geliyordu.

Adventure türünü o dönem LucasArts tanımlamaktaydı ve ötesi de resmen yok sayılıyordu. Derken Phantasmagoria geldi dünyaya. Bu oyun tamamen sinematik görüntülerden oluşuyordu ve bir filmi kontrol ediyormuşçasına, büyük bir maceranın içindeydik. Ardından Gabriel Knight II geldi ve o sıralar internet falan da yok; ben bu oyunu çözeceğim derken gerçekten gündüzlerimi gecelerime kattım. Bir yerde takılmak da beni yıldırıyordu; aynı yerlerde onlarca kez dolanıp neyi atladığımı düşünerek uzun zamanlar geçiriyordum. Hikayeyi o kadar merak ediyordum ki bu oyun bende saplantı halini almıştı...

Meğer konu uzunmuş arkadaşlar, buraya sığar sandım, olmadı. Gelecek ay bu konuya devam edelim ve diğer oyun türlerinde hangi ilkler döneme damgasını vurmuş ve beni de şaşırtmış, irdelemeyi sürdürelim. Şimdilik hoşça kalın... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Beni eskiden bi' 4X çok üzümüş

Son bir yıldır oyun dünyasında, çok seslerini duyuramasalar da, bir 4X patlaması yaşanıyor. 4X'in ne olduğunu bilmeyeniniz yoktur diye umuyorum ama hemen özet geçeyim. 90'lı yıllarda bir oyun eleştirmenin Master of Orion'u incelerken kullandığı bir ifade olan 4X, daha sonra hızlıca, uzay stratejileri için kullanılan bir kalıp haline geldi. Yani, gezegenlerden çıkıp uzayda koloniler kurup imparatorluk inşa etme fikri üzerine kurulu bu strateji oyunlarının "türü" kısaca 4X oldu. Uzunca ise, "explore, expand, exploit, and exterminate" anlamına geliyor. Ben de bazen 4X ifadesini kullandığım gibi bazen

de "Master-of-Orion-gibin" sıfatını kullanmayı tercih edebiliyorum.

İşte bu Master-of-Orion-gibin oyunları geçmiş senelerde çok zor bulurduk. Öyle ki, senede iki tane 4X oyunu çıksa mutluluktan gözyaşı döken, kendini dışarı atıp toprağın üzerinde diz çöken ve yağmurun altında ellerini gökyüzüne kaldırıp şükran duyguları içinde ağlayan arkadaşım vardı.

Dolayısıyla, bu yıl patlayan 4X oyunları dikkatimi çekti. Sadece bu ay iki yeni oyun geldi. Dergide incelemelerini okuyabilirsiniz. Geçen ay Gemini Wars piyasaya çıkmıştı. Tam anlamıyla bir 4X sayılmasa da benzer çok yönleri vardı. Önceki aylarda Swords of the Stars II dahil birkaç küçük oyun daha kendini gösterdi. Bu arada, iPad ve Android için

de yeni oyunlar ortaya çıktı. Uzun yıllardır özlemini duyduğumuz ve Masters of Orion klasmanında bir oyun beklentimizi de 2010'da sessiz sedasız ortaya çıkan ve genişleme paketleriyle hala sürpriz yapan Distant World giderdi. Bu arada, Ağustos ayında büyük bir merakla beklediğim, Legend of Pegasus geliyor. Onun ardından ise, amatör ancak çok yetenekli bir yapımcı grubunun "Star Drive" ismini verdikleri, devrimsel yeniliklere sahip yeni oyunları piyasaya çıkacak.

Peki ne oldu da bu kadar büyük bir patlama oldu. Cevabı ararken üç önemli noktayla karşılaştım. Birincisi, "olgun oyuncular." Yani, yaşı benim gibi 35'in üstüne çıkmış, video oyun dünyasının ilk günlerini yaşamış, dünyanın ilk video oyun severleri... Bu insanlar artık 40'larına yaklaştıkları için, 20'li, 30'lu yaşlarındaki kızlara aşık olma, aile kurma, çoluk çocuk yapma telaşından nihayet kurtuldular ve evlerinde huzur içinde otururken eski sevgilerine, yani video oyunlarına geri döndüler. Haliyle, ilk göz ağrılarını, yani strateji oyunlarını da geri istiyorlar. Belki FIFA da oynuyorlar, belki Call of Duty de oynuyorlar, altı yaşındaki çocuklarıyla PS3 karşısında hoplamalı, zıplamaları oyunlara da bakıyorlar ama hala Master of Orion'u da arıyorlar. İşte yıllardır baskı yapan bu talep, oyun üreticilerini nihayet 4X'e döndürdü.

İkinci sebep, ilerleyen teknoloji. İnanmayacaksınız ama dünyada en çok işlemci gücü isteyen oyunlar, 4X oyunlar. Büyük bir uzay haritasında, aynı anda yüzbinlerce uzay gemisinin, binlerce gezegenin, binlerce küçük detayın işleyişine devam ettiği, savaştığı, hareket ettiği canlı canlı yaşayan bir evren düşünün... Bu bahsettiğim sahne tam olarak, "Distant Worlds" oyununda birkaç saatte ulaştığınız tabloyu anlatıyor ve Crisis 2'yi en yüksek konfigürasyonda takılmadan çalıştıran PC'm Distant Worlds veya benzeri 4X oyunlarda, isyan edip çılgınlık atmaya başlıyor. İşte bu yüzden, hem güzel görünümlü hem de ağır detaylara sahip 4X oyunları yıllardır yapılamıyordu. Yapımcılar artık yavaş yavaş cesaret bulmaya başladılar.

Üçüncü sebepse, Kickstarter gibi, amatör yapımcıların finansman kaynağı bulabildiği bağış siteleri. Buralarda 4X oyun projelerine gönüllüler yüzbinlerce dolar bağış yapmaya başladı. Mesela, Star Drive böyle bir oyun. Benzer başka oyunlar da var ve bu detay, oyuncuların 4X'i ne kadar özlediğini gösterdi.

Dolayısıyla, önümüzdeki yıllarda 4X'in çok daha yükseleceğini öngörüyorum. Evet, eskiden beni bir 4X çok üzümüş olabilir ama yılmadım, sabrettim, bekledim, artık güzel 4X'lere kavuşma vakti geldi. ■





Varla yok arasında

Geçen ay yazdığım kare bölümünde ülkemizdeki oyun sektörünün gelişimine, daha doğrusu oyun sektöründeki hareketlenmeye değinmiştim. Bu ay ise konuyu birazcık daha açmak, daha da detaylandırmak istiyorum.

Eskiden oyun denildiği zaman aklımıza sadece bilgisayar oyunları gelirdi. Tabii daha da önceleri saklambaç, istop gibi oyunlardı akıllarda bulunan ama değişen zaman ve gelişen teknoloji ile birlikte anlamlar değişti; manalar farklı anlamlar kazandı. Ülkemiz çerçevesinde konuşmak gerekirse, günümüzde oyun denildiği zaman, masaüstü kutlu oyunlar mı, FRP oyunları mı, minyatür oyunları mı, PC oyunları mı yoksa konsol oyunları mı diye sormamız gerekiyor. Artık o kadar farklı oyun ve oyun modeli bulunuyor ki konu başlıkları da giderek büyüyor. Peki, tüm bu oyunlara ulaşmak ne kadar kolay? Ya da ne kadar zor? Aslında cebinde bir miktar parası olmayanlar için bu oyunlar çok ama çok uzak bir galakside yer alıyorlar. Ailenizin iyi bir geliri yoksa ne yazık ki kendilerine dokunamıyorsunuz. Eğer orta gelirli bir aileye mensupsanız bir ya da iki kolda uzmanlaşabilirsiniz ve eğer gerçekten durumu iyi bir aileniz varsa tüm bu oyun başlıklarında boy gösterebilirsiniz. Bu satırları yazmamdaki asıl amaçsa geçen ay yazdığım ve ülkemizdeki ucuz oyun satışlarını konu aldığım makalemde kıyasla, madalyonun bir de öteki yönü olduğunu göstermek...

Oyun denildiği zaman akla ilk olarak para geliyor ve eğer günümüz modern çağına ait bir kimseyseniz gelmeli de. Nitekim tüm bu denklemi kırmak da pek tabii yine bizlerin elinde. Eğer istersek kendimizi bu büyülü dünyanın içerisinde yavaşça bırakabiliriz; nasıl mı? Hayal gücümüzle... Oyun denilen bu büyük havuzun içerisinde "şu sebepten oyun oynayamıyorum" diyen insanlar görmek beni gerçekten üzüyor zira bu insanlar istedikleri ve keyif aldıkları halde oyun oynamadıklarını iddia ediyorlar. Oysaki bir FRP oyunu herkese bedava! Ben de biliyorum birçok FRP materyalinin gerçekten pahalı olduğunu ama buradaki kritik nokta, o alet ve edevatlarla sahip olamadan da FRP oynanabileceği gerçeği. Yanlış anlamayın; demi-

yorum ki gidip orijinal kitapların fotokopisini çekin, ben hiçbir materyale ihtiyacınız olmadığını, gereken her şeyin iyi kurulmuş arkadaşlıklarda ve de kafanızın içerisinde olduğunu söylemeye çalışıyorum.

Tüm bu duruma verilecek bir diğer örnekse Cosplay yapmak. Cosplay yani bir karakterin kıyafetini birebir taklit etme durumu ilk olarak Japonya'da başlamış ve kısa sürede tüm dünyayı etkisi altına almış bir oluşum. Ülkemizde de son yıllarda moda olan Cosplay, basın sponsorluğunu yaptığımız KONTAKT isimli etkinlikte de kendisini gösterdi. Tamamen el ile yapılan parçalardan üretilen kostümler, etkinliğe renk saçtı. Birbirinden farklı anime, oyun ve film karakterleri her yerdedi. Ülkemizde yapılan ilk etkinlikten beri yakinen takip ettiğim Cosplay'lerin en önemli noktasıysa, kişiye kendi özgürlüğünü bir kez daha yaşatması. Az

önce yazdıklarım gibi; iş Cosplay olduğu zaman hiçbir şeye ihtiyaç yok. Tek gereken kendi hayal gücümüz. Biliyorum hayal gücü için de para harcamak gerekiyor bazen ya da kostüm yapmak bazen çok pahalıya mal olabiliyor ama burada değinmek istediğim nokta, kendi dünyamızdaki olmak istediğimiz kişiye etraftan toplayacağımız parçalarla ulaşabilmek. Belki oyununu oynayamayız ama o oyunun içerisinde dahil olmak inanın hiç de zor değil.

Geçtiğimiz ay ve bu ay yazdığım bu iki yazıda kısaca değinmek istediğim, ülkemizin oyun ve türevleriyle alakalı olan sektörleri fazlasıyla yakından takip ettiğidir. Geriye kalansa, bir köşede ben yapamıyorum diye oturup kalmaktansa, girişimci olmak, insanlarla tanışmak ve bu dünyaya adım atmaktan başka bir şey değil. Umarım gelecekte hepinizi bu güzel ve giderek büyüyen ortamda görebilirim. ■



SLEEPING DOGS

Suç cenneti Hong Kong'u temizlemek için uykusuz gecelere az kaldı!

LEVEL 188

1 EYLÜL'DE PİYASADA!



İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

2 WEB TASARIM EĞİTİMİ BİRDEN

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek hem HTML5 hem de Dreamweaver CS6 uzmanı olun!



Herkese
15
TAMSÜRÜM
OYUN



5 tam sürüm yazılım



2
muhteşem
VIDEO
eğitim

CHIP Ağustos sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DC SUPER HEROES UNITED!



BATMAN 2 DC SUPER HEROES



Şimdi PS3, Xbox 360, PS Vita, PC, 3DS, Wii, NDS Formatlarında!



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PS3", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS VITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)



LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

AĞUSTOS 2012
SAYI: 38



TR
m STAR



Global Hub of Fun



Oyunları Tanıtma Çekirdeği

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





GELECEK, ONLINE OYUNLARDA!

1982 yılında kurulan ve benimle yaşıt olan Electronic Arts, 2012 yılında 7 Temmuz'a kadar 4.143.000.000\$ gelir elde etmiş durumda. Neden pat diye buradan daldım konuya? Çünkü eski toprak olan EA çapında bir firma bile bir zamanlar oyuncuların burun kıvrıp dudak büzdüğü online oyunlara büyük önem veriyor ve ciddi yatırımlar yapıyor. Geleceğin online oyunlarda olduğunu uzun yıllar evvel fark eden EA, 2009 yılında Pet Society'ye imza atarak Facebook üzerinden büyük kitlelere ulaşmayı başaran Playfish firmasını satın aldı. Online oyunlara yaptığı yatırıma geçtiğimiz yılın Temmuz ayında Plants vs. Zombies ve Bejeweled gibi oyunlara imza atan PopCap Games'i satın alarak devam eden EA, bu ay bize Playfish'in tornasından çıkan SimCity Social oyununu hediye etti. İsteyen herkesin tek kuruş bile harcamadan oynayabileceği SimCity Social, büyük kitleleri uzun süre ekran başında tutacak taze bir yapım olarak karşımızda. Oyunun incelemesini okumak için içeriye buyurun.

Ahmet Özdemir

ahmet@level.com.tr

ICE AGE ONLINE PROMO KODU

Detaylar 9. sayfada...

Not: Promo kodu 30 Eylül 2012 tarihine kadar geçerlidir ve hesap başına bir kez kullanılabilir.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

18 MSTAR



10 Embers of Caerus



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Embers of Caerus

12 Core Blaze

14 Metal Mercs

DOSYA KONUSU

18 MSTAR



İNCELEME

- 20 Realm of the Titans
- 24 Einherjar
- 26 SimCity Social

REHBER

- 30 Realm of the Titans
- 32 Liste
- 34 Sözlük

26 SimCity Social



20 Realm of the Titans

PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



Bir dilek daha gerçek oluyor

Tüm çocukların ve bir zamanlar çocuk olanların hayran olduğu "Looney Tunes" karakterleri, yakın bir zamanda online ortamların tozunu dumanına katacak. Warner Bros.'un ünlü karakterlerinin neredeyse hepsinin içerisinde bulunacağı oyun, internet tabanlı bir oyun olacak. Bugs Bunny ve Scooby Doo gibi karakterleri seçmenin de mümkün olacağı yapım, olabildiğince ekranda görüp de içerisinde yer almak istediğimiz dünyayı

yansıtmayı planlıyor. Hem Looney Tunes, hem de Scooby Doo çizgi filmlerindeki tüm karakterleri gönlümüzce oynayabileceğimiz yapı da üç farklı oyun modu bulunacak. Bunlardan bir tanesinin "shooter," diğerininse "puzzle" olduğu açıklanan bilgiler dahilinde yer alıyor. Toplamda dört kişiye kadar parti kurabileceğimiz oyunda, istersek bir arkadaşımıza meydan okumak suretiyle kendisiyle bambaşka bir rekabete girişebileceğiz.



THE SECRET WORLD

İlk güncelleme geldi bile

Henüz piyasaya çıkmış olan ve birçok oyuncuyu etkilemeyi başaran The Secret World, 31 Temmuz itibariyle ilk güncellemesine kavuşmuş olacak. Oyuncuların henüz tamamlamaya fırsat bile bulamadıkları görevlere yedi yeni görev daha ekleniyor. Ayrıca "The Ankh and Hell Fallen" zindanı da "Nightmare Mode" için oynanabilir hale getirilecek. Pek tabii bu mod'da oyun bir hayli zorlaşacak ama

düşmanlarımızdan düşen eşyaların kalitesi de eş orada artacak. Değişen "Marketplace" sayesinde diğer oyuncularından eşya alıp, kendilerine eşya satabilecek ve gerektiği takdirde tüm eşyaları yollayabileceğiz. Oyunu halen deneyim etmemiş olanlar gerçekten çok şey kaçıyorlar diyerek, LEVEL'in içerisinde kaleme alınan incelemeye bir bakmalarını şiddetle tavsiye ediyoruz.



BRICK - FORCE

Artık herkese açık

Bir süredir adı etrafta gezen ama ne hikmetse bir türlü beta test aşamasından çıkamayan Brick - Force, sonunda aramızda. Infernum Games'den yapılan açıklamaya göre oyun artık herkese açık ve beta sürecini harika bir şekilde tamamladı. Oyuna son olarak eklenen "Build'n Destroy" görevinden sonra PvP deneyimini iyice üst sıralara çıkartan yapım, bu mod'da iki farklı

takım, sahip oldukları üslerinde kendilerine verilen süre bitinceye kadar birçok bina yapıyorlar. Hemen akabinde ellerinde bulunan tuğlaları stratejik noktalara koyarak oyuna başlıyorlar. Bir anda koridor oyunu moduna dönüşen Brick - Force'un bu yeni PvP yapısı sayesinde oyun, herkesin beğenisini kazanacak. İlginç ve birbirinden şirin grafikleri de unutmamak lazım.



DOTA 2

Bir Assasin de DotA'ya

Valve uzun zamandır üzerinde çalıştığı yeni DOTA 2 yamasıyla sonunda karşımızda. Halen beta aşamasında olan oyun, yeni yama ile "Lanaya the Templar Assassin" isimli bir karaktere daha kavuşuyor. Yakın menzilli bir karakter olan Lanaya, fazlasıyla agresif bir Agility Hero. Zarar verme potansiyeli erken seviyelerde başlayacak olan karakter eğer "Psi Blades" üzerine yoğunlaşmak isterse,

yakın mesafe'den menzilli silah kullanabilen bir karaktere dönüşebiliyor. Kullandığı tuzaklar sayesinde harita üzerinde büyük bir egemenlik kurma potansiyeli barındıran Lanaya, Blink Dagger özelliği sayesinde istediği noktada düşmanlarına zor anlar yaşatabilecek. Yeni yama DOTA 2 blogunda oyuncular tarafından rapor edilmiş birçok sorunu da ortadan kaldırıyor.



ANGEL ONLINE

Dokuzuncu kere bizlerle

Belki ülkemizde çok duyulmamış bir oyun Angel Online ama dünyaca tanınmış bir oyun. "Legends of The Orient" adı altında piyasaya çıkacak olan yama, oyunu dokuzuncu kere baştan yaratacak. Tamamen doğu temalı olacak olan yeni yama ile birçok mitolojik yaratık ve mistik doğu kültürüyle karşı karşıya kalacağız. Yenilikler arasındaysa yok yok... Sekiz adet yeni harita, yeni Phoenix zindan

görevleri ve üç adet yeni mega boss. Her sınıf için yeni bir yetenek... Tüm bunların yanında karakterlerin maksimum seviyeleri 190'a çıkartılmış durumda. Ayrıca artık seviye altı loncalar istedikleri taktirde "guild farm" kurabilecekler. Uzun lafın kısıması, Angel Online resmen elini taşın altına koyuyor ve kimsenin daha önce yapmadığını yapıyor; kendisini baştan yaratıyor.



STAR TREK ONLINE

Yeni sezonu başladı bile

Büyük bir gürültüyle piyasaya çıkan ve milyonlarca insanı heyecanlandıran Star Trek Online, ne yazık ki piyasaya çıkışından kısa süre sonra yok olmanın eşiğine gelmişti. Birçok farklı sorun yüzünden terk edilen yapım, altıncı güncellemesi olan "Under Siege" ile karşımızda bulunuyor. Oyuna birçok farklı özeliği ekleyen yeni eklenti, en çok Fleet'lerin, Starbase'ler üretebilmesiyle dikkat çekiyor. Fleet'ler artık kendi Fleet

Holding'lerini yapabilecekler. Fleet Officer'larsa artık birçok farklı projeye sahip olacak ve bu sayede; askeri, mühendislik ve de bilim alanında farklı yapılanmalar meydana gelebilecek. Ayrıca yeni yama ile artık Fleet'ler, Starbase'leri beş farklı aşamadan geliştirebilecekler. Uzun zamandır beklenen yeni bölüm sonu içerikleri de oyuna eklenmiş durumda. Artık üst seviyelerde yapacak daha çok işimiz olacak.



SPIRIT TALES

Seviler yükseliyor

Spirit Tales uzun zamandır birçok oyuncuya ev sahipliği yapan hem şirin, hem de savaş dolu bir MMO. Serinin hayranlarının bir süredir beklediği güncellemeye nihayet Temmuz ayı ile birlikte gelmiş bulunuyor. Oyundaki en büyük değişiklik şüphesiz en üst seviyenin 55'e çıkartılması oldu. Bu sayede karakterlerimiz için daha fazla sayıda yetenek puanı toplayabilecek ve

de oyuna eklenen yeni sınıf yeteneklerine yatırım yapabileceğiz. Bu arada oyuna, hali hazırda bulunan ikinci sınıfımızı ilk defa değiştirebilme olanağı da eklenmiş durumda. Böylece bambaşka sınıfların tadını çıkararak Spirit Tales oynamak mümkün olacak. Pek tabii oyuna eklenen birçok bölge, zindan ve yeni eşya olduğunu da unutmamak lazım.



ICE AGE ONLINE PROMO KODU

Yazın En Serin Macerası: Ice Age Online!

Bonus Kodu oyun içinde bulunan bazı eşyaların tanımlı olduğu bir hediye kuponunu kullanmak için sırasıyla aşağıdakileri yapın:

1. Numara ve harflerden oluşan "Bonus Kodunuzu" oyuna girdikten sonra, sol üst köşede bulunan "Bonus Kodu" yazan kısma girin.
2. Bonus Kodu" yazan yerin hemen sağında bulunan "Kullan" butonuna tıklayın.
3. Bonus kodu ile otomatik olarak hesabınıza yüklenen hediyeleri, karakterinizin deposunda bulabilirsiniz.

Not: Promo kodu 30 Eylül 2012 tarihine geçerlidir ve hesap başına bir kez kullanılabilir.



EMBERS OF CAERUS

Orta Çağ'ın fantastik kum havuzuna hoş geldiniz!

Sandbox terimini bir MMO'da duyunca benim aklıma EVE Online geldi açıkçası. Ticaretin oyuncuların elinde olduğu ve yeri geldiğinde oyuncuların yapımcılara isyan ettiği bir oyun. Fakat bu olayı bir de Orta Çağ'ın göbeğinde ve fantastik bir oyunda düşünün. Gerçekten de muazzam bir oyun canlanıyor zihninizde değil mi?

Forsaken Studios çalışanlarının en çok iddialı olduğu konu şüphesiz, Embers of Caerus (EoC) oyununun açık uçlu olması. Yapımcıların anlattığına göre oyun ticaret ve savaş bakımından tamamen bağımsız

olacak. Bağımsızlıktan kasıt bu özelliklerin oyuncuların elinde olması. Fantastik Orta Çağ MMO'larında pek karşılaşmadığımız bir durum; birincil kişi görüşüyle oynayacağız oyunu.

Oyun yapımcıları açık uçlu olduğu için oyunda bir hikaye olmadığını düşünmememizi istiyor ve kesinlikle çarpıcı bir ana hikaye ve pek çok küçük hikayecikler olduğunu vurguluyor.

Savaş sistemi ve oyun dünyasına değinecek olursak aslında ana hatları dışında oyun büyük bir sır gibi diyebilirim. Tek sunucu

DAĞITIM Forsaken Studios
YAPIM Forsaken Studios
WEB www.embersofcaerus.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Açık uçlu dünya
- Merak uyandırıcı savaşlar
- Belirsizlik



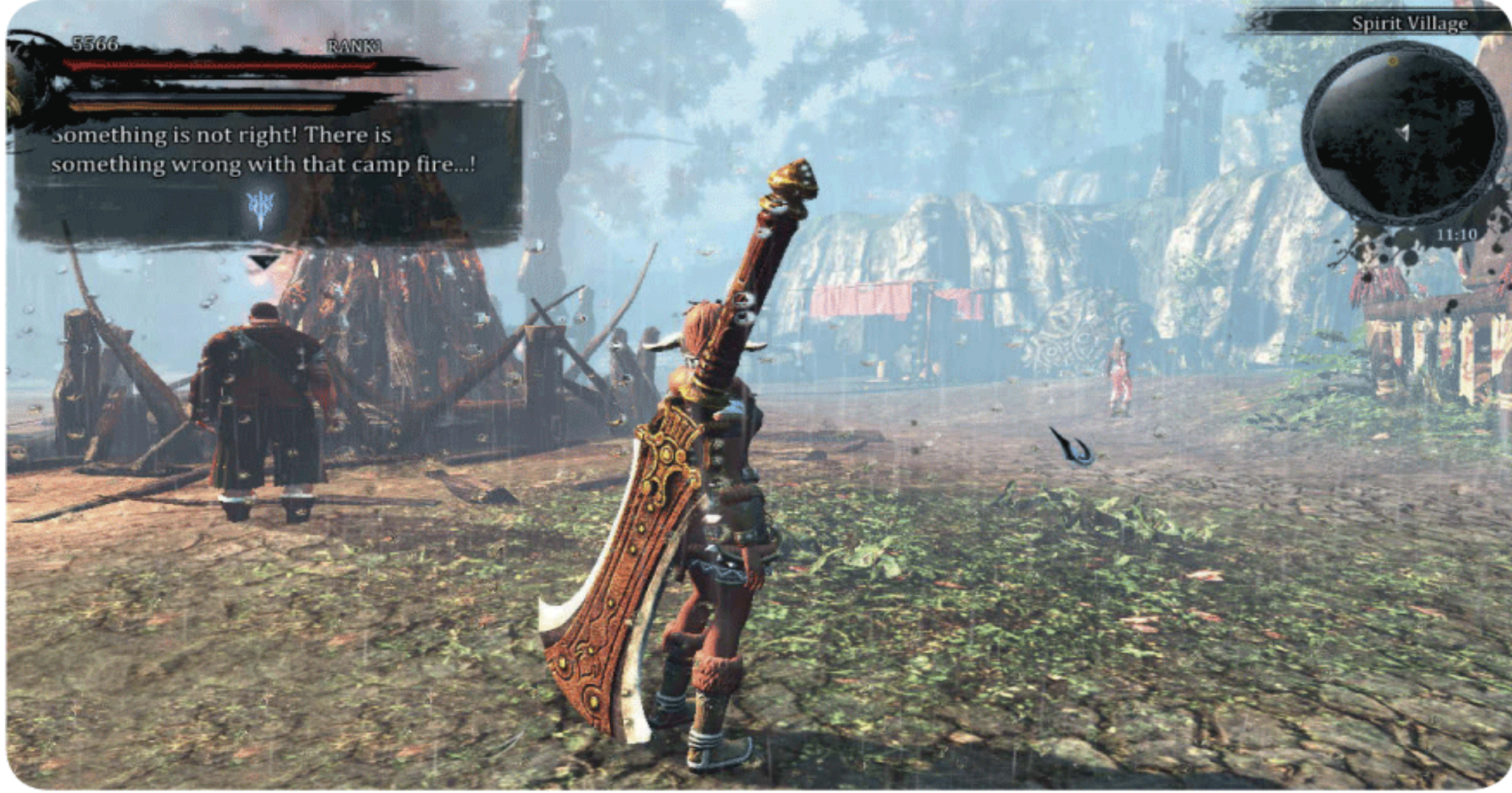
üzerinde 44.000 kilometrekarelik bir alanda dinamik bir çevre ve dinamik iklim eşliğinde zindanlardan kurtulmaya çalışacağız ve kuşatma savaşlarını heyecanla yaşayacağız. PvP'lerde oyuncular birbirlerini yağmalayabilecekler, böylece bir oyuncuya PvP isteği atarken bir kez daha düşünmeniz gerekecek. Kuşatma savaşlarına değinmişken, oldukça iddialı olduğunu da belirtelim. Gerçekçi silahlar kullanılacak ve kuşattığınız yerin ticaret yollarını keserek onları aç bırakabileceksiniz. Sanırım bu kadarı oyun hakkında merak uyandırmak için oldukça yeterli.

EoC'ta biraz feodalizm ruhu yaşatılmış. Belli bölgelere sahip olup bölgenizi düşmanlardan korumak zorundasınız. Bunu yaparken de kendi muhafızlarınızı kullanıyorsunuz elbette. Arazinizi ve evinizi kendiniz yapıyorsunuz. Hatta isterseniz bir şehir inşa etmek için kolları sıvayın.

EoC'ta madenleri işliyor, yeni malzemeler üretiyor, bunlarla uygun kombinasyonları kurup ticaret yapabiliyorsunuz. Fakat craft sistemiyle ilgili pek fazla bilgi verilmemiş maalesef. EoC'ta büyü'nün yeri apayrı tutulmuş, bunu her açıklamada görebiliyoruz; fakat yapımcılar bunu da bir sır gibi saklamış. Sadece gerçek bir büyücü olacağımızı belirtmişler. Tüm bunların dışında oyun içinde dine de yer verilmiş. Kendi dininizi kendiniz oluşturabiliyor hatta eski Tanrıları canlandırabiliyorsunuz. Çiftçilik, işçilik, mühendislik, siyacyılık gibi onlarca meslek de bizi bekliyor olacak.

Test videolarından, oyunun orta seviyede grafiklere sahip olacağını söyleyebiliriz. Bu da birçok MMO hayranı için iyi bir haber. Forsaken Studios'un oyunu olan EoC için oldukça çalışılmış gibi gözüküyor. Umalım ki EoC, MMO tarzına yeni bir soluk katsın.

- ÇAYLAK



CORE BLAZE

TPS ekranından MMO

Bir süredir tıkanma yaşayan MMO ve ücretsiz online oyun sektörü, çıkışı farklı noktalarda aramayı deniyor. Başlangıçta halihazırda bulunan sistem üzerinde yapılan değişiklikler, birçok tek kişilik oyunun online mod'larıyla farklı bir perspektif kazanmaya başladı.

Artık sıkça karşımıza çıkan online oyun modellerin başında o bilindik TPS kameranın daha ince bir şekilde kullanılan modelleri yer alıyor. Core Blaze (CB) ise tam da bu örneği destekleyecek bir yapımla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Oyun ortalama bir MMO'dan çok ama çok daha hızlı. Alıştığımız karakter ve sınıflar yerine direk olarak silahlar ön plana çıkartılacak. Bu ilginç yapımla karşımıza

çıkacak olan ilk silah türü; "Sword and Sheild." Yakın mesafedeki düşmanlarına rahatlıkla zarar verebilecek olan sınıf, özellikle savunma yönüyle ön plana çıkacak. Öyle ki yakın ya da menzilli her türlü saldırıya karşı bambaşka bir dayanıklılık sunacak. "Great Sword" iki eli bir silah olarak tasarlanıyor. Düşmanlarına inanılmaz büyük hasarlar verebilecek olan sınıf, yaptığı yavaş saldırılarla düşmanlarının hedefi olmaya bir hayli açık. Bu arada yavaş demişken, gerçekten çok yavaş kılıç sallayan bir sınıftan bahsettiğime de değinmek isterim. Gelelim fazlasıyla ilgi odağı olacağına inandığım "Dual Blade"e. Adından da anlaşılacağı gibi iki adet kılıç kullanabilecek olan sınıf, aynı

DAĞITIM Gamania

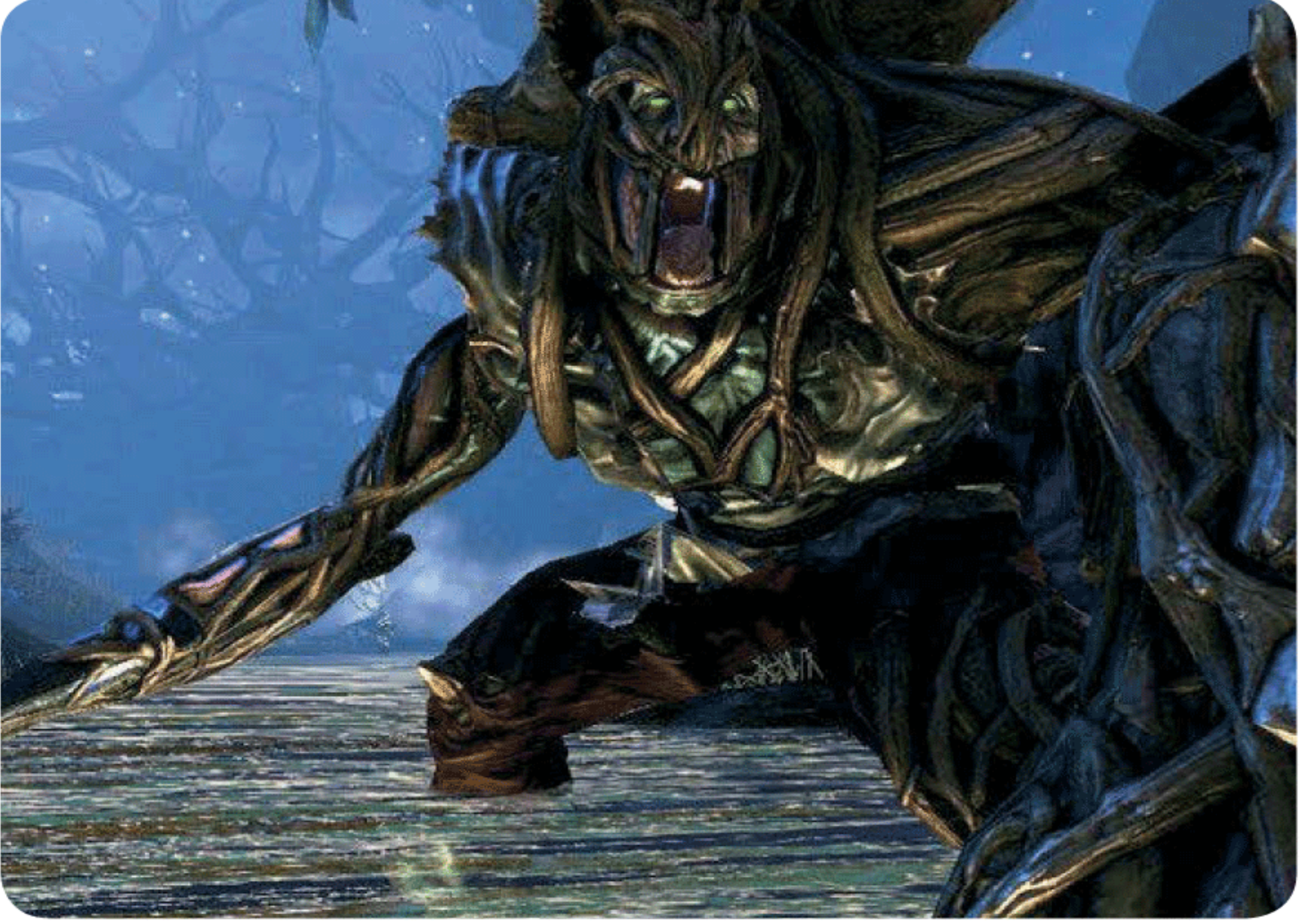
YAPIM RedGate Studio

WEB corp.gamania.com/products/coreblaze

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

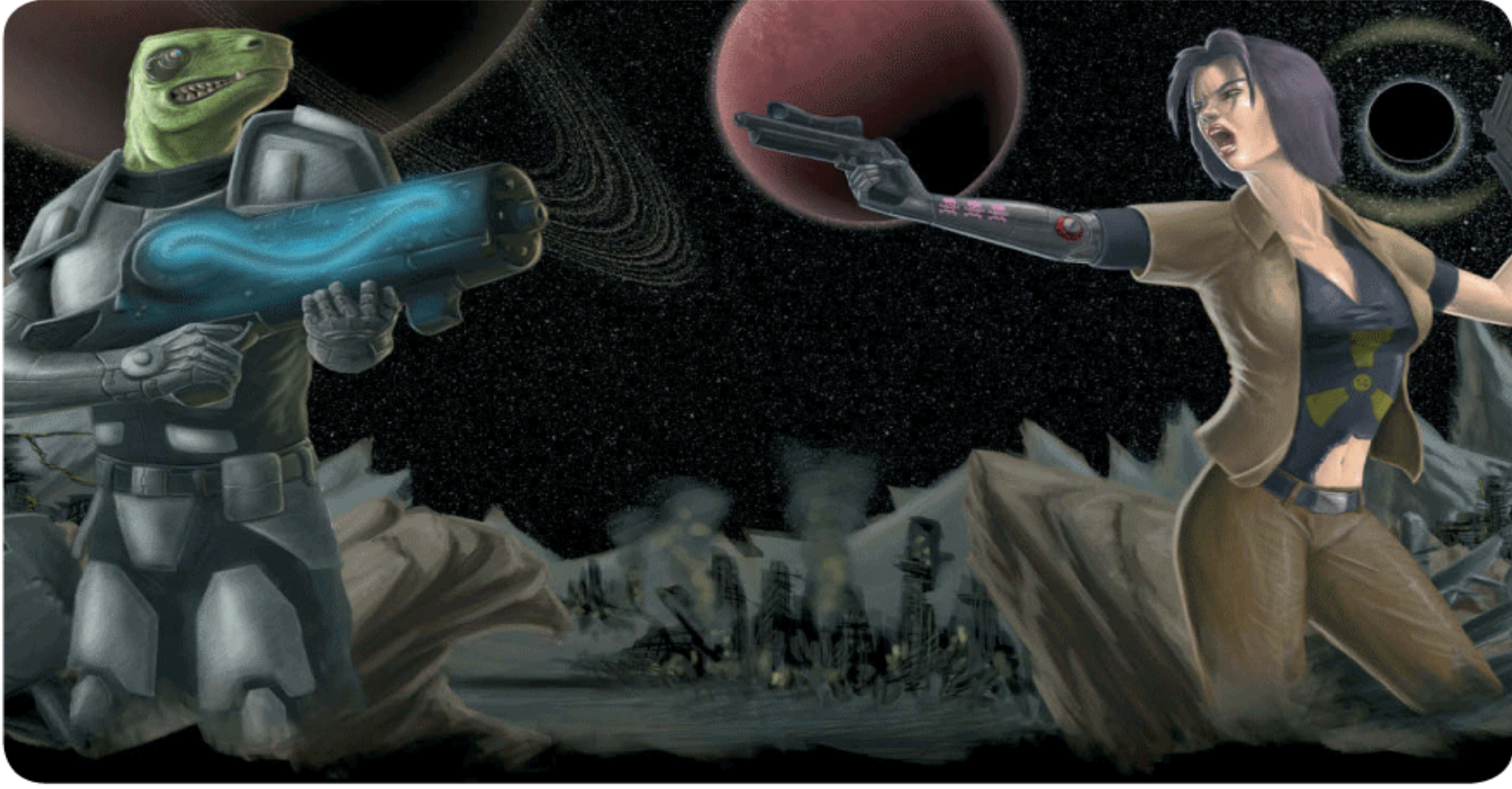
- Unreal Engine 3 grafik motoru
- Hack & Slash oyun yapısı
- Çevre ile etkileşim



zamanda oyununun da en hızlısı olacak. Bir anda onlarca darbeyi düşmanına indirme kapasitesine sahip dual blade kullanıcısının en büyük sıkıntısı, düşmanına kucaklaşmasına yaklaşması olacak. Bir yandan kısa mesafe saldırısına sahip, bir yanda da az zarar veren silahlarla oynamak görüldüğünden daha zor olacak gibi geldi bana... Gelelim son sınıfa ya da silaha: "Long Bow." Orta Çağ İngiliz yaylarından günümüze kadar gelmiş olan silah, çok ama çok uzun mesafelere, büyük zararlar verebilecek. Aynı zamanda minik bir "cover" sistemine de sahip olması beklenen sınıf, tek başına ne kadar etkili olacak tartışmaya açık.

CB'nin iddialı olduğu bir diğer noktaysa kullandığı Unreal Engine 3 grafik motoru ve oyuna etkileri. İlk başta sadece kaliteli grafikmiş gibi anlaşılan UE 3 motoru, CB ile çok daha itinalı bir şekilde kullanılmış. Nasıl mı? O güzel görselliğin yanında bir

de oyuna eklenmiş olan fizik motoru ve karakterlerin birçok MMO'da yapamadığı özellikleri dikkat çekiyor. Misal; CB'de karakterlerimiz sağa sola tırmanabilecek, zıplayabilecek, düşman saldırılarından taklalar atarak kaçabilecek, gerektiğinde partimizdeki karakterlere yardım edebilecek ve onları ölümden kurtarabilecek. Tüm bu farklı özelliklerin kalbindeyse tam bir hack & slash temeli bulunuyor. Birçok farklı görevin bulunacağı oyunda, izlediğimiz görevlere göre daha farklı yan görevler almak da mümkün olacak. Haritaların bir hayli karışık olacağı oyunda, görevleri rahat bir şekilde yapmak ne kadar kolay olacak orası henüz belli değil. Uzun zamandır böyle bir oyun haberi almıyorduk açıkçası; hem grafikleri, hem de oyun yapısıyla şimdiden dikkatimizi çekmeyi başaran CB, bakalım piyasaya çıktığında da aynı etkiyi yapabilecek mi? - **ERTUĞRUL**



METALMERCs

Herkesin bir fiyatı vardır!

Bilimkurgu teması herkes tarafından sevilemiyor ya da benimsenemiyor. Hatta bilimkurgu filmleri ve oyunları bazı insanlar tarafından saçma bile bulunuyor. Bence bunun nedeni insanların bu filmlerde veya oyunlarda anlatılan geleceğe inanmamaları, inanmak istememeleri veya böyle bir gelecekte yaşamaktan korkmalarıdır. Orta Çağ'da yaşayan bir asker günümüz savaş teknolojisini görse eminim: "Ben burada kılıcımla, kalkanımla iyiyim hacı" derdi. Bilimkurgu teması pek çok insanın hoşuna gitmese de kalabalık bir hayran kitlesine de sahip. Bu insanlar bilimkurgu teması içeren filmlere, dizilere ve oyunlara hayran. Bağımsız bir oyun yapımcısı da işte bu kitleyi hedef alarak bilimkurgu temalı

BETA
TESTİ

online oyunuyla karşımıza çıkıyor.

22. yüzyıldayız ve doğal olarak teknoloji günümüze göre bayağı bir gelişmiş durumda. Silahlar gelişmiş, klonlama artık çocuk oyuncağı, ırklar kendini daha güçlü ve hızlı kılmış ve daha nice gelişmeler yaşanmış. Önceleri insanlığın yarattığı bir mücevher olarak görülen uzay istasyonu Mirandal ise Dr. Weirhate'in yaptığı deneyler sonucu tam bir kaos ortamına dönmüş. Bize düşen, bu kaos ortamında bir paralı asker takımı kurmak ve görevden göreve atlamak.

Oyunu oynayabilmemiz için bir tarayıcı ve java programı gerekli. Daha öncede dediğim gibi temel amacımız paralı askerlerden oluşan bir takım kurmak, bu takımı yönetmek ve güçlü hale getirmek.

DAĞITIM Fundamental Games

YAPIM Fundamental Games

WEB www.metalmerc.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Oyunun fikri ve bazı detaylar güzel
- Oyun fazla karışık ve monoton
- Grafiksel hatalar çok fazla

Liste anonyme des missions

Liste des missions

Nombre merc >= 1 Difficulté >= Presque sans Durée >= 00:00

Mission	Difficulté	Départ	Durée	Metalmercs	Salaire	Récompense
Convoyer un objet		19/01/38 04:14	03:00	1(0)	120 \$	
Protection de bâtiment		19/01/38 04:14	04:30	6(1)	200 \$	
Protection de bâtiment		19/01/38 04:14	07:00	4(0)	160 \$	
Protection d'un objet		19/01/38 04:14	01:30	1(0)	200 \$	
Garde du corps		19/01/38 04:14	07:30	2(1)	120 \$	
Protection d'un objet		19/01/38 04:14	09:00	3(0)	40 \$	
Protection d'un objet		19/01/38 04:14	06:00	3(0)	160 \$	

Takımımızı farklı ırklardan oluşturma şansı sunulmuş bize. İnsanların dışında beş farklı ırk daha bulunuyor. Bunlar Krizous, Draconmus, Tyronnoides, Quasokars ve Satyrs. Bu ırklar Dr. Weirhate'in deneyleri sonucu ortaya çıkmış ve Mirandal'daki en büyük kaosun nedeni de yine onlar. Bu askerlerin kimi kedi, kimi kertenkele, kimi kaplumbağa, kimi ise keçi görünümlü.

Oyunda farklı farklı modüller bulunuyor. Bu modüllerin her birinin farklı işlevleri var. Takımımıza alabileceğimiz en fazla asker sayısından tutun da askerlerimizin antrenmanına, sağlıklarına ve taşıyabileceğimiz yük kapasitesine kadar birçok şeyi etkiliyor. Oyuna başlarken en fazla dört adet asker satın alabiliyoruz. Oyunu oyna-

dıkça ileride beşinci askere de sahip olma şansımız doğuyor. Oyundaki ücretli seçeneklerden yararlanmak istersek alabileceğimiz toplam asker sayısı sekize kadar çıkıyor. Satın aldığımız askerleri geliştiriyor, onlara ekipman giydireyor ve böylece daha güçlü bir takım kurmaya çalışıyoruz. Askerlerimiz için antrenman programları hazırlayabiliyoruz. Bu antrenmanları satın aldığımız modüller ile gerçekleştirip askerlerimizin görevlerde daha güçlü hale gelmelerini sağlıyoruz. Oyunda askerlerin bedenleri uzuvlara ayrılmış. Her askerın kafa, kollar, eller, gövde, bacaklar ve ayaklar olmak üzere toplam on uzvu bulunuyor. Eğer askerlerimiz yaralanırsa onları tedavi edebiliyoruz. Ufak yaralanmalar için bandajlar ve



benzer diğer eşyalar işimizi görüyor. Lakin askerlerimiz oyun esnasında daha ciddi yaralanmalarda yaşayabiliyorlar. Örneğin; uzuvlarından biri ciddi şekilde yara alıyor. Bu durumda hastaneye gitmek gerekiyor. Burada askerimizin dayanıklılık puanları geri kazandırılabilir ve yara almış uzvu tedavi edilebilir. Eğer tedavi edilemeyecek durumdaysa Cybernetic teknolojisi sayesinde eski uzvun yerine yeni uzvu satın alabiliyorsunuz. Yine bu ekranda fazladan uzuvlarınızı takas edebilirsiniz. Yine Cybernetic teknolojisi sayesinde askerlerinize vücutlarıyla bütünleşik silahlar takabiliyorsunuz. Ayrıca askerlerinizin içinden bir tanesini doktor olarak atarsanız

sağlık müdahaleleri daha erken olabiliyor ve askerleriniz böylece daha hızlı iyileşiyor.

Önemli bir nokta da Workshop menüsü. Bu menüde eşyalarımızı upgrade ederek daha etkili hale getirebiliyoruz ya da onları tamir edebiliyoruz. Artık kullanılmayacak ve tamir edilemeyecek duruma gelmiş eşyalarımızı yok edip envanterimizi rahatlatabiliyoruz. Oyundaki güzel özelliklerden biri de askerleriniz belli bir suç seviyesine ulaştığında Mirandal'ın güvenlik servisi tarafından yakalanıp hapse atılabiliyorlar. Hapisteki askerinizi kurtarmak için mevcut askerlerinizden birini avukat olarak atayabiliyorsunuz. Bunun dışında diğer oyuncularla anlaşarak



onların askerlerinden birini avukat olarak kiralayabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda diğer oyuncularla silah, eşya, modül ve uzuv alışverişi yapabiliyorsunuz.

Buraya kadar her şey çok güzel. Bilimkurgu teması ve oyundaki detaylar heyecanlandırmıyor değil ancak işin bir de öteki tarafı var. Bir kere oyun içerdiği detaylar yüzünden çok karışık. Bu karışıklıkta insan neyi nasıl yaptığını ilk başlarda kolay öğrenemiyor. Ha öğrenmek demişken, oyundaki tutorial genel bilgi vermekten başka hiçbir işe yaramıyor ve oyunu doğru düzgün öğretmiyor. Neyi nasıl yapacağımızı daha çok kendimiz öğrenmemiz gerekiyor. Oyun zaten karışık ve birçok uygulamayı öğrenene kadar bir hayli zaman geçiyor. Bu da henüz başlangıçta yeni oyuncuları oyundan soğutan bir sebep olarak karşımıza çıkıyor. Ayrıca oyun bo-

yunca oraya tıkla, bunu sürekli mantığında monoton bir hava esiyor. Bu durum da bir süre sonra oyundan sıkılmamıza neden oluyor. Eksi hanesine yazılacak diğer bir durum ise teknik hatalar. Oyunda ara sıra bug'lar oluşuyor. Bu bug'ları hemen sol üst köşedeki hata bildirme butonuyla yönetime bildirebiliyoruz. Beta sürecinde olan bir oyun için bunlar olağan şeyler fakat oyunun İngilizce versiyonundaki grafiksel hatalar illallah dedirtiyor insana. Yazılar tam oturmamış, açılan ikinci pencerelerden arka plan çıkmıyor, tüm yazılar bir anda birbirine giriyor vs.

Bilimkurgu teması, paralı asker takımı kurma, Cybernetic teknolojisi gibi öğeler güzel ancak bir de oyunu doğru düzgün yapmayı becerebilirlerse MetalMercs ilerde bizi günlerce başında tutabilir.

- ÇAYLAK



M^{TR} STAR

Bu yaz çok hareketli geçecek

Yaz geldi, sıcaklar her yanımızı sardı. Vücutlarımız iyice yaydı kendisini ve hiçbir şekilde hareket istemiyor. İşte biz tam bu haldeyken Joygame'in MSTAR isimli oyunu imdadımıza yetişmiş durumda. Baştan aşağıya hareket etmemizi sağlayan bu yeni dans oyunu, sıcak yaz aylarında evinde mayışan oyuncuları bir anda ayağa kaldıracak, hepsini dans etmeye teşvik edecek...

MSTAR'a başladığımız anda karşımıza harika bir karakter yaratma menüsü çıkıyor. Burada birbirinden farklı karakterler yaratabiliyoruz. 10 adet farklı saç şekli, altı cilt tonu, 10 göz bebeği, 10 dudak ve daha nice farklı detay, karakterimizi yaratmak için kullanıma sunulmuş durumda. Tüm bunların yanıdaysa dilediğimiz taktirde her türlü

yüz şekli üzerinde daha derin detaylara girebiliyoruz. Karakterimizi yarattıktan sonrası Lizzy isimli karakter bizleri karşılıyor ve oyunun temel dinamiklerini öğretiyor. Bu





sayede oyuna başladığımızda sudan çıkmış balık gibi etrafa bakmıyoruz. Temelde yön tuşları ve "space" tuşu ile danslarımızı gerçekleştiriyoruz. Aslında her şey çok kolay; ilk olarak çıkan yön tuşlarına zamanında basmayı öğreniyor, sonra iki yön tuşuna basılması gereken durumları deneyim ediyor, boşluk tuşu ile yapılacaklara bakıyor ve de son olarak hangi durumlarda yön tuşuna basılı tutmamız gerektiği hakkında kısa ama fazlasıyla öğretici bilgiler alıyoruz.

Aslında her şey çok basit; karakterimiz dans ederken, bir anda karşımıza çıkan yön tuşuna doğru zamanda basmamız gerekiyor. Nitekim başlangıçta çok kolay gibi gözükse de zamanla gerçekten iyi bir el göz koordinasyonu istiyor.

Birçok farklı oyun modu var MSTAR'da. Bu modlar arasında en çok dikkat çekenlerse Baloncuk Savaşı ve Dans Savaşı. Her ikisinin de kendisine göre zorlukları var. Genelde birçok farklı oyuncuyla birlikte sahneye çıkıyoruz. Yaptığımız hareketlerin doğruluğuna göreyse puan ile ödüllendiriliyoruz. Sonuç olarak seviye atlıyor ve aldığımız puanlarla farklı eşyalara ulaşabiliyoruz. MSTAR'ın MMO yönü de bir hayli ağır basıyor. Sihirli Lobi

olarak bilinen yerde diğer oyuncularla tanışıp kaynaşabiliyor ve de etrafta bulunan NPC'lerden görev alabiliyoruz. Misal; Lucy bizim danışmanımız ve birçok görevi ondan alıyoruz, diğer taraftan Hanna tüccarımız ve istediğimiz taktirde yep yeni kıyafetlere kavuşabiliyoruz. Edindiğimiz görevlerse gayet net ve açıklar. Hangi türde dans yarışmasına gireceğimizi bize söylüyorlar ve pek tabii her görevin sonunda harika ödüller bizleri bekliyor. Birçok farklı kıyafet ise bu ödüllerden sadece bir kısmını oluşturuyor.

Son olarak ki bence MSTAR'ın en önemli noktası bu; oyunun harika bir Türkçe seslendirmesi var. Evet, etrafımızda gördüğümüz her şey Türkçe olduğu gibi, konuşan karakterler de tamamen Türkçe olarak seslendirilmiş. Bu arada öylesine bir çeviriden bahsetmiyorum; her bireyin rahatlıkla anlayabileceği neredeyse hatasız bir Türkçe söz konusu. Hal böyle olunca da MSTAR sektöre bambaşka bir yenilik daha getirmiş aynı zamanda da çok kolay bir oynanışa sahip olmuş. Eğer siz de sıcak yaz aylarında ana dilinizde, oturduğunuz yerden dans etmek ve başka insanlarla tanışmak istiyorsanız bu oyunu sakın kaçırmayın... - **ERTUĞRUL**



DAĞITIM Aeria Games YAPIM Aeria Games WEB realmofthetitans.aeriagames.com

REALM OF THE TITANS



Bu bi' takım oyunu

Realm of the Titans (ROTTT), daha önceden hepimizin tanıdığı, oynadığı veya duyduğu Warcraft oyununun bir kolundan doğan DotA arena sistemi tarzında bir yapım. ROTT, oyuna ilk giriş yaptığınızda size hiç yabancı gelmeyecek diye düşünüyorum. Çünkü bu aralar moda olan ve bence aynı zamanda birer DotA alternatifleri olan League of Legends ve Heroes of Newerth stilinde bu ki bu oyun, karakter seçimi, skill kullanımı ve menü seçimleriyle birbirine çok benziyor. Oynanabilirlik bakımından League of Legends ve Heroes of Newerth arasında bazı farklar mevcut. Fakat Realm of the Titans ikisinin

dengeli bir karışımı olarak karşımıza çıkıyor. Hatırlarsanız kapalı betasının henüz açık olduğu dönemde pek çok oyuncuya kendisini beğendiren Realm of the Titans, bu klasmanda kendine mutlaka bir yer bulacak gibi bir izlenim bırakmıştı. Oyun çıkınca da beklentileri boşa çıkarmadı. Ayrıca ücretsiz olduğu için daha fazla kitleye hitap etmesi, ayrı bir artı katıyor oyuna.

Gerçekten güzel görünen bir ara yüze sahip olan ROTT, menü sistemi açısından da kullanımı rahat. Oyun ilk açıldığında karşımıza çıkan ekranda, avatar resmiyle birlikte bir Titan ismi oluşturmamız isteniyor. Bu ismi oluşturduktan sonra iki



seçenek çıkıyor. Biri henüz yeni oyuncular için olan Amateur seçeneği, diğeri ise daha önce tecrübesi olan oyuncular için olan Veteran seçeneği. Seçim size kalmış. Bu aşamadan sonra tutorial kısmını deneyebilir veya oyuna direk giriş yapabilirsiniz. Ana menüden oyuna ister tek, ister kendi arkadaş listenizdeki seçtiğiniz arkadaşlarınız ile başlayabilirsiniz. Oyuna girerken karakter seçmeniz için karşınıza belirli bir sayıda karakter çıkıyor. Oyuna dahil olmak için önce bir karakter seçmeniz gerekiyor. Karakterler agility, strength ve intelligence olarak üçe ayrılıyor. Bu seçeneklerden istediğinizi seçebilir ve maç sırasında karakter türünüze göre eşya satın alabilirsiniz. Eşya almak için, oyuna başladığınız yerdeki yapının üstüne tıklamanız gerek. Burada tüm eşyalar, kategoriler halinde yerleştirilmiş. Biraz öncede bahsettiğim gibi agility, strength ve intelligence gibi, silahlarında sınıflandırılması yapılmış. Atak veren veya savunma veren çeşit çeşit silah veya zırh

söz konusu burada. Sonuç olarak eşyaları, seçtiğiniz karaktere göre yapılandırırsanız, karakteriniz ve üstünüzde bulunan eşyalar birbirini destekleyeceği için gücünüz ciddi manada artmış olacaktır. Aldığınız bazı eşyaları birbiri ile birleştirerek, tek bir eşya haline getirebiliyoruz. Böylece üstümüzde eşya kalabalığı olmuyor ve başka eşyalar için haliyle yer açılmış oluyor. Eşya kapasitesi toplam sekiz adet için yeterli. Yani kapasiteyi, en verimli şekilde kullanmanız, sizin yararınıza olur. Bu arada yapılan maçlar, beş oyuncu sizin takımınızda, diğer beş oyuncu rakip takımda yer alıp başlamak üzere, toplam on kişi arasında geçiyor. Tabii ki maça başlamadan önce her iki takımın oyuncuları kendi bölgelerinden oyuna başlıyorlar. Tüm oyuncular hazır olduğu zaman haritada yerlerini alıyor ve kaleden gelen küçük yardımcı askerlerin gelmesi ile savaş başlıyor. Bu arada bu yardımcıları creep deniyor. Haritayı inceleyecek olursak, bilinen DotA haritasından biraz daha



farklı. Yapımcılar alışkın olduğumuz kare harita mantığı yerine, dikdörtgen şeklinde bir harita tasarlayarak oyuna farklı bir açı kazandırmışlar. Tekrar oyuna dönecek olursak, maç sırasında öldürdüğümüz her creep için bir miktar gold kazanıyoruz. Aynı zamanda öldürdüğümüz rakip oyuncu içinde aynı şey geçerli. Fakat rakip oyuncuların sizin creep askerlerinizi öldürerek para kazanmasını engellemek için, kendi creep askerinize, son vuruşu yaparak öldürebilir ve rakibin öldürmesini engellemiş olursunuz. Böylece rakip oyuncu para kazanamaz. Bunun yanı sıra savaş sırasında her iki takımın savunma kuleleri mevcut.

Bu sebeple oyuncular birbirine oyunun başında direkt olarak saldıramaz. Eğer

saldırırsa kuleden aldığı saldırı sayesinde büyük bir hasar alır. Fakat kulelerin saldırı gücü abartılacak kadar fazla değil. Oyunun genel amacı, yavaş bir şekilde önce kuleleri, ve sırasıyla önünüzde ne varsa yıkarak ana kaleye ulaşmak. Zaten ana kale yıkıldığı anda oyunda bitmiş oluyor. Oyunda karşımıza çıkan farklı ve önemli bir özellik daha bulunuyor. Normalde bu tip oyunlarda, takım arkadaşlarımızdan biri bağlantı sorunu yaşadığında, ne yazık ki bir kişi eksik maça devam ediyorduk. Fakat Realm of the Titans için bu sorun ortadan kalkıyor. Çünkü arkadaşlarımızdan biri maç sırasında oyundan koparsa, tekrar bağlanana kadar onun karakterini kontrol edebiliyoruz. Böylece dengelerin bozulması biraz da olsa engellenmiş oluyor. Maç sona erdiğinde ise, detaylı istatistik sayfası açılıyor ve kendimizi diğer oyuncular ile kıyaslayabiliyoruz. Menüye gelirse, oyunun ana menüsünde item mall bulunuyor. Yani eşya ve karakter satın alabileceğimiz bir market. Bu eşya



ve karakterleri maç sonrası kazandığınız puanlar ile satın alabiliyorsunuz ya da her yerde karşımıza çıkan VIP üyelik sistemiyle gerçek para karşılığı da satın almak mümkün. Karakterinizin skill, yani özel güçlerine gelince, her karakterin toplam dört adet skill kullanma özelliği var. Tabii bu skilerin birçoğunun cooldown, yani bekleme süresi mevcut. Kullandığınız bir skili, hemen tekrar kullanamıyorsunuz. Böylece oyun abartı bir hal almaktan kurtuluyor. Bu sebeple skill kullanmak için en uygun zamanlamayı yapmanız lazım. Yani Realm of the Titans, yabancı olduğumuz bir tür değil. Birçoğumuzun bildiği özelliklere sahip. Böylece oyuna alışma sürecinde çok sıkıntı yaşamayacağız. Tam anlamıyla bir takım oyunu olan Realm of the Titans, son derece dikkatli ve garantici oynamayı gerektiriyor. Yapılan en ufak bir

hata takımınızın mağlup olmasına sebep olabilir. Çünkü sizin ölümünüz ile para kazanan rakip kendine daha iyi eşyalar satın alıp, yavaş bir şekilde sizden bir adım öne geçmiş oluyor. Son olarak, eğer League of Legends ve Heroes of Newert oyunlarından sıkılıp, farklı bir deneyim yaşamak istiyorsanız, Realm of the Titans sizin için harika bir alternatif olacaktır. - **ABDULLAH**

REALM OF THE TITANS

Artılar

Bu tarz oyunlara yeni bir soluk getirmesi

Eksiler

Hero sayısının az olması

8/10



DAĞITIM Appirits YAPIM Appirits WEB www.ein-herjar.com

EINHERJAR: THE VIKING'S BLOOD

Yelkenler fora!

Einherjar kelimesi, İzlandaca şampiyon anlamına gelmektedir. Ayrıca İskandinav mitolojisinde cesur ve becerikli askerlerin ruhlarına verilen isim olarak ta geçiyor. Efsaneye göre kötülük tanrısı Loki, kahraman savaşçıların ruhlarını Einherjar tepesine bırakır ve bu tepenin özel güçleri sayesinde hepsi birer Einherjar olurlar. Einherjar'lar, kafası koç şeklinde, vücudu ise bir koyunun insanlaşarak ayaklanmış hali gibidir. Elinde ise deniz kabuğuna benzer bir boru vardır. Bu boruyu her çaldığında, diğer Einherjar'lardan yardım istemektedir. Mitoloji hakkında biraz bilgisi olanlar bunu daha iyi bilirler ki bu varlıklar, mitolojide epey meşhurdurlar.

Einherjar: The Viking's Blood, basit gibi görünen, fakat hiç de basite indirgenecek bir oyun değil. Web tabanlı bir strateji oyunu olduğu için bizleri herhangi bir kurulum zahmetine de sokmuyor. Oyuna ilk giriş yaptığınızda karşınıza küçük ve neredeyse boş olan bir köy çıkıyor. Her strateji oyununda olduğu gibi zaman içerisinde bu köyü geliştirip ve ordu sahibi olup, kendi krallığımızın sahibi oluyoruz. Fakat oyunda farklı bir sistem var. Kalabalık ordular kurmak yerine, kendi isimleri olan ve ayrı ayrı kontrol edebildiğimiz karakterleri kullanıyoruz. Yani, daha önce birçoğumuzun bildiği ve oynadığı, Heroes: Might and Magic mantığındaki



savaşlara benziyor. Savaş sırasında her karakterimize ayrı komutlar veriyoruz. Karakterler yakın dövüş veya büyü gücüyle savaşan türden. Köyümüzün gelişimini incelersek, hammadde ihtiyacınızı da bu karakterler sayesinde karşılıyorsunuz. İsteddiğiniz karakteri seçip, av yapması veya madende çalışması için gönderebiliyorsunuz. Kazandığınız hammaddeleri işleyerek daha yararlı hale getirebiliyorsunuz. Daha sonra bu işlenen maddeleri, silah ve zırh gelişimi için kullanılabilir. Bu geliştirilen silah ve zırhları karakterlerinizin üstüne takıp, karakterinize güç kazandırabilirsiniz. Bunun yanında, hammaddeleri işleyerek değerli taşlara da sahip olabilirsiniz. Ayrıca karakterleriniz, maden ve avcılığın dışında, bina geliştirmeler için de kullanılıyor ve bu da karakterinize tecrübe puanı kazanmasına sebep oluyor. Böylece karakteriniz daha güçlü bir hale geliyor. Örneğin büyücü karakterinizi geliştirmenin diğer bir yolu, büyü araştırması. Araştırma yaparak ateş, patlama, meteor yağdırma veya şimşek gibi büyü güçlerine sahip olmak mümkün. Ayrıca bu karakterlerinizi yanınıza alıp dünya haritasında istediğiniz noktalara yolculuk yapabilirsiniz. Gittiğiniz yerler bazen bir şehir, bazen de küçük savaşlar

yapabildiğiniz yapılar olabiliyor. Eğer bu noktalardan biri şehir ise, orada yapabileceğiniz, market alışverişleri, tapınak ziyaretleri, arena dövüşleri ve bar görevleri mevcut. Bu görevleri aldıktan sonra haritadaki noktaları ziyaret ederek görevleri gerçekleştirebilirsiniz. Daha öncede bahsettiğim gibi, hammaddeler gerçekten önem taşıyor. Tabii bu hammaddeler kalite kalite ayrılıyor. En kaliteli maddeyle, en iyi silah ve zırhlara sahip olabilirsiniz. Böylece görevleri yerine getirirken zorlanmamış olacaksınız. Sonuç olarak, Einherjar, farklı bir savaş ve gelişme sistemi taşıdığı için, web tabanlı strateji oyunları arasında farklı bir yere sahip. Size kalan, oyunun internet sitesine girip, bu maceraya dahil olmak.

- **ABDULLAH**

EINHERJAR: TVB

Artılar

Web tabanlı stratejilere farklı bir açı kazandırması ve görevler

Eksiler

Alışık olmadığımız bir sistem işliyor ve başta karışık gelebilir

7/10



DAĞITIM EA YAPIM Playfish WEB www.ea.com/simcity-social

SIMCITY SOCIAL



"More City, Less Ville!"

Facebook'taki oyun istekleri ve "...Ville" ile biten oyunlar başa bela olduktan sonra Facebook üzerinden artık oyun oynamanın zevki kalmadığını düşünmüştüm. RISK, Monopoly vb oyunlar da sıtıktan sonra The Sims Social (TSS) tamamen renk katmıştı. Hele de milyonlarca büyük The Sims hayranı için kaçırılmayacak bir eğlence kaynağıydı. Haziran ayında EA büyük bir sürpriz yaparak SimCity hayranlarını unutmadığını gösterdi ve SimCity Social'ı (SCS) bize tüm gerçekçiliğiyle sundu!

Gerçekten de slogana uygun bir oyun çıkarmış Playfish! Ville'li oyunlardan bıktıysanız, şehir yönettiğiniz oyunlardan

zevk alıyorsanız ve en önemlisi SimCity hayranıysanız kesinlikle kaçırmamanız gereken bir oyunla karşı karşıyasınız.

SimCity denilince aklınıza ne geliyorsa SCS'da da mevcut. Ama ne yazık ki doğal afetler yok! Evler, fabrikalar, dükkanlar, ağaçlar, süslemeler, heykeller, müzeler, bahçeler, parklar, çiftlikler, tarlalar, hastane, itfaiye, polis merkezi... Bir şehirde olması muhtemel her türlü yapı, SCS'da önümüze serilmiş vaziyette. Yalnız şunu belirtmekte fayda var; oyunda halen bazı yapılar kısıtlı. Örneğin evleri sadece 2x2 boyutlarındaki arsalar üzerine inşa edebiliyorsunuz. Gelecekte bu boyutların artması muhtemel.



Oynanabilirliğe değinmek istiyorum öncelikle. Çok da büyük sayılmayan bir arazi üzerinde tutorial ile başlıyoruz oyunu. Bize ev, fabrika ve diğer yapıları nasıl inşa edeceğimiz anlatılıyor. Bu kısmı geçtikten sonra göze çarpan iki yapı var şehirde: Başkan Binası ve Tren İstasyonu, hem de raylarıyla! Başkan Binası, şehir nüfusuna göre gelişiyor ve her gelişmede size günlük daha fazla gelir sağlıyor. Tren İstasyonu'nun ne işe yaradığına birazdan değineceğim. Hazır şehir nüfusundan konu açmışken oyundaki puanlamadan bahsedelim. SCS'da asıl sahip olmanız gereken, mutlu bir nüfus. Evet, büyük bir nüfusa sahip olmanız gerek ama halkınızın da şehirden ve sizden memnun olması gerekiyor. Oyunda dükkanlar, çiftlikler ve tarlalar size Simoleon (meşhur Sim parası) olarak geri dönerken; fabrikalar ve İstasyon ise Malzeme (Material) olarak

dönüyor. Tabii ki bu sınırsız şekilde değil. Her Simoleon ve/veya Malzeme toplamak istediğinizde bir enerjiniz gidiyor. Aynı zamanda her bina inşasında da enerji harcıyorsunuz. Enerjiniz süreyle doluyor ve yapıların getirileri de her yapıda farklı olacak şekilde farklı zamanlarda hazır oluyor. Fabrika ve dükkanların getiri süreleri sabitken; İstasyon, çiftlik ve tarlaları siz istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Böylece oyuna bir dahaki giriş zamanınızı da hesaba katarak zarar etmemiş oluyorsunuz. İstasyon sayesinde istediğiniz belli saatlerde Malzeme toplayabiliyorsunuz ve daha çok Malzeme için arkadaşlarınıza, onların şehirlerinde durabilmeniz için istek gönderebiliyorsunuz. Çok da büyük sayılmayan haritamızı genişletmek mümkün. Alacağınız her küçük toprak parçası için "Land Permit" denilen ve arkadaşlarınızdan edinebileceğiniz obje ve bir miktar



Simoleon harcamanız gerekiyor ve bu da yetmiyor, araziniz büyüdükçe yeni toprak parçaları için belli nüfus sayısına ulaşmanız isteniyor. Nüfus kazanmak sanıldığı kadar kolay değil maalesef. İnşa ettiğiniz evlere insanlar taşınıyor ve o evlerdeki nüfusu, evlere yakın inşa ettiğiniz ağaçlar, süs havuzları, parklar, bahçeler vb yapılar arttırabiliyor. Yani şehrinizde bir estetiklik katmak ve şehrinizin oldukça düzenli olmasını sağlamak zorundasınız. Zira -dekorasyon amaçlı olan yapılar hariç- tüm yapıların yolla bağlantısı olmak zorunda. Yani yeni aldığınız bir toprak parçasını tamamen evlerle dolduramıyorsunuz, yol alanını da hesaba katmanız gerek. Neyse ki yol yapımı ücretsiz! Bu, benim gibi sürekli düzen değiştiren biri için harika olmuş diyebilirim. İnşa ettiğiniz evlere arkadaşlarınız yerleşebiliyor, böylece sanki

siz gerçekten bir şehrin başkanıyorsunuz ve arkadaşlarınız da sizin halkınız gibi bir hava veriyor SCS. Bir de uzaylı dostlarımızdan bahsedelim. Boş arazilerden birini aldığımızda bir UFO enkazıyla karşılaşırız ve ardından UFO Araştırma Lab. inşa etmeye başlıyoruz. Bu binanın inşası gerçekten oldukça uğraştırıcı; zira gereken malzemeler arkadaşlarınızın şehirlerini ziyaret ettiğinizde bulabileceğiniz ve diğer boş arazilerdeki uzaylı teknolojilerinin enkazlarından elde edebileceğiniz malzemeler. Aynı zamanda bazı toprak parçalarından wonder'lar edinebiliyorsunuz. Bu yapılar, nüfusu bir miktar arttıran estetik dekorasyon objeleri oluyor genellikle. Ev ve dekorasyon amaçlı yapılar dışındaki yapıları inşa ederken arkadaşlarınızdan yardım almanız gerekiyor ve belli objelere sahip olmanız gerekiyor.



"Social" noktasına göz atalım. Arkadaşlarınız sizin komşu şehirleriniz oluyor ve tüm şehirlerin haritası aynı. Komşu şehirleri ziyaret ettiğinizde TSS'daki gibi arkadaşça veya düşmanca davranabiliyorsunuz. Ziyaret eden de edilen de hiçbir durumda zarar görmüyor; aksine sürekli hediye (Simoleon, Malzeme, tecrübe puanı vs.) kazanıyor iki taraf da. Ve siz dost/düşman demeden, ziyaret ettiğiniz şehre uçakla hediye yolluyorsunuz.

Komşu şehirleri ziyaret ettikçe ve istekleriniz/hediyeleriniz kabul edildikçe "Şöhret" kazanıyorsunuz oyunda. Şöhret, birçok yeni ve özel yapıyı açmanızı sağlıyor. Yeni yapıları açmanın tek yolu Şöhret değil elbette. Nüfusunuz arttıkça ve seviye atladıkça yeni yapılar açılıyor ve bu da oyuna bir nebze renk katıyor.

Ödeme sistemine gelince; Playfish ve EA, TSS'dakiyle aynı bir sistem kurmuş yine. Bu sefer SimCash yerine Diamond satın alıyorsunuz. Diamond sayesinde enerji

paketleri alabilir, beklemeniz gereken olayları atlatabilir, birkaç özel yapıyı inşa edebilirsiniz ve inşa sırasında gerekli obje/arkadaş ihtiyacınızı giderebilirsiniz.

Oyunun müziklerinden özellikle bahsetmek istiyorum. Eğer bir arkadaşınız size uçan balon yolladıysa, müziği duyduğunuzda şaşırmayın; evet, The Sims'in (ilk oyun) müziği! Son olarak; SCS, özenle hazırlanmış, oldukça renkli ve son derece başarılı bir oyun. Ville isteklerinden sıkılanlar; ekleyin, komşu olalım! - **ÇAYLAK**

SIMCITY SOCIAL

Artılar

Geniş oyuncu kitlesi, eğlenceli ve kolay oynanabilirlik, SimCity'yi aratmaması

Eksiler

Diamond ücretleri

10/10

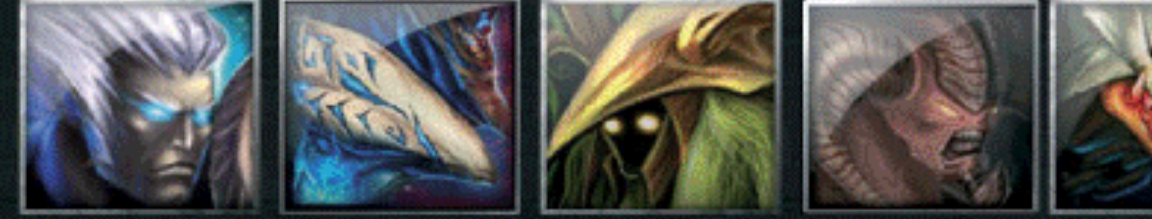
REALM OF THE TITANS

İnce bir dokunuş

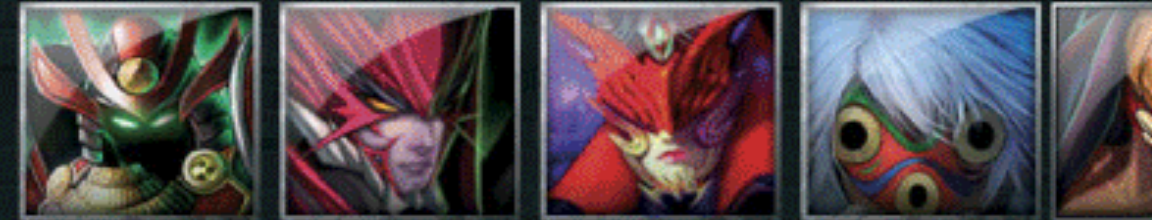
Hero Seçimi

İnceleme sırasında bahsettiğim gibi, karakter seçimleri strength, agility ve intelligence olmak üzere üç sınıfa bölünmüş durumda. Strength karakterler, yakın dövüş gücüyle öne çıkıyor ve rakibe yakından güçlü hasarlar verebilen bir sınıf. Agility karakterler ise, dayanıklılık, hız ve çeviklik bakımından güçlü bir sınıf. Yaptığınız hızlı hamlelerle ve movement speed, yani hızlı hareket etme özellikleriyle rakip için can sıkıcı olabiliyorlar. Son olarak intelligence karakterlere baktığımızda, büyü güçleriyle öne çıkan karakterler karşımıza çıkıyor.

Strength



Agility



Intelligence



Titan Güçleri

Oyunda ayrıca karakterinizin skill, yani yeteneklerinden başka, Titan Skill diye adlandırılan bir özellik bulunuyor. Titan güçleri, oyuna başlamadan önce seçtiğimiz alternatif yeteneklerdir. Her karakter oyuna başlamadan, istediği titan gücünü seçebilir. Ayrıca Titan güçleri ofansif, defansif yada support, yani destekleyici güçler olarak üç sınıfa ayrılıyor. Bu güçler sayesinde, karakterinizin kendi güçleri ile arasında bir denge kurabilirsiniz.

Jungle Zamanı

Oyun sırasında ana üç yol haricinde, ormanın içinde bulabileceğiniz yaratıkları öldürüp, para ve seviye atlamak için gerekli olan tecrübe puanı veya buff kazanabileceğiniz yerler bulunuyor. Tabii bu yaratıkları orman içinde avlarken, bazen takım arkadaşlarınıza birden yardıma gidebiliyorsunuz. Yani birden düşmanı hazırlıksız yakalayıp saldırı yapabilirsiniz. Bu işleme ise Jungle yapmak deniyor. Zaten jungle kelimesinin anlamı, orman demek. Fakat, doğru zamanlama sayesinde jungle yapmak yararlı olur. Onun dışında zaman kaybına dönüşebilir.



Karşı Karşıya

Görebildiğiniz üzere, ikiye iki bir rekabet söz konusu ve diğer yandan creep dediğimiz yardımcıları ortada savaşıyor. Creep denilen bu askerleri öldürürken, son vuruşu yapmaya çalışın. Böylece creep sizin hamleniz sayesinde öleceği için altını siz kazanmış olursunuz. Bu arada haritaya bakacak olursak, görüldüğü üzere dikdörtgen bir biçimde tasarlanmış. Yapımcılar, böylece bu tarz arena sistemi oyunlarına yenilik katmış durumdadır.





Change Avatar

My Profile

Heroes

Titan Skills

Detailed Stats

Cancel

Aesopl(174)

Level: Lv.7

Won	Lost	Leave
23	11	0

Total Matches: 34
Win Ratio: 67.6%
Kills: 143
Assists: 316
Highest Multi-Kills: 7
Leave Ratio: 0.0%

Recent Matches

Result	Score	Kills	Deaths	Assists	EXP	BP
Win	Yue	6	8	6	+86	+10
Win	Yue	4	2	7	+97	+20
Win	Yue	1	1	9	+86	+20
Loss	Yue	4	2	10	+46	+10

Karaktere Genel Bakış

Bu ekranda, yaptığımız tüm maçların sonuçlarına tekrar göz atma şansımız oluyor. Toplam galibiyet, mağlubiyet, yapılan maç, öldürme ve asist gibi sayılarının yanı sıra, maç sırasında oyundan kaç defa ayrıldığınızın da sayısı gösteriliyor. Kısacası kaba bir sonuç tablosu. Ayrıca bu menüden kendi karakterlerinize ve seçmiş olduğunuz Titan güçlerinize de bakabilirsiniz. Bununla birlikte yer aldığınız maçlara göre kazandığınız tecrübe puanları sayesinde seviye atlayabiliyoruz ve hangi seviyede olduğumuzu buradan görmek mümkün.

Maç Sonrası

Yaptığımız her maçtan sonra, karşımıza o maçı özetleyen bir istatistik tablosu geliyor. Her takım oyuncusunun seçtiği karakter, aldığı eşyalar ve kaç kişi öldürüp, kaç defa öldüğünü ve kaç defa asist yaptığını gösteren detaylı bir sayfa. Ayrıca maçın en iyi oyuncusu MVP olarak seçiliyor. Bu durumda o oyuncu, kazandığı ekstra puanlar sayesinde, maçı en verimli halde bitirmiş oluyor. Bunun yanında her oyuncunun isminin yanında yıldızlı bir derecelendirme sistemine de yer verilmiş.

Badass

Rating

EXP: +104

Battle Points: +10

Win: +40
Double EXP: +40
Strong Defense: +6
MVP: +9
Five Stars: +0
Longest Killstreak: +9
VIP: +0

Battle Points: Win: +20, Double BP: +0, Re-Select Hero: -0

Total: EXP: +104, Battle Points: +20, Rating: +20

Game Length: 16 min matchID: 136544

Player	Level	Item
Kanukiy	Level 15	
Xhizers	Level 15	
Elinin	Level 15	
McFlave	Level 15	
Markano	Level 15	

MVP: <Shoeless Joe> Badass

Player	Level	Item
Deferious	Level 15	
Badass	Level 15	
Hobita	Level 15	
TommyBear	Level 15	
Seravis	Level 15	

Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



Age of Empires Online

Dağıtım Microsoft

Yapım Gas Powered Games

Web www.ageofempiresonline.com

Aylık Ücret Yok



SimCity Social

YENİ

DAĞITIM EA

YAPIM Playfish

WEB www.ea.com/simcity-social

Aylık Ücret Yok



Aion

Dağıtım Gameforge

Yapım NCsoft

Web www.aionfreetoplay.com

Aylık Ücret Yok



Point Blank

Dağıtım Nfinity Games

Yapım Zepetto

Web www.pblank.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret 14.99 \$



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Florensia

Dağıtım alaplanya

Yapım NETTS

Web tr.florensia-online.com

Aylık Ücret Yok

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılanı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadele.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

WB: Welcome Back'in kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

GL: Good Luck'in kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Lol: Laughing out loud'in kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülmeye pek eğlendiğini belirten kısaltma.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor