

199 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

AĞUSTOS 2013 - 7,50 TL (KDV DAHİL)
2013 - 08 - ISSN 1301-2134

LEVALE



TOTAL WAR

ROME II

Tatil fotoğraflarınızı profesyonel seviyede düzenlemek için eksiksiz bir video eğitimi



3
TAM
SÜRÜM
yazılım

VIDEO
EĞİTİM

CHIP Ağustos sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





200'E 1 KALA

Dile kolay... 200 sayı. Yani 16 yıl... Bu, bırakın bir oyun dergisini, herhangi bir dergi için çok uzun bir süre. Sadece Türkiye için değil; Avrupa ve hatta dünya için de...

Evet, gelecek ay, 200. sayımızı, 16. yılımızı kutlayacağız. Ve gerçekten "özel" bir sayıyla karşınızda olacağız.

Gelelim bu sayıya... Klişe olacak ama (oyun dünyası için yaz dönemi başlı başına bir klişe) Temmuz ayı, çok ama çok kuraktı. Açıkçası bizi en çok heyecanlandıran şey, GTA V'in yeni videosu oldu. Görünen o ki GTA V -San Andreas'ı geride bırakarak- gelmiş geçmiş en büyük "sandbox" oyun olacak ve yeri yerinden oynatacak. Merakla bekliyoruz.

"Kurak ve sıcak bir ay" dedik ama Temmuz'da sizin için Roma'ya kadar gittik ve Total War: Rome II'nin yeni versiyonunu yerinde test ettik. Yekta ve Ertuğrul sizin için yazdı.

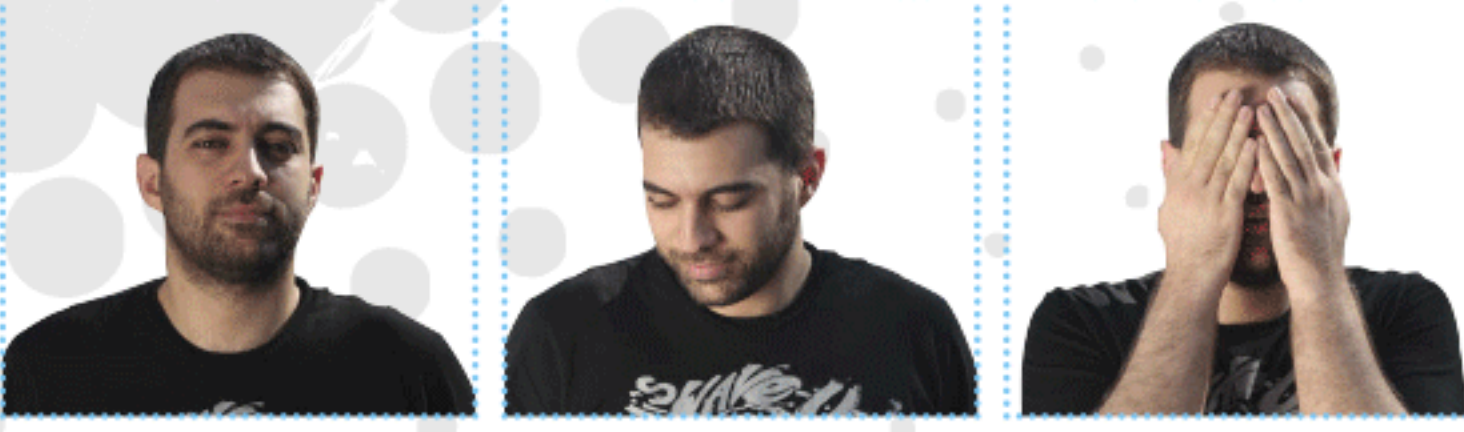
Gelecek ay, 200. sayıda, oyun dergiciliğinin geleceğinde görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

Ne vereyim abime?

Şefik Akkoç



Ne vericen abime?

Tuna Şentuna



Ortaya biraz hak hukuk koy, üstüne biraz özgürlük serp, bir de ihtiyacı olanlara akıl ve zeka verirken bu iş tamamdır.

Emre Öztınaz



Dislike'i basarım, böyle soru olmaz, aha da dislike! 🗨️

Ertuğrul Süngü



Güzel bir tatile hayır demem. Collector's Edition herhangi bir ürün de olabilir aslında. Klavye de olabilir; yıllardır kullandığım klavyem artık üretilmiyor. Klimalı ortamda nargile de verebilirsin ama pahalıya mal olur bayağı... Sen en iyisi bana dergide yemek ısmarla, zorlamayalım hiç.

Ayça Zaman



Ben abi değilim, teessüf ederim

AĞUSTOS 2013, SAYI 199

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@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

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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.

PCnet bu ay dopdolu



Detaylı dosya konuları ile en yeni ürün, yazılım, web sitesi ve mobil uygulama incelemeleri **PCnet'te!**

20
SAYFA
NASIL
YAPILIR?
Adım adım rehberlerle bilgisayarınızı en iyi şekilde kullanın

DVD'DE BU AY

767 ÖZGÜR YAZI TİPİ
6 BEDAVA FPS OYUNU

- Eğitim: Adobe Dreamweaver CC'ye Giriş
- Fedora 19



FOTOFİNİŞ
Yaz boyunca çektiğiniz fotoğrafları paylaşmak için teknolojiyi sonuna kadar kullanın.



Total War: Rome II Sayfa 30

Total War serisinin zirve yapacağı oyun Rome II olabilir mi? Ertuğrul İstanbul'dan, Yekta ise Roma'dan bildiriyor.

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

18 Rocko@Psikiyatr

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 30 Total War: Rome II
- 50 Elimizdeki Eğlence!

İLK BAKIŞ

- 38 Flashback HD

- 40 Yaiba: Ninja Gaiden Z
- 42 The Bureau:
XCOM Declassified (Test)
- 44 Memoria (Test)
- 45 Puppeteer
- 46 F1 2013

48 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 60 Civilization V:
Brave New World
- 62 Deadpool
- 64 Dota 2
- 66 TrackMania 2: Stadium
- 67 MotoGP 13
- 69 Rogue Legacy

- 70 Magic 2014 -
Duels of the Planeswalkers
- 71 Edge of Space
- 72 Mortal Kombat
Komplete Edition
- 74 The Sims 3:
Island Paradise
- 75 Bleed
- 77 Leisure Suit Larry: Reloaded
- 78 State of Decay
- 79 The Walking Dead: 400 Days
- 80 Ride to Hell: Retribution
- 81 Epic Mickey 2:
The Power of Two
- 82 Prime World: Defenders
- 83 CastleStorm
- 84 DARK



Dota 2 Sayfa 64

MOBA türünün sessiz sedasız piyasaya çıkan yeni üyesini oyunun uzmanına inceledik. Sonucu merak ediyor musunuz?

- 85 Element41
- 86 The Raven - Legacy of a Master Thief
- 87 Eador: Masters of the Broken World
- 88 Dusty Revenge
- 89 Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall
- 90 Wyv and Keep
- 91 The Last Door
- 92 Despicable Me: Minion Rush
- 92 Limbo
- 93 1941 Frozen Front
- 93 Where's My Mickey?
- 94 Pac-Man Dash!

- 94 Plants vs. Zombies 2: It's About Time!
- 95 3LIND
- 95 DubWars
- 95 Pong Revolution
- 95 Ripple Dot Zero

96 Big Boss

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 200



LEVEL DVD 199

DEMOLAR

- Cubicity
- DubWars
- Face Noir
- Guns N Zombies
- Life Goes On
- Monochroma
- Valdis Story: Abyssal City

FULL OYUNLAR

- Inferos: A Thief's Tale
- The Reaper
- The Rebirth

VİDEOLAR

- Assassin's Creed IV
- Arcania - The Complete Tale
- Armored Core: Verdict Day
- Battlefield 4
- Call of Duty: Ghosts
- Final Fantasy X/X-2 HD
- Final Fantasy XV
- Forza Motorsport 5
- Grand Theft Auto V
- Infinite Crisis
- Injustice: Gods Among Us
- Killer Is Dead
- Killzone: Shadow Fall
- LEGO Marvel Super Heroes
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII
- Mad Max
- Monochroma
- Need for Speed: Rivals
- Payday 2
- Rayman Legends
- Saints Row IV
- Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- Tales of Xillia
- The Crew
- The Dark Sorcerer
- The Witcher 3: Wild Hunt
- Tom Clancy's The Division
- Watch Dogs
- Yaiba: Ninja Gaiden Z

EKSTRALAR

- Beyond: Two Souls (Wallpaper Paketi)
- Destiny (Wallpaper Paketi)
- Forza Motorsport 5 (Wallpaper Paketi)

POSTA

İşbu ki bundan böyle Don Omar ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Evlenirse atın: inbox@level.com.tr

ASSASSIN'LİKTEN HACKER'LIĞA

Evet, LEVEL dergisi okuyucuları, değişik bir kişilik Tuna Abi ve parantezlerin karanlıklar lordu Şefik Abi; hepimize selam olsun! Ben Doğukan. 12 yaşındayım. Küçük bir okurunuz sayılınm. Bugün aklıma sorular takıldı ve bir bakmışım, bilgisayarımın başında mektubuma başlamışım. Sorularına geçeyim artık...

Değişik bir kişilik derken beni yere mi vurdun, göklere mi çıkardın, ne yaptın, bilemedim. İyi bir şey dediğini varsaymak istiyorum lakin Şefik niye karanlıklar lordu oldu, onu da anlayamadım. Adamı görsen karanlıkla uzaktan yakından alakası yok; "nötr bölge" gibi biri aslında.

1. Ben tam bir Assassin's Creed hayranıyım, daha doğrusu hayranıydım... Şu üçüncü ve dördüncü oyunla birlikte ilgimi kaybettim. Assassin's Creed III'ün yapay zekâsının hali neydi öyle? Hele senaryosu... Bana önerebileceğiniz benzer oyunlar var mı? Senaryo açısından olursa sevinirim.

Senaryo açısından oyun... Bakalım elimizde ne var: BioShock Infinite geldi hemen aklıma ama o FPS. Olur mu? Olmaz dersen The Last of Us var? (PS3'ün vardır diye hayal ettim.) O da olmazsa Bayonetta! Şaka şaka. Onun da modası geçti.

2. BioShock Infinite oynadım, bitirdim, çok sevdim.

Ona benzer, askeri olmayan, zevkli ve değişik senaryosu olan bir FPS önerir misiniz?

Aaa, BioShock'ı oynamışsın meğer. Ben de demin önermişim sana, çok üşengeç olduğum için geri dönüp de düzeltemedim. O önerimi iptal ediyorum, sana BioShock Infinite öneriyorum. Hayda... Metro: Last Light diyecektim.

3. Artık klasikleşmiş bir soru: Watch Dogs mu, Grand Theft Auto V mi?

Bence ikisi de. İkisinin de vereceği zevk bambaşka olacak. Grand Theft Auto V'in son fragmanını izledikten sonra hele, Grand Theft Auto V'in de bir klasik olacağını anlamış bulunuyoruz. (Benim cevabım Watch Dogs olurdu çünkü geçen ay yayımlanan son videoya kadar Grand Theft Auto V'ten hiçbir ekstra beklentim yoktu ama o videoya birlikte bir anda gaza geldim vallahi. - Şefik)

4. Şefik Abi bu sorum sana. (Niye sana bilmesem de...) Bana bir survival oyunu önerir misin? Şöyle "craft" sistemi iyi olan, korku veya gerilim olmayan bir oyun. Terraria'yı, Minecraft'ı ve Don't Starve'ı oynadım, başka bulamadım.

Böyle Şefik'e soru sorunca siz, ben buraya ne yazacağımı bilemiyorum. Boş mu bırakayım satırı, ne yapayım? Niye bana da sormuyorsunuz eş

zamanlı olarak? Belki ben de biliyorumdur? Ben saksı değilim! (Henüz geliştirme aşamasında olsa da satın alıp oynayabileceğin Cube World diye bir oyun var. - Şefik)

5. Temmuz sayısında bir okur Ubisoft'a az puan veriliyor diye soru sormuştu. Cevabın ise "Ubisoft ile 10 yıl önce yaptığımız anlaşmaya göre '10' puanı hak etse bile '8'li puanlar vermek zorundayız." olmuştu. Niçin? **Bunu Şefik demişti ve latife yapmıştı elbette ki. Lütfen bu tip şakalarımızı ciddiye almayınız. Doğrusu şöyle olacak: Hangi firma bize çok para verirse onun oyununa 10 puan veriyoruz, hatta bazen bahşiş de veriyorlar kişisel olarak, o zaman puanı 11, 12 diye yükselttiğimiz bile oluyor. (Yahu bir şaka yaptık, boşa gitti. Bak şimdi de Tuna şaka yapıyor, uyarayım. - Şefik)**

6. Sence iki sene sonra PS4 almalı mıyım Tuna Abi? Yeni nesil harika oyunlar ya Xbox One için ya da PS4 için. Xbox One almayacağıma göre PS4 mü almalıyım? **PS4 mutlaka alınması gereken bir konsol olacağı benziyor. Çok şahane oyunlar olacak, onu çok seveceğiz ve sayacağız. (Üstüne dantel bile koyulur, o denli bir saygı.)**

Sorularım bu kadardı. Umarım yayımlarsınız. Ama yayımlamayıp cevaplarsanız da sevinirim; az biraz



içimde üzüntü olur. Şimdi Naruto izlemek için mektubumu yollayıp siteye giriyorum...

Naruto tırnak içinde değil, değil mi? Siteye girmek falan deyince... Sana da iyi tatiller diliyorum, biz şahane tatil yapıyoruz çünkü adeta. (Ühü.)
Doğukan DEMİRÖZ

E3'ÜN EN İYİSİ!

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL dergisi çalışanları. Bu kısmı çok uzatmayarak sorularıma geçeceğim... Biraz uzatsaydın be Ozan. Bir selam çaktın, sonra hop sorular... Belki bir sıkıntım var, belki ancak ve ancak sen yardımcı olabilirsin? Hiç bunlar önemli değil tabii... (Sıcak ya, o açıdan...)

1. Tuna Abi sence E3'teki en iyi oyun hangisiydi? E3'teki en iyi oyun, hiç açıklanmayan olandı. Nasıl, şahane espri! Yani E3'e damgasını vuran bir oyun olmadı bana sorarsan da Watch Dogs güzeldi, The Order: 1886 heyecan yarattı, Final Fantasy XV'in geldiği şekil mutlu etti vesaire. Şefik de The Division'ı beğendi de beğendi. Ne yapacaksa şehirde deli danalar gibi dolaşıp adam vuracaksa! (Bir de multiplayer odaklı olmasa iyiydi. Belki ben tek başıma, sadece yapay zekâ kardeşlerimle macera yaşamak istiyorum! - Şefik)

2. Ben FPS oyunlarını çok seviyorum. Bana önerebileceğin, Battlefield 3 ve Crysis 3 dışında bir oyun var mı? Olmaz mı! Daikatana vardı, bilir misin? Onu öneriyorum, değişiklik olsun. Olmadı, elbette ki BioShock Infinite ve Metro: Last Light her zaman yanı başında!

BioShock da güzel oldu, Battlefield 3 de. Soru şu olmalı: Battlefield 4 güzel olacak mı? Ama cevabı bilinen şeyleri de soru formatına sokmamak lazım; Battlefield 4 çok güzel olacak!

3. Bu sorum Şefik Abi'ye. Şefik Abi, senin Battlefield 3'teki nickname'in nedir?
Hep Şefik, hep Şefik! Benim de nickname'im var! (Tamam yok.) (Fisek - Şefik)

4. Benim bir PlayStation 3'üm var. Bana oyun önerebilir misiniz?
Daha genel bir soru olarak, "Bana bir oyun önerebilir misiniz?" diyebilirdin misal. Bu bağlamda The Last of Us, inFamous serisi ve Uncharted serisi diyor, esenlikler diliyorum. (The Last of Us'ı alıp oynamazsan, o konsolu önce yak, sonra camdan aşağıya at, sonra in aşağıya, bir torbaya koy, çöpe at. - Şefik)

5. Tuna Abi sen PS4'ü nasıl buldun?
PS4'ü bulmak için Google Maps'i... Tamam, sustum. PS4'ün tasarımını boş ver, diğer özellikleri hoş. Direkt oyuna yönelmiş olması hoşuma gitti. Keşke paketten PS Eye da çıksaydı aynı fiyata. Sorularım bu kadardı. 28 Ağustos benim doğum günüm; eğer yayımlarsanız bu sayı benim en sevdiğim sayım olur...
9 Ağustos da benim doğum günüm. Demek ki senden büyüğüm! Bana bir - iki hediye, büyükçe bir pasta, Maldivlerde bir yazlık, Miami'de bir yazlık, Bahamalarda bir ada ve sestem hızlı bir uçak alırsan memnun olurum. Tşk, bye. (Bana da bir ciklet lütfen. - Şefik)

Ozan ÇAMAK

HACKER OLMAK

Öncelikle herkese selamlar. Derginizi çok önce almıştım, hatta sonra GameX'te abone oldum. Orası da çok güzeldi, Ertuğrul Abi ile de tanışıp imza almıştım... Neyse abi, sorulara geçeyim.
Ben yok muydum? Benle de tanışabilirdin. Bir

kere Ertuğrul bir başlamıştır konuşmaya, susmak bilmemiştir. Ben öyle değilim. Az konuşurum, sıkılırsam da giderim. Böylece hiçbirimiz sıkılmamış oluruz! Ne tatlı bir insanım...

1. Ben tam bir teknoloji meraklısıyım. Çoğu telefonun her şeyini ezberlerim, aynı zamanda Xbox 360'ım var abi. Bakıyorum da şimdiden herkes PS4 demeye başladı. Sizin de önceden dediğiniz gibi, FIFA'nın en iyi olduğunu kabullenemeyen iki ülke diye ben Xbox'ı FIFA, PlayStation'ı Pro Evolution Soccer olarak görüyorum. Tabii ki pek iyi bir benzetme olmayabilir abi. Senin görüşün neler?
FIFA'nın en iyi olduğunu kabullenemeyen iki ülke lafı Şehzade Şefik Paşa'ya aittir, bu bir. Benzetmen biraz alakasız olmuş, bu iki. Üçüncüsü de benim futbolla ilgim, kadınların hangi rimel markasını tercih etmesi gerektiğinden pek fazla değil. Ama herkes FIFA oynuyor, bir bildikleri vardır. (PlayStation ve Xbox arasında nispeten bir denge hâkim, yani FIFA ve Pro Evolution Soccer benzetmesi bence de uygun değil. - Şefik)

2. Bu sorum Watch Dogs'la ilgili. Çok iyi FPS oynadığımı söyleyemem ama savaşlı ve kanlı oyunlara bayılırım. Ben küçükken (Aslında hala büyük değilim, 13 yaşındayım, yani 7 yaşımdayken falan diyorum.) herkes futbol oynardı, ben PSP'de God of War oynardım. Yani bence oyunların basit olması bence daha iyi yok oluyor; yok orayı hack'le, şunu oraya çarptır, onu şey yap... Gerçek hayatta hacker'lara çok saygım var. Sence oyunun oynanışı nasıl olur?
Konu bir ileri, bir geri, bir sağa ve ardından da Z

eksenine saptı ama seni anladım sonunda. Basit oyunlar elbette ki güzel ama insan kendini bir oyuna kaptırmak da istiyor. Misal, ben en son Ni no Kuni'nin başından kalkamadım ve bayağı da eğlendim. Basit oyunlar da eğlenceli fakat oyuncunun üzerinde çok bir etkisi de olmuyor. (Ben hala anlamadım Tuna! - Şefik)

3. BioShock'ı öve öve bitiremedin, elime Battlefield 3 ulaşacak. Abi sence hangisi daha güzel olur?
BioShock da güzel oldu, Battlefield 3 de. Soru şu olmalı: Battlefield 4 güzel olacak mı? Ama cevabı bilinen şeyleri de soru formatına sokmamak lazım; Battlefield 4 çok güzel olacak!

4. Çok uzattım pardon. Son sorum ise bence Grand Theft Auto V'te üç karakterin aynı anda olması bütün her şeyi bozacak.
Soru nerede acaba... Bence bozmayacak, çok da güzel olacak. Son fragmanı izledin mi? Orada üç karakterin bir görevde nasıl farklı işlerde kullanılabileceği gösteriliyor. Bence oyun önceliklere göre çok daha hareketli olacak... (Üç karakterli bir Grand Theft Auto mükemmel olacak bence. Artık aynı formüle, yani "tek kahraman, görev yap dur" formülüne yeni bir şeyler eklenmesi gerekiyordu. - Şefik)

Abi cevaplarsan çok, yayımlarsan çok çok sevinirim. En büyük hayalim büyüdüğümde LEVEL'da yazmak abi. Benim büyüdüğümde ne olmak istediğimle ilgili tek hayalim süper kahraman olmaktı. Sonra anladım ki bu büyük bir sorumluluk getirecek, vazgeçtim. (Hala olabileceğimi sanıyorum, değil mi...) LEVEL'da yazar olmak çok da zor değil. Şefik sana yardımcı olabilir bu konuda. (At bir deneme yazısı, bakalım. - Şefik)

Kaan Mert KOÇ

HAYRANDAN MEKTUP

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi ve bütün LEVEL ailesi. Seriyi çok uzun zamandan beri takip ediyorum. Bu benim ilk yazışım, o yüzden biraz saçma sorularım varsa kusura bakmayın...

Bizi bir seri olarak görmem hoşuma gitti. Serinin 200. bölümü de gelecek ay. Bakalım neler olacak! (Hiçbir fikrim yok. - Şefik)

1. Tuna Abi, ben Borderlands 2'yi ve BioShock Infinite'i PS3'üme aldım. Sence doğru bir karar mı verdim?
Onları PC'ye alsaydın sanki kontroller konusunda daha az problem çekerdin diye düşündüm ama bu konuda bir problemin yoksa çok da iyi yapmışsın. Bence önce BioShock'ı oyna zira Borderlands 2 çok daha uzun sürüyor ve bitirdikten sonra bile oyuna devam etmek istiyorsun.

2. Abi bana şöyle sağlam bir strateji oyunu önerir misin? (StarCraft II: Heart of the Swarm hariç.) Sıcaklarla baş etmenin en stratejik yollarını araştırabilirsin mesela. Böylece biz dâhil topluma bir faydan olmuş olur. (Bu da bir öneri...) Hoşuna gitmediyse Company of Heroes 2 çıktı taze; olmazsa Civilization V var.

3. Biraz nostalji yapalım. Şu Gothic ne güzel oyundu. İlk kez bir arkadaşımda görmüştüm ve anında serinin hastası oldum. Sence nasıl bir oyundu?
Geçen ay Gothic'ten bahsettim diye demedin değil mi bunu? "Tuna Abi'ye Gothic deyince salyalar saçıyor, bakın bir soruda sorayım da nasıl kendinden geçecek..." demedin, değil mi? Niye şüpheleniyorum; Game of Thrones'un son sezonu yüzünden. İlk iki Gothic oyunu inanılmazdı çünkü o devirde, bu denli özgürlükçü bir dünya, bu kadar güzel gösterilmemişti. Sonra seri patladı maalesef.

4. Bu sorum Şefik Abi'ye. Şefik Abi, sence SimCity'yi almalı mıyım?

Şefik SimCity'de bir tatil köyü kursa da gitsek sanal olarak olsa bile... (Tatil köyü değil ama eğlence parkı kurabilirim Tuna! Ayrıca oyunu kesinlikle almalısın Alican. - Şefik)

5. Abi ben tam bir Assassin's Creed hayranıyım. Neden siz serinin yeni oyununu beğenmediniz? Bence çok güzel olmuş.
İşte biz hiçbir zaman Assassin's Creed hayranı olmadık, o yüzden son oyunu da hiç beğenmedik. Bence korsan teması dışında hiçbir özelliği olmayan bir aksiyon oyunu...

6. Abi son olarak babam bana SBS hediyesi olarak bir dizüstü bilgisayar aldı, özellikleri de şöyle: 6 GB RAM, Intel Core i5-3210M @ 2.50GHZ, 64-bit işletim sistemi ve bilgisayarın modeli de HP Pavilion G6-2216ST C8Y97EA. Sence nasıl?

Şimdi baban o kadar seçmiş, beğenmiş, almış; biz de kötü demeyelim. Zaten kötü de değil ama i5 işlemci yerine oyun için i7 daha iyi giderdi. Yine de iyidir, güle güle kullan.

Sorularım bu kadardı. Eğer cevaplarsanız çok güzel olur ve yayımlarsanız benim için 2013 yılındaki en büyük hediye olur. Sana ve bütün LEVEL ekibine hayatınızda başarılar ve mutluluklar dilerim. Hoşça kalın! İzmir'den sevgilerle...
Alican AĞGÖL

ÇAYLAK OLMAK ADINA!

Selamlar öz abilerim gibi sevdiğim Tuna Abi ve Şefik Abi. Sorularıma başlamadan önce Tuna Abi'nin doğum gününü kutlamak istiyorum. (Ağustos'taydı, değil mi?) Bu arada geçen ay arabana olanlara üzüldüm; fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.
Vay, iyi hatırladın doğum günümü. Sağ olasın. Öz abiler benzetmesi de güzeldi. Araba konusunu

► hatırlaman da şahane... Acaba bir kuyuya düşüp kaybolan kayıp kardeşim sen misin? (Drama yaratmak istedim.)

1. İnternette PS4 için God of War: Redemption posterleri falan dönüyordu fakat sonra sahte oldukları anlaşıldı. Sizce PS4 için yeni bir God of War oyunu ne zaman çıkar?

PS4'e bir God of War oyunu çıkacaksa artık gerçekten farklı bir oyun olmalı çünkü God of War: Ascension'dan sonra God of War serisi de geriye gitmeye başladı. Böyle bir çalışma varsa yapımcıların oyun için daha çok zamana ihtiyacı olacağını düşünüyorum. (Senin için yapımcılarla temasa geçip taleplerini iletteceğim Tuna. - Şefik)

2. Şefik Abi'nin YouTube kanalını (Şefik Abi adresi vermeden ben vereyim: www.youtube.com/RockoTR) severek takip ediyorum. Slender: The Arrival incelemene bayıldım.

Çıktığı zaman Outlast veya Daylight oyunlarını da incelemeyi düşünür müsün? (Bu arada senin doğum günün ne zaman?)

Şefik Abi'nizin doğum günü her gün. Çünkü nedir, deliye her gün bayram. (Deli Şefik hazretleri!) (Daylight ve Outlast listemde, kesinlikle oynayacağım. En son Eleusis'e başladım, hatta sen bu satırları okurken bitmiş olur seri. Keşke daha fazla boş zamanım olsa da daha fazla oyun oynasam, çeksem, yayımlasam... - Şefik)

3. Sence Deadpool'u almalı mıyım? Oyun çıkar çıkmaz en çok satanlar listesinde altıncı oldu. Başarılı bir yapım mı?

E3 ayı geçmişte kaldı. Biz de elbette ki Bachata müzikleri eşliğinde, ofisteki havuzumuzda mango ve yapraklarını yiyor, tropik bir hava yaşıyoruz kendimize.

Deadpool incelemesini ilerleyen sayfalarda bulabilirsin ama özet geçmek gerekirse çok eğlenceli bir senaryoya sahip fakat oynanış çok da tatmin edici değil.

4. Microsoft yeni Kinect'in PC'de çalışmayacağını, Sony ise PS Eye'ı kutudan çıkardığını açıkladı. Bence ikisi de hata yapıyor. O kadar para verip cihazı alıyoruz, bırakın da bari PC'ye de bağlayalım. (Ya da konsolumuza...) Üçün beşin hesabı yapılmadan zengin olunmuyor. Tabii ki buradaki üç ile beş, milyar dolarlar olarak nüksettiği için ben olsam, ben de PS Eye'ı kutuya koymazdım, ben de PC'ye özel bir Kinect ürettirdim ki Xbox One'ı olan bile PC için ayrıca Kinect'e para versin. Biliyorsun, para her şeydir. Hele ki nereye koyacağını, ne yapacağını bilemeyeceğin kadar çok para... Hayır, düşünüyorum, bu hırs niye bu kadar? Beş tane evim olsun hadi, iki tane de yazlığım olsun, tekne olsun, uçayım da olsun varsın; daha fazlasını ne yapacağım? Ondaki sonrasını açlara, doğayı korumaya ant içmiş kurumlara verirdim şahsen. (Para parayı çeker derler, istem dışıdır belki, hırs değildir. - Şefik)

5. Derginizde "Çaylak" olmak için ne yapmak gerekiyor? Kamboçya'daki Angkor Wat tapınağına gidip girişe çıkan merdivenlerden 37. sinden üç önceki, 48. den dört sonraki basamakların köşelerine bakıp ne gördüğünü bize bildireceksin. Ardından da senden çok daha saçma isteklerimiz olacak ve bu böyle sürüp gidecek... (Bir de alternatif ve daha kolay bir yol var: www.level.com.tr/haber/haber/9978 - Şefik)

6. Son olarak yeni nesil konsollar hakkında söyleyeceklerim var. Tamam, özelliklerine lafım yok, hoş şeyler hepsi ama şu "next-gen" olayını anlamıyorum. Yeni nesil dediğin Oculus Rift gibi bir şeyler olmalıydı. Aynen! Ben de öyle düşündüm ve geçtiğimiz

aylardaki köşemde bu konuya değindim. Yeni nesil konsollar "yenilik" getirmiyor, sadece "çağa ayak uyduruyor".

Yayımlarsanız sevinirim. (Üzülecek halim yok ya!) Tüm LEVEL çalışanlarına (Çaycısından, editörüne...) selamlarımı iletiyor, güzel bir yaz mevsimi geçirmelerini diliyorum.

Çaycımız Ayça bildiğin üzere; Ubisoft'tan sonra bize geçti. Arada yazı da yazıyor, yayımlıyoruz. Editör de ben, Şefik falan gibi isimler. Fırat derginin imparatoru olduğu için ona direkt hitap etmen yasak maalesef. Biz iletiriz ama, kendine iyi bak, bol bol havuza gir, güneş kremi sürmeyi unutma, sonra bazı arkadaşlarımız gibi yanık içinde kalırsın. (Senegalli futbolcu Demedi Deme, yeni buldum, buraya saptım. - Şefik) Umut Mert CAN

PC OYUNCUSU

Merhaba tüm LEVEL ailesi. Nasılsınız, neler yapıyorsunuz bu E3 ayında? Sizi çok sıkmadan sorularına geçeyim. E3 ayı geçmişte kaldı. Biz de elbette ki Bachata müzikleri eşliğinde, ofisteki havuzumuzda mango ve yapraklarını yiyor, tropik bir hava yaşıyoruz kendimize. Kızlar dans ediyor, herkes yazılarımızı okuyup bizi övüyor, hayranlıklarını dile getiriyor. Öyle fantastik bir ortam yani... Sen de boneni tak, paletlerini giy gel ivedilikle sevgili İvedi.

1. Ben PC oyuncusuyumdur ve yeni gelecek konsolların PC'yi ne kadar geride bırakacağını merak ediyorum. Yani duyurulan pek çok güzel oyun Xbox One veya PS4

için duyuruluyor. Acaba bu durum değişir mi? PC çok önemsenmediği için mi, yoksa oyun yapımcılarıyla olan anlaşmalar yüzünden mi böyle oluyor?

O duyurulan pek çok güzel oyun PC'ye de duyuruluyor? Tabii ki Sony ve Microsoft konsollarının satışlarını artırmak için kendi konsollarına özel oyunlar da üretiyor, üretiyor ama onları zaten PC için hiçbir zaman zorlayamazsın. PC sadece bir dönem göz ardı edildi, şu sıralar öyle bir durum yok. (Hiçbir konsol, sağlam bir sistemden daha güçlü olamaz! - Şefik)

2. Maalesef üzülecek de fark ettiğim üzere kutulu oyunlar yavaş yavaş kalkıyor, dijital mağazalar önem kazanıyor ama ben koleksiyonuma koyamayacağım bir oyuna 40 - 50\$ vermek istemiyorum. Steam'den aldığım en pahalı oyun 20\$. Sizce kutulu oyun yapımı durdurulur mu? Eğer durdurulursa bu süreç ne zaman başlar? Kutulu oyunlar da yavaş yavaş kalkmıyor yahu Oğuzhan? Daha küçük bütçeli oyunlar elbette ki dijital dağıtımı tercih ediyor ama bütün AAA oyunların kutulu versiyonlarını bulmak mümkün. Üstelik "oyun hediye etme" gibi bir kavram var olduğu sürece kutulu oyunların piyasadan kalkması mümkün değil çünkü bir dedenin, torununa Steam kodu hediye edeceği bilimkurgu seviyesine henüz ulaştığımızı düşünmüyorum. (Paketi bir açıyorsun, bir kâğıtta kod yazıyor sadece. Oldu mu?)

3. Yeni çıkacak pek çok yeni nesil konsol oyunu sizce PS4 ya da Xbox One aldirtir mi? Yoksa konsol türleri düşüşe geçip PC çağı mı başlayacak?

Valla PS4 ve Xbox One da peynir ekmek gibi satacak zira konsolların kullanımı hala çok kolay. Düşün, PC'ler ayrı parçaları yüzünden ne kadar çok sorun çıkarabiliyor; konsollarda ise böyle bir sorun yok. Alıyor baba çocuğuna bir konsol, odasına da atıyor bir televizyon, al sana sosyal çocuk. Bence konsol,

salondaki televizyona bağlı olmalı ki oyun saatlerini takip etmek mümkün olsun. Evet, bu cümleyle birlikte baba olmaya hazır olduğumu hissetmiş bulunuyorum. (Tuna?! - Şefik) Sorularım bu kadar, yayımlarsanız çok sevinirim. Oğuzhan İVEDİ

WOW KARMAŞASI

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Adım Arca, 16 yaşında mıyım, bilmiyorum... 97'liyim ve sanki 15 yaşındayım ama bence 16'yım. Bu sanırım benim ilk e-postam; şu an bir mutlu oldum ama neyse, sorulara geçiyorum, hazır mıyız? ("mıyız"ı ayrı yazdım yalnız.) Sorularım çoğu Türkiye'deki oyuncuların "troll"lemesi ve kötü oyunculukları ile ilgili olacak.

97'liysen 16'sın bence de. Seni de anlıyorum, ne kadar yaşın büyüksün o kadar olgusun gibi bir imaj var kafanda ama durum böyle değil. 30 yaşına gelince anlarsın. 15 veya 14 yılın var bunun için de...

1. League of Legends'daki lanet olası troller! Oyundan soğuttular beni... Sen de oynadıysan bilirsin, Riot Games sence de bir çözüm bulabilecek mi?

League of Legends'da gerçekten garip bir ortam var sanırım çünkü bu konuyu Online Oyun dergisi yazarlarımızdan Abdullah Yalçın da gündeme getirdi geçen gün. Riot Games'in bu konuyla pek ilgilenmediği ve tüm sorunlara geç cevap verdiğinden de bahsetti. Ya çok sağlam bir ekip bu işle uğraşmalı ya da Türk oyuncularının kafa yapısı değiştirilmeli ki ikinci olasılık çok zor görünüyor. (Troll her yerde troll, League of Legends'a özel bir durum yok ama en azından Microsoft'un Xbox One için bu konuda bir çalışması var ve online mücadelelerde bu tip oyuncuları birbirleriyle eşleştirecek, denk getirecek bir sistem hazırlanıyor. Yesinler birbirlerini! - Şefik)

2. Türkiye'deki FPS'leri sormuştum bir arkadaş, sen de Wolfteam ve Point Blank gibi birkaç oyun söylemiştin. Wolfteam'de gerçekten çok fazla çocuk ve hacker dolu. Oyunun bug'ları oyunun kendisinden daha çok konuşuluyor. Point Blank'te ise para konuşuyor. İlk seviyelerde insanlar silahları olmadığı için hep ölüp ya oyundan soğuyor ya da oyuna para yatırıyorlar; kapitalizm değil bu, kapitalizm! (Destana doğru gidiyorum sanırım...) Özet: Gerçekten zevk veren FPS var mı?

Valla ben de Wolfteam'leri, Point Blank'leri örnek veriyorum zira pek fazla alternatif yok. Paralı olan oyunlarda biraz daha "olgun" oyuncular yer alıyor ama onlar da paralı işte... Counter-Strike Online'a bir göz atmanı öneriyorum; belki aradığını orada bulursun.

3. World of Warcraft'a başlayalı altı ay oldu ama gerçekten 90 Shadow Priest kasmama rağmen oyunu bir türlü çözemedim. Eşyalar olsun, oyunun harita büyüklüğü olsun, sence nasıl daha kolay anlayabilirim bu oyunu?

90. seviye Shadow Priest yaptın da oyunu hala nasıl çözemedin acaba? Çözdün de farkında mı değilsin? Harita zaten bayağı bir net ama elbette ki oyundaki eşyaları ve alet edevatın tamamını takip etmek bayağı zor; bol bol World of Warcraft kaynaklarına başvur, bolca araştırma yap.

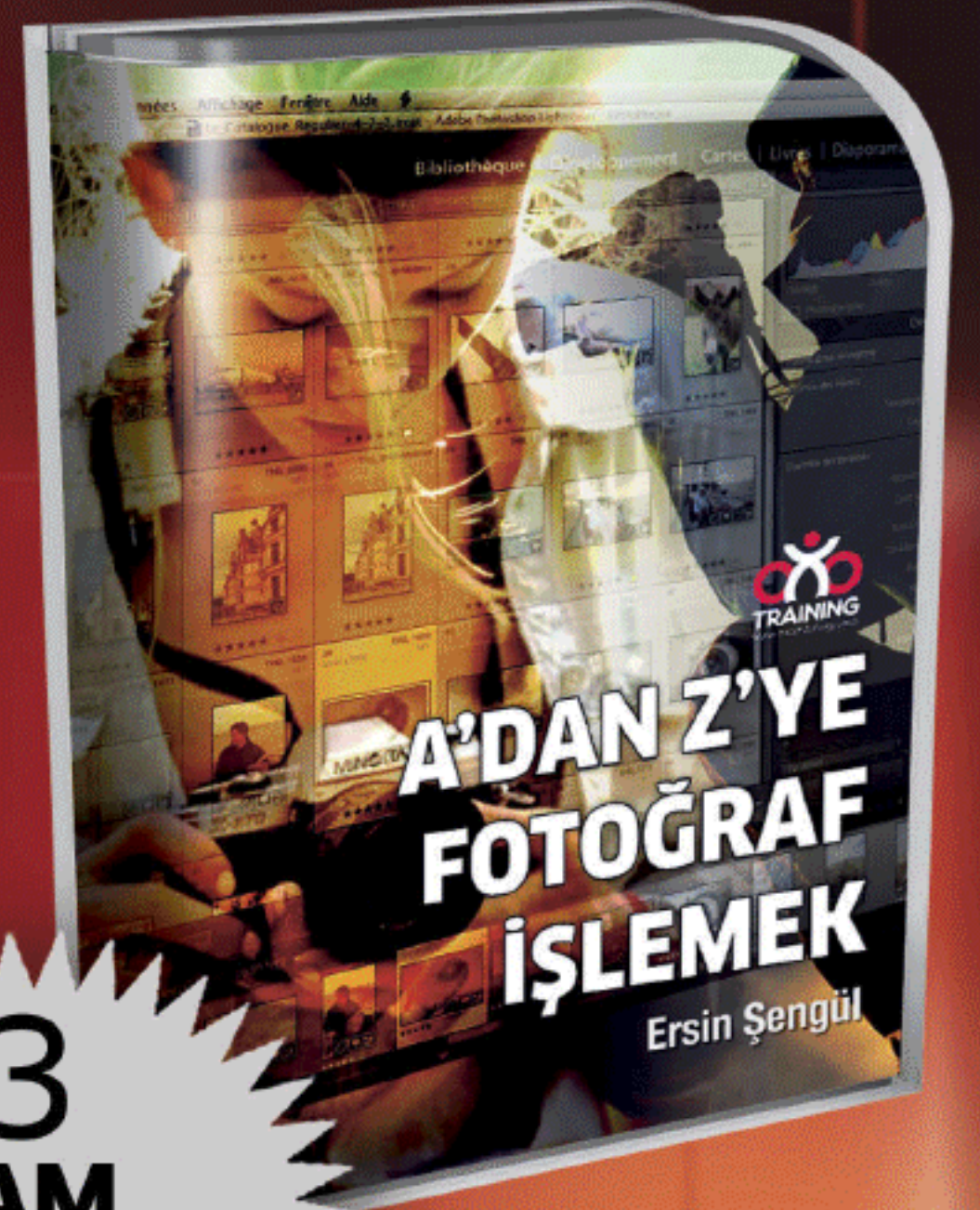
4. War Rock'ın launcher'ına iki tık attığında launcher'a değil de seni oyunun kendi ana sayfasına göndermesi sence de anlamsız ve zaman kaybı değil mi?

Çok saçmaymış gerçekten. Launcher'ın ayarlarına girip oyuna yönlendirmeyi denedin mi? Sorularım bu kadar, cevaplarsanız sevinirim.

Cevapladım, mühürledim, baskıya yolladım. Umarım memnun kalmışsındır. Görüşmek üzere, soğuk su iç, terliyken içme.

Arca ŞAHİN

Tatil fotoğraflarınızı profesyonel seviyede düzenlemek için eksiksiz bir video eğitimi



3
TAM
SÜRÜM
yazılım

VIDEO
EĞİTİM



CHIP Ağustos sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



TAKVİM Ağustos

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
29	 <p>Beatbuddy: Tale of the Guardians</p>			2	3	4
 <p>DuckTales Remastered</p>			8	9	10	11
12	13	14	15	16	 <p>Payday 2</p>	
19	20	21	22	23	25	
26	27	28	29	30	1	

PCnet bu ay dopdolu



Detaylı dosya konuları ile en yeni ürün, yazılım, web sitesi ve mobil uygulama incelemeleri **PCnet'te!**

20
SAYFA
**NASIL
YAPILIR?**
Adım adım rehberlerle bilgisayarınızı en iyi şekilde kullanın

DVD'DE BU AY

767 ÖZGÜR YAZI TİPİ
6 BEDAVA FPS OYUNU

- Eğitim: Adobe Dreamweaver CC'ye Giriş
- Fedora 19



FOTOFİNİŞ
Yaz boyunca çektiğiniz fotoğrafları paylaşmak için teknolojiyi sonuna kadar kullanın.

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Strider

Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Çıkış Tarihi: 2014

Front Mission Evolved ve Silent Hill: Homecoming gibi oyunların yapımcısı Double Helix Games, bu kez klasik bir yapıım olan Strider'i yeni nesle uyarlıyor. 1989 yılındaki klasik ve iki boyutlu yapısını koruyacak olan Strider'in başrolündeki Strider Hiryu, Ultimate Marvel vs. Capcom 3'te de boy göstermişti.



End of Nations

Platform: PC
Çıkış Tarihi: Belli Değil

2010 yılında bir MMORTS oyunu olarak duyurulan End of Nations, henüz piyasaya çıkmamışken Temmuz ayı içerisinde radikal bir değişime uğrayıp Dota 2 ve League of Legends türüne, yani MOBA'ya dönüştürüldü. Bu değişim nedeniyle oyunun yeniden alfa test sürecine girdiğini not düşelim.



Ultra Street Fighter IV

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış tarihi: 2014

Street Fighter IV, bu kez de "Ultra" takısıyla raflardaki yerini almaya hazırlanıyor. Oyunu farklı kılan detaylara oyuna eklenecek olan beş karakter ve altı dövüş alanı. Beş karakterin dördü Elena, Hugo, Poison ve Rolento olarak sıralanırken, beşinci karakterin yepyeni bir isim olacağı belirtiliyor.

F1 2013

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013

Formula 1 hayranı oyuncuların beğeniyle takip ettiği seri, bu yıl da geliştirmeler ve yeniliklerle karşımıza çıkacak. Hâlihazırda görsel olarak fazlasıyla tatmin edici olan serinin içeriği ise 1980'li ve 1990'lı yılların klasik takımlarının, efsane pilotlarının ve pistlerinin katılımıyla daha zengin hale gelecek.



SoulCalibur II HD Online

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013 Sonbahar

SoulCalibur hayranlarına müjdeli haber, Temmuz ayı ortasında Comic-Con'dan geldi. Katılımcılardan Namco Bandai Games tarafından yapılan açıklamaya göre, 2002 yılında piyasaya sürülen SoulCalibur II'nin görsel olarak yenilenen versiyonunda aynı zamanda multiplayer desteği de sunulacak.





LEVEL FIFA LİGİ

Ay 8

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Bir Cuma günüydü, nasıl olduğunu anlamadan, plansız bir şekilde kendimizi konsolun başında buluverdik. Öncesinde "Ya, LEVEL Ligi'ni oynayalım bari." dediğimi hatırlar gibiyim ama öylesine bir söylemdi bu, gerçeğe dönüşeceğini hesaplamamıştım ve sonrasında öyle şeyler oldu, öyle maçlar oynandı ki belki de hesaplamadan, bir anda başlamak gerekiyormuş maçlara. Neden mi? Cevap yan sayfada...





1

Eski fikstüre geri döndük, sebepsiz yere, bir anda ve kendimi Fırat'ın karşısına buldum. Onu defalarca zorlamış ama bir türlü galibiyet alamamıştım. Bu kez rahattım, ne de olsa kazanamayacaktım, en azından kendi oyunumu oynayıp tatmin olabilirdim. Sonra bir şey oldu, Fırat üst üste bir - iki net pozisyon kaçırdı ve öne geçtim! Sonra penaltı oldu, 1 - 1, ardından bir gol daha attım, 2 - 1 ve hala inanamıyorum!

Bana karşı aldığı sürpriz mağlubiyet sonrası morali bozulmuştu Fırat'ın. Üstelik karşısında onu sürekli olarak zorlayan ve iki aydır LEVEL Ligi'ni kazanıp kupa sıralamasında tırmanışa geçen Emre vardı. Maç ortada başladı, pozisyon bile zor bulunuyordu ama Emre öne geçti, sonra yine penaltı oldu, Fırat kaçırdı, sonrasında golü buldu, yetmedi, bir penaltı daha oldu, Fırat attı, 2 - 1 kazandı, Emre yıkıldı... Olacak iş mi?

2



3



Fırat'ın iki maçta üç penaltı kazanıp bunlardan ikisini gole çevirmesiyle hakemlerin damga vurduğu iki maçı geride bırakmıştık ve bir ilke imza atma şansı yeniden elimde geçmişti. Her türlü beraberlik bana yarıyordu, Emre'nin 2 - 1 galip gelmesi tüm hesapları altüst edecekti ama 10 dakikada iki gol bulup bir anda kupaya göz kırptım. Sonrasında Emre pes etmedi, bastırdı, skoru da 2 - 2 yaptı ama başka gol olmayınca...

Ne oldu, bilin bakalım? Kupayı aldım! Sonunda ben de LEVEL Ligi'nin FIFA 13 döneminde ilk kez kupaya uzanmış oldum. İlk kez Fırat'ı yendim, ilk kez bir ayı yenilgisiz kapadım ve tüm bu ilklerin sonunda kupa sayımı Emre ile eşitledim. Önümüzde daha dört ay var ve bu dört ayda her şeyin olabileceğini göstermiş oldum. Bu özgüvenle artık ne Fırat'ı, ne de Emre'yi tanırım!

4	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	14	7	5	2	28	14	26	14
EMRE	14	4	5	5	19	22	17	-3
ŞEFİK	14	2	6	6	17	28	12	-11

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Fırat	8	4
Emre	8	2
Şefik	8	2
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"

MOTORBIKE

Benim motosiklet sevdam ayrı ama arkadaşımın sevdası bambaşka be doktor. Adam bir kere sakın duramıyor, öyle yolda falan süremiyor aleti. İllaki çıkacakmış dağa, tepeye, bir şe...eyin üstüne, oradan oraya sıçrayacakmış çekirge gibi. Günlerden bir gün yine başladı bu sekmeye, oradan oraya sıçramaya ve hop, yapıştı yere. Bir güldüm, bir güldüm, sorma git-sin doktor. Zaten o andan sonra da görüşmeyi kestik, çok da güzel oldu.

R.I.P.D.: THE GAME

Normalde sorunları barışçıl yöntemlerle çözmeye... Yok, aslında şiddetle çözmeye çalışan biriyim... Emin olamadım doktor, nasıldım ben? Sence ortada bir sorun olsa, ciddi bir anlaşmazlık olsa ve hakem olarak beni belirleseler ben ne yaparım? Bunca yıl...ıdır gelip gidiyorum, artık çözmüşsündür beni herhalde. Ha, hala çözemediyse de ver paramı geri, gideyim başkasına. Ama gidemem ki, sen bir tanesin doktor.

RIIDE TO HELL: RETRIBUTION

O motosiklete yıllar önce binmek istemişim ama kısmet olmamıştı, yıllar sonra hayallerim gerçek oldu ama... Hayaldi, gerçek oldu doktor ama dahası, kâbus oldu! Ne o yıllar önce istediğim moto...osikleti bulabildim motosikletten... hayal ettiğim o zevki alabildim motosikletten... Üstelik her şey ters gitti, devrildim, düştüm, uçtum, süründüm ve en sonunda ne yapсам beğenirsin? Motosikleti bir barikata bağışlayıp kaçtım!

TIME AND ETERNITY

Hayatımın en kötü günüydü desem inanır mısın? Düşünsene, bir arkadaşın, eski bir arkadaşın, artık çok uza...aklarda yaşayan bir arkadaşın seni düğününe çağırıyor, sen de gidiyorsun, her şey çok güzel başlıyor, konuklar yerlerini alıyorlar, seremoni başlıyor ve tam o anda içeriye garip garip adamlar giriyor ve damada saldırıyorlar. Böyle kader olur mu doktor! Tadı tuzu kaçtı, ayrıldım düğünden hemen.

ŞİKAYETLER

- Motorbike
- R.I.P.D.: The Game
- Ride to Hell: Retribution
- Time and Eternity

Not: Ne motosiklet sevdasıymış arkadaş...



Çizgi roman buluşmasından kareler

San Diego Comic-Con 2013, elbette ki bu sene de rengârenkti

Dünyada eğlence bitmiyor aslına bakarsanız. E3'ü bitiyor, gamescom'u, Tokyo Game Show'u başlıyor. Arada Blizzard kendi şovunu yapıyor, Sony bir buluşma ayarlıyor, Japonya'da devasa anime / manga fuarları gerçekleşiyor. Bir çizgi roman buluşması olarak başlayan San Diego Comic-Con'un bir noktadan sonra geldiği halse tam anlamıyla gözlerinizi nereye çevireceğinizi bilemeyeceğiniz bir fuar oldu. Çizgi romanlar elbette ki var ama insanlar artık yepyeni süper kahraman filmleri, dizileri ve oyunları için fuarı ziyaret ediyorlar ve zaten firmalar da artık birçok bilgiyi bu fuara saklıyor.

Geçtiğimiz ay da Comic-Con'un 2013 versiyonu gerçekleşti, fuarda birçok yeni yapım yer aldı, birçok

ünlü boy gösterdi.

Superman'e bir dost...

Fuarda açıklanan en bomba haberlerden bir tanesi, Man of Steel filminin devamının 2015'te beyazperdede olacağı değildi. Daha doğrusu, olayın bomba etkisi yaratmasındaki neden, filmin kendisi olmadı. İkinci Man of Steel filmi açıklanırken, filmde Batman'in de yer alacağı açıklandı ve bu sırada Superman ile Batman logoları üst üste getirildi, salon adeta kendinden geçti.

X-Men: Last Stand'i izlediniz mi, bilmiyorum ama filmin ikincisi de bir süredir yapım aşamasında. "X-Men: Days of Future Past" adıyla anılan yeni filmin tüm ekibi de Comic-Con'daydı. Kameralara bolca poz veren ekip, filmde bulunacak karakterlerin de su yüzüne çıkmasına neden oldu. Şu an için elimizde Mystique, Beast, Magneto, Charles Xavier, Wolverine, Shadowcat, Rogue, Storm, Iceman, Warpath, Colossus, Blink ve Sunspot bulunuyor. Daha da fazla karakter eklenirse zaten film beş saatten önce bitmemeli bana sorarsanız.

Çok daha önce çıkması gereken bir film de yine Comic-Con'daydı. Duncan Jones'un World of Warcraft'ı hayranlarını çılgına çevirdi. Üstelik sadece basit bir görüntü sağladı bunu. Bir adamın çorak topraklarda, bir cesedin kalkanını alması gösterilirken düşmanı ekrana geldi; elinde kocaman bir çekiç tutan bir Troll, tüm salonun kendinden geçmesini sağladı. Filmin çekimine başlanmamış olsa bile filmi bekleyen birçok World of Warcraft fanatığı olduğu da ortada.

Yönetmen Joss Whedon'un da açıklayacağı çok önemli bir detay vardı. Bildiğiniz gibi Joss Whedon, hayli başarılı olan The Avengers'ın devamından da sorumlu. Şimdiye kadar "The Avengers 2" olarak bilinen filmin ek ismi de Comic-Con'da açıklandı. The Avengers: Age of





Ultron, Ant-Man'in yanlışlıkla yarattığı bir robot olan Ultron'un Avengers'a dünyayı nasıl dar edeceğini gösterecek bizlere. Ultron kötülüğü her yerinde barındıran, son derece güçlü bir süper kötü ve hatta "en karizmatik 20 süper kötü"den biri olarak da seçilmişti zamanında.

Bu önemli filmlerin yanında Robocop'un yeni filminden görüntüler, Godzilla'nın yeni filminde Godzilla'nın yeni rakibi ve How I Met Your Mother'in final sezonu hakkında da bilgiler verildi, Amerikan halkı neye heyecanlanacağını şaşırı.

Arkham Origins'den haberler

Batman'den önce bir Dead Space haberi verildi fuarda ve o da Dead Space'in filminin durakladığı yerden yeniden başlatıldığı yönündeydi. Bana sorsanız, aynen World of Warcraft gibi Dead Space filmi için de biraz geç kalındı ama film iyi olursa neden izlenmesin...

Fuarın en çok dikkat çeken oyunu da kuşkusuz ki Batman: Arkham Origins oldu. Oynanış ve senaryo hakkında zaten daha önceden bilgi verildiği için oyunda yer alacak kötülere devam edildi ve ortaya "Copperhead" adındaki suçlu çıktı. Çizgi romandakinden farklı bir karakter olan Copperhead, akrobatik bir kadın ve yakın dövüşte son derece usta. Pençelerini ve zehrini de dövüşürken kullanabiliyor, Batman'e bir hayli zorluk çıkarıyor. Copperhead'in o kadar fazla farklı hareketi varmış ki yapımcılar bu karakteri oluştururken üç farklı kişiden "motion capture" almışlar. Bunlardan bir tanesi dövüş ustasıyken, bir diğeri de Cirque du Soleil akrobatıymış. Copperhead'in hareketle-



rini yayımlanan fragmandan da izleyebileceğinizi hatırlatayım.

Copperhead'in ardından "Mad Hatter" adındaki bir kötü de ortaya çıktı. Gerçek adı Jervis Tetch olan bu adam, aynen Scarecrow gibi Batman'i farklı ortamlar oluşturarak avlamaya çalışacak, Batman, Alice Harikalar Diyarında'daki gibi ortamda hayatta kalmaya çalışacak. Bu iki yeni karakterin dışında Deathstroke'un, Joker'in, Penguin'in ve Bane'in de oyunda bulunacağını biliyorduk ve böylece toplam kötü adam sayısı altıya yükselmiş oldu.

Arkham Origins'le ilgili son haber de oyunu bitirdikten sonra ulaşabileceğiniz Worst Nightmare kostümü. Batman'in düşmanlarının akıllarında bırakmak istediği korku dolu yarası imajının bir yansıması olarak oyunda yer alacak olan kostüm, şeytansı bir görünüme sahip olacak ama Batman'e özel güçler sağlayıp sağlamayacağı konusunda bir bilgi yok.

Çıkışa doğru...

San Diego Comic-Con 2013 sonlanırken The Amazing Spider-Man 2 filminden de bilgiler geldi. İki pek bir şeye benzemeyen filmin ikinci bölümünde yine Emma Stone var, yine Andrew Garfield Örümcek Adam'ı canlandırıyor ve bu defa Jamie Foxx, Electro rolünde sahneye çıkıyor. Electro'ya Rhino'nun da eşlik edeceğini öğrendik, filmde iki tane birbirinden güçlü kötünün olmasından ötürü heyecan duyduk.

Süper kahraman filmlerindeki ve diğer süper kahraman yapımlarındaki enflasyonu resmen gözler önüne seren Comic-Con buluşmasının 2014 ayağında bol bol yeni nesil konsol oyunlarını göreceğimizi düşünmeden de kendimi alamadım. Eğer bu fuarda neler olup bittiğini daha da yakından takip etmek istiyorsanız, bir Google size yetecektir. ■





Dev robotların önlenemez gerileyişi

Seriye **Armored Core: Verdict Day** kurtarabilecek mi dersiniz?

Dev robotlarla en son hangi oyunda birlikte olduğumu hatırlamıyorum ama bu sayfalarda sayısız defa bahsettiğim üzere, Japonya'daki arcade salonlarından bir tanesinde, kocaman bir kabinde, daha da kocaman bir robotu kontrol etme şansım olmuştu ve çok eğlenmişim. O günden beridir de robotlara meraklıyım diyecektim ama baktım ki ezelden beri robotlara meraklıyım.

Zamanında Front Mission oyunlarını büyük bir inatla oynamaya çalışıp başarısız olmuşum, daha sonra MechWarrior'ları denedim ve hatta Mech Commander'da bile bir şeyler yapmaya çalıştığımı hatırlıyorum. Ben bu oyunlarla uğraşırken de Armored Core ya piyasadaydı ya da çıkmaya gayret ediyordu. Kendisiyle ilk defa PSOne zamanlarında tanışmışım ama oyunda bir gariplik vardı. Devasa robotlar güzel gözüktüyordu, savaşlar keyifli olmalıydı ama olmadı, olmadı. Armored Core hep zor bir oyun oldu; özellikle de kontroller açısından...

From Software, tam 19 tane Armored Core oyunu piyasaya sürdü ve 20. oyunu olan Verdict Day ile de seriyi yeniden canlandırmayı... Böyle bir şey yapsa From Software'ı göklere çıkarmak gerekirdi ama bu Uzak Doğu firmalarında bir yenilenme sorunu var. Size şunu peşinen söylemeliyim ki Verdict Day'i ancak ve ancak Armored Core hayranları sevecektir zira seriyle yeni tanışan oyuncular, Verdict Day'i de diğer Armored

Core oyunları gibi zor bulacaklar.

Oyunda bir senaryo bölümü bulunuyor elbette ki. Burada devasa robotların içerisinde çeşitli görevleri yapmaya çalışacağız ve hatta bunu yaparken oyunu online olarak anlaşmalı olarak da oynayabileceğiz. Bu elbette ki bir yere kadar sürecek ve ondan sonra ver elini multiplayer. Verdict Day tam anlamıyla bir multiplayer oyunu ve eğer bu oyunu online oynamayacaksanız, hiç satın almayın bile. Aynen Armored Core V'te olduğu gibi, olay üç tarafın dünya hâkimiyeti mücadelesinde dönüyor. Sezonlara bölünmüş oyunda, bir sezonda hangi tarafta olursanız, o tarafta kalıyor ve o taraf için savaşıyorsunuz. Armored Core V, 500.000'den az bir satışa ulaştığından ve pek de beğenilmediğinden ötürü, Armored Core V'te de bulunan aynı multiplayer deneyimi biraz tatsız bir hale gelmişti çünkü ortada oyuncu yoktu. Oyuncu olmayınca takım da kurulamıyordu ve aynı şey Verdict Day'de de olmasın diye yapımcılar UNAC sistemini oyuna ekliyor.

UNAC kısaca takımınıza gerçek oyuncular yerine yapay zekâ robotları ekleyebileceğiniz bir sistem. Bu sayede, üyesi olduğunuz tarafta o an yeterli oyuncu yoksa bile bir takım kurup savaşa girebiliyorsunuz. Üstelik yapay zekâyâ sahip olan bu robotların ne yapıp ne yapmayacağını da detaylı bir şekilde ayarlayabiliyor, savaş alanında onlara ekstra komutlar verebiliyorsunuz.

PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Verdict Day, fragmanına ve görsellerine bakınca çok heyecan verici bir oyun gibi duruyor ama oynanışta yine pek tatmin edici olmayacak sanıyorum ki. Yine de umalım da From Software hepimizi şaşırtсын ve oyun 2014'te piyasaya çıktığında hepimiz online arenada buluşalım. ■

Kontrol

Oyunun kontrol mekanizması hakkında da bazı bilgiler var. Kontroller karışık dedik ama aslında analog kolla robotumuzu yönlendiriyor, omuz tuşlarıyla ateş ediyor, analog kollardan birine basarak nişan moduna geçiyor, Kare ile hızlanıyor ve X ile de zıplıyoruz. Yakın dövüşte de robotlarımız aciz değil ve Verdict Day'e özel olarak robotların kolları devasa birer kılıca dönüşebiliyor. (Sonuçta Japon oyunu...) Bazı oyuncuların yakın dövüşü sevdiğini göz önünde bulundurursak, jet hızlandırıcılarını çalıştırıp yanınıza hızla gelen birçok oyuncu göreceğinizden emin olabilirsiniz.



Gölgelerin içinden...

Castlevania efsanesi Lords of Shadow 2 ile devam ediyor

Castlevania dediğiniz an benim aklıma Game Boy'daki Castlevania geliyor ve hemen ardından PSOne'daki Symphony of the Night ile güzel anların içerisinde buluyorum kendimi. Symphony of the Night'tan sonraysa hangi Castlevania oyununa göz attım, hangisini sevdim, pek hatırlamıyorum. Ta ki Lords of Shadow'a kadar...

Tabii ki Symphony of the Night özgürlükçü bir oyundu. Yeteneklerimiz el verdiğimiz haritanın istediğimiz yere gidebiliyorduk. Lords of Shadow ise düz bir oyundu. Hem düz, hem de biraz fazlasıyla God of War'u andırıyordu. Durum böyle olunca da eski Castlevania'cılar duruma isyan ettiler ama bilmiyorlardı ki Castlevania zaten ilk oyununda olabildiğince çizgisel bir oyundu. Yine de Konami oyuncuların isteklerini duymuş olacak ki Lords of Shadow 2'yi daha özgür bir oyun olarak tasarlıyor. Elbette ki yine haritada istediğimiz yere gidemeyeceğiz birçok engel yüzünden ama daha özgür bırakılacağımız da açıklanmış oldu.

Gabriel Belmont yine sahnede fakat kirli sakal

Çınar ağacı

Kalemizi işgal eden dev robottan bahsettim yazıda. Peki, bu yaratıktan nasıl kurtuluyoruz? Oyunun demosundan edindiğimiz izlenimler neticesinde, olay aynen God of War oyunlarındaki devasa yaratıklarla savaşa benziyor ya da belki biraz Shadow of Colossus'a benzetebiliriz durumu. Amacımız yaratığın tepesine çıkıp onu alaşağı etmek ve bunu yaparken elbette ki birtakım platform tarzı bölümlerden geçiyoruz. Bir film kamerasını andıran kamera açılarıyla olay daha da heyecanlı bir hale geliyor ve "istediğin tuşa bas ama zamanında bas" türü tuşa basma kısımlarını da başarıyla halledip soluğu canavarın tepesinde alıyoruz.

imajıyla daha farklı. Bir nedenden dolayı devasa bir robot ("Tılsım" adlı çizgi romandaki yürüyen eve benzeyen bir robot bu.), Gabriel'in şatosuna saldırıyor ve o da dışarı çıkıp neler olduğuna bakıyor, olaylar gelişiyor. Oyunun fragmanının bir kısmında ölümsüzlükten kurtulmak istediğini de anlıyoruz Gabriel'in ve belki de Lords of Shadow serisinin son oyunu olan bu oyunda, Gabriel isteğine kavuşacaktır...

Oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi özgür olmamızda bir diğeri de büyülerdeki değişim. İlk Lords of Shadow'da karanlık ve aydınlık büyüler vardı ve bunları istediğimiz düşmana karşı, istediğimiz şekilde kullanabiliyorduk. Yeni oyunda büyü olayı silahlarla birleşmiş durumda. "Void Sword" ve "Chaos Claws" adındaki silahlar büyü güçlerinin yanında, farklı hareketler yapmamıza da olanak tanıyacak. Burada Mastery System'den bahsetmek gerek çünkü bu yeni sistem de silahlarınızı ve hareketlerinizi bol bol kullanmanızı ön gören bir sistem. Şöyle ki eğer bir komboyu veya özel hareketi sıkça kullanırsanız, o hareket seviye atlayarak daha da güçlenecek. Aynı şekilde hangi silahı daha fazla kullanırsanız, o silahın özellikleri de daha hızlı gelişecek.

Oyunda farklı silahların olması elbette ki güzel ama büyülerin silahlarla birleşmiş olması ve bazı silahların, bazı düşman tiplerine karşı daha iyi çalışması, DmC'deki sıkıntıyı da ortaya çıkaracağına benziyor. Hatırlarsanız DmC'de renk kodlarına göre düşmanlarımız ve bunlara karşı belirli bir silahı kullanmamız gerekiyordu. Bu zorlama iş bana biraz sıkıntılı geliyor çünkü bir düşmanı, bir silahla öldürmeye zorlamak oyun keyfini de baltalıyor.

Yaralanan Gabriel'in yeniden sağlığını toparlaması için yapması gereken de -her vampirin yaptığı

gibi- düşmanlarının kanını içmek. Bir düşmanınızı yeterli seviyede patakladıktan sonra olduğu yerde yanıp sönmeye başlıyor ve daha sonra tek tuşla onun kanını içerek sağlığını toparlıyorsunuz.

Bir klasik olacağını düşünmesem de zevkle oynanabilecek bir oyun olacak Lords of Shadow 2. Castlevania ile tanışmak isteyenler de ilk önce ilk oyunu oynamalı, ardından sonra bu oyuna göz atmalı ki hikâyeyi daha iyi takip edebilsinler... ■





Sinirli Jedi'lar!

İlkinin sonu gelmeden, Angry Birds Star Wars'un devamı yolda

i OS platformunda, şimdiye kadar en çok indirilen oyunun hangisi olduğunu tahmin edersiniz? Lider elbette ki bir dönemi kasıp kavuran Angry Birds'ten başkası değil. Ben bu oyunu çıktığı dönemde de tutmadım, sonra da tutmadım, uzaya çıktı, oynamadım, işin içine Star Wars bile karıştı, yine de ilgimi çekmedi. Bende bir sorun olabilir tabii ki ama benim gibi birileri vardır aranızda diye düşünüyorum. (Yok mudur?)

Var veya yok, geçtiğimiz aylarda mobil cihazlara çıkan Angry Birds Star Wars da iyi iş yapmışa benziyor ki 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı'nda bu oyunu PC, PS3, Xbox 360, Wii U, PS Vita ve 3DS platformlarımızda da oynayabileceğiz. (Oyunların A.B.D.'de Salı günleri piyasaya sürüldüğünü biliyor muydunuz? Ayrıca 29 Ekim Salı'ya denk geliyorsa Pazartesi'yi de izin alıp bir tatil...) Mobil cihazlardaki Angry Birds'ü bir yere kadar anlıyorum da olay ekranın başında oturup Angry

Birds oynamaya gelince benim kafam almıyor.

Angry Birds Star Wars'un yanında, Angry Birds Star Wars II'nin de yapım aşamasında olduğu Rovio tarafından açıklandı. İlk üçlemeyi konu alacak olan oyunda Jar-Jar, Qui-Gon Jinn, Ewan MacGregor zamanı Obi-Wan Kenobi ve Darth Maul yer alacak. Darth Maul'un iki taraflı ışın kılıcı olacak ve Mace Windu da dönen bir mor ışın kılıcına sahip olacak. Angry Birds Star Wars II ile birlikte "Telepods" adındaki Skylanders tarzı figürler de piyasaya sürülecek. Star Wars karakterlerinden oluşacak olan bu figürlerin arka kısmını, oyunu oynadığımız cihazın kamerasına tuttuğumuzda o karakter oyuna dijital formatta katılacak ve onu kullanabileceğiz. Geçtiğimiz günlerde de anlaşıldı ki bu figürlerin arkasında minik birer QR kodu bulunuyor ve bir büyüteç onları büyütüyor, kamera da kodu görebiliyor. Tabii ki bildiğiniz QR kodları kullanıldığı için bu kodları kopyalayıp figürlere para ödemedi

kullanmak da mümkün olacak ve bunu herkesin yapacağından da eminim açıkçası.

19 Eylül'de iPhone ve iPad için piyasaya sürülecek olan Angry Birds Star Wars II'nin Android'e ne zaman geleceği konusunda bir bilgi verilmedi, benim de çok umurumda olmadı... ■



Özel gruba, özel hediye

One Direction: This Is Us filmine özel dergi, Blue Jean'de...

Gelin önce One Direction'ı tanıyalım. Zayn Malik, Louis Tomlinson, Harry Styles, Liam Payne ve Niall Horan dördlünün üyelerini oluşturduğu bu grup İngiltere'den fırlayıp gelmiştir. İngiltere'de yayınlanan bir yarışma programı olan The X Factor'ın yedinci sezonunu üçüncülükle tamamladıktan sonra grup, Syco Music'le anlaşarak ilk kayıtlarını yapmıştır. İlk single'ları What Makes You Beautiful, 11 Eylül 2011 tarihinde piyasaya sürülmüş ve İngiltere müzik listelerinde anında birinci sıraya yükselmiştir. İkinci single'ları olan Gotta Be You'dan sonra ilk albümleri Up All Night müzik marketlerde ve dijital platformlarda yerini almış ve büyük beğeni toplamıştır.

İşte son yılların bu en büyük boyband'ı olan, çıkardıkları albümler milyonlarca satan, çıktıkları turneler kapalı gişe gerçekleşen, YouTube'da izlenme, sosyal medyada takip edilme rekorları kıran İngiliz beşli One Direction'ın ilk sinema filmi

This Is Us, 30 Ağustos'ta Warner Bros. dağıtımıyla Türkiye'de üç boyutlu olarak vizyona giriyor.

Türkiye'nin en köklü gençlik ve müzik dergisi Blue Jean ise Ağustos 2013 sayısında okuyucularına bu filme özel, 68 sayfalık bir ek dergi hediye ediyor. Şimdiden efsane olarak anılmaya başlayan One Direction'ın filminden özel karelerinin yer alacağı bu dergide film hakkında makaleler, grubun dünden bugüne kapsamlı hikâyesi, grup elemanlarının her birinin ayrı ayrı profil incelemeleri, bugüne kadar verdikleri röportajlardan unutulmaz inciler, grubun albüm / video detayları ve ödüllü One Direction testi gibi birçok konu yer alıyor.

Blue Jean dergisinin okuyucularına hediyesi olan One Direction: This Is Us dergisi ayrıca filmin ön gösterimine davetiye kazanma şansı da sunuyor! İnternet üzerinden yapılacak olan bu ön gösterim yarışmasının detayları One Direction: This Is Us dergisinde yer alıyor. One Direction hayranları Blue Jean'in Ağustos sayısını kaçırmamalılar! ■

Teknolojik Ninja'nın dönüşü

Strider'ı özleyenler beri gelsin

Düşündüm, düşündüm ve sanıyorum ki ben Strider'ı oynamadım. Oynadıysam bile çok kısa süre oynamış olmalıyım. Onu başka oyunlarda görmekten bayağı aşına oldum kendisine ama yıllar yıllar önce çıkan ilk Strider'ı tecrübe etmediğimi düşünmekteyim. Kırmızı fularlı, mor ile mavi arası bir kıyafet giyen, hızlı, atik ve bir o kadar da hırslı bir karakter barındırır Strider. Bu karakterin adı da Hiryu'dan başkası değildir. (Strider Hiryu tam adı.) Hiryu'nun neden etrafta koşup birilerine kılıç salladığını hatırlamıyorum ve yeni oyunda neden bunu yapacağını da bilmiyorum ama kahramanımız, bir şekilde savaşmak zorunda ve onu savaştıracak olan kişi de biziz!

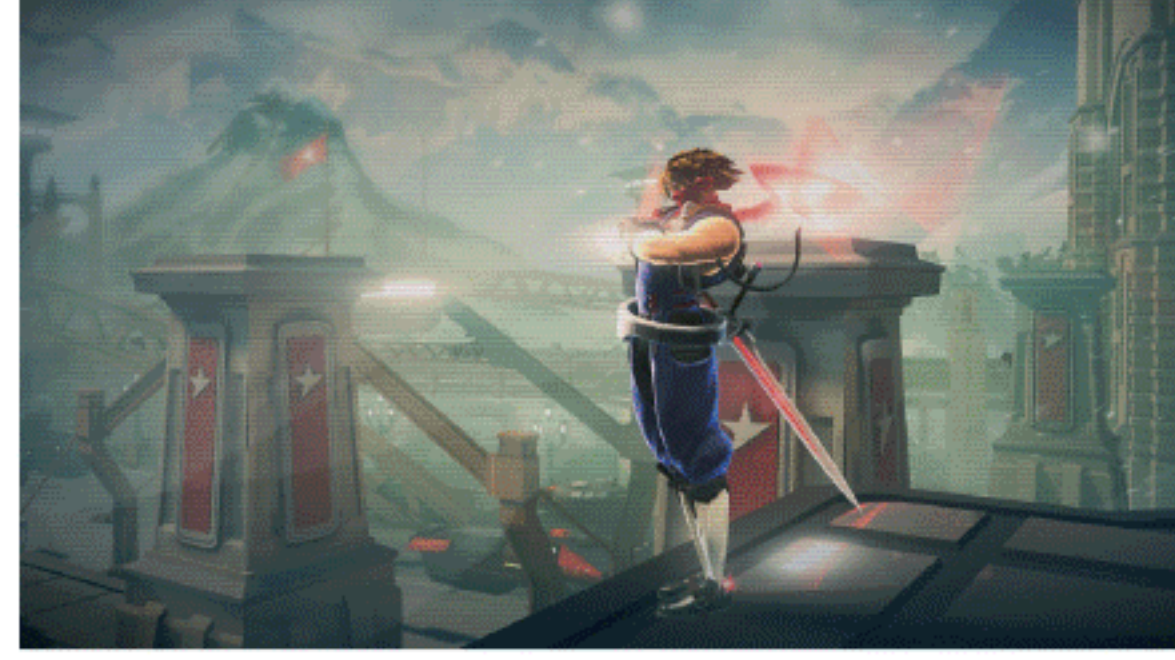
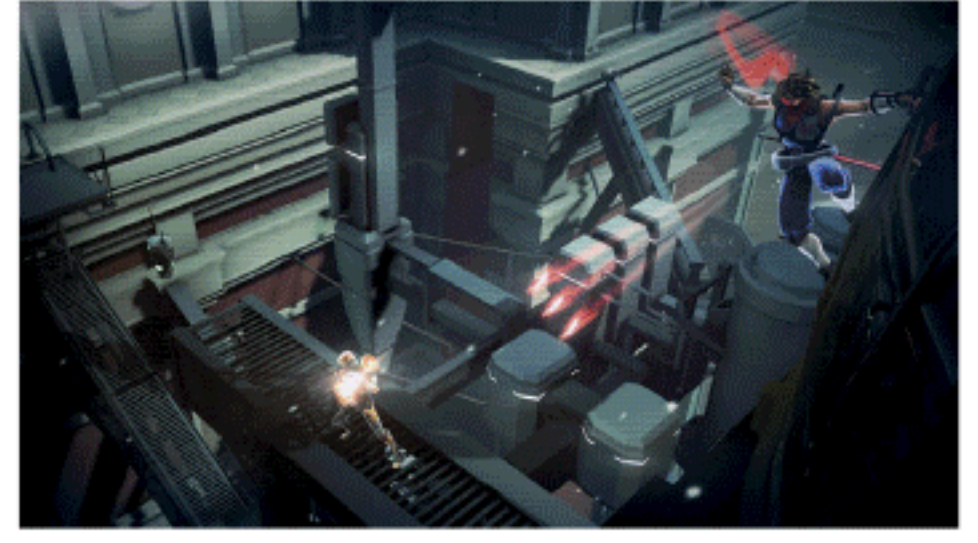
Eski iki boyutlu platform oyununu yepyeni grafikler, yepyeni bir oynanış ve yine yepyeni ortamlar ile buluşturan Capcom, yeni Strider'da kaliteden ödün



vermemiş, şahane bir iş çıkmış ortaya. Grafikler çok ama çok iyi. Efektler direkt olarak Capcom kalitesinde ve oynanış da geçmişe sadık kalmış gibi duruyor. Hiryu bolca koşuyor, koşarken kılıcını sallayıp basit düşmanlarını tek vuruşta uçuruyor, zıplıyor, tutunuyor, kendini yukarı çekiyor ve bu böyle sürüp gidiyor.

Yeni oyunda Hiryu, sahip olduğu kılıca birçok yeni güç de sağlayabiliyor ve silahını değiştirdikçe, sahip olduğu eşarbin rengi de değişiyor. Mesela oyunun hemen başlarında silahına, "düşmanlarını ateşe verme" gücü ekleniyor. Tabii ki bu vakte kadar tüm düşmanlarını tek vuruşta öldürdüğü için bu gücün ne işe yarayacağını pek anlayamıyoruz. Ne var ki bir süre sonra kolayına ölmeyen ve çok daha akrobatik hareketler yapan birtakım düşmanlar çıkıyor karşısına ve onları ateşe verip yavaş yavaş sağlıklarından olmalarını sağlıyor. Bu özelliğin dışında, düşman ateşini geri yollayan bir güçlendirme ve tuşa basılı tutup bıraktığımızda daha güçlü bir saldırı yapmamıza yarayan bir eklenti de geliyor silahımıza. Açıklananlara göre de oyunda birçok farklı güç bulunacak ve Metroid tarzı bir haritaya sahip olan oyunda, geriye dönüp bu eklerden daha fazlasını bulabilecek ve bu parçalar sayesinde gelen özelliklerle daha önce ulaşamayacak yerlere ulaşabileceğiz.

PC, PS3, PS4, Xbox 360 ve Xbox One için hazırlanmakta olan Strider'ın ne zaman piyasada olacağı belli değil ama oynamaya geçecek bir oyun olacağı kesin. ■



Super, Incredible, Magnificent, Ultra!

Yeni bir Street Fighter IV'e hazır mısınız?

Tekken Tag Tournament 2 oynamaktan, diğer dövüş oyunlarının tamamını unuttum. Oynamaya çalışsam da zaten Tekken hareketlerini yapmaya çalışıyorum, garip bir görüntü çıkıyor ortaya. Ne var ki Capcom, Street Fighter IV damarımı buldu ve oraya iki eliyle birlikte bastırıldı. Super Street Fighter IV, Super Street Fighter IV: Arcade Edition derken, Capcom geçtiğimiz ay Ultra Street Fighter IV'ü duyurdu.

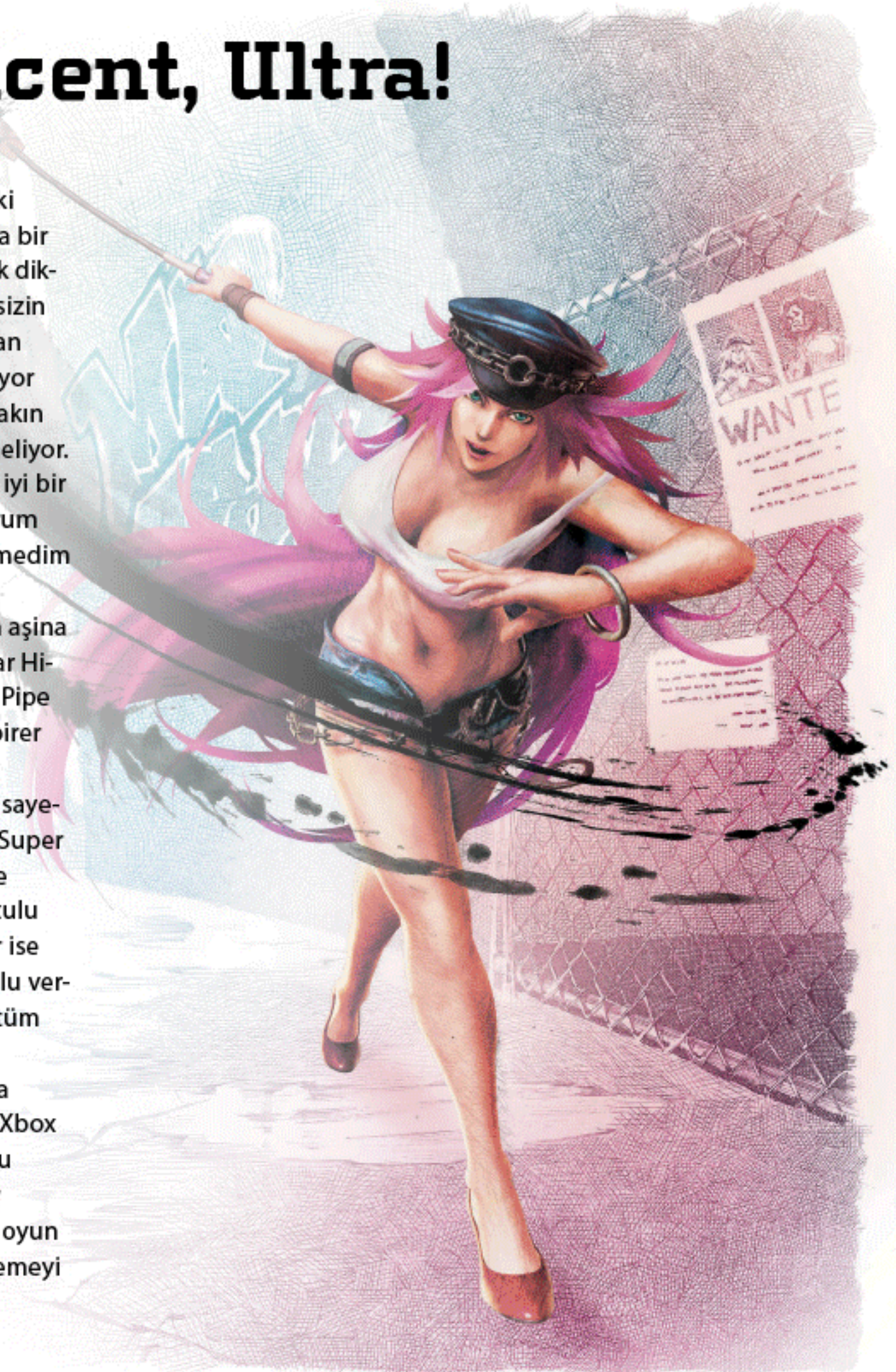
Yeni oyunda beş tane yeni karakter bulunuyor ve bunları Street Fighter X Tekken sahipleri zaten tanıyor. Final Fight'tan Street Fighter'a gelen Hugo'nun, Poison'ın ve Rolento'nun yanında, ilk defa Street Fighter III: Third Strike'da karşılaştığımız, capoeira ile başka tür bir dövüş sporunu karıştırarak dövüşen Elena, Ultra Street Fighter IV'te buluşuyor. Beşinci karakterin yepyeni ve daha önce hiç görmediğimiz bir karakter olacağı söyleniyor. Bu beş eklentiyle birlikte de oyundaki

karakter sayısı 44'ü buluyor. Hugo, oyundaki en büyük karakter olacağı benziyor. Devasa bir karakter olan Hugo'ya karşı dövüşürken çok dikkatli olmamız gerekecek zira bir yumruğu, sizin üç yumruğunuza bedel. Rolento duvarlardan sekip yine bombalarını bırakacak gibi duruyor ve kadın olduğuna sandığımız Poison ise yakın dövüşte uzmanlaşmış oynanışıyla birlikte geliyor. Elena da aynı şekilde yakın dövüşte bayağı iyi bir performans sergileyecektir diye düşünüyorum zira Street Fighter X Tekken'de az dayak yemedim kendisinden.

Yine Street Fighter X Tekken sahiplerinin aşına olacağı birçok bölüm; Pitstop 109, Mad Gear Hideout, Cosmic Elevator, Blast Furnace, Half Pipe ve Jurassic Era Research Facility de oyuna birer dövüş arenasını ekleniyor.

Oyunun fanatiklerinden gelen yorumlar sayesinde daha da dengeli hale getirilen oyun, Super Street Fighter IV: Arcade Edition sahiplerine dijital olarak 15\$'dan sunulacak. Oyunu kutulu almak isteyenler ve almak zorunda kalanlar ise 40\$'ı gözden çıkaracak. Yalnız oyunun kutulu versiyonundan, neredeyse 50\$ değerinde kostüm paketi çıktığını da belirtmek gerekiyor.

Sanıyorum ki Street Fighter IV'e bir başka versiyon daha gelmeyecektir yalnız PS4 ve Xbox One çıktığında, orada hangi dövüş oyununu oynayacağımız konusunda Capcom'dan bir açıklama da beklemiyor değilim. (Bu arada oyun 2014'ün ilk aylarında piyasada olacak, söylemeyi unuttuyordum az daha.) ■





Biraz parkour, biraz hedef çalışması

Sunset Overdrive, "hareket berekettir" diyor

E 3 2013'te tanıtımı yapılan ve ardından yeni haberleri paylaşılan, ilginç bir oyun bulunmakta ve adı da Sunset Overdrive'dan başkası değil. Özellikle Ratchet & Clank ile adından bahsettiren Insomniac Games (Sucker Punch, Naughty Dog ve bir de bu firmayı sürekli birbirine karıştırdığımızı itiraf edeceğim.) Xbox One'a özel bir oyun yaratmak için kolları sıvadı ve Sunset Overdrive üzerinde çalışmaya başladı. Firmadan gelen açıklamaya göre oyun henüz yapım aşamasının çok başlarında ama yine de şimdiden heyecan verici bir oyun olma yolunda ilerliyor.

Multiplayer kısmı daha ağır basacak olan

oyunun tek kişilik bir senaryo kısmı olacağı da belirtiliyor. Oyunda amacımız, bir karakter seçip onunla çeşitli görevler yapmak, oyunu multiplayer oynuyorsak başka rakiplerle mücadele etmek ve dünyada neden bulunduğunu henüz anlayamadığımız yaratıklarla baş etmeye çalışmak. Bir FPS olarak düşünülen oyun Borderlands 2'ye ve Brink'e benzetiliyor ama oyunun fragmanından anladığımız kadarıyla daha çok Team Fortress 2 havası bulunmakta. Battlefield ve Call of Duty gibi oyunlardan daha az ciddi olacak olan oyun, hız anlamında da bu oyunlardan çok daha hızlı bir oynanışa sahip olacak. Hele ki fragmandaki gibi duvarlarda koşup elektrik teli benzeri tellerden, BioShock Infinite

misali kayabilirsek, kimsenin kimseyi kolayına vura-bileceğini düşünmüyorum ama bu baş döndürücü hızın da çok ayrı bir zevk vereceğinden eminim.

Tek kişilik oyun modunu hiç internete bağlanmadan oynayabileceğimizi söylüyor yapımcılar ama böyle yaparsak oyunun güncellemelerini kaçıracağız ki bu güncellemeler, Sunset Overdrive'ın fark yaratan bir özelliği olacak. Sürekli yapılacak olan güncellemeler sayesinde farklı silahlar, görevler ve challenge'lar sunulacak, oyuncular da oyunun başından kolayına kalkamayacak.

Henüz ne zaman piyasaya çıkacağı belli olmayan oyun, Xbox One'a özel oyunlar arasında gayet ilgi çekici bir yere sahip. ■

Türkler uzayın derinliklerinde

Karanlık ve umutsuzluk, **Dark Raid**'de sizi bekliyor...

Vector Games'i duydunuz mu? Türkiye'de ikamet eden ve Türklerden oluşan bir oyun firması. Geçtiğimiz ay da keşfettik ki kendileri "Dark Raid" adında bir FPS üzerinde çalışıyor. O FPS ki uzayın derinliklerindeki "SWAN" adındaki bir uzay gemisinde geçsin...

Karanlık atmosferiyle dikkat çeken oyunla ilgili elimize ulaşan dokümanlardan ve görsellerden anladığımız üzere yapımcılar oyun üzerinde bayağı büyük bir emek sarf etmekte. Zaten bu emeğin nasıl iyi şekillendiğini de oyunun fragmanını izledikten sonra rahatlıkla anlayabiliyorsunuz.

"Gelecekte geçen bir aksiyon FPS oyunu" olarak nitelendirdikleri oyunlarının çalışmalarına 2012 yılında başlayan yapımcılar, oyunun hem tek kişilik modunun, hem de multiplayer modlarının olacağını belirtiyor ve ekliyorlar: "Hedefimiz oyunu bu yıl içerisinde çıkarabilmek."

Oyunda ana karakterimiz "Muddy" adında, insansı bir robot. Oyunun tasarımı yapılırken de eski tarz FPS oyunları, modern FPS'lerin bazı eğlenceli ve dinamik öğelerini harmanlamaya uğraşmış Vector Games. Böylece yaşı nispeten büyük olan oyuncuların birçok hatırasını canlandırabilmesi sağlanmış, FPS'lere yeni giriş yapanların da en yüksek seviyede eğlenmesi hedeflenmiş.

Elbette ki oyunda birçok düşman çeşidi olacaktır ama şu anlık "Marine" ve "Scout" adında iki düşman ka-

rakteri açıklanmış durumda. Zırhlar içinde ve tasarımları gayet şık olan bu düşmanların yanında, içinde bulunduğumuz ortamdaki engeller de yolumuza engel teşkil edecek. Borulardan sızan gazın neticesinde oluşan alevler, patlamalar ve yüksek platformlar, düşmanlarımızla birlikte önümüzde engel oluşturacağına benziyor.

Gayet kaliteli grafiklere sahip olan oyunun hangi oyun motoruyla çalıştığını henüz bilmiyoruz ama olan biten şu an için çok şık gözüküyor. Oyun hakkın-

da daha fazla bilgi almak için www.darkraid.com adresini önerirdim aslında ama bu satırları yazarken sitede henüz bir hareket yoktu. Onun yerine firmanın Facebook sayfasına www.facebook.com/vectorgames adresinden, Dark Raid Facebook sayfasına ise www.facebook.com/DarkRaidTurkiye adresinden ulaşabilirsiniz. Oyunda emeği geçen herkesi tebrik ediyor, oyunun oynanabilir bir demosunu da sabırsızlıkla beklediğimizi bildiriyorum. ■



Tarım mı, yarış mı?

Hırs ve rekabet, **Ailem İçin**'de...

1 6 Ağustos'ta sinemalara hoş bir film geliyor. Orijinal ismi At Any Price olan filmin Türkiye'deki adı Ailem İçin olarak çevrilmiş. Filmin konusu hem duygusal, hem düşündürücü, hem de heyecanlı. Oturun koltuğunuza, konuyu şöyle bir derleyip toparlayalım sizlere.

Modern tarımın rekabet dolu ortamında, Henry Whipple (Dennis Quaid; Any Given Sunday, The Day After Tomorrow, Traffic) imparatorluğunu güçlendirirken oğlu Dean'ın de (Zac Efron; High School Musical, The Lucky One) kendisine yardım etmesini ister ancak Dean'ın gelecek planları çok daha farklıdır; profesyonel bir araba yarışçısı olmak tek hayalidir. Çiftlik hakkında soruşturma açıldığında baba - oğul kendilerini hiç beklemedikleri bir krizin içinde bulacaklardır.

Whipple çiftliği, üç nesildir Iowa'da bir numaralı çiftliktir. Henry Whipple, tarım imparatorluğunu büyütme başka bir şey düşünmüyorken, karısı Irene de (Kim Dickens; The Blind Side, Thank You for Smoking) rahat ve lüks bir çiftlik hayatı için gerekli ortamı yaratmaya çalışmaktadır. İki kardeş olan Grant (Patrick Stevens) ve Dean (Zac Efron) ise birbirlerinden çok farklıdır. Grant, eyalette tanınmış ve başarılı bir futbol oyuncusu ve babası tarafından hep desteklenen bir çocuk olarak büyütülmüşken, Dean araba yarışçısı olma hayalleriyle yaşamış ve hep ikinci plana atılarak

büyütülmüştür. El üstünde tutulan Grant, dünyayı gezmek için evi terk ettiğinde, Henry'nin hırslarıyla başa çıkmak için Dean tek başına kalmıştır. ARCA ve NASCAR gibi yarışlarda kendini göstermeyi planlayan Dean, çok geçmeden aile işini yapmak zorunda olduğu gerçeğiyle yüzleşecektir. Kısacası, Ailem İçin; hırs, rekabet ve komplo içinde bir ailenin birbirine kenetlenip ayakta kalma çabasının anlatıldığı bir film.

Yönetmen Ramin Bahrani'ye göre çiftçilerle yaptığı görüşmeler sonucu ortaya birçok gerçek hikâye çıkmış ve bu karmaşık duyguların hepsini içinde barındırıyor. Goodbye Solo (2008), Chop Shop (2007), Man Push Cart (2005) gibi filmlerden sonra Ramin

Bahrani, yeni uzun metrajı Ailem İçin'de geniş bir saha araştırması yapıp gerçeğe dayalı bir hikâye ortaya çıkarmış. Bahrani, çiftçilerin Müşteri Minnet Günü kutladığını öğrendiğinde, hikâyesi için bunun iyi bir çıkış noktasına olacağına karar vermiş ve hatta sadece bu kutlamaları yakından seyredebilmek için bile bir sürü yolculuk yapmış.

Yaz aylarında iyi gidecek bir film Ailem İçin; aklınızda bulunsun... ■



20.000 cepte...

Monochroma için 60.000 daha ne ki?

Ş u yazıyı tuşladığım 24 Temmuz tarihinde, Monochroma'nın Kickstarter sayfasında, kasada 20.000 Dolar gözüküyor. Toplamda 80.000 Dolar destek isteyen oyuna 5.000 Dolar veya daha fazlasını ödeyen henüz olmamış. Toplamda 10 tane 5.000 Dolarlık hediye bulunuyor üstelik ki ben olsam kaçırmazdım. Param olsa gerçekten vereceğim bakın, yalan dolanla işim olmaz çünkü bu parayı verince Monochroma partilerinden mi çıkıyorum, sadece bende olacak olan sanatsal çalışmalara mı ulaşmıyorum, yoksa bir maden arabasına mı binmiyorum... Tabii ki daha gerçekçi olmak isterseniz, oyuna en az 5 Dolarlık destek vererek direkt olarak oyunun dijital bir kopyasına da kavuşabilir ve oyunun gerçekleşmesi için bir adım da atmış olabilirsiniz. 15, 20, 25, 35 Dolar diye giden destek seçeneklerinin her birinde o kadar güzel hediyeler var ki zaten, oyun çıktığında bunlara sahip olduğunuz için çok mutlu olacağınızdan emin olabilirsiniz zira Monochroma, çok iyi bir oyun olacak.

Geçen ay bu sayfalarda genişçe kendisinden bahsetmiştik oyunun ama hatırlamayanlar veya

kaçıranlar için bir özet daha geçelim. Tamamıyla Türk yapımı olan ve Nowhere Studios tarafından hazırlanan oyun, biraz Limbo'dan, biraz ICO'dan esinlenerek hazırlanmış, mükemmel bir görselliğe sahip, son derece tarz bir oyun. Sırtımızda taşımak zorunda olduğumuz kardeşimizle engelleri aşmaya çalışıyor ve onu ışığa bırakıp (Karanlıktan korkuyor kendisi.) engelleri ortada kaldırdıktan sonra yeniden onunla birlikte ilerlemeye devam ediyoruz. Oyun elbette ki birçok bulmacaya sahip ve tüm bunları Gevende'nin müziklerinin eşliğinde çözmeye çalışmak ve siyah - beyaz grafiklerle birlikte gelen atmosfer eşliğinde oyunda başarılı olmaya uğraşmak, çok keyifli olacağına benziyor.

Oyunun Kickstarter sayfasına www.tinyurl.com/pup7yk4 adresinden ulaşabileceğinizi belirteyim. Ayrıca oyunun demosu ve fragmanı da LEVEL DVD'sinde yer alıyor; onları da mutlaka gözden geçirin. Umuyorum ki oyun hızla beklediği desteği yakalar ve hatta bundan çok daha fazlasına ulaşır ve biz de Türklerin elinden çıkmış, sanatsal değeri de yüksek bir oyunun gerçekleştiğini dünya gözüyle görmüş oluruz... ■



Son Dakika!

- Çok kendinden bahsettirmeyen ama bir yandan da beğenilen Tomb Raider'ın devamının bir çizgi roman olarak 2014'te Dark Horse Comics'ten çıkacağı açıklandı. Belki bizdeki yayınevlerinden biri de Türkçeye çevirir!

- Xbox One'in otomatik olarak oyunlarımızın son beş dakikasını kayıt edeceği açıklandı. PS4'te ise bu rakam yedi dakika. Bu kaydı daha sonra hızlı bir şekilde düzenlemek, ses ve yazı eklemek de mümkün olacak, YouTube sunucuları çökecek.

- PS3'e özel bir oyun geliyor: Ace Combat Infinity. Dünyada büyük bir meteor kraterleri açılmasına neden olan bir felaketten sonra gelişen olayları konu alan oyun bir ihtimal Tekken Revolution gibi bedava oynanan bir oyun olabilir.

- Tom Clancy's The Division, 2014'ün sonlarında piyasada olacak. Bekle şimdi kolaysa...

- PS4, PS3'ün kablosuz headset'lerini destekleyecek.

- LEGO oyunlarının yaratıcısı TT Games'in hangi oyunun üzerinde çalıştığını duyunca çok şaşıracaksınız: LEGO Movie. Bir oyuncak film oluyor, sonra da dijital bir oyuna dönüşüyor... LEGO Movie oyunu aklınıza gelen her türlü sisteme gelecek yıl gelmiş olacak.

- Diablo III, 3 Eylül'de PS3'e ve Xbox 360'a geliyor ama oyunun yeni nesil konsollara hazırlanması için biraz daha zaman geçmesi gerekiyor ve o da 2014'ün ortalarını bile bulabilir.

- Noel'de piyasada olması beklenen yeni Ratchet & Clank oyununun ismi Into the Nexus olarak belirlendi. Oyun hem kutulu, hem de dijital olarak satışa sunulacak ve içeriğinde Dead Space esintileri barındıracak.

- PS4'te bir oyunu dijital olarak indirirseniz, herhangi başka bir PS4'te PSN hesabınıza bağlanıp oyunlarınıza ulaşabileceksiniz. Üstelik oyunu indirmeye başladıktan bir süre sonra, oyun arka planda inmeye devam ederken oyunu oynamaya da başlayabileceksiniz.

- Borderlands'in yaratıcısı Gearbox Software yeni nesil konsollar için, yepyeni bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. (Borderlands 3 değil.)

- Xbox One'da 25 haneli Xbox LIVE kodlarını elle girmek zorunda kalmayacağımız, QR kodlarını yeni Kinect'e okutarak bu kodları otomatik tanıtacağımız açıklandı ve bayram ettik.



Sonu gelmeyen bir macera

Borderlands 2'ye iki yeni paket daha geliyor!

Borderlands 2'nin son DLC'si Tiny Tina's Assault on Dragon Keep'i satın aldınız mı? Almadıysanız ve Borderlands 2'ye geri dönüş yapmak için bir bahane arıyorsanız, bundan daha iyi bir fırsat bulamazsınız. Season Pass'in son üyesi olan bu DLC'nin yanında iki yeni DLC daha geliyor. Bunlardan bir tanesi Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2: Digistruct Peak Challenge. (Aklında tutabilene 10 altın!) Bu pakette yepyeni bir harita ve süper güçlü yaratıklara karşı savaşabileceğiniz bir mod bulunuyor. Karakterinizi 11 seviye daha artırarak 72.

seviyeye kadar geliştirmenize olanak tanıyan bu paketle karakterinizi daha da güçlü bir hale getirebileceksiniz.

Diğer paketteyse ilk Borderlands'deki T.K. Baha karakteri yer alıyor. Headhunter paketinin bir ögesi olan bu karakterin yanında birçok görev, Jacques O'Lantern ile boss savaşı ve Cadılar bayramı teması bulunacak. Zaten bu paket de Cadılar Bayramı'nda satışa çıkacak. Vault Hunter Upgrade 2 paketi 5 Dolar'dan satışa sunulacak ama diğer paketin fiyatı henüz kesinleştirilmedi. Bu iki paketten sonra Borderlands 2'ye kolay kolay bir DLC geleceğini de düşünmüyoruz... ■

Ouya'nın bir numarası PC'de

Dört arkadaşı birbirine düşüren şaheser, TowerFall!

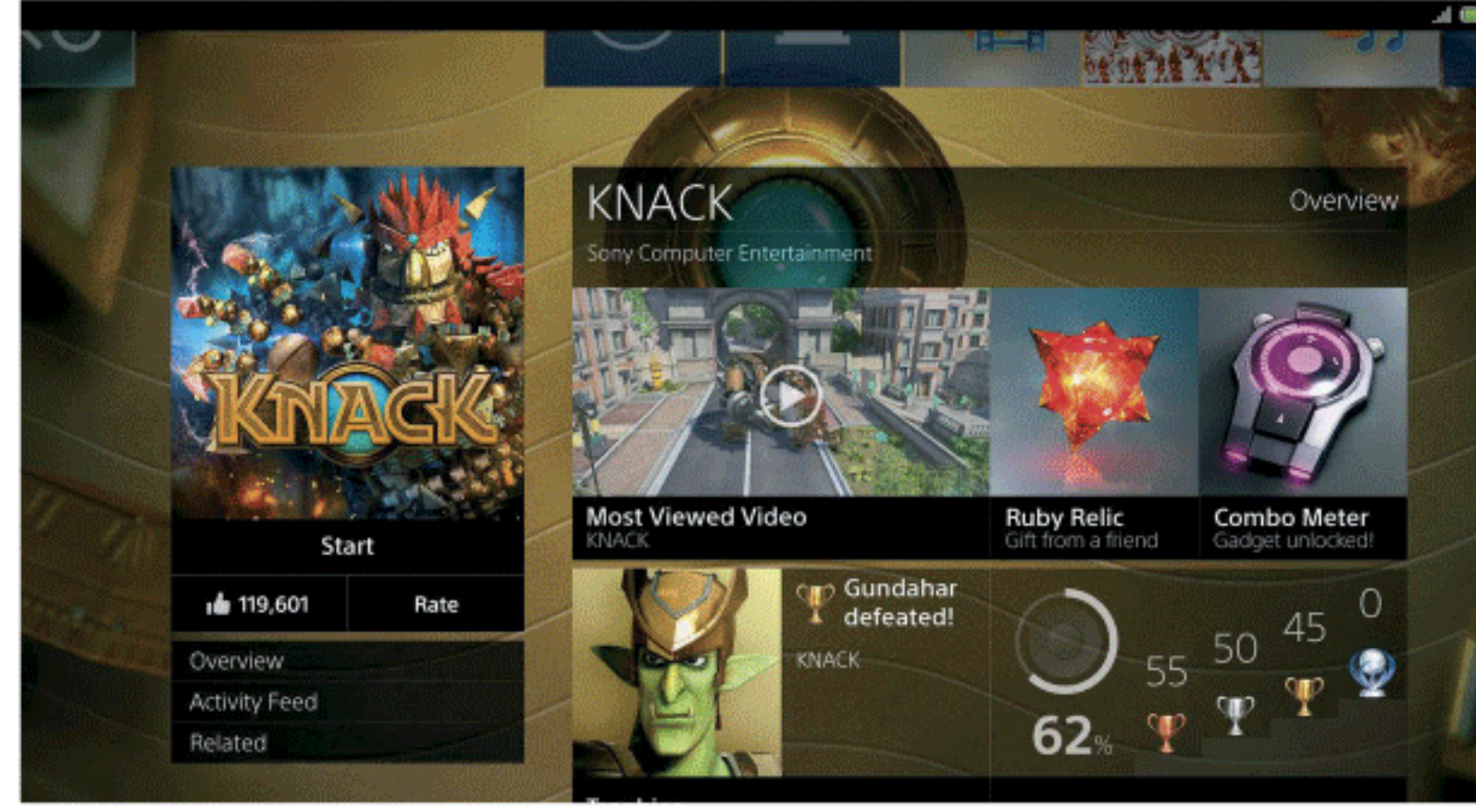
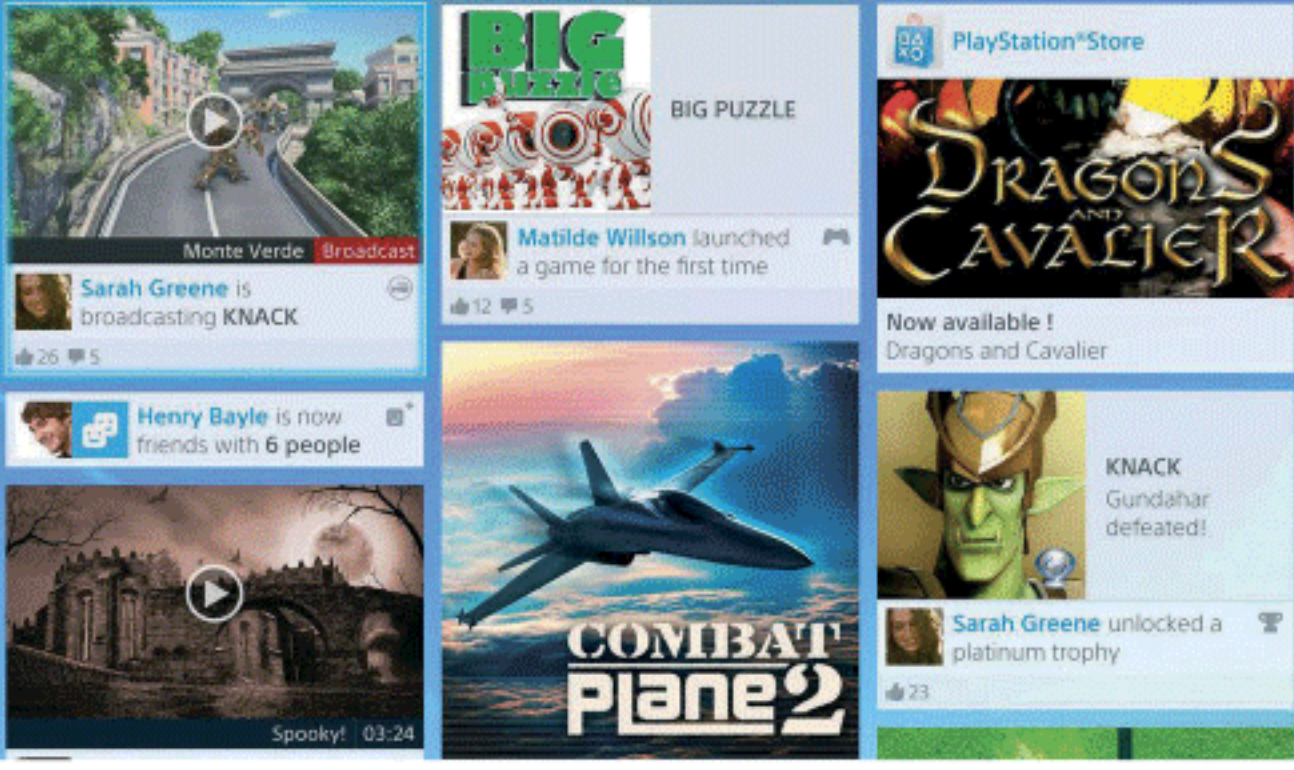
Android ve sisteme özel oyunları çalıştırma yeteneği bulunan Ouya konsolu piyasaya çıktı eğer takip etmediyseniz. Konsol ülkemize gelecek mi, bilmiyoruz ama sistemin en iddialı oyunu TowerFall'u şu an tüm Ouya sahipleri ayıla bayıla oynuyor.

Retro bir oyun olan TowerFall, en az iki, en fazla dört kişinin bir alanda birbirlerine karşı savaşını konu alıyor. Oyun iki boyutlu, pikseller kafam kadar ama insanlar eğleniyor mu, eğleniyor. Savaş alanı tek bir ekrandan oluştuğu için kimin nerede olduğu hemen gözüküyor ve oyuncuların birbir-

lerine karşı tek silahı, sahip oldukları yaylar. Tabii ki haritada kazandıkları paralarla daha iyi oklar alabiliyorlar. Keza yine savaş alanındaki güçlendiricileri kaparak rakiplerine karşı üstün konuma geçebiliyorsunuz. Oyunda hem refleksleriniz, hem de stratejiniz önemli zira haritayı iyi tanımak, tuzakların yerini bilmek de avantaj sağlıyor.

TowerFall'un PC versiyonunun önümüzdeki birkaç ay içerisinde, daha fazla içerikle birlikte tamamlanması bekleniyor. Oyun Ouya'da 15 Dolarlık bir satış fiyatına sahip ve PC versiyonu da ekstra içeriğin boyutuna göre ya 15 ya da 20 Dolar'dan satışa çıkacak. ■





Kutu kutu pense

PS4'ün arayüzü ortaya çıktı

Halen çok da teknolojiden uzak gözükmeyen bir arayüze sahip olan PS3'ün arayüzü maalesef sosyal ağlardan ve diğer sosyal ortamlardan pek uzak. PS4 ise -biraz Windows 8 ve Xbox 360 formatında bir yaklaşımla- arayüzünü tamamıyla bir sosyal paylaşım ağına dönüştürüyor. İlk bakışta yan yana gelen kutulardan oluştuğunu gördüğümüz arayüzde direkt olarak arkadaşlarımızın aktivitelerini takip etme olanağı buluyoruz. Bir arkadaşımız, bir oyunu ilk defa mı oynamış? Yepyeni bir trophy mi kazanmış? Bir oyundan video görüntüsü alıp bunu mu paylaşmış? Ne ararsanız, ana sayfada görebileceksiniz. Sahip olduğunuz bir oyunun bilgilerine girdiğinizde de bu oyundaki başarılarınız, oyunu hangi oranda tamamladığınız, kazandığınız

trophy'ler ve diğer aktiviteleriniz anında ekranda görüntülenecek. Bunun üzerine başka arkadaşlarınızın bu oyundaki başarılarına da hızlıca göz atabileceksiniz.

Sistemdeki mesajlaşma işi de yine yeni nesil mesajlaşma sistemlerinden esinlenmiş benziyor. Arkadaşlarınızla olan yazışmalarınız birer konuşma kutucuğuyla belirtiliyor ve alt alta diziliyor. Bir konuşmaya istediğiniz kadar arkadaşınızı davet edip küçük çaplı bir sohbet odası oluşturabilmek de mümkün.

Yeni nesil konsolların en büyük özelliklerinden bir tanesi olan video paylaşımı da yine kendine özel bir bölüme sahip olacak. Buradan arkadaşlarınızın yayımladığı tüm videoları görebilecek, ilgili olduğu oyun hakkında bilgi alabilecek ve bir başka videoya da tek bir tuşla geçebileceksiniz.

Oyunlar ve videolar gibi arkadaşlarınız hakkında da detaylı bilgi almak mümkün olacak yeni arayüzde. Bir arkadaşınızın tüm trophy'lerine, en son oynadığı oyuna, bildiği dillere, kaç tane arkadaşına sahip olduğuna tek bir ekrandan bakabileceksiniz; hatta yayımladıkları videolar arasında en popüler olanını görmek bile mümkün olacak.

PS4'ün arayüzü belli ki artık çok daha hareketli olacak ama fark ettiyseniz, tüm bu özellikler cihaz internete bağlıken çalışacakmış gibi duruyor. Her ne kadar PS4 de, Xbox One da internete bağlanmadan oyunları oynamamızı sağlayacak olsa da şunu da kabul etmek gerekir ki bu konsollardan "tam anlamıyla" faydalanmak için sürekli açık bir internet bağlantısı da şart... ■

Tek kişilik ordu

Bir bıçak, bir tüfek Rambo'ya yeter de artar bile

Sylvester Stallone bu kadar yaşlanmamış olsaydı, eminim ki yepyeni bir Rambo serisini izliyor olurduk şu sıralar ama sanıyorum ki Sylvester Stallone ile birlikte Rambo da yavaş yavaş yok oluyor. Teyon Games ise Rambo'ya yakışır bir oyun yapmak için kolları sıvadı ama bu haberi verdikten sonra kendilerinden bir daha ses, soluk çıkmadı. Geçtiğimiz aysa oyunun bir fragmanı ile birlikte bilgileri de su yüzüne çıktı, biz de biraz olsun neyi beklemekte olduğumuz hakkında bilgi sahibi olduk.

Direkt olarak Rambo olarak bilinen oyun, ilk üç Rambo filminin önemli anlarında bizi başrole oturtacak. Hangi filmdeydi, hatırlamıyorum, Rambo'nun çöl kıvamında bir ortamda, bir orduya karşı tek başına savaştığı o sahne oyunda olacak, bu bir. Kendisini ağacın rengine boyayıp müthiş bir kamufleje sahip olduğu sahnede de rol sahibi olacağız, bu da iki. Ok atacağız, üç, bıçak saplayacağız, dört, köprü patlatacağız, beş, altı, yedi... Böyle gider. Bu sahnelerin yeniden canlandırılmış olması çok güzel ve çok keyif vereceğe benziyor fakat oyundaki görseellik, bana PS2 zamanlarını hatırlatmadı değil. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyun görsel anlamda şu anda sınıfta kalmış durumda, finalde de böyle olursa bu oyunun yüzüne kimse bakmaz. Rambo'nun modellemesi o kadar kötü ki dar omuzlu ve aşırı gür saçlı bir hippieye benziyor. Kaplamalar kötü, patlama efektleri de birkaç gün içerisinde yapılmış gibi duruyor.

Oynanış FPS olarak düşünülmüş durumda ama kahramanımızı nasıl kontrol edeceğimiz, ağaçlara çıkıp çıkamayacağımız, gizlenerek saldırılar yapıp yapamayacağımız gibi detaylar hakkında herhangi bir şey bilmiyoruz. Bir yerlere gizlenip bıçağımızla düşmanlarımızın boğazını keseceğimizi resmediliyor, ok atacağımız gösteriliyor fakat daha ötesi, halen belirsiz.

Sylvester Stallone'nin Rambo'yu, Richard Crenna'nın da Colonel Samuel Trautman'ı seslendireceği Rambo'yu sadece bu sesler kurtarmaz, onu da şimdiden söyleyeyim... ■





TOTAL WAR ROME II

ANTİK ÇAĞ'IN EN BÜYÜK İMPARATORLUĞUNA SELAM OLSUN

Total War serisi, ilk oyunu olan Shogun'dan bu yana Napolyon Savaşları'na kadar geldi. Birçok oyun sever bu ilerlemeyi beğeniyle takip etti ama herkesin aklında aynı soru vardı: Peki, şimdi ne olacak? Geçen yıllar içerisinde oynanış çizgisinden hiçbir öndün vermeyen Total War, modern dünya savaşlarını bu sisteme nasıl entegre edecekti? Biz bunları düşünürken, yapımcı ekip çoktan her şeyi hesaplamış olacak ki daha ağızımızı açmadan bir anda karşımızda "Total War: Shogun 2" ismini görüverdik. Açıkçası beni en çok sevindiren Total War oyunu haberi bu olmuştu. Malum, hem Japon kültürünü çok severim, hem de Japonya'nın Edo dönemi tarihsel açıdan büyük önem taşıyan olayları konu alır. Aynı zamanda koskoca seri, bu oyunla başlamıştı ve değişen teknolojiyle Japonya topraklarını bir kez daha deneyim etmek harika bir fikir olacaktı. İşte Total War severler bu haberle uyandı ve serinin bir süre daha -en azından gerekli optimizasyonlar yapıncaya kadar- modern dünya savaş tarihine yaklaşmayacağını, geçmişte üretilmiş olan oyunları yenileyerek yeniden karşımıza çıkacağını anlamış oldular.

Shogun 2'nin başarısı yadsınamaz bir gerçek.

Özellikle tek kişilik senaryoda yapay zekânın yaptığı hamlelerin oyunu zorlaştırdıkça çok daha zeki bir hal alması, bir şeylerin doğru gittiğinin en büyük habercisiydi. Oyuna eklenen deniz desteği, kendi içerisinde vuku bulan deniz savaşları ve geliştirilmiş diplomasi sistemi, daha önceki herhangi bir Total War oyunundan çok daha mükemmeldi. Napoleon: Total War'da yer alan vasat oyun yapısının ardından ilaç gibi gelmişti Shogun 2. Şimdiyse sırada Total War: Rome II bulunuyor (TWR2) ve yapım açıklandığı günden buyan büyük bir ilgiyle takip edilmekte. Pek tabii ki bu takibin tek sebebi oyunun beraberinde getirdikleri değil. Yekta'nın da deneyim ettiği üzere, TWR2, reklama ihtiyaç duyan birçok yapımdan birisi. Oyun sektöründe böyle bir yapımla ayakta kalmak için Roma İmparatorluğu dönemi tek kelimeyle mükemmel bir seçenek. İlk olarak Rome dizisiyle başlayan ve akabinde Spartacus ile iyiden iyiye patlayan Roma İmparatorluğu merakı, yakın tarihte konuyla alakalı üretilecek bir oyunun da fazlasıyla satması için güzel bir zemin hazırlamış durumda. Hal böyle olunca yapımcı firma da en harikasından bir TWR2 etkinliğini patlattı ve LEVEL adına Yekta bizi orada temsil etti. Yaptığı mini röportajda çok

kritik bazı cevaplarla oyun hakkında çok daha net bilgilere erişmemizi sağlayan Yekta, aynı zamanda oyunu detaylı şekilde deneyim de etmeyi başardı. Onun Roma seyahatini birazdan okuyacaksınız ama derseniz önce benimle birlikte, çıktığı zaman kuvvetle muhtemel adından bolca söz ettirecek TWR2'ye biraz daha yakından bakalım.

M.Ö. 753 yılında kurulmuş, 330 yılına kadar ayakta kalıp, akabinde 330 ile 395 yılları arasında ikiye bölünmüş ve bu dakikadan sonra başkentini Konstantinopolis olarak belirleyen imparatorluk; otokrasi, diktatörlük ve tetarşi gibi birçok farklı yönetim şekli altında varlığını sürdürmüştür. M.Ö. Roma Krallığı olarak var olan ülke, M.Ö. 510 yılında Roma Cumhuriyeti şeklini almış, M.Ö. 27'den M.S. 476 yılına kadar geçen sürede Roma İmparatorluğu olarak anılmıştır. İmparatorluk genelde iki kısımda incelenir; bunlardan ilki Principatus, ikincisiyse Dominatus olarak bilinmektedir. İlk dönem, Üçüncü Yüzyıl Krizi'ne kadarki dönemi kapsarken, Dominatus batı imparatorluğunun yıkılışına kadar geçen dönemi temel alır... İşte böylesine karışık, böylesine farklı dönemler geçirmiş ve dünyanın en büyük liderlerini görmüş bir toprak sahasından, medeniye- ▶

- ▣ Oyunda bolca animasyon göreceğiz; özellikle bazı kombine, savaş filmi sahneleri izlememize vesile olacak.



► tinden bahsediyoruz. Biz her ne kadar sinema filmlerini, televizyon dizilerini ve oyunlarını beğensek de şu ana kadar bizlere Roma'yı gerçekten yansıtabilen herhangi bir yapım olduğunu düşünmemekteyim. Bu düşüncemin arkasındaki temel prensipse imparatorluğun içerisinde bulunan hemen her şeyin değişken olabilmesi; tıpkı az önce okuduğunuz gibi, üç farklı yönetim şeklini yaşamış bu insanlar. Farklı toprak parçalarını bir araya getirmiş, farklı politikalar ve ticaret yolları izlemişler. İşte bu yüzden TWR2 heyecanla beklediğim yapımlar arasında en üst sıralarda. Yekta'nın konuşmaları esnasında su yüzüne çıkan en önemli detay, yapımcı ekibin Roma olgusunun düşünülenden çok daha büyük ve devasa olduğunun farkında olması... Tabii ki farkında olmak demek, illaki her şeyi oyuna ekleyecekler anlamına gelmiyor ama bu da sevindirici benim için.

Bu farkındalık TWR2 içerisinde çok önemli bazı detayları açığa çıkarmış durumda. Bunlardan ilki, savunma esnasında kullanılacak savunmaya dayalı silahlar. Özellikle Roma ordusu, askeri yapı açısından (Bakın "strateji" demiyorum.) harika bir yapıya sahipti. İlk oyununda ne yazık ki bu yapıyı tam anlamıyla deneyim edememiştik. TWR2'de kimi zaman bölgeye göre değişen ve sadece savunan tarafından kullanılabilecek, ilkel ama çok etkili cihazlar bulunacak. Bunlardan ilki, yanan samanlar. Top şeklinde olan ve birbirine sınımsız bağlanan dev saman yığınlarının, yağ kullanılarak yakılması suretiyle üzerine yuvarlandığını düşünün! Bir anda

herkes çil yavrusu gibi dağılacak, yakında bulunan tüm kamp alanları alev alacaktır. (Bak bunu Troy filminde kullandılar; naylon film ama idare eder.) Yanan alev topraklarının haricinde özellikle atlı birlikleri durdurmaya yönelik kazıklar kullanılacak. Birliklerin arkasında duracakları kazıklar sayesinde düşman atlıları, piyadelere çarpıp geçemeyecekler. Henüz kesinlik kazanmasa da savunan tarafın kullanımına sunulacak zehirli oklar da savaş alanında yer alacak ama öyle ulu orta yerde bulunmayacak, öncelikle saklı oldukları yerlerden çıkarılmaları gerekecek. Saklı olan objelerden bir diğeri de yine savaş filmlerinden alıştığımız ateş çukurları olacak. Üzerine atılacak alevli bir okla etrafı cehenneme çevirecek olan çukurlar, saldıranlara büyük zorluk yaşatacak. Son olarak etrafta bulunan keskin taşlarla üzerimize gelen piyade birliklerini büyük ölçüde yavaşlatabilecek, hatta onlar bize saldırmadan biz onlara saldırmayacağız. Böyle anlatınca kulağa çok hoş geliyor, biliyorum ama bu savunma silahları ne yazık ki (Taşlar hariç sanıyorum.) taşınabilir olmayacak. Savunma esnasında "savaşa başla" demeden önce yerleştireceğimiz cihazlar, bir defa haritaya bırakıldığı zaman ayarlandıkları yöne bakacak ve

sonradan yönü hiçbir şekilde değiştirilemeyecek. Bu da demek oluyor ki ancak çok iyi konuşlandırılmış savunma yapıları işimize yarayacak. Yoksa yan tarafı açıkta duran piyadelerimizin önüne mızrak koysak kime ne? O atlar yan taraftan saldırdığı zaman "gg"... Ayrıca bu silahlar oyun alanına ait olacak ve bir anda bize karşı kullanılabilir hale de gelecek. Bu arada en kötüsü, oyun içerisinde filler olması. Eskiden de böyle bir özellik vardı ama filler savaşa resmen girmeden deliriyordu. TWR2 ile fillerimizin psikolojileri daha sağlamlaştırılmış durumda ama bir defa kontrolden çıktıkları zaman, dost düşman tanımayıp savaş alanını karnavala çevirecek.

TWR2 ile karşımıza çıkacak bir diğer değişim, oyunu nasıl kazanacağımızla ilgili olacak. Aslında Roma'yı kontrol eden bir diktatör olarak bu işlemi kendim sonuçlandırabilmeyi isterdim. Seçenekleri biz yaratabilseydik, sanıyorum tadından yenmeyen bir kazanma modeli olurdu bu ama işte şimdilik böyle bir seçenek yok. Fakat eskiye göre çok daha esnek bir kazanma menüsü söz konusu. Birazcık bile Total War deneyim eden herkesin bildiği üzere, oyun içerisinde kazanma koşulları çok netti ve nihayetinde savaş alanında birilerini parçalamak gerekiyordu.





TWR2 ile bu tekdüzeliğe elveda ve üç yeni kazanma koşuluna merhaba diyoruz. Askeri, ekonomik ve kültürel olarak bölünen yeni yollarla çok daha farklı bir Total War deneyimi yaşayacağımız aşikâr. İmparatorluğun yaşadığı zorluklara göre karar vereceğimiz kazanma yollarının en güzel kısmı, hiçbir şekilde oyunun başında seçim yapılması gerekmemesi. Bu sayede oyuncu olarak baskı altında kalmayacak, oyunun gidişatına göre bir yapıya yöneleceğiz; tam da imparatorluğa yakışır bir yapı bu. Özellikle kazanma şartlarını unutan ya da bazen çok abes kaçan görevler yüzünden oyundan uzaklaşan oyuncular için artık şartlar çok daha esnek. Bir örnek vereyim hemen. Aldınız ordunuzu arkanıza, pata küte girişiyorsunuz tüm dünyaya. Kestiniz, biçtiniz, her yeri ele geçirdiniz ve oyunu bitirdiğinizi düşünüyorsunuz. O da ne! Ordunuzun bulunduğu yerin tam aksi yönünde, ufakık bir ada kalmış. Eskiden o adayı gidip ele geçirmemiz gerekirdi ama artık böyle bir zorunluluğumuz bulunmuyor. Eğer tüm bu savaşlar esnasında kültürel etkimizi birazcık geliştirdiysek, her şeye baştan başlamamıza gerek kalmıyor. Eski oyunlarda bulunmayan ama özellikle XCOM: Enemy Unknown ile tavan yapan farklı zorluk seviyeleri, TWR2'de de kendisine yer edinmiş. "Realism Mode" olarak karşımıza çıkmaya hazırlanan yapı, inanıyorum ki birçok oyuna kıyasla çok daha zorlayıcı olacak. Bu modda hiçbir şekilde kaydettiğimiz noktaları "load" edemeyeceğiz. (Otomatik save çalışacak mı, bilmiyorum ama.) Aynı zamanda savaş esnasında birliklerimizin hiçbir detayına ulaşamayacağımız gibi, onların haritada nerede olduklarını da göremeyeceğiz. Hani birazcık zorlanmak isteyen varsa harika seçim ama ben 52 inç ve bir o kadar çözünürlük detayı olmadan elimi sürmem, baştan söyleyeyim.

Roma denildiği zaman akla aslında ilk gelen şey politika ve arka planda dönen entrikalar olmalı. Koskoca bir imparatorluk üzerinde oynanan oyunlar, yönetici aileden tutun da savaş alanındaki komutanlara kadar uzanan karanlık detaylara sahip. Kendisini baştan aşağıya yenileyen yeni oyunda politika üzerinde çalışmalar olmazsa olmazdı. TWR2 içerisinde her fraksiyon, kendisine ait belirli miktarda politik



partie sahip olacak ve oyuncu olarak seçtiğimiz partilerle uğraşacağız. Misal, Roma hem nüfuzunu arttırmayı hedefleyen, hem de senatoda sesini daha çok duyurmak isteyen üç adet aileye sahip olacak. Partilerde bulunan üyeleri savaş alanında kullanmak, sadece içerisinde bulunduğu birime bonus sağlamakla kalmayacak, aynı zamanda ait olduğu partinin de gücüne güç katacak; tabii ki ölmedikleri sürece. Kazanılan politik güçse her zaman kâr sağlamayacak zira TWR2 politik güç içerisinde bir denge olmasını zorunlu hale getirmiş durumda. Eğer içerisinde bulunduğunuz ya da desteklediğimiz parti gereğinden fazla güç kazanırsa veya ola ki çok güçsüz hale gelirse anında iç savaş patlak verecek. Anlayacağınız çok göze batmayan bir diktatör olmamız gerekmekte ve bunu yaparken kendisini yücelten fraksiyonların altında ezilmememiz lazım. Politik gücün oyuna direk olarak en belirgin etkisi savaş alanlarında olacak çünkü kaliteli politika sonucunda çok güçlü generalleri bizim yanımızda savaşmaya ikna edebilecek ya da aile fertlerini evlendirmek suretiyle saflarımıza katabileceğiz. Politika sistemi çok fazla ortada gözükmeyecek, yani sürekli kim, nerede, ne yapmış diye delirmemize gerek olmayacak ama oyun kendiliğinden bize konuyla ilgili bir sorun olup olmadığını bildirecek. İsteyen oyuncular direkt olarak bu soru üzerine gitmeyi seçebileceklerken, dileyenler ortada hiçbir şey yokmuş gibi

davranabilecekler. Misal, ben olsam sorun çıkararak general birliğini savaş esnasında en olmayacak yerlere saldırtıp birliğin ölümüne sebebiyet verirdim. (E olsun o kadar, koskoca imparatorum ya!)

Bu özellikler şüphesiz ki oyunun adında "Roma" olmasından sonra en çok dikkat çeken yenilikler arasında yer alıyor. İşte tüm bunlar hakkında daha çok bilgi almak için İtalya'ya uçan Yekta insanı, konuyla alakalı herkesle bir güzel konuştu, ben de kendisini ülkemizden takip ettim. Bir an bile yanından ayrılmadım ve ortaya böyle güzide bir oyun artı yolculuk macerası çıktı. Şimdi sözü Yekta'ya bırakıyorum ve TWR2 piyasaya çıkıncaya kadar "şu tarafa" doğru ilerliyorum; esen kalın efendim... ■ Ertuğrul Süngü





YEKTA
ROMA'DAN
BİLDİRİYOR!

Sekiz yıl süren uzun bekleyiş

Piyasaya çıktığı 2004 yılında hatırı sayılır bir başarı elde eden Rome: Total War'un devam oyunu Total War: Rome II, Eylül ayında bolca emek harandıktan sonra görücüye çıkmaya hazırlanıyor.

Akıllardaki soru şu: Oyuncular onca yıllık bekleyişin ardından istedikleri gibi bir oyun elde edebilecekler mi?

Hemen cevap veriyorum: İllaki. Elbette ki kutulu oyunların her geçen gün değerinin azaldığı oyun piyasasında, Total War: Rome II ne kadar iyi olursa olsun, yapımcı firmanın istediği hasılatı elde etmesi zor gibi.

Ücretsiz MMO'ların ve MMORPG'lerin dijital dünyamızı, çevremizi, internetimizi sardığı şu anlamlı günlerde, cafcaflı "Battle" anlarında sizi yoran, gerçek zamanlı simülasyon oyunlarına hangi açıdan bakarsak bakalım, eski güçlerine sahip değiller.

Sega'nın ve Creative Assembly'nin ortak çalışması olan bu gerçekçi oyunun daha piyasaya çıkmadan böylesine bir dezavantaja sahip olması gerçekten üzücü.

Bahtsız Rome: Total War sever James Payne ve diğer aksilikler

Oyunun geliştirilmesi sekiz yıl gibi uzun bir zamana yayılınca kimi olumsuzluklar da yaşanmış.

Sega'nın mali olarak eski Sega olmaması ve süreç içerisinde iflasa yaklaşması en büyük ekonomik terslik olarak tanımlanabilir. İlk oyunun çıktığı 2004

yılından sonra kutulu oyunların güç kaybetmesi ve Steam gibi platformların güç kazanması, promosyonel bir aksaklık olarak akıllarda kalıyor; hatta oyunun geliştiricileri süreç içerisinde maneviyatlarına üzüntü veren aksilikler bile yaşamışlar. Oyunun tutkulu oyuncularından 24 yaşındaki İngiliz James Payne'nin karaciğer kanseri yüzünden ölümü, tedavisi sırasında ona moral vermek için ziyarete gitmiş olan Creative Assembly çalışanlarını derinden yaralamış. Yüzünün 3D modellenmesini yapıp genç Romalı generallerden birine vererek, bu tutkulu ama bahtsız oyuncuyu ölümsüzleştirmek istemişler. İyi de yapmışlar.

Bu kadar aksiliğin yanında oyunun geliştirilmesi sırasında iyi gelişmeler de olmamış değil. Böylesine bir oyun için nispeten uygun bir sisteme ihtiyaç duyan oyun, ikinci nesil Intel Core i5 bir işlemci ile 4GB RAM ve mümkünse 1024MB'lik DirectX 11 destekli bir sistemde akıcı bir şekilde oynanabiliyor. Rome: Total War ile kıyas kabul etmeyecek büyüklükteki haritaysa oyunun öne çıkan iyi özelliklerinden biri.





Rome: Total War'un dört katı büyüklüğündeki harita, tarihsel gerçekliklere uygun bir şekilde geliştirilmiş. Haritanın projeksiyonu da sanki yeni kıta Amerika keşfedilmeden önceki dünyanın topoğrafya bilgilerine uygun bir şekilde düşünülmüş. Kimi detaycı oyuncuların sevmeyeceği bu projeksiyon biçimi her ne kadar eleştiriye açık olsa da tarihsel gerçekliğe uygunluk açısından iyi bir seçim olmuş.

Eski dünyanın simülasyon anlayışı, yeni dünyanın görsel zenginliği

Rome: Total War gibi eski dünyanın gerçek zamanlı simülasyon oyunlarını hala tutkuyla oynayan oyuncuların varlığı yanında, Civilization V gibi Akatlar ile Rio de Janeiro'yu aynı anda görmek isteyen simülasyon oyuncularının da varlığı yadsınamaz. Bu tür oyuncuların Total War: Rome II oynanabilirliğini çok beğenmeyecekleri düşünülebilir fakat etkileyici grafiklerin oyunun zorluğunu bir nebze de olsa unutturması oldukça muhtemel. Özellikle suratlardaki detaylar, oyunda kullanılan mancınık ve benzeri antik kitlesel imha silahlarının görsel tasarımı ilk bakışta oyunun "Oh be, iyi ki görsellikten feragat etmemişler." dedirtecek özellikleri olarak oyuncuya göz kırıyor.

Ciddi oyun, kapsamlı tanıtım çalışmaları

Sega ve Creative Assembly yetkililerinin oyun öncesi yaptıkları tanıtım çalışmaları da dikkatleri çekecek kadar yoğun bir şekilde gerçekleşti. E3 gibi fuarlarda yapılan tanıtım çalışmalarının yanı sıra oyunda kullanılacak olan insan seslerinin seçimi ve müzikler için yapılan geniş bütçeli çalışmalar, video oyun siteleri ve klasik basın araçları ile halka anbean aktarılmaya çalışıldı. Oyuna olan ilgiyi yüksek tutmak için yapılan bu aktiviteler, oyunun piyasaya çıkış tarihinin ertelenmesini unutturmaya yönelik çabalar olarak da görülebilir. Günler önce ünlü İngiliz aktör Mark Strong'un oyunu seslendirecek kadro içinde yer alacağını duyurulması, promosyonel amaçlı faaliyet hareketlerine verilebilecek en güzide örneklerden birisiydi.

Müziklerse eleştirel bir bakışla yaklaşmak için çok kaliteli duruyor. Richard Beddow'un önderliğinde, Slovak Uluslararası Senfoni Orkestrası ile yaratılan müzikler kusursuza yakın. Richard Beddow, daha

önce Empire: Total War'un müziklerini yapmış, ana menü müziği dışındaki müziklerin hepsi beğenilmişti.

Cinecitta'da uluslararası basın etkinliği

Oyunun yetkilileri, sadece oyun hakkında haber çıkma ya da haber değeri taşıyacak nitelikteki oyuncular, müzisyenleri oyuna katma konusunda başarılı değiller. Aynı zamanda 10 - 12 Temmuz arasında Roma'da uluslararası bir basın etkinliği gerçekleştirerek "PR'ın, press event'in hasını İngilizler yapar." dedirttiler.

Roma'da yer alan devasa Cinecitta'da (Çinecitta diye okunuyormuş.) bir etkinlik düzenleme cinliğini düşünmüş olmaları, dünyanın çeşitli ülkelerinden faaliyet gösteren video oyun yazarlarına bu alanı görme şansı tanıdı. HBO'nun Rome dizisinden beklentisi yüksekti ama sadece iki sezon yayında kalabilmişti. Büyük yatırımlar ve umutlar ile inşa edilen Antik Roma şehri platosunun bu oyunun tanıtımı için kullanılmış olması, içinde biraz ironi barındırıyor. Umuyoruz ki Rome'un başına gelen talihsizlikler, Total War: Rome II'nin başına gelmez, oyun beklediği ilgiye nail olur.

Etkinliğe LEVEL adına Türkiye'den tek katılım gerçekleştirmiş olmam ve bazı talihsizlikler sonucu Total War serisi uzmanı yazar arkadaşımız Ertuğrul Süngü'nün gidemeyişi ile Roma ve Total War: Rome II, imgelemimde özel bir yer kapsayacak.

Organizasyonu düzenleyen İngiliz ekibin oldukça ilgili ve profesyonel olması, bu tür etkinliklerin nasıl düzenlenmesi gerektiğine güzel bir örnekti. Roma gibi İtalyanların "abi hava çok sıcak, biz fazla çalışmayalım, az az çalışalım" mottosunun baki olduğu topraklarda hakkını vererek bir etkinlik yapmak herkesin harcı değil. Basın mensupları için hazırlanan küçük gösteriyi, Çevik Kuvvet'in atası olarak tanımlayabileceğim Romalı askerleri Cinecitta kapısında görünce ufak bir şok yaşamak durumunda kaldım. Daha birkaç gün önce çalıştığım haber ajansı ve dergi için çatışmalarda, barikatlarda ve çeşitli polis müdahalelerinde fotoğraf çekmeye çalışıyordum. Plastik kalkanlı, beyaz kasklı polislerin önünden kalıp ahşap kalkanlı, bronz miğferli polislerin karşısına geçmek bana tarihin tekerrürden ibaret olduğunu bir kez daha hatırlattı. ■ **Yekta Kurtcebe**

RÖPORTAJ

Baş Savaş Tasarımcısı
Jamie Ferguson ile mini
röportaj



Yekta Kurtcebe: Karakter tasarımı konusunda oyuncular oldukça meraklılar. Karakterlerin yüzleri ve duruş pozisyonları konusunda yenilikler getirdiniz mi?

Jamie Ferguson: Benim uzmanlığım savaş sahnelerinin tasarımıyla alakalı ama oyunun tasarım mekaniği hakkında çalıştığım için size bilgi verebilirim. Oyuncuların karakterlerle bağlantı kurabilmelerini sağlamak amacıyla gerçekçi yüzler tasarlamaya çalıştık. Özellikle ağız hareketleri konusunda hassas ve gerçekçi tasarımlarla gerçekçiliği arttırmaya gayret ettik.

YK: Total War: Rome II'nin savaş senaryolarında tarihi savaşlardan ayrıntılar bulabileceğimiz miyiz?

JF: Elbette ki. Oyundaki savaş senaryolarını daha gerçekçi kılmak için bazı eklemeler yaptık. Küçük birliklerin taktiksel olarak yönetimini daha etkili bir seviyeye getirdik. Detaylardaki zenginliği oyuncular hemen fark edecekler. Özellikle deniz savaşlarının görsel ayrıntılarındaki yeniliklerin oyuncuları etkileyeceğini düşünüyorum. Büyük deniz ünitelerinin, kendinden küçük diğer deniz ünitelerini ortadan kırarak yok edişlerini izlemek oldukça keyifli oluyor. Tasarım sırasında ilham almak için dönemin sanat eserlerinin neredeyse tamamını inceledik; antik kabartmalardan, çömlere kadar... Oyunda yer alan tüm karakterleri, normal insan bedenine yakın yaratmaya çalıştık. Adonis kaslı ve gerçeklikten uzak insan bedenleri yerine kimi biraz toplu, kimi biraz zayıf karakterler yarattık. Karakterlerimizin her hareketini, günümüz animasyon filmlerindeki insanların gerçekçi yürüyüşlerini ve diğer hareketlerini ekledik. Etnik kökenlerin klasik karakteristiklerini de göz ardı etmedik. Oyundaki Mısırlılar gerçekten Mısırlılara benziyorlar, diğer etnisitelerde de bu durum aynı. Karakter tasarımının içeriksel ve tarihsel zenginliği dikkat ettiğimiz diğer bir önemli detay...

YK: Biraz da generallerden ve onların politik yetkilerinden bahsedebilir miyiz?

JF: Kesinlikle. Generallerin oyundaki karakterlerinin oyuna üç önemli katkısı var. İlki liderlik, diğeri politika yeteneklerini ortaya koydukları otorite kurma vasıfları ve son olarak kişisel bakış açısı ve savaş anındaki yönetim yetenekleri. Oyuncular, bu yetenekleri generallerine istedikleri sırada ve yoğunlukta tecrübe ettirip kazandırdıkça yaratmak istedikleri Romalı generali daha etkin bir şekilde oluşturabilecekler.

YK: Peki, "Win Condition" meselesi? Askeri, ekonomik ve kültürel opsiyonlar, yeni özellikler... Bu yeni özellikleri Civilization V: Brave New World ile karşılaştırabilir miyiz?

JF: Açıkçası tam benzeşim kurmak pek doğru değil. Bazı durumlarda aynı hisleri duyabilirsiniz ama Total War: Rome II'de oyuncunun motivasyonu fethetme duygusundan gelecek, bir medeniyet kurma heyecanından değil.

68
SAYFA

ONE DIRECTION 'THIS IS US' DERGİSİ

BLUE JEAN

AĞUSTOS 2012 SAYI 8 112568 FİYATI 5,00



BLUE JEAN
ADELE
ZAMAN TÜNELİNDE



BILLIE JOE'NUN GERİ DÖNÜŞÜ MUHTESEM OLDU!
GREEN DAY



BLUE JEAN
BLUE JEAN FESTIVAL
POP, RAP VE R&B YILDIZLARI FESTIVAL'DE!



BLUE JEAN
MUSE
UNUTULMAZ İNCİLERİYLE



BLUE JEAN
PLACEBO
ÖZEL RÖPORTAJ İLE KONSERE GERİ SAYIM



ÖZEL RÖPORTAJ IRON MAIDEN
METAL
AMON AMON



MAKYAJ HAKKINDA 10 TEM'EL BİLGİ
POP
SELENA GOMEZ
MILEY CURS



ÖZEL KOLEKSİYON SAYISI
THIS IS US
ONE DIRECTION
UNUTULMAZ İNCİLERİ

BU AY BLUE JEAN 4 DERGİ

İlk Bakış

X-COM'u sevmeyenler buraya!

Sıra tabanlı strateji oyunlarını sevmeyenler, X-COM serisine hep uzaktan bakmışlardır. Hâlbuki oyunun işlediği konu, birçok oyuncunun sevebileceği türdendir. Yapımcılar da bu durumun farkında olarak radikal bir adım attılar ve seriye üçüncü şahıs kamera açısından oynanan

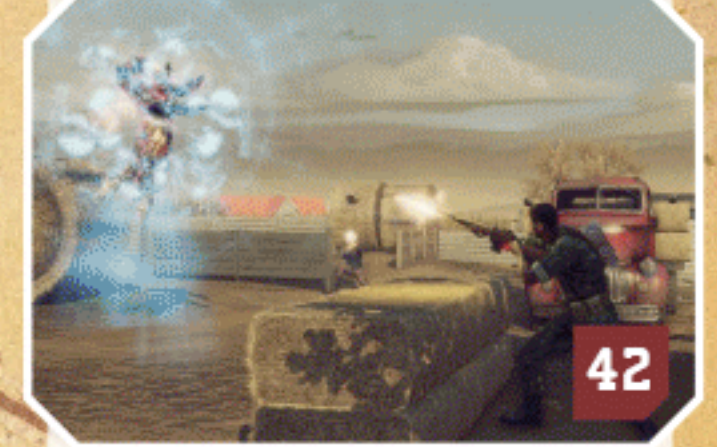
bir "shooter" eklemeyi uygun gördüler. Bu sayede seriden uzak kalanlar da bu zengin içeriğin tadına bakabilecekler. Biz baktık, oynadık, beğendik ve gördüklerimizi size aktardık. Yine de seriye burun kıvırırsanız, menümüzde alternatif oyunlar yer almakta...



38

Flashback HD

Bir klasik yapım daha yeni nesil teknolojisiyle tanışıyor. Peki, bu yenilenmiş versiyon ne gibi detaylar içeriyor?



42

The Bureau: XCOM Declassified

X-COM serisine farklı bir bakış kazandıracak olan oyun, hiç X-COM oynamamış olanların akıllarını çecek gibi.



46

F1 2013

Formula 1 hayranlarının beğeniyle takip ettiği seri, bu yıl içeriğine klasik otomobilleri ve efsane pilotları ekliyor.

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

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Adında "Ninja Gaiden" var ama siz onu farklı bir oyun olarak düşünün çünkü vaat edilenler, karşımıza çıkacaklar buna işaret ediyor.

40

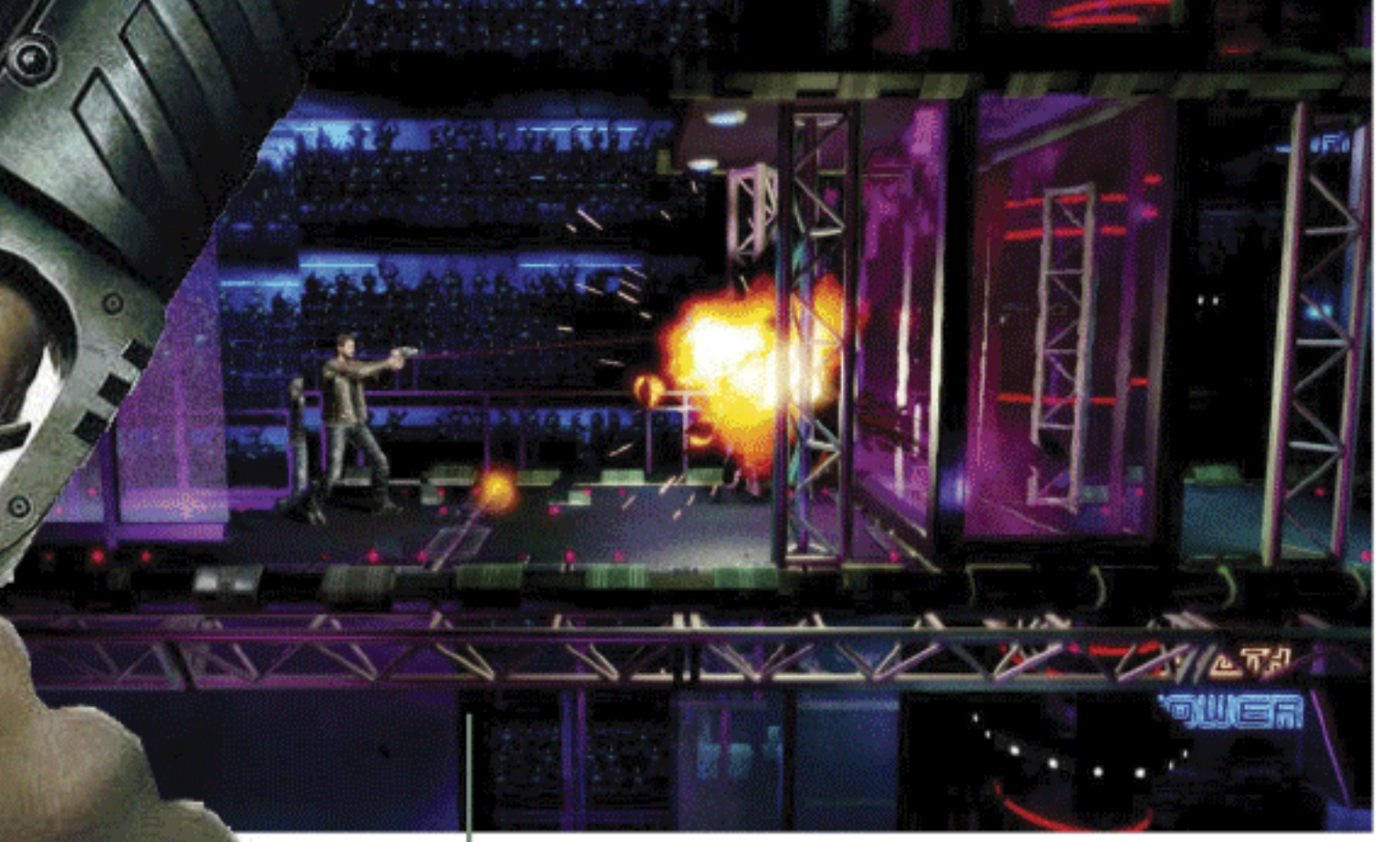
Yapım VectorCell Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 21 Ağustos 2013 Web www.ubisoft.com

Flashback HD

21 yıl sonra...

Another World ile Flashback, benim için aynı türdeki iki oyun gibi olmuştur hep. Daha doğrusu onları kardeş gibi görürüm; Flashback'ı hatırlarsam, anında Another World de gelir aklıma. Tam 21 yıl olmuş oyun çikali ve ben de 21 yıl önce, Flashback çıktığı gibi oynamıştım. (Yaşlı olduğumu yüzüme vurmasana oyun!) Oyun zordu ama güzeldi. O dönem için hoş grafikleri de vardı. Bilimkurgu hikâyesi de gayet ilgi çekiciydi ve zaten kısa sürede bir klasik adayı da olmuştu. Belki Another World kadar büyük bir hayran kitlesi olmadı ama hatırlayan hatırlar, iyi oyundu Flashback... Ve tam 21 yıl sonra, 21 gün sonra ilk olarak Xbox 360 için çıkacak olan bu oyunu oynayabileceğiz. Hem de yepyeni grafikler ve yepyeni özelliklerle! ■ Tuna Şentuna



1 Tabii ki ilk dikkat çeken grafikler oluyor. Üçüncü boyutu sadece görsel olarak kullanan oyun, PS3'ün ve Xbox 360'ün kaldırabileceği en iyi grafiklerle bezeli gibi duruyor. Efektler, modellemeler ve kaplamalar hem kaliteli, hem de oyunun ruhuna uygun.



2 Kahramanımız, uzaylıların dünyadaki gizli varlığını keşfeden fakat daha sonra başı belaya giren bir adam. Neyse ki yakalanmadan ve hafızası silinmeden hemen önce gördüklerini, bildiklerini bir "holocube"a kopyalıyor da bu gizem yok olup gitmiyor...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

3 Önceki iki görsel de gördüğümüz üzere, kahramanımız silah kullanabilen, atlayıp zıplayabilen ve hatta düşmanlarını gizlilikle öldürebilen, yetenekli bir adam. Belki ilk aşamada Uncharted'ın kahramanı Nathan Drake'i andırıyor ama aynıysa değil. Nathan yokken o vardı zaten!

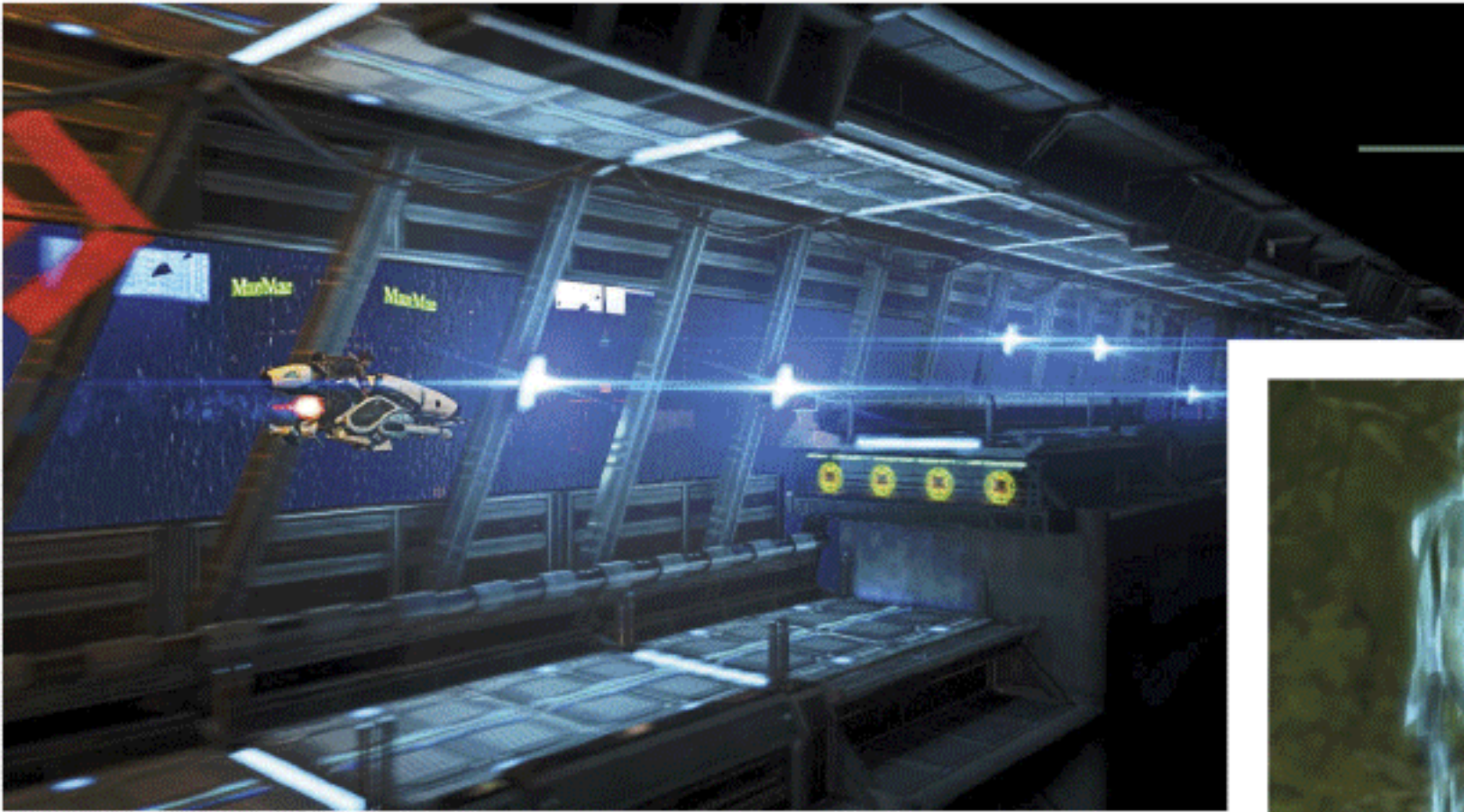


4 Günümüzde oyunlar daha kolay, biliyorsunuz. Burada da ne görüyoruz? Bombayı attığımızda onun nereye düşeceği bize bir çizgiyle gösterilmiş. Hedef alma kolaylığı, tutunabileceğimiz yerlerin işaretlenmesi gibi özellikleri kapatmak neyse ki mümkün. Böylece eski Flashback keyfini yaşayabileceğiz.

5 Bir platform oyunu olarak da nitelendirebileceğimiz oyunda dikey anlamda birçok platform bulunacak. Eskiden tüm haritayı görmek mümkün olmadığı için birçok gizli platform da yer alıyordu ama şimdi mini haritadan ne, nerede, daha kolay görebileceğiz...



6 Çeşitli binaların içinde, ormanlarda ve daha farklı yerlerde geçecek olan oyun, silahımızı sürekli kullanacağımız bir oyun olmayacak; hatta silah kullanmadan bayağı uzun süre oyunda ilerleyebileceğiz. Tabii ki çok sıkışınca silah kullanmakta sakınca olmayacak.



7 Gelecekte geçtiği için bu tip enteresan taşıtlara da yer veren oyunda bu taşıtı kullandığımız, shoot'em up tarzı bölümler olacak mı, merak içerisindeyim. Eğer olursa gayet şık olur, oyun da monotonluktan uzaklaşır.

8 Artık çoğu oyunda gördüğümüz "karakter geliştirme" özelliğinin de yer alacağı Flashback, karakterimizi hedef alma yeteneği, enerji ve başka alanlarda geliştirmemize izin verecek. Dijital olarak satın alınabilecek olan Flashback HD'yi seveceğimize şimdiden eminim.



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Outbreak

Oyunun yapımcılarından Keiji Inafune ve bir başka arkadaş, "Outbreak" adında bir video serisinde oyunla ilgili bilgileri paylaşmaya karar verdi. Bu videoların ilki de yayımlandı. Eğer oyun ilginizi çektiyse Outbreak serisinin devamını takibe alın.

Yapım Comcept, Spark Unlimited, Team Ninja Dağıtım Tecmo Koei Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2014'ün ilk çeyreği Web www.teamninja-studio.com/teamninja/yaiba

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Ninjalara zombilere karşı!

“Zombilerin anavatanı neresidir?” diye sorsanız, net bir cevap alamazsınız. Belki A.B.D., belki voodoo ile uğraşan Kamboçya tarzı ülkeler. (Nasıl genelleme?) “İnsanların kimyasını değiştiren ne var” diye düşünecek olursak da aklımıza elbette ki radyasyon gelir. Peki, bolca radyasyon nerede var? Fukushima nükleer santralının oralarda vardır elbette ki ama ondan öncesine gidelim, gidelim ve Çernobil’de duralım. Çernobil’deki patlama belki gerçekte zombilerin oluşmasına neden olmadı ama Chernobyl Diaries gibi filmlere ve Metro: Last Light gibi yapımlara esin kaynağı oldu. Çernobil’in Ukrayna’da yer almasından mütevellit, Comcept da zombileri bu ülkeye yerleştirmeyi uygun bulmuş, Yaiba da zombilerin peşinden bu ülkeye gitmiş. Gitmiş, iyi etmiş ama kimdir bu Yaiba, ona bir bakalım öncelikle...

Ölürüm ama geri gelirim

Aslına bakarsanız Yaiba da bir nevi zombi ama teknolojik bir zombi! LEVEL DVD’sinde yer alan fragmanı izlerseniz, göreceksiniz ki Ninja Gaiden’in başrol oyuncusu Ryu Hayabusa ile Yaiba’nın heyecanlı bir karşılaşması oluyor. Bu karşılaşmada galip kim olacak diye beklerken, beklerken bir bakıyoruz ki etten kemikten Yaiba’nın kılıcı kırılıyor ve ardından kendisi de abartılı bir şekilde kanlar içinde kalıp yığılıyor. Olaylar da bundan sonra başlıyor...

Yaiba birtakım operasyonlardan sonra yarı insan, yarı robot bir forma geçiyor. Tıpta “cyborg” adını verdiğimiz Yaiba, ezeli rakibi Ryu’nun peşine düşmeden önce de bir ton zombiyle baş etmeyi seçiyor. Aslında o seçmiyor, görevlendiriliyor zira onu hayata döndürenlerin ondan da bazı istekleri oluyor.

Yaiba bir cyborg olduğu için elbette ki insanüstü güçlere sahip oluyor. Zaten yaşarken bile yeterince hızlı olan kahramanımız cyborg olduktan sonra daha da hızlanıyor,

kılıcını daha da hızlı savuruyor, güçleniyor ve birtakım özel yeteneklere sahip oluyor.

Yaiba’yı daha da fazla anlatmadan önce oynanışı size özetleyeyim. Ninja Gaiden her zaman zor bir oyun olmuştur ve birkaç tane rakip bile ölümünüzü getirebilmektedir. Comcept bu defa farklı bir yöne sapıyor ve oyunu biraz daha abartılı, biraz daha çizgi roman stili, biraz daha Dynasty Warriors kıvamında hazırlıyor. Zorluk seviyesi de bu bağlamda azalıyor zira bu defa karşınızda onlarca düşman olacak. Yaiba bir komboya başladıktan sonra kombonun ucu zombi konvoyunun ucundan çıkacak, kombo sayacı yükseldikçe yükselecek. Sürekli bir şeyleri öldürüyor olmanın ve bunu bayağı şekilli bir şekilde yapıyor olmanın keyfi de bizi oyunun sonuna götürmeye güdüleyecek.

Oynanış hakkında detaylı bilgi verilmemiş olsa da şunu keşfettim ki yaratıklarla karşılaşacağınız alanlar ve bunların arasında, parkour misali koşacağınız bölgeler var. Yani bir bölgeyi düşmanlardan temizledikten sonra biraz akrobasi yapıp bir yerlere tırmanıyor, duvarlardan koşup elektrik tellerine atlıyor ve hızla bir sonraki düşman bölgesine





■ Yaiba, cyborg kolunu bir zincir gibi de kullanabiliyor.



ulaşmaya çalışıyoruz. Kötü bir formül değil ama bayağı sıradan bir çözüm. Oyunun platform kısımları zorlayıcı değil elbette ki ama dümdüz koşup bir sonraki yaratık bölgesine ulaşmanın ötesinde bir tecrübe sunmasıyla hoş bir dokunuş olmuş.

Roket kol!

Yaiba'ya geri dönelim. Kahramanımız güçlü, hızlı ve cyborg olması sayesinde çeşitli teknolojik silahlara da sahip. Oyun boyunca Yaiba'nın özelliklerinin gelişeceğini tahmin ediyoruz ama şimdilik sadece birkaç özelliği su yüzüne çıkmış durumda. Örneğin, kolunu bir roket gibi kullanmasına göz atalım. Kolunu ateşleyip daha sonra hızla ileri atılmasına yarayan bu hareket, düşmanları delip geçiyor ve ağır hasar veriyor. Özellikle boss'lara karşı etkili olacağını düşünüyorum bu hareketin ama biraz yavaş işlemesi yüzünden dikkatli kullanılması da gerekiyor.

Yaiba'nın sahip olduğu bir başka özellik de Bloodlust. Bu bir nevi, "Geçici süre ölümsüz ol, düşmanlarını bir çırpıda yok edecek kadar güçlü!" durumu. Bloodlust barı düşmanlarınızı öldürdükçe doluyor veya çevrede anında Bloodlust moduna geçecek güçlendiriciler bulmanız gerekiyor. Yaiba, Bloodlust'ı çalıştırdığında gerçekten hızlanıyor. Öyle ki sadece birkaç saniyede onlarca zombiyi kesip biçebiliyor. Özellikle kalabalık gruplara karşı işe yarayacağını düşündüğüm bu mod, boss'larda da kullanışlı olacaktır.

Güçsüz zombileri tutup fırlatmak da Yaiba'nın yapabildiği hareketler arasında. Yaiba, zombileri ayaklarından tutuyor ve sanki çuvalarmış gibi arkasında sürükleyebiliyor. Ardından zombiyi diğer zombilerin üstüne fırlatabiliyor veya ateşe tutup yanan bir zombi haline getirdikten sonra molotofkokteyli kıvamında kullanabiliyor.

Öğrendiğimiz son bilgiler arasında Yaiba'nın bazı büyük düşmanların uzuvlarını silah olarak kullanabilmesi yer alıyor. Rigor örneğinde, Yaiba düşmanın kafasını yanan toplar atmak için kullanabiliyor ve aynı silahı bir alev püskürtücü gibi kullanıp zombileri ateşe veriyor. Bu silahların cephanesinin sonsuz olduğu da gözüküyordu fragmanda ama bu Yaiba'yı biraz fazla güçlü yapar gibi geldi bana...

El çizimi

Cel-shade grafiklerin son noktasıdır bana sorarsanız Yaiba. Oyunun görselliği o kadar sağlam ki adeta bir animede rol sahibi olmuşsunuz hissiyatı yaratıyor. Naruto Shippuden kadar iyi, öyle diyeyim size. Oyunun çizgi

roman tarzı abartılı havası da grafiklerle çok iyi bir uyum sağlamış. Yaiba da abartılı bir karakter olduğu için oyunda yer alan olayların tamamı fazlasıyla abartılı gerçekleşebiliyor. Mesela bir yerde, iki kafalı kocaman bir yaratık, şehirde bir arabanın üstüne oyuncakmış gibi binerek geliyor ve Yaiba'yı görünce arabayı üzerine fırlatıyor. Yaiba da cyborg koluyla arabaya bir yumruk sallıyor, araba tam önünde etkisiz hale geliyor. (Animeciler şu an heyecanlanmış olmalı.)

Yaiba'nın düşmanlarının uzuvlarını koparıp bunları silah gibi kullanabilmesi de yine oyunun abartılı yönlerinden bir tanesine işaret ediyor bana sorarsanız. Aynı şekilde sokak kenarındaki tabelaları söküp bir silah gibi kullanabilmesi de "orantısız güç kullanımı"na örnek teşkil edecek gibi duruyor.

Oyunun çıkış tarihine baktınız mı, bilmiyorum ama çıkmasına daha çok zaman var. Evimizde PS4'ler, Xbox One'lar aylarını doldurmuş olacak ama biz hala eski konsollarımız için Yaiba'yı bekliyor olacağız. Acaba bu oyunu yeni nesil konsollar için de düşünselerdi, olmaz mıydı? Hem belki böylece ekranda 100 değil, 200 tane zombi görürdük! (Doyumsuz yazar.)

Şaka bir yana, Yaiba çok eğlenceli bir oyun olacağı benziyor. Daha tamamlanmasına süre var belki ama beklemeye kesinlikle değer. Bir Ninja Gaiden oyunu olarak düşünülmemesi gerektiğini belirten Tecmo Koei, Yaiba'yı bambaşka bir aksiyon oyunu olarak nitelendiriyor. Bakalım o "başkalık" bizi memnun edecek mi? (Edecek!) ■ Tuna Şentuna

■ Rigor'un nimetlerinden bir kare.





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Silahlar

Oyunun başında kullandığımız insan yapımı silahlar, kabaca iki saatlik ilerlemenin ardından yerini yavaş yavaş uzay teknolojisine bırakıyor. Eski tip silahlar arasında pompalı tüfek açık ara fark yaratıyor, bir de keskin nişancı tüfeğini aldınız mı tamamdır... Bu arada aynı anda sadece iki silah taşıyabiliyoruz.

Yapım 2K Marin Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 23 Ağustos 2013 Web www.thebureau-game.com

The Bureau: XCOM Declassified

Yoksa hep aramızdalar mıydı?

Belki de en çok sorgulanan konulardan birisidir uzaylıların varlıkları. Daha doğrusu "uzaylılara inanmak" diye bir tabir var genel geçer dünya felsefesinde. Fakat onlar uzun zamandır var olduklarını bence kanıtladılar. Yıllardır aramızda yaşayıp yaşamadıkları hakkındaysa hiçbir fikrim yok gerçekten, ne yalan söyleyeyim. Beni şimdilik tek ilgilendiren şey bu güzide oyuna birçok insandan önce erişebilmiş olmak. Bir süre önce piyasaya çıkan XCOM: Enemy Unknown beni zaten heyecanlandırmaya yetmişti. Kendisini halen oynamaktayım ve vakit ayırıp Iron Man modunda istediğim gibi bitirmeden de başından kalkmayı düşünmüyorum. Tabii ki özellikle yeni nesil için UFO ya da XCOM oyunları direkt olarak sıra tabanlı strateji anlamına geliyor ama The Bureau: XCOM Declassified, bilinen yapımlardan çok daha farklı zira kendisi üçüncü şahıs kamera açısına sahip olduğu gibi, aynı zamanda taktiksel bir modu da içerisinde barındırıyor. Bu konuyu birazdan ziyadesiyle irdelleyeceğim ama önce The Bureau neymiş, birazcık ona bakmakta fayda var.

Oyun esasen XCOM serisine eklenmek üzere hazırlıklarına başlanmış bir projeydi. 2006 yılından beri üzerinde çalışılan yapım, 2010 yılında 2K Games'e bağlı olan 2K Marin tarafından alınan radikal bir kararla türünü değiştirme kararı aldı. Haziran ayındaki bu kararın ardından yapım düzenli olarak ertelendi ve Nisan 2013'te yeniden adlandı-

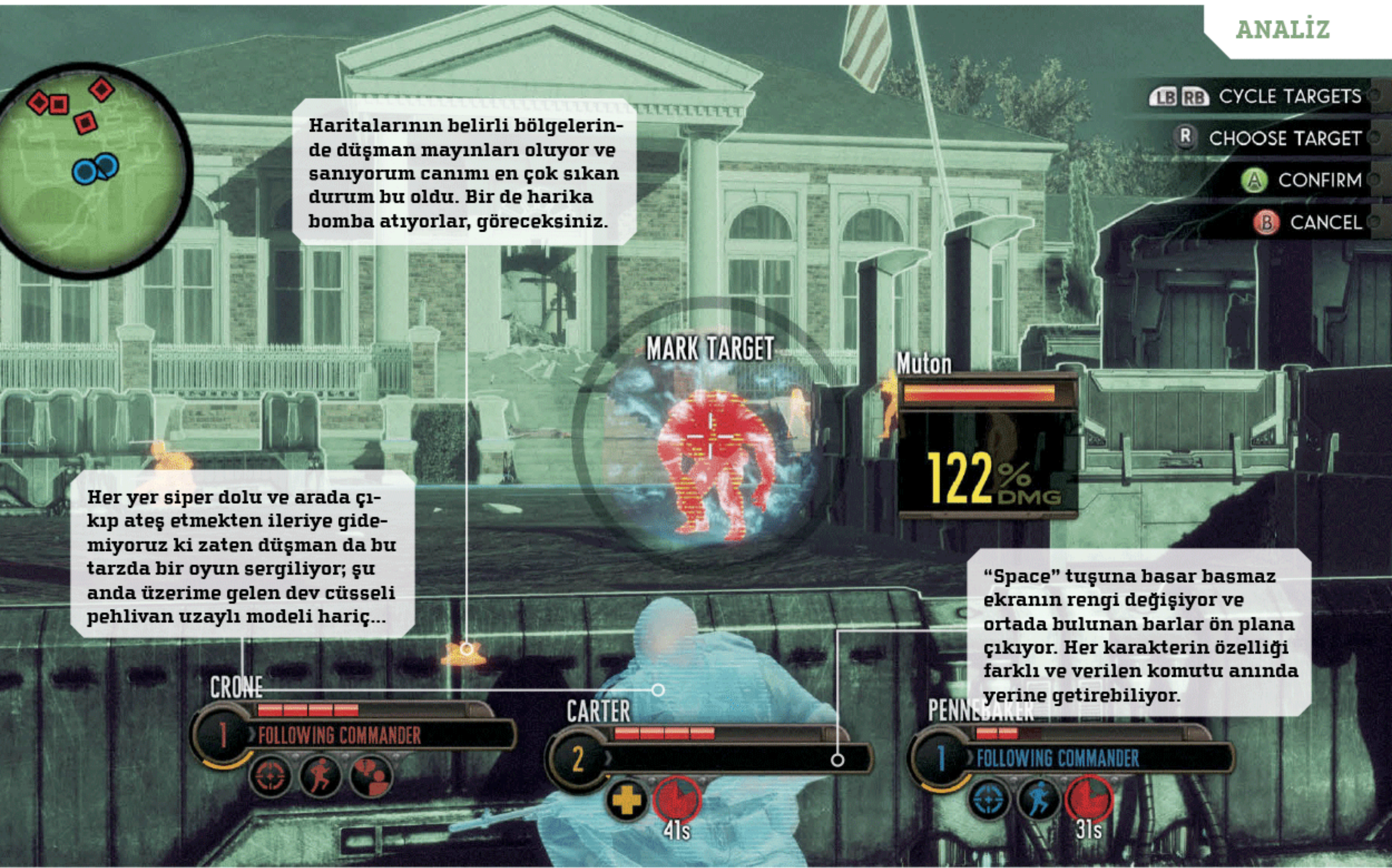
rılarak "The Bureau: XCOM Declassified" ismini aldı.

Olaylar, konu UFO olunca her zaman ki gibi A.B.D.'de vuku buluyor. Tarih olarak 1962 yılını seçen yapımcı ekip, Soğuk Savaş dönemini hedef alarak aslında harika bir iş yapmış. Özellikle dönemin kıyafetleri ve tarzı ile dünya dışı varlıklara karşı gelmek gerçekten mükemmel bir hava katmış oyuna. Başroldeki kahramanımız FBI'dan Ajan William Carter ve oyuna kendisiyle başlıyoruz. Carter'dan istenen çok gizli bir obje söz konusu ve o da çanta içerisindeki objeyi yerine teslim etmek istiyor. Oyunun henüz başında odamıza giren rütbeli bir kadın tarafından alınmaya gelen obje Carter'ı endişelendiriyor ve bu karambolde omzundan vuruluyor. Ortaya çıkan arbede esnasında bir an boğulduğunu düşündüğüm Carter, sonradan gözlerini açıyor ve oyun başlıyor. İçerisinde bulunduğumuz bina saldırı altında ve ilk görev buradan çıkmak; her tarafımız cesetlerle çevrili ve çok açık bir şekilde çağın çok ilerisinde silahlarla yok edilmek isteniyoruz. Olaylar birazcık daha geliştikten sonra neyin, ne olduğunu anlamaya başlıyor ve sonunda bir tren vasıtasıyla ölüme ramak kala kendimizi kurtarıyoruz. Artık daha önce hiç görmediğimiz, FBI'nın kendi adamlarından bile gizlediği başka bir üsteyiz.

Üs, Enemy Unknown'dakine nispeten benzerlik gösteriyor ama malum, oyun bir "shooter" olduğu için gitmek istediğimiz yere koşturmamız gerekiyor. Üs içerisinde bulunan Agent Roster aracılığıyla kendimize bir ekip kurabiliyoruz. Test süresinde en fazla üç kişilik bir ekip kurabiliyordum ama oyun piyasaya çıktığı zaman bu rakamda bir artış gözükülebilir. İlk görevi daha çok tek başımıza yapıyoruz ama sonrasında gelen görevler hep üç kişiyle devam ediyor. Agent Roster kısmında hazırda olan beş karakter mevcut ama dilersek biz de karakter yaratabiliyoruz. Karakterlerimizi Overview, Equipment, Abilities, Perks ve Customize başlıkları altında inceleyebiliriz ki yine Enemy Unknown'dan tanıdığımız bir yapı bu. Kendimize bir karakter yaratmak istediğimizde her şeyi çok daha detaylı görebiliyoruz ve birisini rastgele takımımıza almadan önce neyin, ne olduğunu anlamak için fazlasıyla önem arz ediyor bu durum.

The Bureau'da Recon, Support, Engineer ve Commando olmak üzere dört farklı sınıf bulunmakta. Seçtiğimiz sınıfa göre farklı alt sınıflara gidebiliyoruz ve sonrasında seçtiğimiz sınıfla alakalı silahları karakterimize ekliyor, son olarak kendisinin görünüşünü değiştiriyor, yaratımı tamamlayabiliyoruz. Gördüğüm kadarıyla alt sınıflar büyük rol oynuyor The Bureau'da ama ne olursa olsun, Comman-





Haritalarının belirli bölgelerinde düşman mayınları oluyor ve sanıyorum canımı en çok sıkkan durum bu oldu. Bir de harika bomba atıyorlar, göreceksiniz.

Her yer siper dolu ve arada çıkıp ateş etmekten ileriye gidemiyoruz ki zaten düşman da bu tarzda bir oyun sergiliyor; şu anda üzerime gelen dev cüsseli pehlivan uzaylı modeli hariç...

"Space" tuşuna basar basmaz ekranın rengi değişiyor ve ortada bulunan barlar ön plana çıkıyor. Her karakterin özelliği farklı ve verilen komutu anında yerine getirebiliyor.

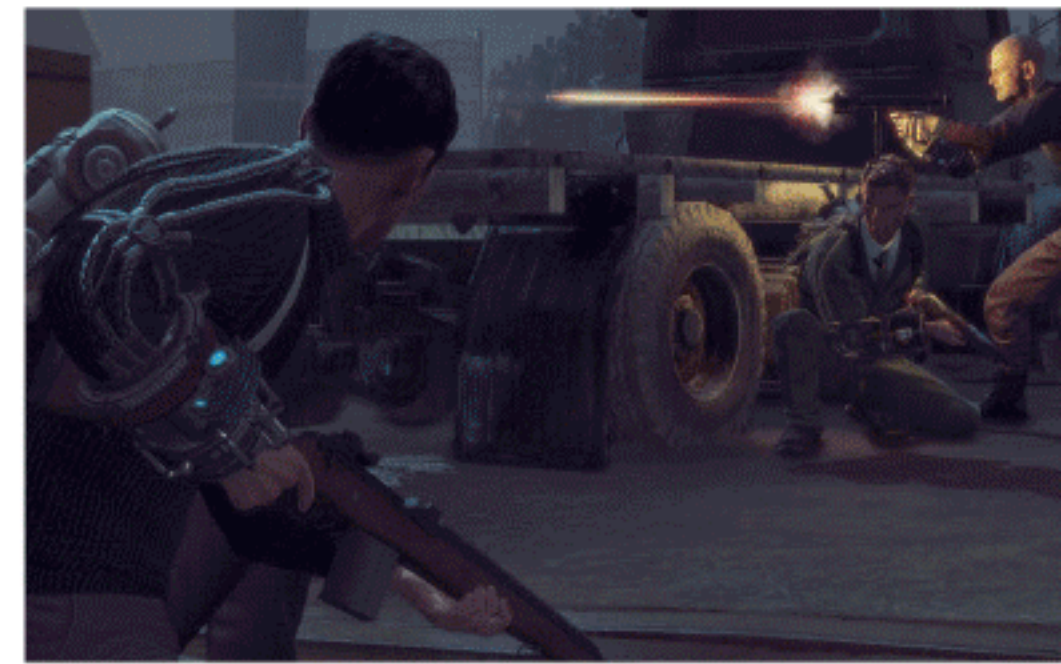
do olmadan ne kadar ileri gidilebilir, çok emin olamadım. Tabii ki herkesin kendisine ait özellikleri bulunuyor ki bu özellikler oyunu derinden etkiliyor. Toplamda 10 adet seviye mevcut ve sadece tek bir seviye atlamak bile büyük değişimlere yol açıyor. Misal, ana karakterimiz Carter, başlangıçta tüm partinin yaşam puanını dolduran Heal yeteneğine sahip. İkinci seviyeye geçtiği zaman alabildiği Lift yeteneği, hedeflenen düşmanı bir süreliğine bulunduğu yerden havaya kaldırıyor, düşmanın tüm savunmasını sıfıra indiriyor ve yetmezmiş gibi saldırmasını engelliyor. Commando olmazsa olmaz bir sınıf, evet ama partiyi ayakta tutacak bir Recon olmadan da çok uzağa gidilmiyor. Rakiplerimiz çok iyi nişan alıyor ve cover'ları harika kullanıyorlar. Yazımın girişinde belirttiğim üzere oyun taktiksel shooter türünde. Haritalar fazlasıyla Gears of War'ı hatırlatıyor, her yer arkasına saklanabilecek, birisinden diğerine atlanabilecek objelerle dolu. Sistemse "Space" tuşuyla çalışıyor. Tuşa bastığımız anda oyunu tamamen yavaşlatan menü aracılığıyla tüm birimlerimize emir verebiliyoruz. En güzel detaysa koşma emrini uzaktan bakarak değil de harita üzerinden, karakterimizin gerçekten gitmesini istediğimiz yere kadar kamerayla gidip sonra tam olarak ne tarafa doğru siper almasını seçebilmemiz. Bu sayede hem biz yapay zekâdan ne istediğimizi net bir şekilde dile getirebiliyoruz, hem de NPC'lerin saçmalaması bir anlamda imkânsız hale geliyor. Bu arada yapay zekâ gerçekten emirleri doğru uyguluyor. Tek sorun, savaş bir noktadan başka tarafa taşındığı zaman kendi kendilerine bu bölgeye ulaşmaya çalışıyor olmaları. Bu işlem esnasında fazlasıyla açıkta kalıyor ve tüm stratejiyi yok ediyorlar. Sağlık puanı biten birim bir süreliğine yerde kalıyor. Eğer hemen yanına gidebilirsek, kendisini kaldı-

rabiliyoruz ama öldüğü anda bir daha kullanılmaz hale geliyor. Hele bir de seviye atmış birimlerdense direkt "load" etmek gerekiyor oyunu.

Düşmanların acıması yok bu arada, öyle sığınıp kalmıyorlar siperlere, sürekli hareket halindedir, bir sağımızda, bir solumuzda. Oyunun üzerine kurulu olduğu "yandan saldırma" sistemini her fırsatta üzerimizde uygulamaya çalışıyorlar. Bazı düşman birimleri birbirlerine buff veriyorlar. Misal, birisi arkadaşlarına kalkan desteği verebiliyorlar, uçan birimler birbirlerinin canlarını doldurabiliyorlar. Yaptıkları atışlarla bir hayli can yakıyor, bu yüzden siperleri düzgün bir şekilde kullanmak gerekiyor. Sanıyorum The Bureau bu işi çok güzel çözmüş. Siperden siperine geçişler olsun, daha uzaktakine hızlı geçişler olsun, harika bir şekilde oyuna eklenmiş ve hatayı oyunda değil de kendimizde aramamıza sebep olacak seviyeye getirmiş. İlerledikçe karşımıza çıkan daha güçlü düşmanlarsa cabası. Kimileri vücut zırhlarıyla can sıkıyorken, kimileri devasa ölçülerıyla iki ayağımızı bir pabuca sokuyorlar...

The Bureau'yu deneyim ettiğim süre boyunca içerisinde bulunduğum atmosferden çok ama çok mutlu oldum. 60'lar dünyasında uzaylılarla çatışmak, elimizdeki limitli teknolojiye sahip eski silahlarla onların peşine düşmek ve tüm bunları yaparken fötr şapka takmak beni benden aldı. Fütüristik olacak diye illaki lazerlerle koşturmak, daha gelişmiş bir dünyada var olmak gerekmiyor. Oyun çıktığı zaman ne gibi değişiklikler olacak, bilmiyorum ama benim test ettiğim haliyle bile çıksa büyük bir kitlenin beğenisi kazanacaktır. Hem belki de bu yapım sayesinde Enemy Unknown'dan uzak duranlar da bu efsaneye bir göz atmak isterler.

■ Ertuğrul Süngü





■ Etkileşime geçebildiğimiz her yer parıl parıl!



TEST
ETTİK

Yapım Daedalic Entertainment Dağıtım Deep Silver Tür Adventure Platform PC, Mac
Çıkış Tarihi 2013'ün üçüncü çeyreği Web www.daedalic.de/en/game/memoria

Memoria

Adventure türüne farklı bir bakış

Hafızayla ilgili işleri severim. Oyunun adından da anlaşılacağı gibi, birazcık akılla ilgili bir senaryosu var Memoria'nın. Tür olarak adventure olmasıyla birlikte böyle bir ada sahip olması ziyadesiyle ironik. Gerçekten oyun içerisinde hafıza kullanmak çok önemli ki zaten oynadığımız oyunun türü adventure iken başka ne yapacağız? "Memoria" isimli güzide yapım, bu ay elime harika bir test sürüşü modeliyle geçti. Temmuz ayı içerisinde yaptığım kaçınıcı test oldu, bilmiyorum ama ben en çok oyunların o ham hallerini sevenlerdenim. Oyunları natamam şekilde görmek, yapımcıların direkt olarak kafalarına girmek gibi gelir hep bana...

Memoria'da Prenses Sadj'a'nın peşinden, çok uzaklardaki Fasar diyarına gidiyoruz. Kendisi bir zamanlar Gorian Desert bölgesinde şeytani varlıklarla çarpışmış ve en tanınmış kahramanlardan birisi olarak adını duyurmuş ama zaman içerisinde unutulup gitmiş. Aradan geçen 500 yıllık sürenin ardından "Geron" isimli bir karakter, kargaya dönüştürülen kız arkadaşını yeniden insan haline bürünmesi için Sadj'a'nın tüm gizemini üstlenmeyi göze alıyor çünkü ancak o zaman büyüü çözenin gizemini öğrenebilecek. Zaten oyun da bu noktada başlıyor. Memoria'nın ilk dakikalarına ormanlık bir alanda, Geron ile başlıyoruz ve kısa süre sonra karşımıza çıkan çadır ile çadırın önünde duran kız ise aynı zamanda tutorial kısmını oluşturuyor.

Memoria tipik bir adventure oyunu ama onu farklı kılan bazı detaylar mevcut. Temelde bölümlere ayrılmış olan devasa haritaları gezerek ilerliyoruz. Benim oyunu deneyim ettiğim kadarıyla ileri ve geri tarafa doğru bayağı yürüyebiliyoruz ki genelde adventure oyunlarında böyle bir özgürlükle çok sık karşılaşmayız. Tabii ki bu özürünün sebebi, aynı zamanda daha fazla

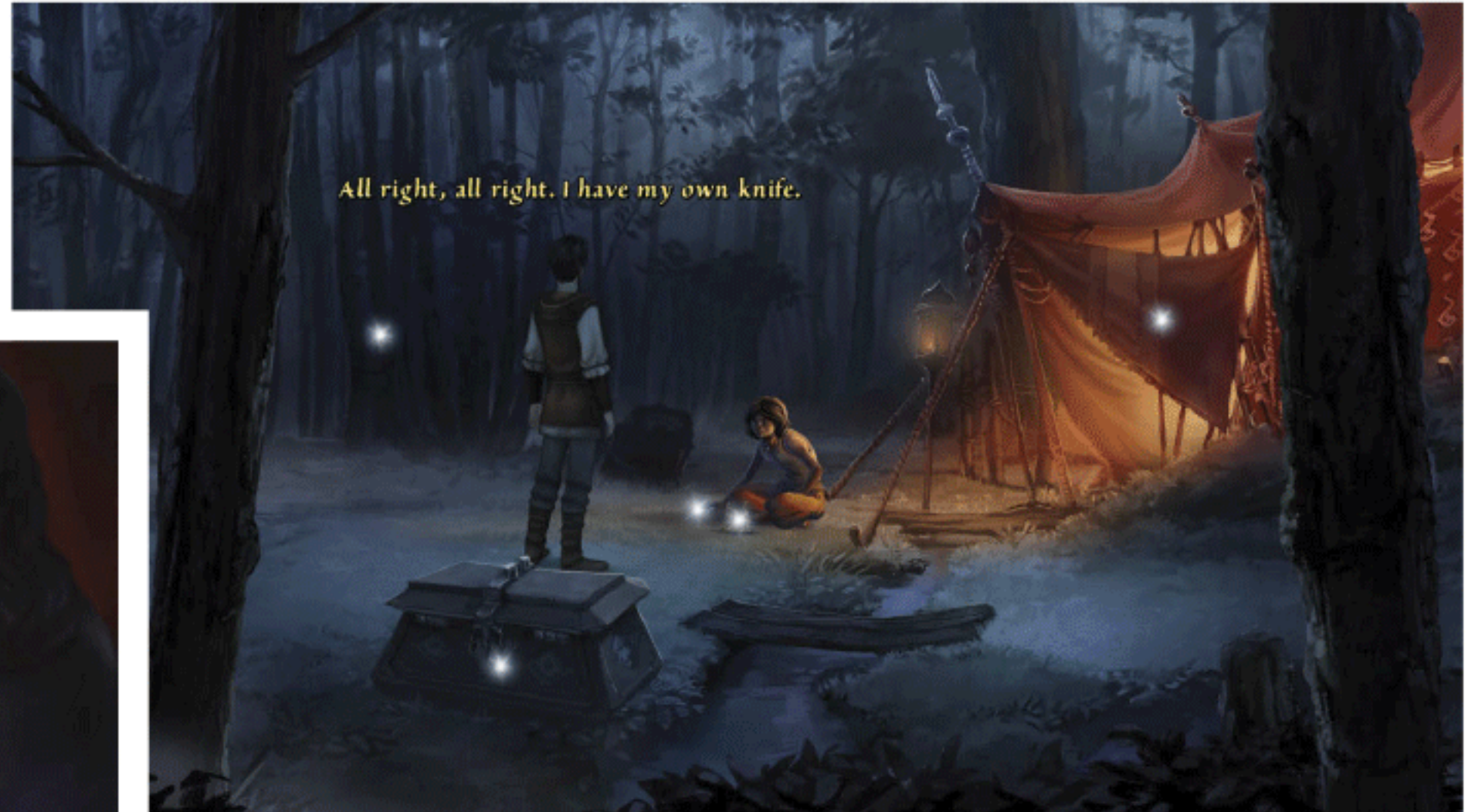
kafa karıştırmak ve daha çok objeyi haritaya dağıtmak... Etrafımızda kullanılmayı bekleyen birçok eşya var ve hatta bazen bir eşyanın içerisinde çok daha fazla miktarda eşyaya ulaşabiliyoruz. Misal, bir çantayı açtınız, öyle tek bir parça düşmüyor ki bu bence harika bir şey; hem oyuncuya bol miktarda eşya deneyim etme şansı sunuyor, hem de kombinasyon olasılıklarını artırıyor. Yani deneyimsiz oyuncuları anında kendisinden soğutacak bir özellik bu belki ama birazcık hırsızın varsa inanın Memoria sizi çok mutlu edecek. Evet, "bolca eşya var" dedik ama belirtmek lazım ki eşya kombinasyonları da bir hayli fazla. Kafayı da en fazla burada çalıştırmak gerekiyor. İki objeyi birleştirerek yeni şey üretmek, öyle 90'lar adventure'larında olduğu gibi büyük sevinç yaratmıyor bünyemizde zira çok daha karmaşık mikrolar söz konusu. Objelere ulaşmak için mouse'u ekranın altına doğru indirmemiz yetiyor ve bu sayede anında menümüz kendisini gösteriyor. Daha da önemlisi, objelerin görünüşleri açık ve net, 10 saat üzerine gelip bu neydi diye beklememiz gerekmiyor.

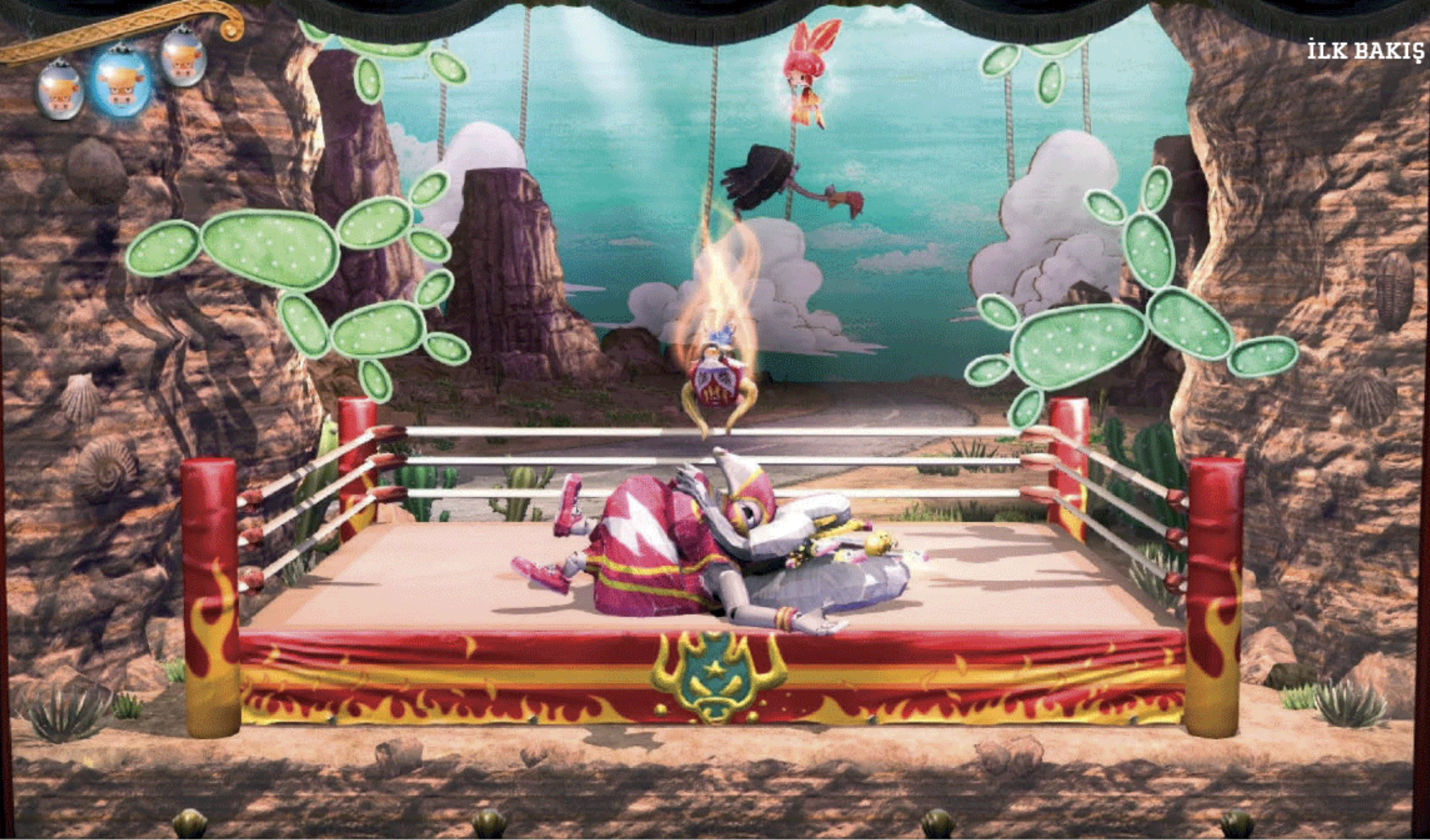
Tüm bu karışıklık, Memoria'nın kullandığı farklı bir özellikle yok oluyor: Objeleri parlatma. "Space" tuşuna basığımız anda içerisinde bulunduğumuz bölümde yer alan ve etkileşime geçebileceğimiz tüm noktalar beyaz beyaz parlıyor. Bu sayede haritada hiçbir noktayı atlamıyoruz ki bize sadece gerekli eşyaları bir araya getirip

sonrasında kafamızı çalıştırarak doğru noktalarda kendilerini kullanmaktan başka bir şey yapmak kalmıyor. Fakat oyun bizi bu noktada da şaşırtıyor. Nasıl mı? Sahip olduğu büyü mekaniğiyle. Özellikle Geron karakterinde bulunan büyü gücü, etrafta bulunan kırılabilir objeleri parçalayıp tamir etmemize olanak sunuyor ki zaten karakterimiz ilk denemesini oyunun henüz başında gerçekleştiriyor. Sistem şöyle çalışıyor: Kırılmaya müsait tüm objeleri büyüyle kırabiliyor, kırıldıktan sonra farklı şekillerde kullanabiliyoruz ama her objeyi kendi başına birleştiremiyoruz ki zaten işin esprisi de burada yatıyor. Oyunun başında, önünde ufak tahtalardan yaptığı ama bir türlü ayakta tutamadığı oyuncuğundan muzdarip olan kıza önce bir cam kavanoz alıyor, onu kırıyor, sonra parçaları odunların üzerine koyuyor, sonra da o noktaya onarma büyüü atıyoruz ve hooop, kavanoz içerisinde dimdik ayakta duran bir oyuncak! Bu sadece oyunun başında yer alan, anlatması en kısa süren örnek; ilerleyen bölümlerde neler yapıldığına inanmak istemezsiniz...

Bu özellik şüphesiz ki Memoria'nın en keyifli yanı ve benim gibi adventure hastalarına ilaç gibi gelecek bir yenilik. Oyun içerisinde bolca eşya bulunması da cabası. Elimdeki test versiyonu, yapımın tamamını barındırmadığı için bir şey diyemeyeceğim ama atmosfer olsun, bulmacalar olsun, bu haliyle fazlasıyla güzel gözüküyor.

■ Ertuğrul Süngü





Yapım Sony Dağıtım Sony Tür Platform Platform PS3

Çıkış Tarihi 11 Eylül 2013 Web www.tinyurl.com/PuppeteerPS3

Puppeteer

Bu oyuna dikkat!

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Bir edebiyatçı olarak ismiyle ilgili onlarca sayfa makale yazabileceğimi biliyorum bu oyunun, o derece. Kendisi hakkında araştırma yaptıkça daha da çok ilgimi çeken nadir yapımlardan birisi olmayı başardı Puppeteer. Genelde oyunların ilk bakışları bende fazlasıyla çelişki yaratır. Herhangi bir yapımla ilgili onlarca, yüzlerce vaat atılır ortaya ama iş pratiğe geldiği zaman bomboş bir oyunla karşılaşırız. Bu da bir ilk bakış yazısı ama Puppeteer sadece arkasında barındırdığı fikirle bile o kadar güzel gözüküyor ki sonucun hüsrana olmasında bir hayli zor.

The Getaway, Forbidden Siren 2 ve Siren: Blood Curse gibi oyunların animasyon ekibinin başında bulunan Gavin Moore tarafından hayata geçirilecek olan yapımla, içerisinde karanlık bir masalı barındırıyor. "Moon Bear King" olarak bilinen bir yaratığın, etraftaki çocukların ruhlarını, kendi kalesini korumakla görevlendirdiği kuklalara çevirdiği bir dünyayla karşımıza çıkan olan Puppeteer, kafası vücudundan ayrılmak suretiyle krala yem olan Kutaro isimli şansız çocuğun hikâyesini konu alıyor. Fakat Kutaro kısa zamanda kendisine yeni bir kafa buluyor ve Moon Bear King'in "Calibrus" isimli büyü makasını çalmayı başarıyor. Şu ana kadar yapılan açıklamalara göre bu makas, karakterimizin kaybettiği kafasına ulaşmasında ona yardımcı olacak ve eve dönmesi için gereken her şeyi yapacak. Gerisini de oyun çıktığı zaman deneyim edeceğiz.

Puppeteer'in en çok ilgi çeken yönlerinden bir tanesi, üç boyutlu grafiklere sahip olmasına rağmen iki boyutlu bir yapıda oynanacak olması. Belirli bir alan üzerine oynayacağımız Puppeteer, yapımcı firmanın açıklamasına göre ziyadesiyle kolay olacak. Oyunda bulunan birçok kahraman kılıç kuşanmış

şekilde tasarlanmış ama ana karakterimiz Kutaro onlardan biraz farklı. Onun en büyük farklılığı, ele geçirdiği farklı "kafalar" sayesinde kullanabildiği özel güçleri. Pek tabii ki büyü makasını da unutmamak lazım... Kafa konusuna dikkat çekmek istiyorum çünkü oyunun bel kemiğini oluşturmaktadır. (Anatomi dersi gibi oldu ha.) Topladığımız her kafa hem fazladan sağlık puanı, hem de daha fazla hayatta kalma şansı anlamına geliyor. Yani düşmandan darbe aldığımızda kafamızı kaybedeceğiz ve kafasızken çok daha az sağlığımız olacak. Bu sistemin düzgün çalışması için aynı anda üç farklı kafa kullanabileceğimiz söyleniyor. Haritalar içerisinde birçok farklı kafa da bulunacak ve her kafa farklı bir özelliği ortaya çıkartacak. Misal, hamburger kafayı aldığımızda zıplayan devasa bir hamburger dönüşürken, kurukafa taktığımız zaman etrafımızda dans eden devasa bir iskelet belirecek.

Her haritada kafalar gibi ufak, ay şeklinde kristaller bulunacak ve kukla benzeri, "Ying Yang" isimli kedimiz aracılığıyla kendilerini saklandıkları yerlerden çıkarabileceğiz. Topladığımız her 100 kristal sayesinde -bir seferliğine de olsa- aldığımız darbelerden dolayı hiçbir kafa kaybetmeyeceğiz. Videolarda gözüktüğü kadarıyla oyunun platform mekanikleri hiç de fena değil ama farklı olmaya çalışan birçok platform oyununun yaşadığı sorunlarla karşı karşıya gibi geldi bana. Gördüğüm kadarıyla karakterlerin hareketleri daha bir odunumsu ve zıplamalar gözümde çok saçma gözükte. Pek tabii ki bu genel görünüş zira oyun platform olarak içerisinde birçok farklılığı barındıracak. Yuvarlanan objelerin üzerinden atlamaktan, düşmanlardan kaçmaya kadar uzanan ve platform denildiği zaman aklınıza gelen her türlü hıznırlık düşünülmüş Puppeteer için. Efsane makas

Calibrus kısa sürede kullanımımızda olacak ve ana silahımız şeklinde hep yanımızda bulunacak. Düşmanları biçmek için kullandığımız cihazımızı, aynı zamanda bazı bölümleri geçmek için de spesifik olarak kullanmamız gerekecek. İçerisinde bulunduğumuz renkli dünyadaysa sürekli sahnede olacağız. "Sahne" demişken, oyunun bölümlerinin gerçekten tiyatro sahnesi gibi olduğunu söylemeye çalışıyorum. Puppeteer'in her bölümü bir tiyatro sahnesi ve biz de bu sahnede hayatta kalmaya çalışan bir karakteri canlandıracağız. Tamamen hareketli olacak sahneler, içinde barındırdığı her türlü objeyle var olacak.

Düşmanları ve dünyasıyla tamamen kuklalara ait bir yapımla olacak Puppeteer. Özellikle senaryo gidişatının şu ana kadar PS3 için üretilmiş oyunlar arasından en iyisi olacağını altını üstünü çizen yapımcı ekip, beni fazlasıyla meraklandırmayı başardı. Öyle görünüyor ki mutluluğun ve hüznün bir arada yaşandığı, farklı bir yapımla için geriye sadece bir ayımız kaldı. ■ Ertuğrul Süngü



Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür Yarış Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2013'ün üçüncü çeyreği **Web** www.formula1-game.com

F1 2013

Yarışa devam ama ufak bir farkla

Formula, yarış sporları arasında kesinlikle kendisini öne çıkaran bir tür. Her ne kadar envaiçeşit yarış modeli bulunuyor olsa da Formula 1'in dünya çapında açık ara bir üstünlüğü olduğu yadsınamaz bir gerçek. Durum farkında olan oyun dünyası da bu özel yarış sporu için uzun yıllardır, birbirinden farklı yapımla karşımıza çıkmakta. Codemasters ise özellikle son yıllarda F1 serisiyle Formula 1 tutkunlarına elinden gelenin en iyisini sunmaya çalışmakta. F1 2013 de bu yıl bir ilki yapmayı hedeflemekte. Oyunun tasarım yönetmeni koltuğunda oturan Steve Hood, konu hakkında çoktan bir açıklama yaptı bile. "F1 2013 ile beraber seriye eklenecek klasik mod hakkında, Formula 1 lisansını aldığımız günden bu yana bir şeyler yapmak istiyorduk. Nitekim her yıl yaptığımız anketler sonucunda, bu tarzda bir modun çok iyi bir fikir olmadığını gördük zira kullanıcılardan açık ara 'hayır' cevabı aldık. Biz de konu hakkında arka planda bir çalışma yürüttük ve nihayet bu yıl planlarımızı gün yüzüne çıkarmaya hazırız" şeklinde konuştu Hood ve 80'lerden bu yana karşımıza çıkan birçok pilotun ve otomobilin oyunda yer alacağını garantisini verdi.

Oyuna eklenecek olan yeni modun adıysa "F1 Classics" olacak ve Time Trial, Grand Prix ve Time Attack gibi farklı kullarılarda yarışabileceğiz. Hood'un ve Codemasters'ın verdiği bilgilere bakılacak olursa henüz açıklanmayan birkaç yeni mod da hazırlık aşamasında. Eski araçlar arasında şimdiden aramıza katılacağı kesinlik kazanan isimlerden Williams, Ferrari ve Lotus öne çıkıyor. F1 2013 ile eklenecek olan yeniliklerin belki de en dikkat çeken yanı, klasik mod aracılığıyla eski otomobilleri 2013 yılına getirebilecek, aynı şekilde yeni otomobilleri de geçmişe ışınlayabilecek olmamız. Yine de firmadan konu hakkında beni hayal kırıklığına uğratan bir haber de geldi. Şöyle ki her ne kadar farklı dönem otomobillerini bir araya getirebilecek olsak da ne yazık ki yarış pistleri modern dünyadaki halleriyle kalacak.

Bazı Detaylar

Merak edenler için açmak istedim; F1 2013, serinin beşinci oyunu olacak ve yine EGO Engine grafik motorunu kullanacak. Toplamda 11 takıma ev sahipliği yapacak olan oyun, buna paralel olarak 22 pilotu beğenimize sunacak. F1 severlerin yakından tanıdığı Murray Walker'ın seslendirmelerini de cabası.

■ İşte yine "Oyun mu, yoksa gerçek mi?" dedirten cinste bir görsel...

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Oyuna eklenecek olan klasik araçlar 80'ler ve 90'lar şeklinde iki kategoriye ayrılacak ama bazıları ne kadar "klasik", orası Formula 1 tutkunlarının beğenisine kalmış. Williams tarafında Alan Jones'a şampiyonluk getiren FW07 bulunacakken, aynı zamanda bence çok daha fason olan FW12'de boy gösterecek oyunda. Bunların haricinde Nelson Piquet'nin ve Satoru Nakajima'nın kullandığı Lotus 100T aramıza katılacak araçlardan bir diğeri. Tüm bu bilgilerden sonra oyunun iki farklı kutuda satılacağına da değinmem lazım. Üzülerek söylüyorum ki "Classic Edition" ve "Standart Edition" şeklinde bölünmüş olan kutulardan sadece Classic Edition'ı satın aldığımızda 90'lar araçlarına ulaşabileceğiz ki bu da yedi efsane pilotun ve altı efsane otomobilden yoksun olmak anlamına geliyor. Standart Edition alanlarsa en azından 80'ler kategorisini deneyim edebilecekler.

Kötü haberi verdikten sonra otomobillerin yanı sıra oyunun grafik optimizasyonunda gelişmeler olduğunu söyleyerek nispeten havayı yumuşatayım. Aynı grafik motoru üzerinde çalışan yapımcı ekip, birçok yarış oyununda olduğu gibi keskinliği arttırmaya odaklanmış. Yapay zekâ ise bir diğer üzerinde çalışılan konu ve artık -başta girilen virajlar olmak üzere- önceki oyunlarda görülen rahatsız edici tüm sorunlar ortadan kaldırılmış. Bir diğer önemli gelişme, Formula 1 oyuncularının fazlasıyla muzdarip oldukları "oyunu kaydetme" sorunu. Yeni oyun ile artık sezon ortasında oyunumuzu kaydedebileceğiz.

Benim en çok dikkatimi çeken gelişme, Hood'un verdiği son röportajdandı. Kendisi "F1 2014 bizim için en heyecan verici oyunumuz olacak. PlayStation 4 ve Xbox One için hazırlayacağımız bu yapımla bilinen tüm olguları ortadan kaldıracak, bambaşka bir Formula 1 oyunuyla karşınıza çıkacağız" dedi ve "Belki de bir yıl içerisinde yine karşınızda olur, hiç belli olmaz." şeklinde konuşmasını sonlandırdı.

Tabii ki insan düşünüyor "Acaba Codemasters klasik otomobilleri kullanabileceğimiz bir mod ve cilalanmış oyun dinamiği haricinde hiçbir şey yapmadı mı?" diye. Bu mod sadece F1 2014'ü piyasaya sürünceye kadar bir geçiş süreci mi? Açıkçası ben oyun hakkında yapılan açıklamalardan hiç mi hiç tatmin olmadım. Ha, Formula 1 seviyoruz, illaki oynarız ama 2013 çıkmadan 2014 hakkında konuşmak olmadı ya! ■ Ertuğrul Süngü



POPULAR SCIENCE AĞUSTOS SAYISINDA

3B YAZICILARLA ÜRETİLEN ORGANLAR

- ▶ Bu sıvı yemeğin yerini alabilecek mi?
- ▶ Geri dönüşüm ayrımı nasıl çalışıyor?
- ▶ UFO'ların tartışılır gerçekliği.
- ▶ Bilgisayarlarla etkileşimde yeni yollar.
- ▶ Yıldırımların efendisi: Nikola Tesla.
- ▶ Dünyanın manyetik alanında neler oluyor?
- ▶ Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Ertağral Sängä



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ



Bindik bir alamete, gidiyoruz kıyamete pek sevgili Role Playing Günlükleri okurları. Bu ay aslında RPG dünyasında güzel gelişmeler yaşandı. Bu gelişmelerin başında pek tabii ki Star Wars: Edge of the Empire'in görücüye çıkması geliyordu. Temmuz ortasında satışa çıkan ürünün benim elime geçme sürecini de hesaplıyorsanız, ay boyunca kendisini sadece isim olarak kullanmak zorunda kalmamın sebeplerini de anlamış olursunuz. (Umarım bu ayda gelir de Eylül'e karalarım bir şeyler.) Yeni ve farklı duran zarlariyla ilgi çekmeyi başaran sistem, bakalım eski SAGA sistemi kadar benden puan toplayabilecek mi... Onun haricinde malumumuz, bir önceki sayıda başladığım anime yazılarıma devam etmeyi planlamaktayım. Yine naçizane, "eski" denebilecek animelerden seçimler yaptım kendimce. İşte hem fiziksel, hem de zihinsel koleksiyonumdan çıkmak bilmeyen birkaç anime daha...

Samurai Deeper Kyo

Eğer birazcık "dps" görmek istiyorsanız, Samurai Deeper Kyo harika bir seçim olacaktır. Neredeyse her bölümde bir ya da daha fazla aksiyon sahnesi yer almakta. Birçok anime gibi, ilk olarak manga şeklinde yayın hayatına başlayan seri, 1999 yılında yelken açtığı serüvenini 2006 yılında tamamladı. Anime serisiyse 2002 ile 2003 yılları arasında 26 bölüm olarak yayınlandı. Japonya'nın Tokugawa bölgesindeki hikâye, "Shiina Yuya" isimli bir kelle avcısının, kardeşinin katilini aramasıyla başlıyor. Henüz ilk bölümde karşılaştığı sıhhiyecisi Mibu Kyoshiro ile karşılaşmasıyla macerası çok daha farklı bir yol alıyor. Dışarıdan sadece sağlık işlerine bakan bir karakter gibi gözüken Kyoshiro, aslında korku saçan ve "Demon Eyes Kyo" isimli karakterle aynı bedeni paylaşmakta. Kyo'nun tek hedefiyse kendi bedenini yeniden ele geçirmek ve bu esnada ona birçok farklı karakter eşlik ediyor. Dediğim gibi, bol macera, aksiyon ve animelerde eksik olmayan o ani espriler ile dolu, güzide bir yapım.

Chrono Crusade

1998 yılında ilk defa kendisini gösteren Chrono Crusade, 2004 yılına kadar yayında kalmıştı. Geçen süre içerisinde ilginç bir şekilde sadece A.B.D.'de değil, Kanada, Yeni Zelanda ve Avustralya gibi ülkelerde de satışa sunulmuştu. 2003 yılında başlayan 24 bölümlük anime serisi, 2004 yılında mangasıyla aynı anda sona erdi ki anime serisi de yine aynı ülkelerde boy göstermişti. İlk bölümünde olayları kavramak biraz zor ama sabredip izlemeye devam ettikçe kesinlikle güzelleşen animelerden. Beni en çok etkileyen yanı, 1920 yılı New York'unda geçiyor olmasıydı ki en sevdiğim dönemlerden birisidir. Rosette Christopher'ın ve onun "Demon" olarak lanse edilen ortağının başından geçen hikâyeleri anlatan yapımın en ilginç yanıysa ikilinin bağlı olduğu Magdalen Order ile dünyadaki tüm şeytani varlıkların peşine düşmeleri ve bunu yaparken bir kiliseye bağlı bulunmaları. Hikâye esasen Rosette'in kaybolan kardeşini aramaya başlaması üzerine hızlanıyor ve kısa zamanda çok farklı bir hal alıyor. Her bölüm farklı bir canavar görmek isteyenler için biçilmiş bir kaftan Chrono Crusade.

Ranma ½

Bir anime bu kadar mı ismiyle münhasır olur arkadaş? Gerçekten bir "yarım" söz konusu bu animede; hem de ne biçim! Öncelikle değinmekte fayda var ki Ranma ½, gerçekten komedi arayanların ilgisini çekecek yapıda ve şu ana kadar tavsiye ettiğim "eski" animeler arasında en eskisi. Manga hayatına 1987 yılında başlayan Ranma, 1996 yılına kadar raflarda bulundu. Bilinen anime mantığının haricinde iki farklı televizyon serisine sahip ve bunlardan ilki, 18 bölümlük anime serisi, Nisan 1989'da başlayıp Eylül 1989'da sona erdi. İkincisiyse "Ranma ½ Nettōhen" olarak biliniyor ve Ekim 1989'da başlayıp Eylül 1992'de son buldu. İkinci seri tam tamına 143 bölüm yayınlandı ki dönemi için harika bir rakam. Serinin ana karakteri olan Ranma Saotome, benzersiz bir karakter kurgusuna sahip. 16 yaşındaki bu afacan bünye, daha

erken yaşlarında başladığı yakın dövüş sanatları eğitimini, diğer arkadaşlarına göre çok daha farklı bir şekilde sonlandırıyor. Eğitime gittiği bir yerde başına gelen "sulu" bir kaza sonucu cinsiyet değiştiriyor ve kadın oluyor. Anime içerisinde olayları daha da komik kılan durum, karakterimizin soğuk su yedikçe kadına, sıcak su yedikçe erkeğe dönüşmesi! Başlı başına komik olan bu fikir, karakterimizin bolca kadın kılığına girerek kendi amaçları doğrultusunda bu benliği kullanıyor olmasıyla iyiden iyiye eğlenceli bir hal alıyor.

Full Metal Panic

İşte kendinden komik bir diğer anime! Yani ilk izlediğim günü hatırlıyorum da ne gülmüştük... "Sosuke Sagara" isimli, anti-terörist ağına bağlı bir arkadaşımızın, "Kaname Chidori" isimli liseli kızımızı korumakla görevlendirildiği seri, gerçekten çok ama çok saçmalayabiliyor. Düşünsenize, kendisini liselilerin arasına atmış olan, çok ciddi, birçok dövüş sanatına hâkim ve hiçbir şekilde yüzü gülmeyen bir adamın, içerisinde bulunmak zorunda olduğu liseli dolu bir ortam. Sosuke elinden geleni yapıyor olsa da her bölüm kesin bir rezalet çıkıyor ve dediğim gibi, kendisinin ciddi duruşu, olayları çok daha komik hale getiriyor. Bu arada Full Metal Panic'in birçok farklı versiyonu bulunuyor. Misal, ilk ürünü "light novel" tarzında üretilmiş bir kitapken, mangası çok daha sonra, 2000 yılında görücüye çıktı. Çizeri aynı, yazarı farklı olan bir diğer manga serisi de "Full Metal Panic! Overload" adı altında merhaba dedi bizlere. Sadece bir bölüm basılan Full Metal Panic! Surplus ise en ilginç mangalardan. İşin anime tarafı da biraz karışık; ilk seri 2002 yılı içerisinde yayılmış 24 bölümden oluşuyor, ikinci seri 2005 yılı içerisinde 13 bölüm şeklinde nakledildi. Animeler arasındaki büyük fark, birisinin çok komik olan Full Metal Panic? Fumoffu olarak yayınlanmasyken, diğerinin "ciddi" versiyon olması demek mümkün. Bu arada serinin son ürünü Full Metal Panic! Another, 2012 yılında görücüye çıktı ve halen devam etmekte.

Midori no Hibi

Üst üste çok fazla komedi gittim ama izleyenler bilirler, konu anime olduğu zaman ilk akla gelen yapımlardan birisidir Midori no Hibi. Midori Days şeklinde İngilizceye çevirisi yapılan seri, 2002 ile 2004 yılları arasında sekiz manga sayısı olarak basıldığı gibi, aynı zamanda da 2004 yılı içerisinde 13 bölümlük bir de anime olarak televizyondaki yerini aldı. Midori, aslen ana karakterimizin



ismi ve kendisi Seiji Sawamura'nın eli olarak hayatına devam etmekte. Neden mi? İşte orası birazcık karışık... Seiji Sawamura, okulunun en sert öğrencilerinden birisi. Notları çok da yüksek olmayan bu arkadaşımızın esas işi, okul içerisindeki mevzuları halletmek... Diğer öğrencileri kabadayılardan koruyan Sawamura'ya âşık olan Midori, birçok diğer kız gibi bu agresif çocuğa yaklaşmaz. Pek tabii ki hiçbir şekilde kız arkadaş bulamayan Sawamura, "Demon-hand" ismini taktığı sağ eliyle sonsuza kadar arkadaşlık yapacağını, başka kimseye ihtiyacı olmadığını dile getiriyor. Nitekim bir gün sabah uyandığında sağ elini ufak bir kız, yani Midori olarak buluyor. Midori bu esnada yatağında hasta bir kız olarak yaşamına devam etmekte. Sawamura içinse tüm hayat bir anda değişir. Her şeyini bağladığı sağ eli artık ona âşık olan bir kızdır ve kendisi, okulun en korkulan karakteri olmaktan çok uzak. Kadın ve erkek ilişkisine hem komik, hem de farklı bir açıdan bakan Midori no Hibi, kesinlikle izlenmesi gereken bir anime.

Eh, bu ayı da böyle tamamladık. Vallahi geçen ay çok içimde kalmıştı az yazabildim diye. Bu ay daha rahatım. İki sayıda nispeten eski birçok animeye yer verebildim. Bu sefer kendi fikirlerimden daha çok genel fikir vermek istedim. Kendi fikirlerimin olduğu ayrı bir dosya konusu yaparım belki ama "spoiler" vermeden animelerden bahsetmek kimi zaman çok zor olabiliyor. Neyse efendim, aylardan yaz, mevsimlerden sıcak, bizim içinse hedef 200. Sayı! Önümüzdeki ay -eğer büyük bir aksaklık çıkmazsa- çok daha ilginç bir dosya konusu ile görüşmek üzere!

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Autopilot Off
Madem mevsimlerden yaz, yaz dediğin hiç metallik bir dönem değildir. Yaz dediğin punk'lık bir dönemdir. Bir kere hiç gezemem botlarla yaz yaz, kusura bakmasınlar. Giyerim yadigâr "Gazelle" ayakkabılarımı, pis bir punk olurum... İşte bu güzel dönemde rahat

rahat dinlemek için sizlere 1996 çıkışlı, eğlenceli mi eğlenceli bu grubu tavsiye ediyorum. Her ne kadar ismi çok duyulmamış olsa da Goldfinger, Sum 41 ve H2O gibi gruplarla yıllarca sahne aldı. İlk albümü Looking Up ile iyi bir çıkış yakalayan ekip, 2002 yılında The Cooters ile "Cooter" ismi için davaya tutuştu ve akabinde ismini Autopilot Off olarak değiştirdi ki 10 kat daha iyi bir punk grup ismi! 2005 yılında sahne kariyerine ara veren ekip, 2011 itibarıyla yeniden toplandı, 2012 itibarıyla de yeni albüm çalışmalarına başladı. Denenmesi gereken ilk parça ise Nothing Frequency olmalıdır.



Ne okudum

Assassin's Creed
Günümüzde piyasada ses getiren birçok oyunun roman ve çizgi roman serileri bulunmakta ki bazıları kendine has mangalara sahip... Assassin's Creed de kendine has ve çok özel bazı çizgi roman serilerine sahip. Geçen ay elim geçen üç sayılı maceranın her bir cildinde farklı bir karakteri okudum ve konu hakkında

müthiş bilgilere eriştim. Assassin's Creed 1: Desmond, Assassin's Creed 2: Aquilus ve Assassin's Creed 3: Accipiter olarak sıralanan seri, aynı zamanda sekiz sayfalık, limitli üretim bir fasiküle de sahip. Desmond'ı üç sayıda deneyim ettiğimiz gibi, farklı karakterleri görmek de işten bile değil. Özellikle oyunu oynayanlar için birçok farklı noktayı aydınlatan ve arka planda neler döndüğünü harika şekilde betimleyen üç cilt, Desmond'ın kaçırılışından, Tapınak Şövalyeleri'nin günümüzdeki modern versiyonlarına kadar uzanıyor. Serinin en güzel yanıysa fasikül olarak üretildikten sonra ciltlenmek suretiyle satışa sunulmuş olması. Dileyenler bu esere gönül rahatlığıyla ulaşabilirler.





Elimizdeki Eğlence!

PS Vita'nın en son bombaları

Ne zamandır şöyle bir dosya konusuna imza atmak istiyorduk ki kismet bugüneymiş. Bu isteğimizdeki en büyük neden de elbette ki Şefik'in, Fırat'ın ve bendenizin (Şarkıcı olmayan.) birer PS Vita sahibi olup bu alete ne oyun alacağımızı, bu alette ne oyun bekleyeceğimizi bilememekti. Hadi ben hala Persona 4 oynuyorumdur da Şefik ne yapsın, Fırat ne yapsın, Selen ne yapsın? (Selen gizli karakter...) Sizden de gelen sorular neticesinde PS Vita'ya hangi iyi oyunlar hazırlanıyor, bu oyunlar ne zaman çıkacak, bu yapımları şöyle bir derleyelim dedik ve sekiz sayfalık bir dosya konusu çıktı, pek de güzel oldu. (Yazar öngörülü bir davranış yapmaktadır zira yazının devamı aslında şu an hazır değildir, ne var ki plan her şeydir...)

PS Vita'yı tanımayan bir grup varsa onlara da şöyle bir özet geçeyim. PS Vita, Sony'nin yeni ev blender'ı ama oyun da oynatıyor. Ekranı var üstünde, eski saatler gibi pikseli, oradan oyun

oynuyorsunuz. Şaka bir yana hava serinledi, ben de neşemi buldum. PS Vita elbette ki Sony'nin yeni nesille de iyi anlaşabilecek olan ve yeni olarak nitelendirebileceğimiz el oyun cihazı. (El konsolu da denebilir.) PSP'nin takipçisi olan PS Vita, UMD diskleri de terk edip ufak kartlarda yer alan ve dijital olarak indirilen oyunları çalıştırıyor. Dokunmatik ön ekranının ve arka panelinin yanında, altı yönde de hareket algılayabiliyor. Sahip olduğum Xperia Z cep telefonu ile aynı büyüklükte de bir ekrana sahip olan alette bulunan iki adet analog kol da el cihazlarında nihayet FPS oynayabileceğimiz anlamına geliyor lakin cihaza eli yüzü düzgün bir FPS'nin çıkmamış olmasından ötürü halen bu keyfi tam olarak yaşayamamanın burukluğunu... Bitmeyen cümleler ve ben adlı eserimde size sonu gelmeyen cümlelerden örnek vereceğim, hatırlatın bana.

PS Vita güçlü ve güzel bir alet olmasına rağmen,

yazının başında da bahsettiğim üzere maalesef oyun desteği -halen- istenilen seviyeye ulaşmış değil. Sanıyorum burada cep telefonlarının lider konuma geçmiş olması da büyük bir etken. Düşünsenize, bedavaya indirilebilen bir oyun üretiyorsunuz, millet indiriyor ve sadece oyun içi paralarla bir anda köşe olabiliyorsunuz. Oysaki PS Vita'ya yapacağınız oyun için öncelikle sağlam bir ekibiniz olmalı, uzun bir üretim süreci geçirmelisiniz ve sonra bizim gibi dergiler, "Hiç olmamış." dediği saniye, o kadar emek boşa gitti...

Belki de PS Vita'ya oyun üretecek olan firmalar iki kez düşünüyor, üç kez hesap yapıyor ve o yüzden PS Vita'da bir oyun eksikliği var ama PS Vita terk edilmiş değil. Öyle ki sayfaları çevirdikçe bazı oyunlara dikkatiniz öyle bir çekilecek ki bir PS Vita sahibi olmayı bile düşünceksiniz. O zaman beklemeyelim ve bu güneşli Ağustos gününde, oyun dolu bir serüvene çıkalım. (Harry Potter ve Oyun Dolu Serüvenler.)



Yapım Nicalis Dağıtım Sony Tür Platform Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği

1001 Spikes

Sinirliyseniz kaçın, değilseniz sinir sahibi olun!

Babamız bize bir kutu bırakıyor, kutunun içinden de bir harita çıkıyor. Haritayı açıp bakıyor, babamızın notuyla birlikte bu haritanın altından bir kapıya ulaştığını keşfediyoruz. Ve elbette ki kapının ardında da inanılmaz bir hazinenin olduğu söyleniyor. Çıkıyoruz yolculuğa ve 8-bit kalitesinde retro grafikler ve daha da retro bir oynanış karşılıyor bizi...

Grafiksel açıdan bir beklentinizin olmaması gereken 1001 Spikes'ta olay tamamıyla eski dönemin zor platform oyunlarına gönderme yapması. Oyunda 1001 tane canınız var ama oyun o kadar zor ki bu kadar can sizi oyunun sonuna kadar idare edebilecek

mi, tartışılır. Kahramanımız zıplıyor, koşuyor ve birer labirenti andıran bölgelerden çıkıp bir sonrakine girmek için yardımımızı bekliyor. Oyun şöyle zor ki acayip iyi reflekslere sahip olmalısınız, yoksa yerlerdeki dikenler, altınızdaki kayan platformlar, döne döne üzerinize gelen bıçaklar sonunuz olabiliyor. İlginç bir şekilde kahramanımızın bir de silahı var. Bıçak atabilen karakterimiz, bu silahını düşmanlarını öldürmekten ziyade önüne çıkan engelleri durdurmak için kullanıyor. Biraz önce bahsettiğim dönen bıçaklar var ya mesela, kahramanımız da onların üzerine gelmesini geciktirmek için bıçaklarını

kullanabiliyor.

Sahip olduğumuz haritada gezdiğimiz bölgeler gösteriliyor ama oyun o kadar büyük ki bu harita biraz şaka gibi geleceğe benziyor. Üstelik mekânları aşmak da hiç ama hiç kolay olmayınca oyun ancak sağlam bir sabra sahip olanların ilgisini çekecek gibi duruyor. Misal ben, fragmanı izledim ve bana oradaki stres bile yetti.

Retro müziklerle de donatılmış olan 1001 Spikes, kutulu bir oyun olarak hazırlanmıyor. Oyunu PS Store'dan indirmek mümkün olacak ama bunu yapmak isteyecek misiniz bakalım... ■

Yapım Media Molecule Dağıtım Sony Tür Aksiyon / Platform Çıkış Tarihi 23 Ekim 2013

Tearaway

Yırtma, ona para verdim ya...

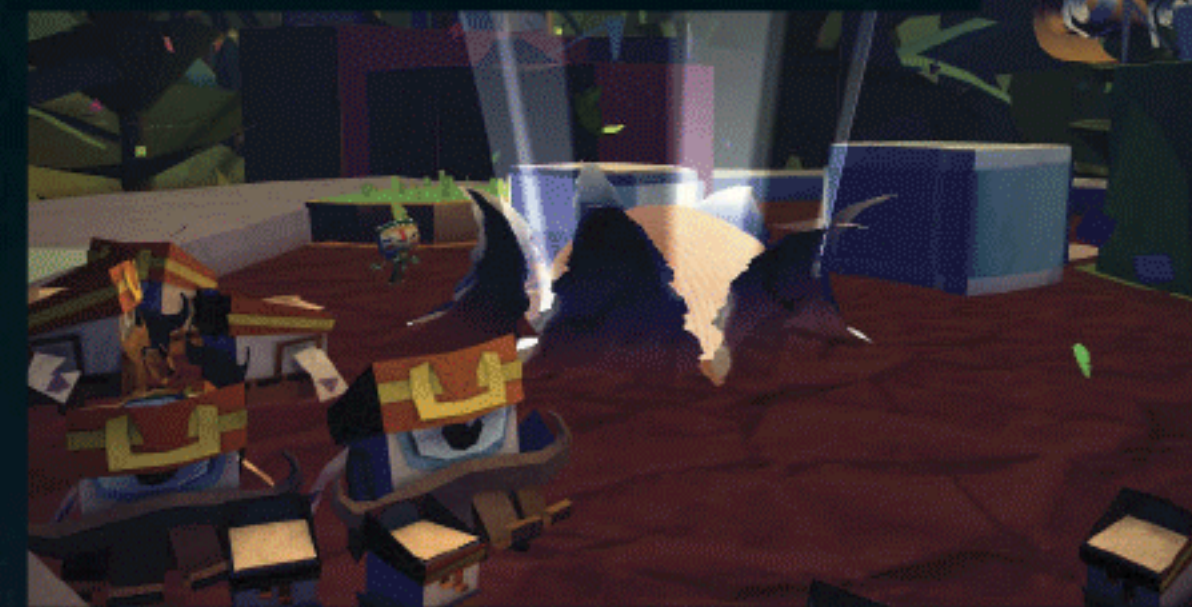
PS Vita'da mutlaka alınması gereken oyunlar arasına bence şimdiden giren Tearaway, sonbahar günlerinin en vazgeçilmez oyunlarından biri olmaya aday. Oyunun arkasında LittleBigPlanet ile ünlenen Media Molecule var fakat bu defa iki boyutlu bir yapım yerine, üç boyutlu bir oyun üzerinde çalışıyor.

Oyuncuya bir mesajı olduğunu bildiren iki karakterden birini seçerek başladığımız oyunda karakterimizi yön tuşlarıyla kontrol edip sağa sola zıplatmaktan öte bir şey yapamıyoruz. Daha doğrusu, karakterimiz yapamıyor. Onu bölümlerde ilerletirken karşılaştığı engelleri biz, ekrana veya arka panele dokunarak

kaldırmaya çalışıyoruz. Oyunun hemen başında PS Vita sanki gerçeklikten sanal âleme açılan bir kapı görevi görüyor ve aletteki kamera size o an çevrenizde ne varsa onu gösterirken bir anda bir delik açılıyor ve oyunun içerisine çekiliyorsunuz. Bu sayede de bize oyuna dışarıdan müdahale etme izni verilmiş oluyor. Daha oyunun en başlarında karakterimizin peşine garip yaratıklar takılıyor. Onlardan nasıl kurtulacağınızın ipucunu oyun size veriyor aslında zira zemin, şeffaf bir kâğıt rolü yapıyor ve hemen arkasında elimizi görebiliyoruz. Arka panele dokunduğumuzda da sanki bu kâğıdı yırtmışız gibi parmaklarımız ekrandaki yaratıklara çarpıyor, yaratıklar dağılıyor. Bu yırtma işlemi oyunda bayağı çok kullanılacağına benziyor zira oyunun demosunda, birçok yerde bu özelliğin kullanıldığını şahit olduk.

Yaratıkları öldürmenin yanında yine arka panele dokunarak çeşitli nesnelere itirmek de olası. Ekrana dokunarak da kapıları açıyor veya yine bazı nesnelere müdahale edebiliyoruz. Yine oyunun en başlarında, bir yaratık bizden ona bir taç yapmamızı istiyor ve birkaç tane kâğıt ve bir makasla baş başa bırakıyor bizi. Ekrana dokunarak makasla kâğıdı kesiyor ve ona dilediğimiz gibi bir taç yapıyoruz. Taçtan memnun kalırsak da boyutunu ayarlayıp yaratığa hediye ediyoruz, o da seviyor.

Eğlenceli olduğu kadar sevimli de gözükken oyunu oynamak için çok sabırsız olmasak da PS Vita'nın arşivine çok iyi bir eklenti olacağı ve PS Vita'nın birçok özelliğini ortaya çıkartacağını şimdiden görebiliyoruz. ■





Yapım **Ubisoft Montpellier** Dağıtım **Ubisoft Tür Platform** Çıkış Tarihi **29 Ağustos 2013**

Rayman Legends

Müzik, eğlence ve bitmeyen bir macera!

Bu ay sonunda piyasada olması gereken Rayman Legends, çok büyük ihtimalle dünyanın en eğlenceli platform oyunları arasına girecek zira geçtiğimiz ay dergide bir kez daha tanıtımını yaptığımız üzere oyun, bir önceki Rayman'ın üstüne çok daha fazla renk ve eğlence ekleyerek, muhteşem bir oyun deneyimi sunma hedefiyle hazırlanıyor.

Rayman'ın dışında yine birçok renkli karakteri de bünyesinde barındıracak olan oyun, PS Vita dışında birçok platforma da geliyor ama bu tip platform oyunlarını PS Vita'da oynamanın keyfi bir başka bana sorarsanız. Üstelik konsollarda yer almayacak olan dokunmatik özellikler de yine PS Vita'da görülecek. Bu iyi bir haber gibi gözükse de oyunu sürekli dokunmatik panellerle oynamanın tatsızlığına yol açacağını da düşünmekteyim. Yine bölümlere ayrılmış olan oyunda Rayman ve onun arkadaşları ile bir bölümün başından başlayıp önümüze çıkan engelleri kâh dövüşerek, kâh atlayıp zıplayarak aşılıp bölümü bitirmeye uğraşacağız.

Yolda elbette ki puan toplama adına altınları da kaçırılmaya çalışacağız. Bu tip bölümler her ne kadar oyunun çoğunluğunu oluşturacak olsa da bir müzik eşliğinde, ritme de uyarak hiç durmadan ilerlememiz gereken bölümlerde iyice coşacağız zira bu bölümlerin planlaması çok iyi yapılmışa benziyor. Aynı şekilde devasa boss'lara karşı savaşların da eğlenceli olacağı şimdiden belli.

Tüm bu oynanış detaylarına yenilenmiş grafikler eşlik ediyor. Daha önce cel-shade grafik tekniğine yakın bir teknikle hazırlanan grafiklere bu sefer daha da artistik bir dokunuş yapılmış, her şey sulu boyayla boyanmış gibi çok daha hoş bir efektte bürünmüş.

Eğlenceli anlatımıyla da dikkat çeken Rayman Legends, Rayman: Origins'ten tahtından edebilecek diye düşünüyorum, umarım hızlı davranmıyorumdur. Öyle ya da böyle, bu oyunu tercih etmeniz gereken platformun PS Vita olduğunu da bir kez daha belirtiyorum. Zaten şurada ay sonuna ne kaldı... ■



Yapım **Curve Studios, Superflat Games** Dağıtım **Superflat Games Tür Macera** Çıkış Tarihi **2013**

Lone Survivor

Saklan, saklanamazsan bitersin...

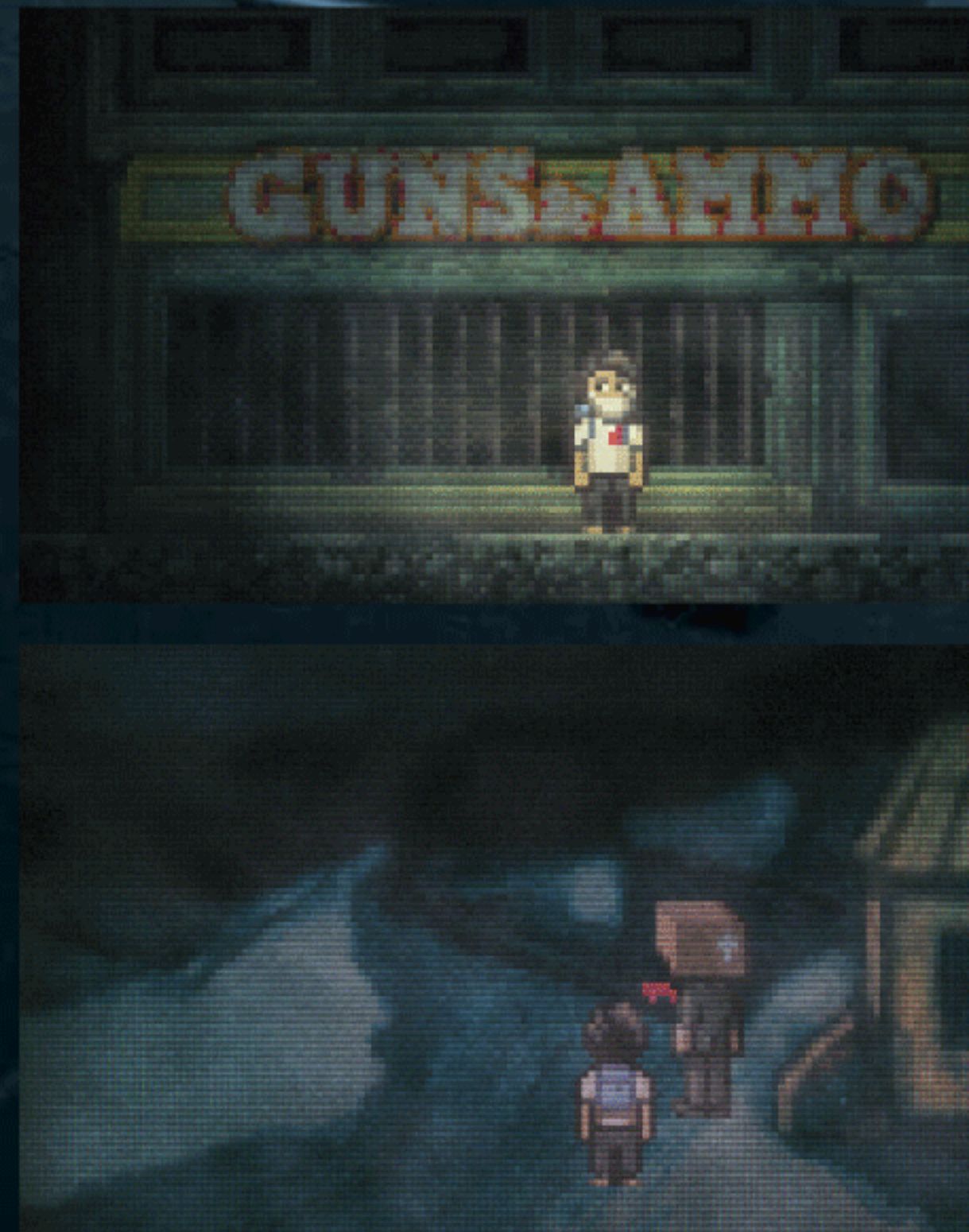
Bu oyunu belki PC'de alıp oynadınız bile çoktan ama şimdi otur PC'nin başına, kafam kadar pikselleri kocaman monitörde gör, tatsız... Lone Survivor için bence PS Vita yine -Rayman Legends gibi iyi bir platform. Bunun en büyük nedenlerinden bir tanesi de oyunun hem biraz ağır ilerlemesi, hem de özellikle eski tip, pikselleri belli olan grafiklere sahip olması. Bu pikseller PS Vita'nın ekranının boyutundan ötürü suratınıza çok çarpmıyor ve çok daha hoş bir etki çıkıyor ortaya. (PS Vita pazarlıyorum gibi adeta...)

The Last of Us benzeri bir konuya ev sahipliği yapan Lone Survivor, içi zombilerle ve garip yaratıklarla dolu bir şehirden çıkmaya çalışan bir kahramanın hikâyesini anlatıyor. Kahramanımız elbette ki sıradan bir vatandaş ve elbette ki envanterinde pek az faydalı eşya bulunuyor. Cephane sayılı, silahların çeşidi az, susuzluk ve yiyecek olmaması başa bela... Düşmanlarından olabildiğince uzak durmaya çalışacak olan kahramanımız, iki boyutlu bir ortamda hareket edecek olsa da üçüncü boyutun nimetlerin-

den de faydalanabilecek. Mesela bir noktada ışık yok diyelim; karakterimiz buradaki duvara sırtını dayayıp önünden bir zombinin geçmesini sağlayabilecek. Böylece hem cephanesi cebinde kalacak, hem de kendini tehlikeye atmamış olacak. Birçok düşman türünün bulunduğu oyunda düşmanları kafasından vurmak işe yarıyor elbette ki ama bunu sağlamak biraz zor çünkü kafa vuruşu yapabilmek için yaratıklara bayağı yakın olmak gerekiyor.

Her şeyin çok fazla kısıtlı olduğu oyunda başarılı olmanın yolu çevrenizi iyi tanımak, bunun için de bazı yerlerden birkaç kez geçmeniz gerekecek ve bu da ölümün tekrar tekrar karşınıza çıkacağı anlamına geliyor.

Her ne kadar tek başınıza olsanız da birçok karakterle karşılaşarak onlardan çeşitli görevler de alacağınız oyun, sadece PS Store'dan satın alınabilecek. Firmanın tam bir çıkış tarihi vermemiş olması da dikkat çekici. Eğer korku / macera oyunlarına ilgi duyuyorsanız, Lone Survivor'ı listenize ekleyin. ■



Yapım Sony Dağıtım Sony Tür FPS
Çıkış Tarihi 4 Eylül 2013

Killzone Mercenary

PS Vita'da FPS olur mu, olur...

Killzone serisi özellikle üçüncü oyunla birlikte bir hayli dikkat çekti, PS4'teki Killzone: Shadow Fall ile de zirve yapacak gibi gözüküyor. Bu aradaysa PS Vita için bir Killzone geliştirilmekte ve bu oyunun en büyük özelliği, PS Vita'nın en kaliteli FPS'lerinden biri olacak olması. Kendime güveniyorum, iddia ediyorum, Mercenary gayet iyi bir oyun olacak!

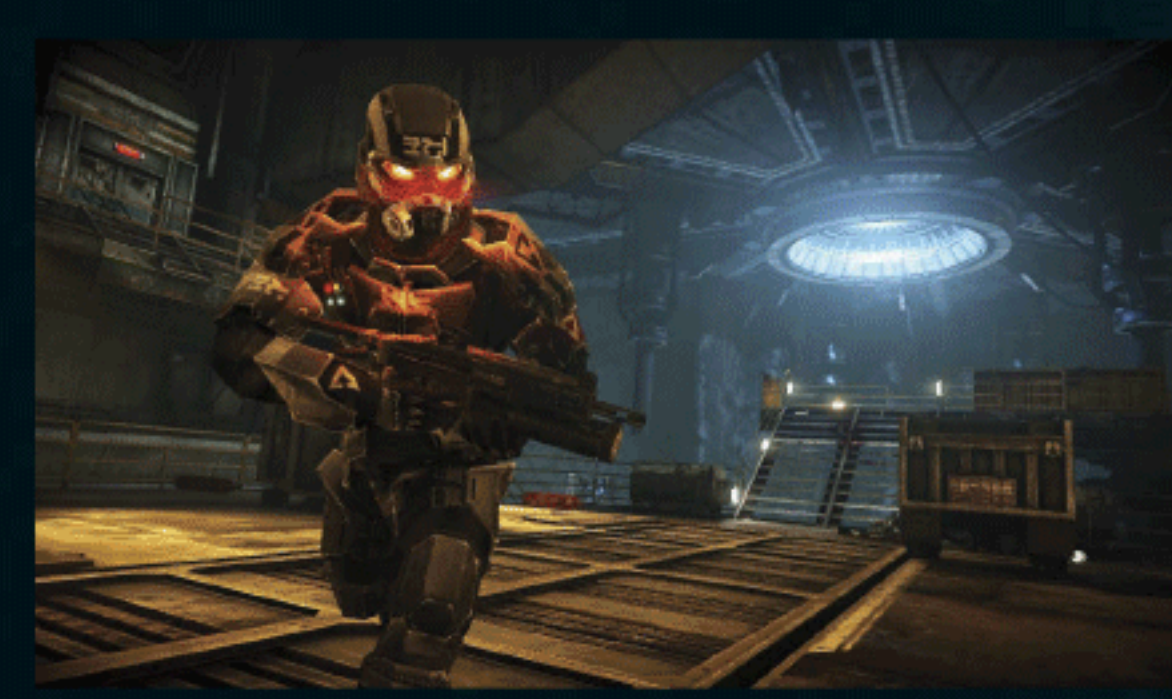
Oyunda kimi kontrol ediyoruz, Arran Danner. Hem isminde, hem de soyadında aynı harfin tekrarı bulunan bu arkadaşımız bir paralı asker. Sadece paraya bakıyor, başka hiçbir şeyi önemsemiyor. Öyle ki kendisi hem Helghast, hem de ISA için çalışabiliyor ki bu iki taraf bildiğiniz üzere birbirine düşman. Arran Danner ile çıktığımız macera elbette ki sadece para karşılığı görevler yapmaktan ötesini sunacak bize zira aldığımız haberlere göre kahramanımız paralı görevleri yaparken ortamdaki politik ve askeri konuların içine de düşecek ve kendi iç sesini dinlemeye başlayacak.

Toplamda dokuz tane kallavi bölümün bulunacağı oyun, her biri 45 - 60 dakikadan, neredeyse dokuz saatlik bir macera sunacak. Üstelik bölümleri tamamladıktan sonra geri dönüp bu bölümleri bir kez daha, farklı görevleri yapmak için oynamak da mümkün olacak. Oyunda para kazanma gibi bir durum da söz konusu



olacak. Bu paraları tek kişilik veya multiplayer oyunlarda kazanmak mümkün olacak ve tek kişilik oyunlarda para toplamak, multiplayer'da bu paraları harcamak anlamına da gelecek.

Killzone 3'ün oyun motoruyla hazırlanan oyun, efektler açısından da çok iyi gözüküyor. Akıllı telefonların şahane grafiklere sahip olduğu şu günlerde belki de bu telefonların başaramadığı bir görselliği Killzone Mercenary'de bulacağız. Zaten oyunun fragmanlarını izlediyseniz, fark etmişsinizdir ki görsel efektler daha önce el konsollarında veya telefonlarda görmediğimiz bir kalitede.



(PS3'teki Killzone diyorum!)

PS Vita'nın Avrupa'da ve A.B.D'de satışını arttıracak birkaç oyundan biri olan Killzone Mercenary, umut ediyoruz ki iyi bir oyun olacak... ■

Yapım Armature Studio Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Aksiyon Çıkış Tarihi Ekim 2013

Batman: Arkham Origins Blackgate

Bir hapisane de olaysız olsa...

Listeyi veriyorum: Killzone Mercenary, Batman: Arkham Origins Blackgate, Rayman Legends ve Tearaway. Bir PS Vita sahibiyse veya olmayı düşünüyorsanız, beklemeniz gereken ilk dört oyun bunlar. Bu oyunlar içerisinde Batman'i başlık olarak belirlediğimize göre, o konuda da size şunu söylemeliyim ki eğer "Arkham" takılı Batman oyunlarını sevdiyseniz, bu oyunu da denemek isteyeceksiniz.

Arkham Origins'den sonraki olayları konu alan oyunda yine Batman'in kontrolündeyiz ve Batman'in Blackgate Hapishanesi'ndeki olayları araştırmasında rol sahibi oluyoruz. Blackgate'de ayaklanma çıkıyor -doğal olarak- ama bir süre sonra görüyoruz ki bu olaylar hiç de sıradan olaylar değil...

İki boyutlu olup da üçüncü boyutun nimetlerinden faydalanan oyun, "2.5 boyutlu" olarak tanımlanıyor. Batman bir platform oyunundaymış gibi hareket ediyor ama öndeki ve arkadaki düzlemleri de kullanabiliyor. Batman zıplıyor, eğiliyor, tırmanıyor, bir yerlere ünlü kancasını atabiliyor ve yükseklerden süzülerek düşmanlarının üzerine iniyor yapabiliyor. Yükseklere çıkıp alanı gözlemek, sessiz etkisiz hale getirme hareketleri yapmak, duvarları kırmak, tekmeleri ve yumrukları birleştirerek sonsuz kombolar oluşturmak da yine bu oyunda mümkün olacak. Batman ikinci boyuta taşınmış olabilir ama hareketlerinden bir şey kaybetmişe benzemiyor anlayacağınız.

Dedektif moduna da geçebilecek olan Batman, bu

moddayken düşmanlarına yakınlığına ve ne kadar gözüküp gözükmediğine göre renk değiştirecek. Bunun yanında, dedektif modunda olmasa da düşmanlarının görüş açılarını takip edebilecek, onlara görünmemesi çok daha kolay olacak karanlık kahramanımızın.

Oyunda herhangi bir tecrübe puanı sistemi olmayacağı da açıklandı. Bunun yerine olay tamamıyla eşyalar üzerinden dönecek. Bir yere, gereken eşyanız olmadığı için ulaşamıyorsanız da daha sonra bu bölgeye geri dönüp o alete sahipseniz, ilgili bölgeye erişebileceksiniz. (Castlevania veya Metroid stili diyebiliriz.)

Seslendirmelere ve güzel ara sahneler de sahip olacak olan Blackgate'i tüm Batman fanatikleri yanında PS Vita sahipleri de takibe almalı. ■





Yapım **Vanillaware** Dağıtım **Atlus Tür Aksiyon / RPG** Çıkış Tarihi **2013'ün son çeyreği**

Dragon's Crown

Bir garip beat 'em up

Odin's Sphere'ı hatırlar mısınız? Zamanında çok oynamıştım bu oyunu ve Dragon's Crown'ı gördüğüm saniye "Odin's Sphere!" diye haykırdım. Görsellik o kadar çok benziyordu ki oyunun aynı firmanın ellerinden çıktığını anlamam da zor olmadı.

2.5 boyutlu sayılabilecek bir oyun Dragon's Crown ve içeriğinde bol bol fantastik öge bulunduruyor. Zebaniler, yaratıklar ve türevleri hep düşmanımız. Bunlara ek olarak devasa boss'lar da başımızın belası olacak. Altı tane farklı karakterden birini seçerek oyuna başlayacağız ve bu karakterlerin özel yeteneklerini de kullanarak maceranın sonunu getirmeye uğraşacağız. Bir beat 'em up imajı çizen oyunda RPG öğelerinin de bulunması oyunu bu klasmandan az da

olsa uzaklaştırıyor ama ilk bakışta dümdüz ilerleyip birçok düşmanı patakladığınız bir oyun görüyorsunuz. Karakterlerimiz büyüler ve özel yetenekleri ile de düşmanlarını haklayabiliyorlar ve oyunda bulunan son derece derin "loot" sistemiyle, sürekli birtakım eşyaların peşinden koşmamız isteniyor. Özellikle bu loot durumu oyunun başından kolay kolay kalkmamızı engelleyeceğe benziyor. Buna ek olarak oyunu arkadaşlarımızla ortaklaşa oynayabilecek olmamız da biraz MMORPG'ye kaydırıyor oyunun yapısını. Bolca loot, bolca yaratık, arkadaşlarımızın desteği ve bolca da ek görev sayesinde, PS Vita'mızın şarjının pek fazla dayanmayacağını şimdiden tahmin edebiliyoruz.

Oyunun grafiksel kısmı da bir hayli enteresan;

karakterler sanki kartondan kesilmiş gibi ama bir yandan da birçok farklı animasyona sahip. Karakterlerin oranları ve görüntüleri de tam olarak Odin's Sphere tarzında; orantısız vücut uzuvları ve boylar ile garip bir sanat oyunu oynuyormuş hissine kapılacaksınız.

PS3 için de hazırlanan oyun, oyunu bir sisteme alıp diğer sistemde kullanmaya izin vermiyor nedense. Aynı şekilde PS3 oyuncularını ile PS Vita oyuncularını aynı sunucular da buluşamayacak. Ne var ki oyunu her iki sisteme de alırsanız, oyun kayıtlarınızı her iki sistemde de değerlendirebileceksiniz. İlginç bir oyun olmasına rağmen çok fazla kişinin ilgisini çekeceğini düşünmediğim Dragon's Crown, benim arşivimde mutlaka yer edecektir, emin olabilirsiniz... ■

Yapım **Subatomic Studios** Dağıtım **Subatomic Studios Tür Strateji** Çıkış Tarihi **2013**

Fieldrunners 2

"Tower defense oyunu arıyorum." mu dediniz?

// Şu sıralar en çok hangi oyunu oynuyorsunuz?" diye sorsanız, Xperia Z'de Kingdom Rush derim. Çok garip bir şekilde bağımlılık yaratıyor bu tower defense oyunları. Her şeyi bırakıp saatlerce Kingdom Rush oynayabilirim, öyle diyeyim. Meğer iOS'ta ve Android'de Fieldrunners 2 adında bir oyun da varmış ama ben görmemişim, bilememişim. Subatomic Studios'dan gelen bir habere göre de oyun yakın bir zamanda PS Vita'da dijital satışla boy gösterecek.

Toplamda 25 farklı kule içeren oyunu Kingdom Rush'la karşılaştırmak istemiyorum zira burada her şey, Kingdom Rush'a kıyasla çok daha fazla. Kule çeşidi fazla, kule koyabileceğiniz yerler fazla, düşmanların sayısı çok, oyun süresi daha uzun... Fieldrunners'in en büyük özelliklerinden bir tanesi, karşınıza 10 tane düşman yerine 100'lerce düşman koyuyor ve bu düşmanlar sizin kulelerinizin yerleşimine göre yönlerini de değiştirebiliyor. Her bölümde en fazla altı farklı çeşit kule ve üç tane silah seçebilirsiniz. Bundan sonra da içine atıldığınız bölümde nehir gibi akan düşmanları, kuleleri yerleştirip durdurmaya çalışıyorsunuz. Düşman çeşitleri de hiç

fena değil. Dümdüz koşanların yanında motosiklete binenler, tank kullananlar bile bulunuyor. Bölümlerde amacınız çıkışı tutmak ve düşmanlarınızın geleceği bir patika yoksa bunu kulelerinizle oluşturmak da size kalıyor. Böylece onları sürekli zarar alacakları bir yolun içine sürükleyebilirsiniz.

Toplamda en fazla 20 düşmanın kaçmasına izin verilen görevlerde başarınıza göre altınlar da kazanıyor ve bu altınları daha sonra çeşitli eşyalar ve kuleler almak için kullanabiliyorsunuz.

Piyasadaki versiyonlarında 25 tane bölüm içeren oyunun PS Vita'da daha fazla bölüme sahip olup



olmayacağı bilinmiyor ama bu bölümleri tamamladıktan sonra oyuna Sudden Death bölümüyle devam etmek mümkün olacak. Sudden Death, sonu gelmeyen düşmanlarla sizi karşı karşıya bırakıyor ve belirli zaman içerisinde onları geri püskürtebilirsiniz, başarılı oluyorsunuz.

Bağımlılık yapan tower defense oyunları arasında iyi bir yere sahip olan Fieldrunners 2'yi, bu türü seviyorsanız almayı düşünebilirsiniz. ■





Yapım Telltale Games Dağıtım Telltale Games Tür Adventure Çıkış Tarihi 2013

The Walking Dead: The Game

Aynı oyun, farklı platformda

The Walking Dead oyunlarını oynadınız mı? Ya da çizgi romanı takip ediyor musunuz? Olmadı, dizisi var, sezon arasına girdi? Hiçbiri hakkında fikriniz yoksa bu oyunu boş verin ama konuyla herhangi bir noktada ilginiz varsa ve PS Vita sahibiyse, bu yapım da ilginizi çekecektir. Aslında Telltale Games'in bir süredir bölümler halinde piyasaya sürmekte olduğu ve son derece başarılı olan The Walking Dead serisinin toparlama versiyonundan öte bir şey sunmuyor oyun ama bu oyunu oynamamış kişiler için (Mesela ben.) bulunmaz bir nimet. Oyunun grafiksel özellikleri teknolojinin sınırlarını zorlamadığı için de oyunun PS Vita'da gayet iyi çalışacağından eminim.

Çizgi romanı takip eden oyunun toplamda beş

bölümü var ve bu beş bölüm, PS Vita'da bir araya getiriliyor. Yeni piyasaya sürülen 400 Days bu pakete dâhil olmayacak diye söyleniyor ama onu da bir DLC olarak satın almak mümkün olacak.

Lee Everett'i kontrol ediyoruz oyunda ama yalnız da değiliz; zombi istilasından kurtulan bir grup insan da bizimle birlikte. Hayatta kalma mücadelemiz boyunca elbette ki birçok insana yardım ediyor, birçok insanla tanışıyor ve onlardan da yardım alıyoruz ama tüm bu olanları aksiyon fırtınası olarak nitelendirmeyin; burada her şey yavaş ilerliyor. Üçüncü şahıs kamerasından oynanan oyunda bolca eşya bulacak, bunları birbirleriyle eşleştireceğiz ve maceramızda takıldığımız yerlerde kullanmaya uğraşacağız. (Daha

önce adventure oyunu oynamadığınızı düşündüm nedense.) Diyaloglara girdiğimiz karakterlere bazen belirli bir zaman diliminde cevap vermemiz gerekecek ve sessiz kalırsak karşımızdakilerin bize karşı tutumu değişebilecek. Her bölümde beş farklı önemli karar vermemiz gereken de bir durum var. Bunu zaten oyunu PC'de oynayanlar çoktan yaptı; belki PS Vita'cılarının istatistikleri PC oyuncularından farklı olur... (Bu önemli kararlar oyunun finalini değiştirmiyor.)

PC'de bayağı beğenilen oyunun PS Vita versiyonunun kötü olması gibi bir durum yok bana sorarsanız. Oyunu PC'de oynayıp çok beğenenler ve hiç oynamamış olanların tercih edeceği oyunu çıktığı gibi kapacağımızdan emin olabilirsiniz. ■

Yapım Vlambeer Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon Çıkış Tarihi 2013

Luftrausers

Bir uçak, bir orduya bedel...

Bir başka retro oyun daha... Sakın oyunun grafiklerine bakıp gözlerinizi başka oyuna çevirmeyin çünkü algıladığım kadarıyla bu oyun eğlenceli olacağına benziyor.

Biz bir uçağı kontrol ediyoruz. Bir uçak ki 125 farklı kombinasyonla çok daha fazla özelliğe sahip

olup oynayış şeklinizi değiştirecek... İki boyutlu bir oyun olan Luftrausers, karmaşık bir oynaniş değil ama karmaşık görüntülere sahip. Gerçi çoğu shoot 'em up'ta durum bu şekilde ama burada renk paleti de sadece birkaç renkten oluştuğu için kimin düşman, neyin düşmanın mermisi olduğunu anlamak biraz güç olacağına benziyor.

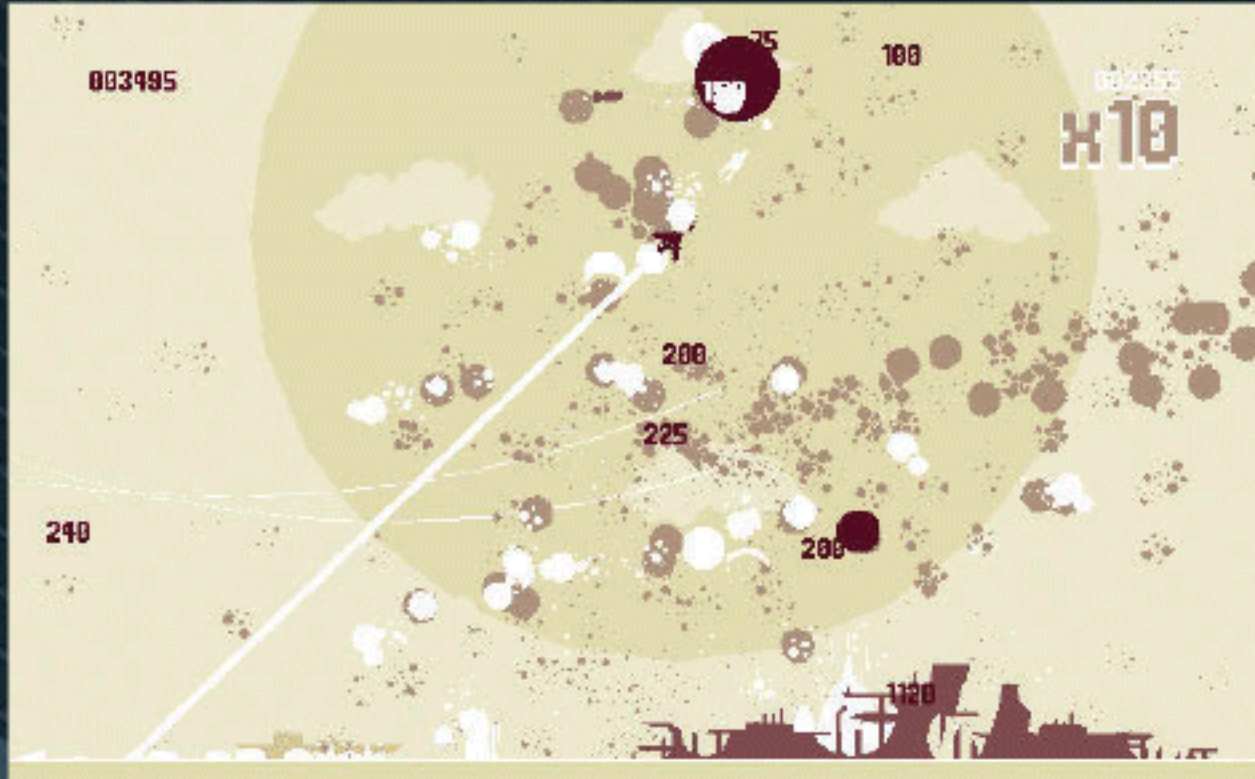
Uçağımız iki boyutlu bir ortamda, havada kıvrak manevralar yapabilen bir savaş aracından başkası değil. Ekran otomatik olarak ilerlemiyor ve bu da bize durduğumuz yerde düşmanlarla savaşabilme imkânı getiriyor.

Toplamda 100'den fazla göreve sahip olan oyunda görevlerimiz de birçok farklılığa sahip olacak, dümdüz ilerleyip düşman uçaklarını patlatmayacağız. Normal görevlerin yanında,

arka planda işleyen bir "achievement" tarzı olay da oyunda bulunacak. Örneğin 50 tane düşmanı öldürdüğünüzde bu bir achievement gibi "Tamamlandı." ibaresi alacak.

Kutulu versiyonu bulunmayacak olan Luftrausers, peşinden koşulacak bir oyun değil bana sorarsanız. Kötü bir oyun da değil ama PS Vita'nın "mini" oyunlarından bir tanesi olarak görüyorum. Zaten fiyatının da çok fazla olacağını sanmıyorum.

Oyunun eğlenceli bir oynanişine sahip olduğu kuşkusuz fakat uzun vadede sadece havada zikzaklar çizerek ateş etmek çok tatmin edici olmayabilir. Umalım da o 125 farklı uçak kombinasyonu oynanişine büyük katkılarda bulunsun ve zorlu boss savaşlarında bizi avantajlı konuma getirsin ve biz de uçağımızı geliştirmek için çaba harcayalım. Herkesin oynayabileceği bu oyunu özellikle shoot 'em up'çılar takip etsin diyorum ve şöyle sağlam bir shoot 'em up neden PS Vita'da yok diye de düşüncelere dalıyorum... ■





Yapım Team17 Dağıtım Team17 Tür Strateji Çıkış Tarihi 10 Ekim 2013

Worms Revolution Extreme

Gelin sevimli solucanlar...

Worms'u kim sevmez? Mesela ben. Neden? Çünkü hiçbir zaman iyi oynamayı beceremedim. Bir kez Fırat'ı mı ne görmüştüm, Ninja Rope ile resmen cambazlık yapıyordu ve o gün anladım ki o seviyeye hiçbir zaman ulaşamayacağım. Ne var ki PS Vita'daki Worms Revolution Extreme, oyunu bir kez daha denemem için bana bir umut vermedi değil...

Daha önce PC'de, PS3'te ve Xbox 360'ta oynadığımız Worms Revolution'ın daha fazla bölüm ve PS Vita'nın dokunmatik özelliklerine destek, "Extreme" takısıyla birlikte geliyor. Bulduğunuz bölümü büyü- tüp küçültmek ve başka birtakım özellikler için kulla-

nılacak ön ekrana, hedef belirlemek ve başka özellikler için kullanabileceğimiz arka panel eşlik ediyor.

Önceki Worms oyunlarına kıyasla çok daha iyi bir fizik motoru barındıran oyun, su olayını da bölümün dibinden alıp bölümlerin geneline yayıyor. Sular elbette ki solucanların hoşuna gitmiyor ama dipte olanın dışındakiler anında ölüm de içermiyor, hatta oyunun fizik motorunun iyiliğinden faydalanarak bir su silahı ve solucanların zihinleriyle nesnelere hareket ettirebilme özelliği de oyuna eklenmiş durumda.

Dört tane sınıf bulunuyor oyunda. Scout hızlı ama silahları çok etkili değil. Soldier her anlamda dengeli

bir sınıf. Scientist takımdaki solucanları iyilestirebiliyor ve çeşitli silahlar oluşturabiliyor. Heavy ise -adından da anlayabileceğiniz üzere- ağır ama büyük silahlara sahip, kullanması profesyonellik isteyen son sınıfı oluşturuyor.

2.5 boyutlu olarak tanımlanan oyun, üç boyutlu grafikler kullanıp bunu iki boyutta sınırlı tutuyor. Görselliğin konsoldaki arkadaşlarından daha düşük olacağını düşünmüyorum ama PC'den belki biraz daha az kaliteli olur. PS3 versiyonuyla kayıt değiş tokuşu yapabileceği de söylenen oyun, PS Vita'nın oyun arşivine iyi bir eklenti olacak gibi duruyor. ■

Yapım Nihon Falcom Corp Dağıtım Xseed Games Tür JRPG Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği

Ys: Memories of Celceta

JRPG mi demiştiniz?

Persona 4 Golden, altındır. Bunu bir kenara yazalım. O varken başka bir JRPG'ye çok ihtiyaç duymayız ama ya ondan sıkıldıysak? Ya yeni bir JRPG'ye aş eriyor-sak? Ys burada devreye giriyor ama oyunun tamamlanması kişi bulabilir, o yüzden biraz sabretmeliyiz.

İlk bakışta Ys'nin çok iyi grafiklere sahip olmadığını görüyoruz ve hatta JRPG'leri sevmiyorsanız, sırf oyunun grafiksel kalitesi yüzünden bu oyunun yüzüne bile bakmayabilirsiniz. Ne var ki JRPG'lerde olay grafikler-den öte senaryo, savaşlar ve derin oyun yapısı olduğu için JRPG fanatikleri bu oyuna balıklama atlayacaktır. (Misal ben.)

Sıra tabanlı bir JRPG olmak yerine aksiyon kısmını öne çıkararak biraz da sizin yeteneklerinizi sınavacak olan oyunda bir karakteri kontrol edip diğer karakterleri yanımızda destek amaçlı bulunduruyoruz.

Hafızasını ve tüm anılarını kaybetmiş bir karakterin kontrolündeyiz oyunda. Neyse ki oyunda ilerledikçe hatıraları da yavaş yavaş yerine geliyor, hikâye de dallanıp budaklanıyor. Ne için savaştığımız ve arkadaşlarımız hakkında pek bir bilgimiz olmasa da yine büyük bir komplonun içinde olacağımızdan eminim.

Ara sahnelerde bolca el çizimi kullanılacak olan Ys: Memories of Celceta, geçtiğimiz yıl Japonya'da çıktı bile. Zaten Japonya'daki JRPG oyunlarını bir görse-niz... A.B.D. ve Avrupa bu oyunların belki de %30'unu

görebiliyor ama endişelenmeyin; bu oyunların çoğu ancak ve ancak Japonya'da doğup büyümüş insanlara hitap ediyor, bize gelmez. Memories of Celceta da önce A.B.D.'de piyasaya çıkacak ve ancak ondan sonra Avrupa'ya gelecek. (Umarım iptal edilmez.) Kutulu ver-siyonu da piyasaya çıkacağı için eğer bu oyunu almayı kafanıza koyarsanız, A.B.D.'den de getirebilirsiniz... ■



サンチヨ

ある程度適当にやったら、
あとは迷ったふりをしてサボるのが……

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde

İnceleme

Sayfaları doldurduk

Yaz mevsimi nispeten kurak geçiyor ama araştırmacı oyuncular, oynanabilecek sürüyle oyun olduğunu fark etmişlerdir. Biz de ay boyunca piyasayı didik didik ettik ve birçok oyun bulduk. Civilization V, Deadpool, Dota

2 ve Mortal Kombat gibi büyük isimlere tav olmayanlar için bağımsız oyun yapımcılarının oyun dünyasına sundukları son meyveler bu ay inceleme sayfalarında. Mutlaka her oyuncunun kendine göre bir şey bulacağına eminiz.



60

Civilization V: Brave New World

Oyunun ikinci genişleme paketi Brave New World, zengin içeriğiyle çitayı en üst noktaya taşımayı başarıyor.



62

Deadpool

En deli çizgi roman kahramanı Deadpool da sonunda oyun dünyasına adımı attı ve oyuncuları delirtmek için iş başında.



72

Mortal Kombat

Konsol sahibi olmayıp sabredenler sonunda muratlarına erdiler! Serinin son oyunu, tüm ekstralarıyla sonunda PC'ye geldi.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iynin 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

Dota 2

Çıkışını sessiz sedasız yapan, MOBA türünün son ve iddialı üyesi Dota 2'yi ustasına inceledik.

64

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



Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web civilization5.com/bravenewworld
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Koşa koşa Mısır'ı bulduk vallahi.



Hazır Senaryolar

Daha önce oynadığım test versiyonunun senaryo kısmında "American Civil War" ve "Scramble for Africa" adı altında, iki adet farklı senaryo olduğuna değinmiştim ve onlara bir yenisi daha eklenmiş: Cengiz Han! Doğru duydunuz, dileyen oyuncular Cengiz Han'ı kontrol ederek o devasa imparatorluğu kurmaya çalışabilirler.

Civilization V: Brave New World

Bu sefer çok daha detaylı

Yani daha ne kadar detaylı olacak diye merak ediyor insan, değil mi? Gerçekten etmeli de bence. Hep dile getirdiğim gibi, ikinci oyundan bu yana sürekli inişli çıkışlı bir grafik sürdürüyor Civilization ama yaptığı en önemli atılım, bir sonraki oyunda beğenilmese bile sürekli kendisini geliştirmek. Yapımcı ekip zaten her yeniliğin "iyi" olmak zorunda olmadığını sanıyorum üçüncü oyundan sonra keşfetmiş durumda olacak ki dördüncü oyunla birlikte çok daha emin adımlar atmaya başladı. Bu adımların en iyileriyse beşinci oyunun arından gelen iki yeni eklentiyle oldu. Gods & Kings ile yeniden yıldızı parlayan Civilization, Brave New World ile çok ama çok daha iyi bir performans sunuyor.

Geçen ay ön sürümünü test etmişim ve tam sürümde de her şeyin yerli yerinde bulunduğunu görmekten dolayı büyük mutluluk duymaktayım. Yenilikler bir hayli fazla ve oyunun tamamına etki etmekte. Ben ilk olarak ticaretten başlayayım.

Önceki Civilization oyunlarına nazaran artık çok daha rahat ve geniş bir ticaret söz konusu. Artık ticaret yolları her türlü uluslararası yol aracılığıyla gerçekleştirilebilmekte ve ulusların gelişmelerine, kültürlerine, hatta dinlerine bile etki etmekte. Yani artık ticaret sadece para anlamına gelmiyor. Eğer para kısmı sizi çok ilgilendiriyorsa belirli malzemeleri kendi şehrimizden başka yerlere taşıyabildiğimizi, başka medeniyetlerde bulunan değerli eşyalarla değiş tokuş yapabildiğimizi belirtmek isterim. City-State olarak bilinen ve haritada kendi kendilerine yaşayan ekipler yine ticarete büyük etki etmekte. Kendileriyle iyi anlaşmak büyük önem arz ediyor çünkü sadece biz değil, haritada bulunan tüm medeniyetler olabildiğince fazla sayıda City-State kapmaya çalışmakta. Hazır konusu açılmışken bahsetmekte fayda var; bu şehir devletleri haritada bir defa görüldükleri zaman bize dönem dönem belirli görevler vermekte. Sınırlı zaman içerisinde gerçekleştirmemizi istedikleri bu görevler sonucunda kendilerinin

sevgisini kazanıyoruz. Bu sevgiyse pek tabii ki hediye ve daha verimli ticaret olarak geri dönüyor. Yani onları yok etmeye çalışmaktansa onlarla kurulabilecek dostluklar, uzun vadede açık ara çok daha fazla işimize yaramakta.

Benim esas dikkatimi çeken ve test yazımda da üzerinde durduğum konuya gelmek istiyorum. Firmanın açıkladığı -amiyane tabirle- turizm fikri, Brave New World'ün en önemli özelliklerinden. Oyun içinde biz buna "Cultural Victory" diyoruz ve ne ilginçtir ki bu yeni bir özellik değil, sadece daha önce hiç bu kadar aktif bir şekilde oyun içerisinde var olmamıştı. Hiç kafa karıştırmadan durumu anlatayım. Artık bestekâr, yazar ve oyuncu gibi birçok farklı daldan insan yetiştirebiliyoruz. Sadece yetiştirmek yetmez, onlar için müze, opera evi ve kültürel olarak aklınıza gelecek birçok farklı noktayı açmamız da gerekiyor. İşte tüm bu işlemlerin sonucunda kültürel olarak gelişmiş bir medeniyete dönüşüyoruz. Gelişen medeniyetimiz kısa sürede tüm dünya için merak konusu haline geliyor ve diğer milletler üzerindeki Influence puanımız giderek artıyor. Puanımız belirli bir seviyeye geldikten sonraysa oyunu kazanabiliyoruz. Bilinenden farklı bir oyun kazanma tarzı yaratan Brave New World, seriye harika bir soluk getirmiş. Kültür yoluna baş koyanlar için oyunu bu açıdan kazanmamıza yardımcı olacak birçok yenilik olduğunun altını çizmek lazım. Fakat unutmayın, düşmanlarınız da aynı yolan ilerleyebilirler ve bir bakmışsınız ki yan taraftaki memlekete gidişler vizeyle olmuş... Unutmadan hatırlatmak lazım, Brave New World ile bir de arkeoloji çıktı karımıza. Haritada gezip dolaşırken bulacağımız arkeolojik kazı alanlarını şehrimize katmak büyük bonuslar sağlıyor. Dilersek bölgedeki eserleri toplayıp getirebiliyor, dilersek de ören yeri olarak bırakabiliyoruz.

Gelelim oyunun devrimsel nitelikteki Modern Age dönemine. Modern Çağ, Brave New World oynarken en önemli hedeflerimiz arasında olmak zorunda. Dilersek üç adet Factory binası yaparak, dilersek de gerekli seviyeye gelerek geçiş yapabildiğimiz Modern Çağ, beraberinde oyunu derinden etkileyen ideolojileri de getirmekte. Freedom, Order ya da Autocracy üçlüsünden birisini seçmek suretiyle başladığımız yeni dönemde daha önce olmadığı kadar güçlü özelliklerle bezenebiliyoruz. Misal, Freedom az önce bahsettiğim kültürel patlama için biçilmiş kaftan. Bu ideoloji sayesinde ülke içerisinde daha fazla yazar, oyuncu ve müzisyen çıkabiliyor. Order ile hammaddeye ulaşmamız kolaylaşıyor ve aynı zamanda çok daha güçlü savaş makineleri üretebiliyoruz. Autocracy'ye yöneldiğimiz zamansa bilim ve benzeri konularda gelişen bir ülkeyle karşılaşyoruz.

Alternatif

Heroes of Might & Magic VI
Napoleon: Total War
XCOM: Enemy Unknown



Bu menüden tüm işlemlerimizi takip edebiliyoruz; üst tarafta kaynak, inanç ve mutluluk gibi sahip olduğumuz diğer detaylar mevcut.

Harita üzerine her turda düşen bilgiler hem yeni birim ve araştırma yapmamızı unutmamızı engelliyor, hem de kimin ne istediğini bize bildiriyor.

Okçu birlikleri tek başına çok güçsüz ama önünde bir grup kısa mesafe birliği bulunuyorsa büyük fark yaratıyor; önce ok at, sonra giriş!

Refah içerisinde çalışan bu ideoloji sayesinde çok daha huzurlu bir ülke kurmak işten bile değil. Bu arada aynı ideolojilere sahip olan medeniyetler, ticaret ve turizm konularında birbirlerine karşı bonus alıyorken, zıt ideolojiye sahip medeniyetlerse birçok dezavantaja sahip oluyor.

Brave New World'ü deneyim edenlerin bir noktadan sonra karşılına çıkacak olan World Congress, tüm dünyayı derinden etkileyen bir oluşum. Sadece sahip olduğumuz diplomatlarımızla katılabildiğimiz bu devasa kongrede tüm dünyayı etkileyecek çok önemli kararlar alınmakta. Son defasında alınan bazı kararlar beni o kadar rahatsız etti ki anlatamam. Misal, kongre sonucunda bir kaynağın kullanımının kısıtlanması, benim için oyunun bittiği andı. İşte bu ve benzeri kararlara engel olmak için politikaya soyunmamız lazım ve Brave New World'ün bir diğer güzel kısmı da burada devreye girmekte: Casus. Eski oyunlarda tüm gücünü kaybeden casuslarımız, özellikle kongre üyelerine karşı en büyük kozumuz konumundalar. Kendileri yetkili kişilerle pazarlık edebiliyor, yapılacak oylamayı manipüle edebiliyorlar. Bir anda kongre kararıyla medeniyetinize savaş açılmasını istemiyorsanız, casuslarınızı sonuna kadar kullanın derim. Casusların bir diğer özelliği, City-State'ler arasına karışabilmeleri. Doğru anlaşmaları yapabilen bir casusunuz varsa istediğiniz şehir devlet kısa sürede emrinize amade olabiliyor ama her zaman söylediğim gibi, rakip de benzeri hareketlerin peşinde olacak. Dikkat etmek gerekir ki şehir devletleri sadece ticaret yapılmak üzere orada bulunan yerleşimler değil. World Congress esnasında alınacak kararlarda kimi daha çok seviyorlarsa onun lehine oy kullanıyorlar ve üç tane devletin sizi sevmesi, tüm oyunun gidişatını değiştirebileceğiniz anlamına gelebilmekte.

Benim için çok önemli olmayan ama bazı Civilization hayranlarının çok değer verdiği Wonder, yani dünya harikalarına da yenileri eklenmiş durumda. Toplamda sekiz adet dünya harikası Brave New World ile bizlere merhaba dedi ama oyun bununla da yetinmedi oyun ve tam tamına dokuz adet yeni dünya liderini saflarına katmayı başardı. Dediğim gibi, bu rakamlar çok bir şey ifade etmiyor ama konu "oyun eklentisi" olduğu zaman insan böyle yenilikler de görmek istiyor.

Brave New World için ne eksi yazacağımı açıkçası bilemiyorum. Ana oyunu ve Gods & Kings'i öyle bir geride bırakmış ki aklınız çıkar. Hah, ne diyebilirim, hala Civilization II'den çok uzakta; o eski tat dönmeye başlamış ama gerçekten daha yol var. İkinci oyunu dışarıda bırakırsak, açık ara üretilmiş en iyi Civilization var elimizde. Yenilenmiş ticaret yapısı, kültür seviyesiyle oyunu kazanmak ve yeni ideoloji yapısı ile kendisini çok daha iyi bir noktaya getirebilmiş bir yapım Brave New World. Civilization'a sırtını çevirenlerin kesinlikle seriye olan sevgilerini yeniden kazanmalarını sağlayacak bir yapım. İrklar arası etkileşim, yapay zekânın eskiye nazaran çok daha temkinli davranması, olabildiğince mantıklı hareket etmesi ve daha aklıma gelmeyen birçok yenilik; hepsi Brave New World başlığı altında hayat bulmuş durumda.

■ Ertuğrul Süngü

Civilization V: Brave New World

- + Harika ticaret sistemi, Cultural Victory ve bunun oyuna etkileri, sonsuz diplomasi
- Bazı milletlerle bir türlü anlaşamamak, seriye yabancı olanlar için bir hayli zor

9,1





Yapım High Moon Studios
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.deadpoolgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Challenge

Oyunda bir on-line kısım olmadığı için oyunu bitirdikten sonra yapabileceğiniz tek bir şey var ve o da Challenge kısmına uğramak. Daha önce oynadığınız bölümleri ziyaret etmenizi sağlayan bu özellik, bir lider tablosuna da ev sahipliği yapıyor.

Deadpool

Bana deli diyenlere gelsin...

Wolverine'in "X-Men Origins: Wolverine" başlıklı filminde karşımıza çıkan Deadpool'u hatırlar mısınız? Nasıl da kötü bir uyarlamaydı... Marvel vs. Capcom 3'teki Deadpool bile orijinaline çok daha fazla sadıktı bana sorarsanız.

Deadpool aynen Wolverine gibi birtakım işlemlere maruz kalmış bir asker aslında. Bu işlemlerin sonunda yine Wolverine gibi süper hızlı iyileşme gücüne kavuşuyor ama o sırada kanser olduğu için kanserli hücreler de süper hızlı bir şekilde geliyor, Wade Wilson'ın görüntüsü de bozuluyor. Beşinci derece yanık gibi dolaşmamak için de Wade kendine bir kostüm ayarlıyor, kafası dâhil hiçbir yeri açıkta kalmıyor.

Wade'in geçirdiği bu işlem, onun hafiften kafayı sıyrmasına da neden oluyor. Tamamıyla bencil, umursamaz ve kafasında iki farklı sesle yaşayan yaramaz bir çocuk gibi davranmaya başlıyor Wade. Ne emir alıyor, ne de kafasına yatmayan bir işe bulaşılıyor. Geçirdiği işlem, onun normalden çok daha güçlü olmasını sağlıyor ve buna askeri eğitiminin getirdiği nişancılık ve yakın dövüş silahlarındaki bilgisi de eklenince ortaya ölümsüz bir karakter çıkıyor.

Deadpool elbette ki ilk başlarda kötü tarafın bir üyesi oluyor ama zamanla bu taraftan uzaklaşıyor ve iyi adam olmaya karar veriyor. Biz de kahramanımızı bu noktada yakalıyor ve onunla son derece eğlenceli bir maceraya çıkıyoruz.

Bir kılıç, bir silah yeter

Deadpool'la ilgili en önemli özelliklerden birisi, oyuncu ile oyun arasındaki duvarı yıkıp direkt olarak



olayların farkında olması. Yani Deadpool, bir karakter olarak bir oyunda olduğunu biliyor, o oyunun kendi adına yapıldığından haberdar ve direkt olarak size, yani oyunculara hitap edebiliyor. Bu Deadpool'u çizgi romanda da farklı yapan bir unsurdu ve durum burada da farklı değil.

Mister Sinister'ı tanıyor musunuz, bilmiyorum ama kendisi Marvel dünyasının tatsız kötülerinden bir tanesidir. Oyunda da kendisi Deadpool'un rakibi ve ona Mister Sinister'ı avlamasında Cable da yoldaşlık ediyor. "Ediyor" dediysem, hikâyede yer alıyor; yoksa arkamızda dolaşan ikinci bir karakter değil.

Oynanıştan önce anlatıma göz atmak lazım ve size şunu söyleyebilirim ki yıllardır hiç bu kadar farklı ve eğlenceli bir anlatıma sahip bir oyun oynamamıştım. Kaliteli komedi animelerini aratmayan espriler ve diyaloglar, oyunu hiç tahmin etmeyeceğiniz kadar eğlenceli bir hale getiriyor. Bir noktada Cable dünyanın nasıl bir tehlike altında olduğunu ve Wade'in

Alternatif

DmC (Devil May Cry)
God of War: Ascension
Tomb Raider



nasıl bu durumu önleyebileceğini anlatıyor örneğin. "Bu kısmı iyi dinlemelisin..." diye başladığı anda Cable, Cable'in sesi arka planda kalıyor ve Wade'in, "Yeter, bitsin bu çile..." diye serzenişini dinlemeye başlıyoruz. Cable, bundan sonra Wade'den ne istese Wade sadece içinden ilgisini çeken kelimeleri hafızasına kazıyor ve bunlarla ilgili fanteziler getiriyor aklına. Bir noktada Cable'i Rogue sanıyor ve Rogue'un hayali göğüslerine dokunduğunu düşünüp Cable'a sarkıyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında Deadpool'un ölümüne fazlasıyla yaklaştığına tanık oluyor ve alternatif bir boyutta, "Death" adındaki kadınla (Ölümün ta kendisi aslında.) karşılaştığını görüyoruz. Bu ilk karşılaşmadaki Pulp Fiction benzeri dansı da hiç beklemediğim için bir anda kakhaha attım.

Olay şu ki Deadpool sizi sürekli şaşırtıyor. Hiç beklemediğiniz bir yerde oyun, Wade, kendisiyle dalga geçmeye başlıyor ve sizi de bir gülme alıyor. Başlarda olmasa da bu esprili tarz oynanışta da karşınıza çıkmaya başlıyor ve hayatınızda hiç tatmadığınız bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz...

Kaç kez vurursan, o kadar kazanırsın

Şöyle özetlemek istiyorum: Eğer High Moon Studios, oyunun yapımında birkaç tane Capcom çalışanını bilgisayar başına oturtsaydı, bir klasikle buluşmuş olurduk. Devil May Cry'nin o oturaklı dövüş ve kombo sistemi bu oyuna o kadar çok yakıştı ki... Onun yerine yapımcılar Batman'in benzeri bir oynanışı oyuna oturtmaya çalışmışlar ama kombolar ve vuruş hissiyatı yarım kalmış.

Deadpool, kılıçları ve ateşli silahları ile birlikte savaşır ve iki farklı tuşla, bir ton kombo yapabiliyor. Komboların hiçbiri ilgi çekici değil ve genellikle bu iki tuşun birbirine rastgele karışmış şeklini kullanıyorsunuz. Bir düşmanın size vurmakta olduğu, kafasındaki tuş ibaresiyle belli ediliyor ve bu sırada Daire veya B tuşuna basarsanız, düşmanınız saldırısını gerçekleştirmeden siz ona vurmuş oluyorsunuz. Bu tuşu eğer ibare belirmeden kullanırsanız da Deadpool'un yazının başında bahsetmeyi es geçtiğim- "ışınlanma" özelliği devreye giriyor. Bu hareket çok önemli çünkü kurşunlardan ve büyük düşmanların saldırılarından kurtulmanın en etkili yolu... Işınlanma sizi pek fazla uzağa götürmese de hareketi yaptığınız sırada görünmez olduğunuz için

saldırlardan da uzak durmuş oluyorsunuz.

Ne var ki Devil May Cry'nin ve benzerlerinin es geçtiği bir özelliği de burada görüyoruz: Kombonuzu ne kadar uzatırsanız, o kadar fazla Damage Point (DP) kazanıyorsunuz. DP de elbette ki karakterimizi geliştirmek için kullanılıyor. Deadpool'u yakın dövüş ve ateşli silahların yanında el bombası kıvamındaki aletler alanında da geliştirebiliyorsunuz. Bunların yanında karakterinizin genel özelliklerini geliştirmek için de yine DP'ye ihtiyacınız oluyor. Bu puanları komboların yanı sıra çevredeki kırmızı, mavi ve sarı jetonları alarak da toplayabiliyorsunuz. Şahsen kılıç yerine Sai'leri tercih ettim ve sıradan tabancalar yerine de makineli tüfekleri aldım. Bu ikiliyle de oyunu zorlanmadan bitirdiğimi söyleyeyim.

Düşersen, ölmezsin

Oyunun dövüş kısımları elbette ki bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Neyse ki dövüşler arasında platform kısımları da bulunuyor. Tabii ki bunlar ne kadar eğlenceli, orası da tartışılır ama dümdüz ilerleyip adam dövmekten biraz farklı olması hoşuma gitmedi değil.

Oynanışta çeşitliliğin sağlanmasına etki eden kısımlar da oyunun esprili tarzıyla birlikte geliyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında, bir maden arabasında kartondan yapılmış palyaçolara ve Sentinel'lere top atıyoruz, oyun bir anda iki boyutlu oluyor ve eski platform oyunlarına benzeyen bir bölümden sağ çıkmaya çalışıyoruz veya eskinin ünlü oyunlarından bir tanesinde, kuşbakışı görüntüde iskeletlere karşı koymaya uğraşıyoruz. Oyunun bir kısmında yapımcıların parası yetmediği için eski tip grafiklerle bile karşılaşıyoruz ki bu kısım gerçekten çok şaşırtmıştı.

Maalesef oynanışta çok tatmin etmeyen oyunun grafiksel kısmı da heyecan verici değil. Zaten son derece klişe olarak oyunda kanalizasyon bölümü bile var ki bununla yapımcılar kendileri bile dalga geçmişler. Aradaki sahneler ve Deadpool'un eğlenceli karakteri olmasa şu oyuna 20 puandan fazlası verilmezdi, öyle diyeyim.

Deadpool'u belki tanıyamıyorsunuz ama bu oyunla birlikte kendisine hayran kalacağınızdan eminim. Öyle ki çizgi romanlarını bulup almak için birazdan site site gezmeye başlayacağım. ("Keşke Türkçesi çıksa..." diyeceğim ama çevirisi de iyi olmalı.) Deadpool'u tanımak istemiyorsanız veya hâlihazırda hayranı değilseniz de bu oyunda hiçbir şey bulamayacaksınız, paranıza yazık. Verdiğim puan da tamamıyla oynanış dışında aldığım keyfe yönelik oldu, onu da aklınızda bulundurun...

Tuna Şentuna

Deadpool

- + Senaryonun anlatımı ve Deadpool'un karakteri inanılmaz
- Oynanış maalesef eğlenceli değil, aynı şekilde bölümler de

7,9

■ Cable'in yerinde olsam Deadpool'a bir tane patlatırdım.

Türkçe

Birçok dile çevrilen Dota 2'nin dil seçenekleri arasında Türkçe de yer alıyor. Bu sayede türe ve oyuna yabancı olan ve İngilizcesi yeterli seviyede olmayan oyuncular, Dota 2'yi çok daha net bir biçimde anlayabilmektedirler.

Dota 2

MOBA'nın atası geri döndü!

Steam'de en çok oynanan oyun olan Dota 2'yi bilmeyen arkadaşlar için biraz tanıtım oyunu. DotA (Defense of the Ancients), ilk başlarda Warcraft III'teki World Editor ile yapılmış basit bir harita idi. Zamanla fenomene dönüşmesiyle dünyada turnuvaları düzenlenen bir Warcraft III haritası haline geldi. Haritanın gizemli yaratıcısı IceFrog, 2005 yılında geliştirmeye başladığı haritayı birçok oyun sever ve profesyonel oyuncu ile birlikte günümüze kadar getirdi. Bu kişiler arasında League of Legends'in oyun geliştiricisi Steve "Guinsoo" Feak'de vardı. 2005 - 2009 yılları arasında Warcraft III motorunda gelişimine devam eden DotA, 2009 yılında büyük bir ayrılığa şahit oldu. Blizzard'ın DotA'yı satın alma girişimine cevaben IceFrog'un oyunun Blizzard'da gelişemeyeceğine inanarak teklifi geri çevirmesiyle iki kutup oluşmaya başladı. Guinsoo, oyundan para kazanma ümitlerini yitirince DotA'dan ayrılmaya ve League of Legends'i yaratmaya karar verir. League of Legends'daki birçok kahramanın ve öğenin DotA'ya benzemesinin asıl sebebi de anlayacağınız üzere Guinsoo'dur. DotA'daki bu ayrılığın sonrasında Valve, 2010 yılında DotA'nın haklarını IceFrog'dan aldı ve 2011 yılında beta olarak yeni oyunu kullanıcıya açtı. İki yıllık, dünyanın en uzun soluklu betasından sonra Dota 2, 9 Temmuz'da Steam'den ulaşılabilir ücretsiz bir oyun haline geldi.

Ücretsiz bir MOBA olan Dota 2, 5v5 oynanan bir oyun. Dota 2 ilk çıktığında sistem gereksinimleri çok yüksek olmamasına rağmen performans sorunları yaratırken, daha sonra çıkan güncellemelerle birlikte düşük sistemlerde rahatlıkla oynanabilen bir oyun haline geldi. Oyundaki asıl amacımız, kontrol ettiğimiz şampiyon / kahraman ile karşı takımın ana binasını yok etmek. Oyunda şuan 102 şampiyon bulunmakta ve bu şampiyonlar Strength, Intelligence

ve Agility olarak üç sınıfa ayrılıyor. Strength şampiyonlar ağırlıklı olarak zor yıkılan karakterleri kapsarken, Intelligence şampiyonlar büyücüleri, Agility şampiyonlar ise vurucu timi oluşturuyor.

Dota 2'yi ilk açışınızda size oyunu tanıtmak amacıyla -henüz tamamlanmamış olsa da- World of Warcraft havasında görevler veriliyor. Görevleri geçip oyunu temel olarak öğrendikten sonra Dota 2'yi multiplayer olarak ya da yapay zekâya karşı oynayabilirsiniz. Eğer oyuna yeni başlayan birisiyseniz, yapay zekâ karşısında biraz daha oyun bilgisi edinmeniz, kötü sözlere maruz kalmanızdan daha iyi bir tercih olabilir!

Oyunun ana ekranında bizi birçok sekme karşılıyor. Bu sekmeler kahramanlarımızı süsleyebileceğimiz Mağaza'yı, dünyadaki ünlü turnuvaları ve diğer herkesi izleyebileceğimiz İzle'yi, oyundaki tüm hikâyeyi, karakterleri ve büyüleri öğrenebileceğimiz Kütüphane'yi ve takım / guild kurabileceğimiz Topluluk'u içeriyor. Oyunu oynamak istediğimizde karşımıza yedi farklı modun yer aldığı seçim ekranı çıkıyor. Bunlardan bazıları herkesin herhangi bir kahraman seçebileceği Serbest Seçim, herkese rastgele bir kahraman verileceği Tümü Rastgele ya da bir Agility, bir Strength ve bir Intelligence arasından seçim yaptırarak oynatılan Tek Çekiliş. Bütün terimleri Türkçeye çevirmem sizi yanıltmasın; Dota 2, Valve ekibi tarafından tamamıyla dilimize çevrilmiş durumda ve bu da oyuna kolayca adapte olmanızı sağlayacak bir etken.

Oyuna başladığınızda genel olarak yola 603 altınla çıkıyorsunuz. (Bu değer farklı modlara göre değişiklik gösteriyor.) 603 altınla koridorlarda daha sağlam durabilmek için ilk başta yenilenmeyi sağlayacak potlar alıyoruz. Takımdaki bir kişi de koridorlara gittiğimizde eşyaları

Alternatif

Guardians of Middle-earth
Heroes of Newerth
League of Legends



Yapım Valve
Dağıtım Valve
Tür MOBA
Platform PC, Mac
Web www.dota2.com

Kudret Çoruk kimdir?

2006 yılından beri profesyonel bir eSpor oyuncusu olan Kudret Çoruk, an itibariyle HWA Gaming takımının menajerliğini yapmakta ve aynı zamanda Türkiye'deki Dota topluluğunun önde gelen isimlerinden biri olarak boy göstermektedir. Bağımsız bir oyun yapımcısı olarak oyun tasarımıyla da uğraşan Kudret'i Dota 2 oyuncuları, "impreve" olarak hatırlayabilirler.



dükkândan getirmesi için bir taşıyıcı alıyor. Koridorlarda çok fazla zarar görüyorsak ve yenilenme sağlayacak bir şeyler kalmadıysa bu kuryeyle yeni eşyalar getirip dayanıklılığımızı arttırabiliyoruz. Oyunun ilerleyen safhalarında para kazanmaya başladıkça birçok eşya varyasyonundan birine yönelip daha güçlü bir hale geliyoruz. Bu eşyalardan bazıları yenilenmeyi, bazılarıysa büyü gücünü arttırmakta. Sistemsel olarak güçlenmemizi sağlayan eşyaların yanı sıra eğlenceyi arttırıp trick'ler yapabileceğimiz özel eşyalar da bulunmakta. Bu eşyalarla üzerimize yapılan büyülerden ya da saldırılardan kaçabiliyoruz.

Dota 2'yi sürekli olarak League of Legends ile karşılaştırırlar. Peki, Dota 2'nin League of Legends'a göre artıları ve eksileri neler? League of Legends'da oyuna birinci seviye olarak ve 10 şampiyonla başlarsınız, özel büyüleriniz kısıtlanmıştır, rune'larınız yoktur. Zorluklar içinde 30'a ulaşip bir an önce seviye maçlarına girmek istersiniz. Dota 2'deyse bunun tam tersi bir durum söz konusu. Oyunu 10 yıl oynayan ile 10 dakika oynayan arasında sistemsel olarak hiçbir fark söz konusu değil. Oyundaki bütün şampiyonlara direkt olarak ulaşabilmektesiniz. Yeni başlayanlar için bir diğer önemli konu, oyun içi rehber sistemi. League of Legends'da bazı şampiyonları bilmiyor ve bu karakterlere nasıl eşya alınacağını öğrenmek istiyorsanız, yardımcı bir internet sitesinden kendinize bir eşya dizilimi bakmak zorunda kalıyorsunuz. Dota 2, bu engeli kaldırarak sistemi oyun içine entegre etmiş. Oyuna girdiğinizde kendinize ünlü bir oyuncunun rehberini seçip o oyuncunun izlediği yolu -sürekli Alt + Tab yapmak zorunda kalmadan- takip edebiliyorsunuz.

Karakter süslemeyi seven kullanıcılar için Valve bir kolaylık daha sağlamış. League of Legends'da karakterinizi giydirmenin tek yolu ödeme yapmakken, Dota 2'de oyun sonunda ihtimalli olarak size eşya düş-

mekte. Yaklaşık olarak iki - üç oyunda bir kozmetik eşya düşüyor ki bu eşyaları kendiniz giyebilir ya da oyundaki sohbet kanallarından başkasıyla değiştirerek istediğiniz şampiyonu giydirebilirsiniz. Bu yöntemle de sizi ödeme yapmadan eğlendirme yoluna gidilmiş.

İzleme sisteminde normal maçları seyredebilmenin yanı sıra dünyaca ünlü turnuvaları oyun üzerinden takip edebilmekteyiz. Peki, bu bize nasıl bir artı sağlıyor? Hayranı olduğunuz bir takımın maçını izliyorsanız, takımınız her bir güzel hamle yaptığında seyircilerden birine oyun içerisinde kullanabileceği bir kostüm düşüyor. Öte yandan bu maçları izlerken turnuvaların prestijine göre üç - dört dilde izleme imkânı da sağlanabiliyor. Valve, bu sistemle birlikte organizatörlere ayrıca maddi kazanç da sağlıyor ve satılan turnuva biletlerinin gelirinin %25'i organizatörlere ödeniyor. Maçları canlı olarak izlemenin yanı sıra eski maçlarınızı da kendi profilinizden takip edip tekrarları izleyebilirsiniz.

Dota 2'nin League of Legends'a göre sistematiği artırları fazlayken, en büyük eksisi oyun içerisinde oyuncuya bir hedef verememesi olarak ön plana çıkıyor. League of Legends'da her ne kadar oyuna başladığınızda birinci seviye ve şampiyonsuz olsanız da bu size bir hedef veriyor. 30. seviyeye ulaştığınızda seviyeli maçlara girmeye başlıyorsunuz, bu noktadan sonra da ligler başlıyor. Dota 2'deyse size her şeyi en baştan bol bol verdikleri için ne bir şey açma derdiniz oluyor, ne de lig sistemi olmadığı için bir yerlere ulaşma hedefiniz. Bu hedefsizlik bir süre sonra oyuncuyu oyundan soğutup sıkabiliyor ama iyi bir haber verelim: Valve bu konu hakkında çalışıldığını ve yakın zamanda yeni bir oyun içi sisteme geçileceğini açıkladı.

Sonuç olarak dünyayı kasıp kavuran League of Legends çılgınlığına karşı Dota 2 emin adımlarla ilerliyor. Şu ana kadar beş milyona yakın kullanıcıya ulaşmış olan Dota 2, 7 - 11 Ağustos aralığında dünyanın en büyük ödüllü turnuvasını organize etmek için kolları sıvamış durumda. Oyuna ulaşmak isteyenler, Steam üzerinden oyunu ücretsiz olarak indirip oynayabilirler.

■ Kudret "impreve" Çoruk

Dota 2

- + Yeni oyuncular için herhangi bir kısıtlama olmaması, oyun içi gelişmiş izleme sistemi, kozmetik için dahi para harcama zorunluluğu olmaması
- Eşleştirme sistemi yeterli seviyede değil, diğer MOBA oyunlarına göre sistem gereksinimleri yüksek

8,9



■ Dota 2'de farklı arayüz temaları mevcut; bunları para ya da takas yoluyla temin edebiliyoruz.



Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Tür Yarış
Platform PC

Web maniaplanet.com/trackmania/stadium

TrackMania 2: Stadium

Zaten her yere radar koymuşlar...



Bu yazı, TrackMania isminden haberi olmayanlar için çünkü serinin fanatiklerine tek bir cümle yetecektir: TrackMania Nations Forever'a ne varsa burada fazlası var! Böylece tecrübeli oyuncuları bilgisayarlarının başına yollamış olduk ve artık biz bize olduğumuza göre incelemeye geçebiliriz.

Bu seriyle ilk tanıştığımda, küçükken sahip olduğum ve neyin promosyonu olduğunu hatırlamadığım küçük arabalarım aklıma gelmişti. Belki okula bile gitmiyordum ve mahalledeki çocuklarla yarışlar yapıyorduk. Bu yarışlar zevkliydi çünkü aracın kontrolü tamamen bizdeydi. Kolaylıkla bir viraj alıyor ya da aynı virajı arabanın arkasını kaydırarak toza dumana katıyorduk. İşin en güzel tarafı da kazalanmız ne kadar büyük olursa olsun, minik yarış arabalarımız hasar almıyordu. İşte TrackMania serisi tam da bu yapı üstüne kurulu ama birkaç önemli farkla.

Büyük bir stadyumun ortasına kurulmuş, birbirine en ufak benzerliği bulunmayan bölümlerimiz var. Yapımcılar bence bu tasarım olayını çok güzel bir şekilde kotarmışlar çünkü bütün bölümler kendine has olmasına rağmen iki tur sonra yolu hatırlamam çok kolay oldu. Hem basit, hem farklı, hem zor...

Otomobili kontrol etmek kolay ama TrackMania 2: Stadium pek zor. Ne zaman dönmeye başlayacağım, ne zaman frene basacağım, ne zaman tekrar gaza yükleneyeceğim ve benzeri birçok soruyu sorup duruyor insan kendi kendine. Oyundaki bir bölümün ortalama bir dakika sürdüğünü düşünürsek tek bir hata sizi altın madalyadan

mahrum edecektir, daha da önemlisi, online oyunlarda oldukça gerilere atacaktır.

Multiplayer desteği serinin belkemiğidir. Bunun ilk sebebi tabii ki rekabet hissi, ikinci sebebiyse oyundaki pistler tükense bile oyuncuların tasarladığı sayısız pistin oyuna dâhil olması. Zaten sadık bir kitleye sahip olması bir oyun için en büyük artıdır ve TrackMania serisinin değişmeyen özelliklerinden biri de budur. Pistlerde diğer oyuncularla kapışmak içinse birçok seçenek mevcut; turnuva usulü, tur mantığı, en iyi zamanı elde etme...

Basit ama etkili olma mantığını grafiklerde de görmek mümkün. Kaplama kalitesi orta seviye olsa da ışıklandırmalar başarı bir şekilde kullanılmış ama o kadar aksiyonun içinde buna ne kadar dikkat ederseniz, bilmiyorum. Zaten multiplayer tabanlı bir oyun olarak performans kaygısını ön plana çıkarmasını normal karşılamak gerek. Herhangi bir hasar modellemesinin olmaması da oyunun düşük seviye sistemlerde rahatlıkla çalışmasını sağlıyor. Aksiyonun yoğunluğundan sesler de nasibini almış. Müzikler için "kayda değer" demek mümkün değil. Motorun sesiye sizi havaya sokmaya yetecektir.

İncelemeyi bitirmeden önce Türkiye'nin coğrafi konumu hakkında birkaç söz söylemek isterim. Oyuna kayıt olurken Türkiye'yi Orta Doğu içinde bulacaksınız, bu sizi şaşırtmasın. Ülkenizi seçtiğinizde, ülke bayrağı otomobilinizin üzerine işleniyor ama otomobilinizi istediğiniz gibi boyamanız da mümkün.

TrackMania 2: Stadium, eski TrackMania havasını başarılı bir şekilde yansıtıyor. Kontrollerin rahatlığı, eğlence faktörü, adrenalin ve daha birçok artı... Her şeyden önemlisi, inanılmaz zevkli bir oyun var karşımızda. ■ Süha AI

Alternatif

F1 Race Stars
TrackMania 2: Canyon
TrackMania Nations Forever

TrackMania 2: Stadium

+ Zengin içerik, bitmek bilmeyen aksiyon, eğlence
- Vasat müzikler, pek fazla yenilik yok

8,4

MotoGP 13

Motosiklet tehlikelidir...

MotoGP'yi nasıl bilirsiniz? Tüm gençliği boyunca motor sporları üzerine bir şeyler yapmaya çalışmış, karalamış, mikrofon arkasına geçmiş biri olarak bile bu soruyu yanıtlamak benim için pek çoğunuzdan daha zor. Daha 10'lu yaşların başında, serinin adı "MotoGP" değil de "Superbike World Championship" iken ve internetin henüz Geleceğe Dönüş serisinde bile düşünemeyecek kadar büyük bir ütopya olduğu sıralarda tanıştığım bu seriyle. Birkaç yıl boyunca hafta sonu yayınlanan, Can Ünlü'nün efsanevi "Start" adlı programı ve aylık dergiler eşliğinde süren samimiyetimiz, o zamanlar favori sürücüm olan Wayne Rainey'nin yarış sırasında çok ciddi bir kaza geçirip yarış kariyerini ebediyen noktalamasıyla travmaya dönüşüp birkaç yıllığına sekteye uğradı. Sonrasını biliyorsunuz, Valentino Rossi çağı başladı ama her biri birer efsane olan Rainey, Doohan, Schwantz üçlüsünün aynı apex için mücadele ettiği günler bir türlü geri gelmedi.

Oyundan bahsederek, PC'lere uzun süredir çıkan ilk MotoGP oyunu elimizdeki, yapımcıya son 10 yılda SCAR (Squadra Corse Alfa Romeo), Evolution GT, SBK X ve hatta MotoGP '08 gibi tanıdık, belli bir çitayı tutturmuş ancak bir türlü hit olamamış, klasik olmaksızın uzaktan yakından alakası olmayan oyunlar tasarlayan Milestone. Bu kez dağıtımının Namco değil, PQube olduğunu da belirtelim.



Alternatif

MotoGP '08
SBK 11
Tourist Trophy

Milestone bu kez MotoGP'nin alt serileri olan Moto 3'e ve Moto 2'ye de oyunda yer vermiş, ayrıca ilk ücretsiz DLC sonrası 2012 sezonundan sekiz pilot / motosiklet oyuna ekleniyor. Standart yarış modlarının yanında oyunun en dikkate değer özelliği, biraz yavan bırakılmış da olsa Career Mode. Kariyer modunda kendisini kanıtlamaya çalışan bir çaylak olarak birkaç Moto 3 takımından teklif alıyor ve bu tekliflerden birisini değerlendirerek kazandığınız "wildcard" aracılığıyla birkaç yarışa katılıyorsunuz. Yeterince başarılı olursanız, (Başarıdan kasıt, 22. olsanız takım parti veriyor!) bir sonraki yıl için tam sezonluk bir kontrat sizi bekliyor; tabii ki yine Moto 3 serisinden, öyle hemen MotoGP kontratı beklemeyin. Gerçi o motorları denedikten ve 40 metre sonra havada ilk paredeyi attıktan sonra onlar istese de hemen gideceğinizi sanmıyorum. Oyunda üç farklı sınıf var demiştik, bunların ilki olan Moto 3 makineleri yaklaşık 50 beygir gücünde ve pek hırçın olmadıklarından elinizi korkak alıştırmamanızı öneririm. Burada kendinizi kanıtladıktan sonra çok daha rekabetçi ve süratli Moto 2 klasmanına geçeceksiniz ve işler bu noktada ciddileşiyor çünkü 140 beygir gücündeki bu makinelerin kullanımına alışmak gerçekten biraz emek istiyor. En üst klasman olan MotoGP makineleri ise aslında kendi içinde gayri resmi olarak ikiye ayrılmakta. Ana klasman motosikletleri (Yamaha YZR-M1, Ducati Desmosedici, Honda RC213...) yaklaşık 250 beygir gücündeyken, yine MotoGP klasmanında görebileceğiniz, seriye geçtiğimiz yıllarda katılan ve çok daha düşük birim maliyetine sahip CRT motosikletler daha zayıf. Her durumda Moto 2, CRT ve MotoGP motorlarının kullanımları hiç de kolay değil, ben kendi adıma klavyeyle keyif alabileceğinize inanmıyorum. Klavyeden, gamepad'e, joystick'ten, direksiyona tüm alternatifleri denedikten

sonra en rahat ve duyarlı kontrolün gamepad ile sağlanabileceğine de ikna olmuş durumdayım.

Milestone'un artık kanıksanmış pilot gelişim sistemi, bir nevi RPG elementleri bu oyunda bulunmuyor. Bunun yerine size verilen hedefleri yerine getirdiğiniz ölçüde tecrübe puanıyla ödüllendiriliyor ve bunu da kask ve yeni motosikletleri açmakta kullanıyorsunuz. "Simülasyon deyince akan sular durur." diyen ve reel şartları simüle edebilmek adına çöp kamyonu simülasyonunda bile gerçekçiliğin peşinden koşup kocaman çöp kamyonunu dar sokaklara insanların işe gidiş saatlerinde çıkaran, trafiği güzelleştiren bendenizin en keyfini kaçıran özellik, yani "zamanı geri alma" aynen yerinde duruyor. Pek çok kişi bunu keyifli bulduğundan fazla üzerinde durmuyacağım. Bununla birlikte oyunun grafiklerini gayet akıcı ve temiz bulduğumu belirtmeliyim; birkaç yerde okuduğum okuyucu yorumlarına bu yüzden pek katılmayacağım, grafikler sanat eseri olmasa da gayet başarılı.

Açıkçası Milestone'un uzun bir aradan sonra ortaya hiç de fena bir MotoGP oyunu çıkarmadığını belirtmek lazım. Her ne kadar kariyer modu gayet primitif olsa da oyunun oynanış süresini önemli miktarda arttırmış. Aynı firmanın SBK 11'i ile beraber şu an elimizdeki en eli yüzü düzgün motosiklet oyunu budur, türü sevenler kaçırmayacaktır zaten. ■ Kürşat Zaman

MotoGP 13

+ MotoGP'nin alt serileri de oyunda yer alıyor, pistler detaylı ve çok başarılı modellenmiş, DLC'ler sayesinde içeriğin genişleyeceği vaat ediliyor
- Kariyer modu çok daha iyi olabilirdi, klavye kontrolleri üst klasman makineler için yetersiz kalıyor, gamepad şart

7,5



Yapım Milestone
Dağıtım PQube
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360, PS Vita
Web www.motogpvideogame.com





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Tam herkesten kaçtım derken, bir anda üzerinde durduğum zeminden mızraklar fıskırdığını fark ettiğim o an!



Yapım Cellar Door Games
Dağıtım Cellar Door Games
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.roguelegacy.com



Rogue Legacy

Böyle oyuna can feda!

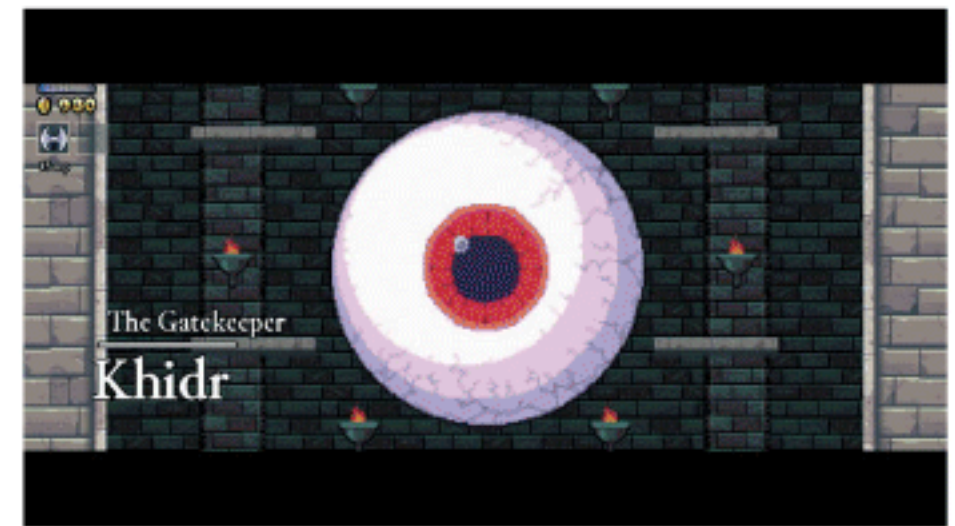
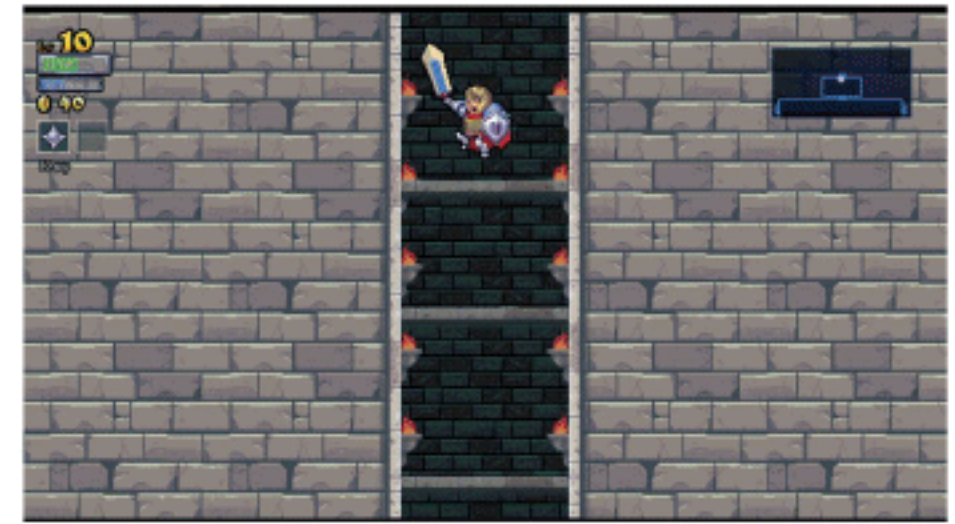


Oyunların iki boyutlu olduğu yıllarda, "side-scrolling" temalı, yani tabiri caizse "ilerlemeli" oyunlarla büyüdü benim neslim. Artık böyle yapımlar görmek neredeyse imkânsız. Sürekli daha fazla detay, daha kaliteli grafik, daha uzun oynanabilirlik ve multiplayer. Vallahi kim ne düşünüyor konu hakkında, bilmiyorum ama ben evden eve multiplayer oynamaktansa yan yana, co-op oynadığım oyunlarda onlarca kat daha fazla zevk aldım hayatım boyunca. Sanıyorum bu durumda ataricilerin etkisi büyük. Bazı oyunlar karşı karşıya oynanırdı o zamanlar ama birçoğu birlikte, yapay zekâya karşı deneyim ediliyordu. Zaman geçti, devir değişti ama şimdi Rogue Legacy bizi eskinin iki boyutlu, ilerlemeli dünyasına geri götürüyor.

Hikâyeye hiç girmeyeceğim bile. Siz şimdilik oyunda şövalyeler var bilin, yeter. Oyuna başladığımız anda otomatik bir tutorial devreye giriyor. Zaten oyunda zıplama, çok zıplama, normal vuruş, havadan aşağıya vuruş gibi hareketlerin yanında bir de eğer o an mevcutsa özel güçler için atanmış bir tuş bulunmakta. Temelde çok kolay gibi gözükken yapım, oyuna başladıktan iki dakika sonra öldüğünüzde yeniden düşünmenize sebep olacak. Merak etmeyin, zaten herkes ölüyor bu oyunda. İşin keyifli tarafı da bu ve sadece öldüğümüz zaman oyuna baştan başlamamız gerekiyor. Her başlangıçtaysa oyun içerisinde bulunan farklı sınıflardan birisini seçerek yeniden maceraya atılıyoruz. Aslında sınıflar arasındaki en büyük fark savunma, saldırı ve büyü güçleri. Daha farklı sınıflar da mevcut oyunda ama dediğim gibi, çok da büyük farklılıklar yok. Bizim amacı-

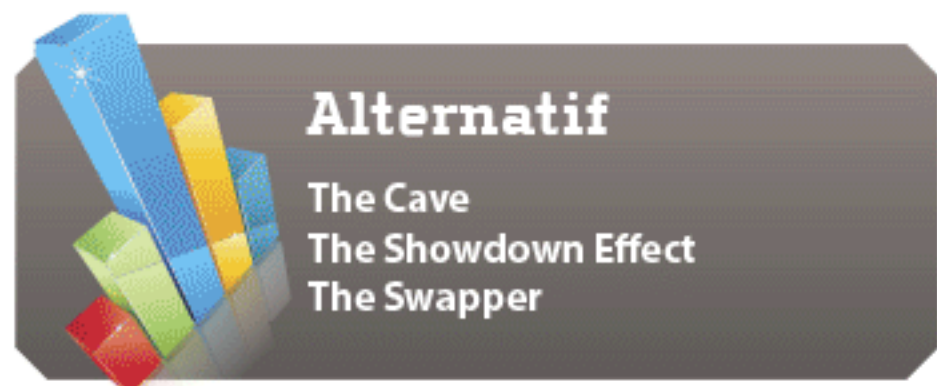
mız bir şekilde oyunun sonuna varmak ki işte içerisinde bulunduğumuz şato her öldüğümüzde sıfırlandığı için bunu yapmak bayağı zor ama imkânsız değil.

Her öldüğümüzde oyun yeniden başlıyor, kaleye yeniden giriş yapıyoruz ve her girişte topladığımız tüm altın sıfırlanıyor. O yüzden ölmeden önce toplayabildiğimiz kadar altın toplamamız gerekmekte. Altınlar etraftaki her türlü objeden çıkabiliyor. Özellikle sandık bulduğunuz zaman ne yapıp edin, gidin oraya; içerisinde ya bolca altın, ya "blueprint" denen zırh tarifleri ya da "rune" çıkıyor. Para cepte öldüğümüz zaman "Manor" isimli noktada başlıyoruz oyuna. Burada ilk olarak Smithy abimizi açmamız gerekli. Onunla beraber tam 75 tane upgrade'li olan Health Up ve Mana Up upgrade'lerine ulaşıyoruz. Sizin de anladığınız üzere Mage mi, yoksa Warrior mu oynamak istediğimize kabaca burada kara veriyoruz. Kendisinin açtığı farklı özellikler üzerine yoğunlaştıkça karşımıza Architect ve Enchanter çıkıyor. Smithy bize yeni silahlar yapabildiği gibi, aynı zamanda kafa, göğüs, el zırhları da yapabiliyor. Özellikle üretebildiği pelerinlerden sağlam bonuslar alıyoruz ama önce "blueprint" olarak tabir edilen tarifleri bulmamız gerekiyor. Kendileri dediğim gibi, kutulardan şans eseri çıkıyor. Bir defa bulduktan sonra yapmamız gereken tek şey, Manor'dan çıktığımızda yol üzerinde kendisiyle konuşmak ve gerekli altını vererek eşyamıza ulaşmaktan başka bir şey değil. Enchanter, karakterimizi tam anlamıyla coşturuyor. Kazdığı rune'larla özel hareketlere kavuşmamızı sağlayan ablamızla çok daha hızlı koşabiliyor, çok daha yükseklere sıçrayabiliyoruz. Gelelim Architect'e. Kendisi oyunun kilit noktası zira kazancımızın %30'luk kısmını ona vermek şartıyla kaleyi kaydedebiliyoruz. Yani ölsek dahi, kale aynı şekilde kalıyor; aynı odalar, aynı düşmanlar ve henüz açmadığımız aynı oda mimarisi. Fakat hazine kutuları kullanılmış olarak kalıyor, yani aynı kutudan bir daha para ya da tarif edinemiyoruz. Durumun iyi yanı, oyunun sonuna doğru ilerleyebilmenin tek yolunun bu şekilde gerçek-



leşmesi. Benim size tavsiyem en azından 20. seviyeye gelinceye kadar karakterinizi geliştirmeniz. Birçok farklı alana altın harcanması gerektiği için her seferinde en iyi oyununuzu gerçekleştirin ve sonrasında yeterli özellik ve eşya ile oyunu kayıt ederek ilerleyin. Zaten ilk 10 seviyede boss'ların buldukları odalara girmek, direkt ölüm anlamına geliyor.

Karakterlerin her ne kadar farklı oynanış stilleri bulunsun da esas olan, oyuncu olarak reflekslerimiz ve el kol koordinasyonumuz. Bir anda düşman tarafından atılan objelerden zıplayarak kaçmak ama bunu yaparken çok da zıplamamak ya da üzerimize daireler çizerek gelen düşman birimine doğru zamanında müdahale etmek gibi çok ince detaylar söz konusu. Ayrıca kafamıza birçok obje atıldığını da belirtmek isterim ki bazen de düşman direkt olarak bize çarpmaya çalışıyor. Görüldüğünden çok daha detaylı ve açık ara çok daha zor olan oyun, uzun zamandır koltuğuma kurulup keyifle oynadığım ve aynı zamanda hırs yaptığım nadir yapımlardan. ■ Ertuğrul Süngü



Alternatif

The Cave
The Showdown Effect
The Swapper

Rogue Legacy

+ Mükemmel grafikler, devamlılığı olan oyun yapısı, birçok farklı eşya ve yetenek
- Her ne olursa olsun refleksleri zayıf düşenin otomatikman yenilmesi, ortalamaya göre bayağı zor

8,5



Yapım Stainless Games
Dağıtım Wizards of the Coast
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360, iOS, Android
Web bit.ly/OaIOe



Magic 2014 - Duels of the Planeswalkers

En iyi büyü yapmaya hazır mısınız?

Konu Magic ise varım arkadaş! Ufacık bir veletken başladığım bu muhteşem oyunu halen oynamaktayım. Zaten beni takip edenlerin de bileceği üzere, İstanbul'daki FNM, yani Cuma Akşamları Magic etkinliğini bizzat düzenlemekteyim. Magic güzel oyun azizim, kim ne derse desin, ne kadar ağlarsa ağlasın, ondan daha iyi bir masaüstü strateji bulmak zor. Tabii ki bu iddiam "hobi" alanı için geçerli, yoksa Go çok daha iddialı bir yapım bana göre. Magic'in en büyük eksisi, pek tabii ki temelde ücretli olması ve sürekli yeni kartlara ihtiyaç duyulması. Fakat bu durum aynı zamanda oyunun en mükemmel özelliği zira her yıl içinde üç adet set barındıran üç blok ve bir ana blok üretilmekte. Her yeni set, beraberinde yeni kartlar getirdiği gibi, farklı özellikleri de oyuna ekliyor. Son yıllarda tüm bunlara bir de farklı temalar eklendi ki değmeyin keyfimize. Daha önce hiç alışık olmadığımız, önlü arkalı Kurt Adam ve Vampir temalı kartlardan tutun da yıllardır kartları zorlukla bulunan, modern turnuvaları için özel olarak üretilen Modern Masters setine kadar envaiçesit yenilik ve farklılık söz konusu Magic

Alternatif

Pokémon Trading Card Game
SolForge
Yu-Gi-Oh! Trading Card Game



dünyasında. Bunlardan bir diğeri de şüphesiz "Magic 2014 - Duels of the Planeswalkers" isimli oyun.

Eskiye nazaran senaryo üzerinde duran ve Magic dünyasında cereyan eden olayları daha yakından ele alan yapımın başkahramanı, masaüstü oyunda bir türlü aradığını bulamayan "Chandra Nalaar" isimli güzide Planeswalker kızımız. Biz oyun içerisindeki rakiplerimizi yendikçe o hikâyeyi anlatmaya devam ediyor. Gezdiğimiz diyarlar arasındaysa eskiden üretilmiş, set isimleri olan ve aynı zamanda Magic dünyası içerisinde önemli yer tutan mekânlar bulunmakta. Oyunun senaryo modunda Innistrad, Zendikar, Shandalar, Alara ve Ravnica dünyalarında maçlar yapıyoruz. Daha önce Magic oynamamış olanlar için yine "Tip" kısmı açık. Daha fazla yardım isteyenlerse oyunun ayarlar kısmından adım adım bilgi alabiliyorlar. Özellikle kartların First Strike, Trample, Flash ve benzeri özelliklerini, yani Magic'i Magic yapan temel yapıtaşlarını anlamak çok önemli. Oyun içerisinde her bir özellik, masaya inilen kart üzerinde farklı bir sembole gösterilmekte. Kendilerine anlam yüklemek için yine menü kısmındaki uzun listeye şöyle bir göz atabilirsiniz.

Gelelim oyunun kendisine... İlk başta göze çarpan, yıllardır olduğu gibi değişen arabirim. Temelde her şey yerli yerinde ama tasarım değişmiş, kamera açısı sanki biraz daha yukarıya çekilmiş gibi. En yüksek grafik ayarlarında büyülerin animasyonları da geliştirilmiş. Ben ve benim gibi aktif olarak Magic oynayanların yıllardır şikâyetçi olduğu ve 2013 ile büyük yol kat eden Mana Tap sorunu da tamamen çözülmüş gibi. Özellikle birden farklı renkte manadaki büyüleri yaparken, yapay zekânın elimizdeki kartları hiçe sayarak masadaki kaynakları kullanması büyük bir sorundu. Oyuncu olarak bir sonraki hamlemizi tamamen ortadan kaldırıyordu resmen ama Magic 2014'te buna tanık olmadım. Esas değişikliklere gelecek olursak, oyunun yıllardır yapmayı resmen unuttuğu ve Magic'in belki de en keyifli iki modunun bu kez karşımıza çıktığı görüyoruz. Sealed Play ve Two Headed Giant olarak bilinen modlar hem tek kişi, hem de multiplayer olarak deneyim edilmekte. Öncelikle Sealed Play'den başlayalım. Bu format Magic



■ Şu görseli aldığımında, hiç Magic oynamamış birisinin vereceği tepkiyi çok merak ettim. Karışık gibi duruyor, değil mi?

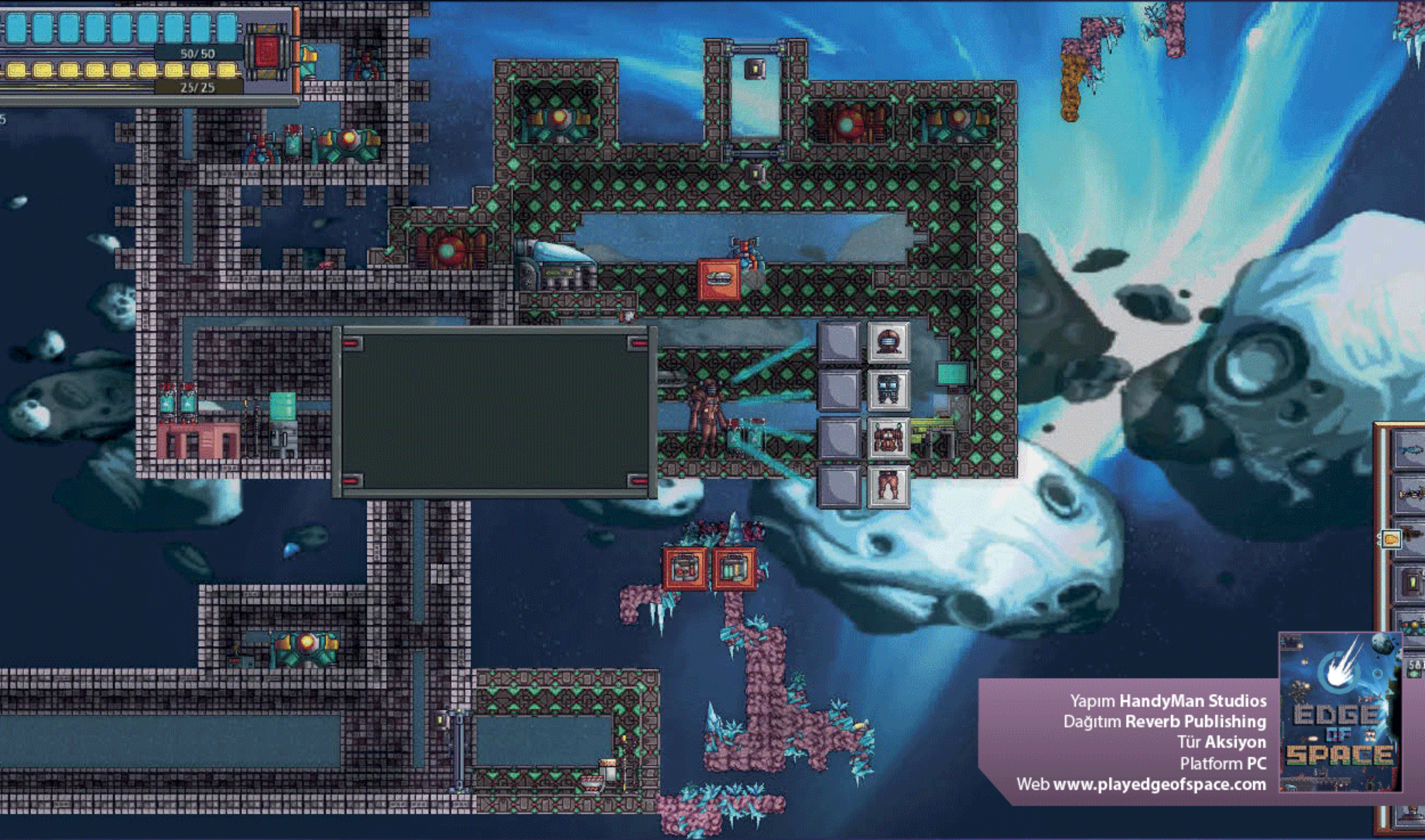
dünyasının en çok oynanan formatıdır. Bütün ön açılış ve açılış maçları bu formatta yapılır. Dünya çapındaki birçok profesyonel turnuva Sealed Play formatındadır. Bu formatta her oyuncu, içerisinde 15 adet rastgele kartın çıktığı booster paket alıyor. Altı paketi de açtıktan sonra elimizdeki kartlarla 40 kartlık bir deste yapmamız gerekiyor. Kartların ücretlerine göre 17 ila 19 arası mana koymamız gerekmekte. Buradaki esas numara, beş farklı renkteki kart kombinasyonundan en çok işe yarayanları bir araya getirmek ve bunu yaparken mümkünse iki, en çok üç renk oynamak ki bu kavram da Magic için göreceli. Fakat Magic 2014 kartlarıyla iki renkte kalmak ve üçüncü renge sadece "splash" olmak iyi bir fikir olacaktır. Gerçekte oynanan Magic'ten farklı olarak bu oyunda yendiğimiz her rakip için bir adet fazladan booster paketi alıyoruz ama biraz ilginç olmuş. Two Headed Giant formatı özellikle arkadaş arasında oynaması inanılmaz keyifli bir mod. Adından da anlaşılacağı gibi, ikiye iki mücadele verdiğimiz bu modda normaldeki 20 yaşam puanı yerine, ortak olarak kullanılan 30 yaşam puanı bulunmakta. İki oyuncu da kendi oyununu oynuyor ama birbirlerinin ellerine bakarak yardımlaşabiliyor, farklı stratejiler kurabiliyorlar. Aynı anda saldırı yapıp aynı anda savunmaya geçilen oyun modunun en büyük eksisi yapay zekâyla beraber "oynamamak" zira kendisi bir hayli saçmalayabilmekte. Bu yüzden oyunun multiplayer kısmından çıkmamak doğru bir seçenek olacaktır ki aslında bazı oyuncular yapay zekâyı aratacak seviyede oldukları için insan düşünmeden edemiyor.

Yani anlayacağınız ben her yıl yeni bir Magic oyunu tanıtacağım gibi. Adamlar da gerçekten her yıl oyunlarını geliştiriyorlar ama bu yıl gerçekten çok önemli olan iki mod oyuna dâhil olduğu için kendilerine onlarca puanı veriyorum! ■ Ertuğrul Süngü

Magic 2014 - Duels of the Planeswalkers

+ Az paraya çok kart, yeni oyunculara yardımcı, kolay arabirim
- Halen gerçek Magic'den uzak, her setten karmakarışık kartlar olması

8,7



Yapım HandyMan Studios
Dağıtım Reverb Publishing
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.playedgeofspace.com



Edge of Space

Bu neyin kafası?

“Crowdfunding” sayesinde video oyun dünyası çok değerli bir şey kazandı. Artık sadece oyun dağıtımcısı para babalarının zevklerine göre seçilmiş oyunları değil, normal şartlarda asla piyasaya çıkamayacak çok acayip oyunları da oynama şansına erişiyoruz.

Örnek istiyorsanız, geçen yıl çıkan FTL: Faster Than Light güzel bir örnekti. Uzay gemisinin içinde adamlarınızı oradan oraya koşturup onların gemiyi düzgün yönetmeleri için uğraşıyordunuz. Bu son derece orijinal bir fikirdi ve emin olun ki eğer bir dağıtımçıya gidip böyle bir oyun yapacağım deselerdi yapımcılar, 19 yaşındaki üniversite öğrencisi olan programcı pencereden dışarıya atılmak suretiyle kovulurdu.

İşte yine böyle acayip bir oyunla karşı karşıyayız. Edge of Space, her göreni şaşırtan, kafası bir acayip oyun. Oyunu tanımlamak gerekirse iki boyutlu, “sandbox” yapıda, macera ve platform türünde diyebiliriz. Evet, oyun bir platform oyunu görünüşüne sahip. Yani bildiğimiz Süperastik Mario Kardeşler kıvamında bir tarzı var ama sandbox ve hem RPG, hem de macera oyunu öğeleri var; hatta

Minecraft’i anımsatan bazı yanları da yok değil. Böyle çok acayip bir şey...

Kısaca anlatmak gerekirse siz sevdiği kıza aşkını ispat etmek için her şeyi yapmaya hazır bir astronot kardeşimizi oynuyor ve uzayda dev bir maceraya çıkıyorsunuz. Bu macera sırasında asteroidlerin içine gömülü madenleri, kaynakları

Süperastik Mario Kardeşler kıvamında bir tarzı var ama sandbox ve hem RPG, hem de macera oyunu öğeleri var

çıkarıp kendinize yeni silahlar, yeni eşyalar yapmalı, ortalıkta dolanan zombilerden, üzerine silah bağlanmış uzay köpek balıklarından, düşman askerlerinden, çok acayip uzay canavarlarından falan kaçmak zorundasınız.

İşte oyunda hayat böyle akıp gidiyor. Gidiyorsunuz, gidiyorsunuz, oyun bitmiyor çünkü sandbox. İki boyutlu olarak ekranın sağına, soluna istediğiniz kadar gidiyorsunuz. Öyle bir bölüm sonu falan da yok. Sonsuz Mario Bros. Hakikaten bu oyunu yapanların kafası çok acayipmiş. Güzel olmuş. Aferin. ■ Cem Şancı



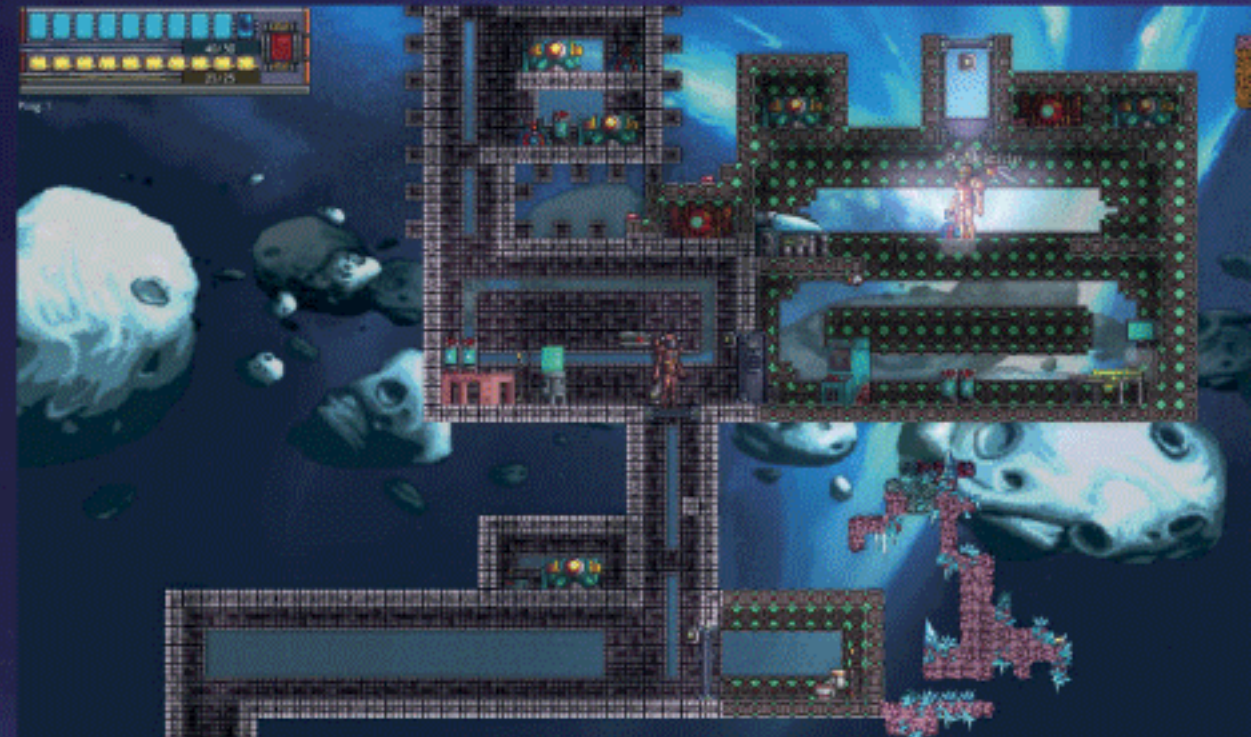
Alternatif

Soldat
Terraria
The Swapper

Edge of Space

+ Retro atmosfer, çığgın silahlar
- Nispeten zayıf grafikler

7,8





Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Dövüş
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.themortalkombat.com
Türkiye Dağıtıcısı Tıglon



Shao Kahn

Onu yenemezseniz dertlenmeyin. Kendisi çok ciddi biçimde adaletsiz oynuyor. Sadece sakın olun ve özellikle çekiç atma hareketinden uzak durmaya bakın. Açığını yakaladığınız saniye de kombolarınızı esirgemeyin. İyi ayarlanmış gardlar da iyi işliyor fakat gardınıza çok fazla güvenmemelisiniz.

Mortal Kombat Komplete Edition

Eskimeyen bir klasik

iki yıl önce, bir Nisan ayında (iki yıl önceki Nisan ayı denir ona.) Mortal Kombat tüm ihtişamıyla geri döndü. Yapımcı firma bu defa üçüncü boyutu zorlamadı, sadece üç boyutlu modellerle olayı eskisi gibi ikinci boyuta sabitledi. Kısacası ilk üç Mortal Kombat'ın yepyeni bir versiyonu ortaya çıkmış oldu ve oyun, herkes tarafından beğenildi. Bundan tam bir yıl sonra, 2012'nin Mayıs ayında oyun PS Vita'ya uyarlandı ve ben de o sıralarda Japonya'da, iki dakika oturduğum her yerde bu oyunu oynadım, Krypt'te açılmadık gizem bırakmadım. Ve Ağustos ayına geldik, nihayet PC sahipleri de Mortal Kombat'ı bilgisayarlarında tecrübe etme imkânına kavuştular. Oyun aslında Temmuz'da Steam üzerinden satışa sunuldu ama "İllaki kutulu versiyonu istiyorum." diyorsanız, birkaç gün daha sabrederek oyunun kutulu versiyonunu da satın alabilirsiniz.

Peki, nedir Komplete Edition'ın getirileri? Daha önce DLC olarak yayımlanan dört tane karakter; Skarlet, Freddy Krueger, Rain ve Kenshi bu pakette otomatik olarak yer alıyor. Bu karakterlerin dışında yaklaşık 15 tane karakter kostümü de oyunun içinde bulunmakta. Bu özelliklerin yanında bence bu oyunun PC'deki en büyük artısı grafikleri... Oyunu hem Xbox 360'ta, hem de PS Vita'da uzun süre oynadım ama oyunu PC'de ilk defa açtığımda bir anda neyle karşı karşıya olduğumu anlamadım. Şunu fark ettim ki PS3'te ve Xbox 360'ta aslında biraz eski grafiklerle oyun oynuyoruz ama bir alışkanlıktır gittiği için buna aldırıyoruz. Fakat aynı oyunu PC'de, yüksek ayarlarda görünce de aslında oyunun nasıl olabileceğini de anlıyoruz. (The Last of Us'ı PS4'te görmek vardı...)

Hiç bitmeyen bir mücadele

Piyasadaki en uzun soluklu dövüş oyunlarından bir tanesi



Alternatif

BlazBlue: Calamity Trigger
Street Fighter X Tekken
Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Mortal Kombat ve bu, PC versiyonunda da sürüyor. Oyunun Arcade modu, "Ladder" olarak adlandırılıyor. Burada bir dizi dövüşçüyle karşı karşıya geliyor ve sonunda Shao Kahn ile dövüşüyorsunuz. Bunun aynısı ama ikiye iki dövüş şekli de "Tag Ladder" adıyla oyunda bulunuyor. Arcade modundan önceyse size tavsiyem, oyunun Story modunu bitirmeniz. Bayağı kaliteli olan bu mod sizi uzunca bir Mortal Kombat maratonuna sokuyor, birçok farklı karakterin gözlerinden olayları görmeyi sağlıyor ve sonunda da acayip iyi para kazanıyorsunuz.

Oyunda her yaptığınız iş para (Koin), para da Krypt'te açılacak birçok yeni özellik demek. Yalnız daha önce karakterlerin Fatality'lerini açmak için Krypt'te bunları bulmak gerekiyordu ama oyunun PC versiyonunda otomatik olarak her şeyin açıldığını gördüm, şaşırdım.

Oynanışa gelecek olursak burada biraz zorlanabileceğinizi belirtmek istiyorum; hele ki oyunu daha önce konsolda oynayanlar bayağı bir zorlanabilirler zira klavyeden dövüş oyunu oynamak biraz zor geliyor konsoldan sonra. Klavyede istediğiniz tuşları kullanabilmeniz en rahat şekilde oyuna alışmanızı sağlıyor. Aşağı - leri kombinasyonundaki hareketleri konsolda yapmak daha kolayken, burada da Geri - leri çok iyi çalışıyor. Fatality'leri yapmak da nispeten daha kolay olabiliyor ama bunların menüden nasıl yapıldığına baktığınızda, size tuşları "İleri" gibi değil de klavyedeki tuş olarak göstermesi biraz sıkıntı yaratabiliyor eğer ters yöndeyseniz. (Ne demek istediğimi oyunu oynayınca anlayacaksınız)

Açıkçası oyunun PC'de bu kadar iyi olacağını düşünmüyordum. Yine de gamepad ile oynama imkânınız varsa öyle oynayın. Grafik ayarlarını da tepeye kadar çıkarırsanız, bu kadar güzel gözükken bir başka dövüş oyunu zar zor görürsünüz PC'de. Ben bir kez daha çok keyif aldım oynarken ve bir kez daha yapımcıların emeğine saygı duydum. Online oyun özellikleriyle birlikte hiçbir zaman bitmeyecek bir dövüş oyunu arıyorsanız, cevabı Mortal Kombat'tan başkası değil. **Tuna Şentuna**

Mortal Kombat Komplete Edition

+ Mükemmel oynanış, uzun oyun süresi, inanılmaz grafikler
- Dengeli bir dövüş oyunu değil

9,0



SEN DE KATIL!

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

The Sims 3: Island Paradise

Klimanın altında yaz temalı oyun keyfi!

Herkese bir The Sims 3 ek paketiyle daha buralardan seslenmeye geldim. Eee, nasılsınız arkadaşlar? Kaçınıcı ek paketimiz? Ben sayısını unuttum artık. Hem size güzel bir haber daha getirdim bu bahaneyle; duymama ihtimaliniz pek yok ama The Sims 4'ün de resmi olarak çıkacağı açıklandı, duyanlar duymayanlara duyursunlar!

Çoğunuzun tatilde olduğunu biliyorum, evinizde otursanız bile benim gözümde muhteşem bir tatildesiniz şu anda. Havanın inanılmaz sıcaklığı bile ofiste havalandırma altında titrerken bana keyifli görünüyor. Facebook'ta bolca yeşil ve mavi tonlarda paylaştığınız fotoğraflar canımı çok sıkıyor. The Sims 3'te de öyle bir yere gidiyorum ki ekran görüntüsü almam gerekmesin karakterleri onlara kışık kıyafetlerle giydirip eziyet edecek kadar kıskandım. Kocaman bir kasaba bekliyor bizi bu kez, öncekilerden çok daha büyük ve şık. Yukarıdan bakınca mini mini adalar var, limanlar var, deniz kenarında yüzen evler var, bungalow'lar var. Hemen kendimi lüks bir yere yerleştirdim ve etrafa bakma fırsatı yakaladım. İçinde bulunduğum yere bir iskeleden çıktım ki

harita boyunca bütün portlara bununla yüzerek geçebiliyordum. Etrafıma baktığımda yüzen gemiler görüyorum, bunları kendimiz de yapabiliyoruz, nasıl keyifli... Bunu tabii ki sadece Isla Paradiso gibi hazır portları olan bir kasabada yapmak gerekiyor. Kendinize başka bir mülk de satın alıyorsunuz bu kasabayla ve bunu yapma sebebimiz, "Şu yüzden evimi 'community lot' yapsam, kendim de sakince konaklayacağım bir adaya taşınısam?" gibi bir fikirle başlıyor. Yüzen evimde hayvanlarım da vardı, onları da aldım gittim. Ondan sonra canım sıkılmaya başladı, tek başıma bu yeni adamda. Tatile gitmeye karar verdim, şnorkelime ve dalış yeteneğime güvenerek en lüks ve uzun sahili olan oteli seçtim. Bu otelleri işletme olarak aldığınızı düşünsenize? Valla oluyor. Aileleri mi çekmek istiyorsunuz? Gençleri ve çiftleri mi? Otelin içine yapabileceğiniz açık büfeler, kampanyalar, oda seçenekleri, tarifeler gibi detaylara kadar ayarlamalar yapmak mümkün. Ben de oyundaki zengin kız çocuğunu oynayıp tek başıma gezmekten sıkıldığım için ilk ziyaretim sonrası burasını işletmeye karar verdim. Havuzun içine barlar koydum, bungalow'lar da yapmak istedim ama onu da başka bir yatırım olarak kullanmaya karar verdim. Suyun üstünde olduğu gibi, altında da hayat var! Isla Paradiso tam beş farklı dalış alanıyla karşımızda. Başka kasabalarda da yüzmek istiyorsanız dalış alanı inşa edin. Yeraltı düzenleme seçenekleriyle bir denizaltı tasarımı yapıp orayı denizaltı bitkileriyle

donatın, taşları yerleştirin. Sonra minik kayığınızla gezerken bu bölgede önce yüzüp sonra birkaç şık dalış yaparak suya şöylece bir kafanızı sokun. Denizaltı olayı müthiş sevgili okur. Düşünün, oyunun bu kısmına gelene kadar zaten yeterince eğlenmişim ve yenilikleri sevmişim ama bu dalış olayı, özel güçleri olan denizkızları, denizaltı mağaraları ve benzer şeyler zaten büyük olan yeni kasabayı iyice devasa bir hale getirmiş. Bu kadarla da sınırlı değil; bir gün püfür püfür teknenizde balık tutarken bütün mutluluğunuzu sonlandırarak bir olayın başınıza gelmesi gayet mümkün. Teknenizin altından köpek balıklarının geçtiğini düşünün veya teknenizi yutan dev bir deniz canavarını...

The Sims 3, son dönemde çıkan ek paketleriyle başında beni daha çok tutmaya başladı, itiraf ediyorum. University Life'i da sevmiştim ama böyle bir yaz sıcaklığında denizkızları, yüzen evleri, deniz taksileri ve lüks otelleri ile birçok kez iç çekmeme sebep oldu bilgisayar başında. Böyle hissettiysem olmuştur, oyun görevini başarıyla yerine getirmiştir. Başka bir ek pakette buluşmak üzere. Adios amigos!

■ Ayça Zaman

The Sims 3: Island Paradise

+ Yeni kasaba, sualtı özellikleri
- Bazı ufak hatalar

7,5

Alternatif

The Sims 3: Seasons
The Sims 3: University Life
The Sims 3: World Adventures



Yapım The Sims Studio
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web thesims.com/the-sims-3-island-paradise
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yapım Ian Campbell
Dağıtım Ian Campbell
Tür Aksiyon / Platform
Platform PC, Mac
Web www.bootdiskrevolution.com



Bleed

Kahraman olmadan önce...

Atarı'den Contra'yı çoğunuz hatırlarsınız. Zamanının en iyi "co-op" oyunlarından biriydi. Çok iyi hatırlarım, mahalle arkadaşım ile her öğlen okuldan sonra eve gider, hemen Contra'yı açardık, akşama kadar da başından kalkmazdık. O günlerden kalan çok hatıra yok ancak hatırladığım tek şey çok eğlendiğimizdi. İşte Bleed, beni o güzel günlere ve o güzel anılara geri götürdü.

Retro ve aksiyon

Bleed'e yavaş yavaş giriş yapmak istiyorum. Oyunumuz Retro, platform ve aksiyon unsurlarının çok iyi bir şekilde harmanlanmasıyla karşımıza çıkıyor. Ayrıca oyun içerisindeki espriler de oyunun tuzu biberi olmuş. Karakterimiz Wryn, kahraman olmayı kafaya takmış bir bayan ve bu amacı doğrultusunda bizden onu yönetmemiz için yardım istiyor. Garip ama oyun böyle anlatıyor.

Oyunun menüsünde karşılaştığımız ilk şey "local co-op" oluyor ve buna daha sonra değineceğiz. Onun dışında pek farklı bir menü tasarımına sahip değil Bleed. Oyun modlarında Story'nin modunun yanı sıra Arcade ve Challenge mevcut. Story'de altı farklı boss'a ve bu boss'ların neferlerine karşı savaşıyoruz. Arcade modu bizden hiç ölmeden oyunu bitirmemizi istiyor ancak oyuna alışmadan bu moda girmenizi önermem, nitekim çok eziyet çekebilirsiniz. Challenge ise size maksimum üç tane olmak

üzere boss ile dilediğiniz yerde savaşmanıza izin veren bir yapıda. Local co-op modunda normal, online co-op anlayışından uzak, eski tarz, aynı bilgisayarda iki kişinin oynayabileceği bir sistem var. Arkadaşınızla boss'ları haklamak daha kolaylaşıyor tabii ki. Açıkçası bu mod çağdışı gibi görünse de kanımca oyunun retro havasına çok iyi ayak uydurmuş. Tüm bu modların dışındaysa online bir seçenek oyunda yer almıyor.

Oynanış açısından çok rahat ve asla sizi kısıtlamıyor Bleed; elinizdeki silahla istediğinizi yapabiliyorsunuz. Bu tarz oyunlarda genellikle karşılaşılan oynanış zorluğu Bleed'de yerini akıcı ve rahat kontrol mekanizmasına bırakmış durumda. Silahlardan bahsederken söylememiz gereken en önemli nokta, 12 adet silahın var olması ancak bu silahlardan sadece iki tanesini aynı anda kullanabiliyoruz. Bu

silahları da bölüm sonunda kazandığımız puanlarla menüdeki Shop'tan alıyoruz. Shop'ta ayrıca sağlık / güç geliştirmesi yapabilmemiz de mümkün.

Oyunun hikâyesini kısa bir sürede bitirebiliyorsunuz ancak Arcade ve Challenge modları sizi bir süre daha oyalamaya yetiyor. Özellikle Contra dönemini özlediğimden oyunu bir hayli sevdim, en azından bu tarz oyunları seven oyuncular için uzun bir aradan sonra Bleed ile farklı bir deneyim yaşamak eğlenceli olacaktır. Kendisi için biçilen 5 Dolarlık fiyat da gayet uygun. ■ Çaylak

Bleed

+ Başarılı hikâye modu, rahat kontroller

- Online co-op olmayışı

8,5

Alternatif

- Bad Bots
- Fist Puncher
- Rogue Legacy





Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

PCnet Online forumlarında!

www.pcnet.com.tr/forum



Yapım nFusion Interactive
Dağıtım Replay Games
Tür Adventure
Platform PC, Mac, iOS, Android
Web www.replaygamesinc.com



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Reloaded



Efsanevi "loser" geri döndü

ilk defa 1987'de karşımıza çıkan Larry kardeşimizi, yaşınız yetmiyor olsa da duymuş olmalısınız. 80'li ve 90'lı yıllarda, komik maceralarıyla video oyunu sevenler kadar video oyunlarından haberi olmayanların bile dikkatini çeken Larry, bir kuşak insanın gözünde çok sağlam bir "kaybeden" ikonu haline geldi. Amerikan hayat tarzıyla ve onun dev egolu, küçük, boş insanlarıyla dalga geçen oyunu kısaca tanımlamak gerekirse kız peşinde koşan umutsuz bir çapkının öyküsünü anlatıyordu.

Yeni oynusa Leisure Suit Larry'nin modern teknolojiye uyarlanmış hali olarak karşımıza çıkıyor. Yenilenmiş grafikler, yenilenmiş ses ve müzik kalitesi günümüzün dünyasına adapte edilmiş oyunda bazı küçük espriler de bugünün dünyasına dair detaylarla hazırlanmış. Oyunu kısaca anlatmak gerekirse sevdiği kıza aşkını ispat etmek için her şeyi yapmaya hazır bir salak olan kahramanımız Larry, eğlence dünyasına balıklama dalıyor, ezik kişiliğiyle pek çok komik macerada gülünç duruma düşüyor, kızları tavlama için yapmadığı şaklabanlık kalmıyor ve gecenin sonuna komik sürprizlerle oyuncuyu güldürüyor. Aslında 40 yaşında bir bakir olan Larry'nin gerçek aşkı

bulmak için çıktığı yolda yaşadıkları sanki biraz da ünlü Alman filozof Goethe'den esinlenmiş benziyor. Çünkü bu ünlü Alman filozof da 40 yaşına kadar bakir yaşayıp hayatının 10 yılını ondan yaşça büyük olan, üç çocuklu ve evli bir kadına aşk mektupları göndererek geçiriyor. Kadın da genç bir adamın ona âşık olmasından çok hoşlanıyor ama Goethe'ye bir türlü istediğini vermiyor. 10 yıl boyunca aşk mektuplarıyla yazışıp duruyorlar lakin aksiyon yok. Goethe sonunda kuduruyor, çıldırıyor, "Eeeh, yeteeerrr beeeaaa!" deyip kendini Paris'e atıyor. Paris de o dönemin "başkenti" ve her tarafta "birtakım" evlerle dolu. Goethe kendini bir eve atıyor, oradaki hanımlarla bir ay geçiriyor, evden hiç çıkmıyor. 10 yıldır onu oyalayan kadına da mektup yazıyor, "Suskunluğum asaletimdendir. Sen kaybettin, şimdi sen düşün!" diye ayarı veriyor. Tabii ki bu tarihi ayar yüzyıl sonra kezbanların ağzına sakız oluyor ama olsun, yapacak bir şey yok. Hayat da böyle bir şey işte... Sonuçta kezbanlar için de "bizim kültürümüzün Larry'leri" diyebiliriz.

Yaşınız uyuyorsa bir dönem bütün dünyayı eğlendiren bir anti kahramanı tanımak ve hayatınıza yeni bir bakış kazandırmak için Larry'nin öyküsünü mutlaka oynamalısınız. Macera oyunlarını seviyorsanız, zaten hiç kaçırmayın derim. ■ Cem Şancı

Alternatif
Hamlet
Leisure Suit Larry: Love for Sail!
Tales of Monkey Island

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Reloaded
+ Karikatürize görsellik, özenli seslendirmeler
- Bazı klişe espriler

8,0



The music in here is loud enough to kill the herpes. The crowd in back is an impenetrable mass of throbbing humanity, but the vibe up front is casual and inviting.



Yapım Undead Labs
Dağıtım Microsoft
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web www.undeadlabs.com

▣ İçinde bavul bavul erzak olan bir uçak mı?!



Zombiler!

Bu oyunda en fazla iki tane zombiyle aynı anda savaşmalısınız, bir tane fazlası bile ölümünüz olabilir. Hele ki şişman zombilerden ve bağıarak sizi olduğunuz yerde donduranlardan direkt uzak durmalısınız. Bir zombi grubu gördüğünüzde de hemen aksi yöne gidin ve çok lazım değilse o bölgeye bir daha gelmeyin.

State of Decay

Hayatta kalmak için her yol mubah



Eskiden oyunlarda uzaylılar, garip yaratıklar neyse, şimdi oyunlarda ve hatta filmlerde, dizilerde, zombiler aynı kıvamda. Bir düşman mı lazım? Koy zombiyi, en popüler düşman olsun. Ne var ki State of Decay'da zombiler, bu kıvamda değil zira oyun The Walking Dead gibi, tam anlamıyla bir zombi istilasına üzerine kurulmuş durumda.

Şefik bu oyunu bana verdiğinde basit, iki boyutlu bir aksiyon oyunu oynayacağımı sanıyordum (Hangi oyunla karıştırdım acaba.) fakat sonra oyunu açınca anladım ki aylar önce ilk bakışını yaptığım, tamamıyla üç boyutlu ve son derece geniş bir oyunla karşı karşıyayım. (Yaşlıdın Tuna, unutuyorsun artık. - Şefik)

Zombiler dünyayı ele geçirmiş durumda ve aynen The Walking Dead'deki gibi kurtulan insanlarla bir araya geliyor, onlarla korunaklı bölgelerde yaşam mücadelesi vermeye çalışıyoruz. Umutsuz ve zor bir hayatta kalma mücadelesine hazırsanız, gelin detayları anlatayım.

Uçsuz bucaksız bir arazi

İstedikleriniz yerine gidebileceğiniz, kocaman bir alan düşünün. Buraya hayatta kalmaya çalışan insanlar, terk edilmiş araçlar, bolca zombi ve tonlarca eşya serpin. İşte State of Decay, işte onun keşfedilmesi tüm zamanınızı alacak dünyası...

Oyunda bir tane karakteri kontrol etmiyorsunuz. Daha doğrusu, etmeyebiliyorsunuz. Sahip olduğunuz ilk karakter yorulabilen, sıradan bir insan olduğu için uykuya ihtiyaç duyuyor ve o uyurken, başka karakterlere geçiş yapmak isteyebiliyorsunuz. Çevrede dolaştıkça çeşitli bölgelerde insanlarla tanışıyor ve onlarla arkadaş olup daha sonra ekibinizin bir üyesi yapabiliyorsunuz. Her karakterin kendine has özellikleri bulunuyor ama hiçbiri çok güçlü veya gerçekten çok büyük fark yaratacak bir özelliğe sahip değil.

Olay tamamıyla görev yapmak ve kendinize sığınaklar

oluşturup zombilerden uzak bir yaşam kurmak üzerinde dönüyor. Geceleri ortam iyice tehlikeli bir hale geliyor, o yüzden gerekli eşyaları arama işini gündüz yapıyorsunuz.

Çevreyi araştırmadan önce gitmeniz gereken yerleri haritanızda görüyorsunuz. Medeniyete ulaştığınız bir bölgede, yüksek bir noktaya çıkarsanız da çevredeki binaları ve zombileri işaretleyerek haritada belirmelerini sağlayabiliyorsunuz.

Her binanın içinde mutlaka araştırılacak bir yerler bulunuyor. Bir dolabı araştırmak, bir çekmeceyi açmak bile zaman alıyor ve bunu yaparken saldınıza açık hale geliyorsunuz. Eğer işleri daha hızlı hale getirmek isterseniz, risk alıyorsunuz ve daha çok ses çıkararak, işlemi daha hızlı bitiriyorsunuz. Bulduğunuz eşyaları çantanız el verdiği ölçüde yanınıza alabiliyor ve çantanız büyük olsa bile eşyaların ağırlığını da göz önünde bulundurmamak zorunda kalıyorsunuz. Bulduğunuz eşyaları üslerinizden birinde saklamanız mümkün oluyor ve getirdiğiniz tüm eşyalar, o bölgede yaşayan insanların faydasına kullanılabilir; bunun sonucunda da Influence puanınız yükseliyor. Bu puan yükseldikçe bölgedekiler size güveniyor, onlardan daha çok yardım alabiliyorsunuz.

Bayağı geniş ve kapsamlı bir oyun State of Decay. Detaya insem sayfalara sığmaz. Bu kadar geniş bir oyunun grafiksel anlamda da iyi olmasını beklerdim ama ortada çok büyük bir frame rate ve kaplama sorunu var. Oyun -özellikle araba kullanırken- çok fazla kare atıyor ve kaplamaları geçtim, nesnelere çok sonra ekranda beliriyor. Oyun bırakın şimdiki nesli, geçmiş neslin bir ürünü gibi duruyor. (Bakalım PC'de bu durum düzelecek mi...)

Eğlenceli ve bir o kadar da zor bir oyun olmuş State of Decay. Karakterlerinizi bir bir kaybetmek işten bile değil. (Öldüklerinde tamamıyla yok oluyorlar.) Dövüş yeteneğiniz iyi olduğu kadar araştırma ve planlama yeteneğiniz de iyi olmalı oyunda başarılı olabilmek için. Zombi temasına karşı ilginiz varsa State of Decay'i mutlaka denemelisiniz.

▣ Tuna Şentuna

Alternatif

Deadlight
The Walking Dead: The Game
The Walking Dead: Survival Instinct

State of Decay

+ Geniş oyun alanı, farklı karakterleri kontrol edebilme, RPG öğeleri
- Grafikler bayağı kötü, senaryo zayıf

8,2

▣ Zombilerle sabah koşusu.



The Walking Dead: 400 Days

Panik yok, 400 günden az kaldı!

Her bölüm sonrası yeni bölümü merakla beklediğimiz, ilk sezonun son bölümüne geldiğimizde hiç bitmesin istediğimiz The Walking Dead (TWD) efsanesinin yeni serisi başlamak üzere ve aylardır nefeslerimizi tutmuş, hepimiz gelecek haberleri kovalıyoruz. Telltale Games ilk sezonla öyle bir gürültü kopardı ki içimiz dışımız The Walking Dead olmuşken bile oyuna kayıtsız kalamamıştık hatırlarsanız. Ben bile Telltale Games'in bu dizi formatı yaklaşımına gıcık olup sezonun beş bölümden oluşmasına bir hayli söylenmişim. Şimdi düşününce "İyi ki yapmışlar, çok da güzel olmuş!" deyip bir güzel günah çıkarıyorum size şurada.

Beşinci bölüm ucu açık bir şekilde bitince, o karamsar TWD dünyasında takılıp kalmışım uzun süre. Çok büyük fanatığı olmadım bu markanın, açık konuşayım. "Yılın Oyunu" gösterilmesine bile ufaktan atar yaptığım oldu. Aylar sonra düşününceyse Telltale Games'in beni en çok şaşırtan ve aklıma kazınan oyununa imzasını attığını söyleyebilirim. Lee'nin ve Clementine'in bir zombi istilasında neler hissedebildiğini bu kadar derinden yaşayabilmemizin en büyük mimarı grafikler, oyun mekanikleri ve diğerleri değil işte. TWD'yi bu kadar güzel yapan şey, kuşkusuz senaryosuydu.

400 Days dünyası bu kez bir benzinlik kenarında, üzerinde resimler asılı bir panoyla bizi selamlıyor. Geride kalan sezondaki yere çok yakın, yollar ve yerler fark edebiliyorsunuz hemen. Panoya baktığımızda beş farklı kişinin fotoğrafı karşımıza çıkıyor, yanlarında kayıp kişilerin bilgileri var, umutsuzluk panodan başlıyor yani. Bu beş kişinin her biri bizi farklı bir hikâyeye götürüyor ve 400 günlük bir süreci kapsıyor.



Alternatif

Back to the Future: The Game
Jurassic Park: The Game
Tales of Monkey Island

Bonnie, Shel, Russell, Vince ve Wyatt arasından ilk kiminle tanışmak istersiniz? Panodaki sıraya göre 400 gün kronolojisi de aynı fakat istediğinizden başlayabiliyorsunuz, fark etmiyor. Kritik nokta şu ki 400 Days ilk sezondaki kişisel tercihlerinizi ve gidişatınızı aktarabiliyor oyun başında. Eğer sezonu oynamadıysanız, ikinci sezona işlenecek bu 400 Days'teki tercihleriniz. Yine bir nevi kendi tercihlerinizle kuruyorsunuz oyunu ve bunu bilmek bile kocaman bir artı yazıyor oyunun hanesine.

Senaryo başarısından bahsetmişim ya, daha oyunun ilk dakikalarında karakterleri önceden tanımasanız bile, sanki onlara çok yakınmışsınız gibi hissediyorsunuz. Seçtiğiniz her cümlede biraz daha sizden biri oluyorlar. Verdiğiniz karar sonrası araç kaçırmanız gerektiğinde ilk önce nereyle etkileşime geçeceğinizi dikkatle seçmelisiniz ki gelecekte bu, başkasının hatırladığı kötü bir anı olarak kalmasin. Cevap vermek için sınırlı zaman var ama bir değil, birkaç kez ne diyeceğinizin dilemması içinde buluveriyorsunuz kendinizi. Verdiğiniz cevaplarla karakterlerden birini yalancının önde gidene yapmış olabilirsiniz ama ben inatla tanımadığı kişiye bile doğruları söyleyen, çaresiz bir insan evladı yapıyorum mesela ve haliyle hepimizin sonu farklı oluyor.

Çok fazla detaya girmek istemiyorum, dediklerim tercihlerinizi etkilesin istemiyorum çünkü 400 Days, iki sezon arasında öyle güzel bir köprü kuruyor ki bundan sonra neler olacağını, bu insanların neler yapacağını deli gibi merak ediyorum. Telltale Games, hikâye takibi yanında her bireye kendini savunabilmesi için interaktif bir süreç de sağlıyor, belli anlarda belli tepkiler vermeniz tamamen hızımıza veya tercihlerimize bağlı oluyor.

Yeni seri hakkında şimdiden bir şey söylemek zor fakat ufak detayların bütün bir senaryoyu etkilediği 400 Days özel bölümü önümüzdeki bölümlerin enfes geçeceğini şimdiden kanıtıyor. Anlatımların ve karakterlerin bu kadar gerçekçi olduğu oyunlar nadiren piyasaya düşüyor maalesef. Bu yüzden naçizane fikrim, The Walking Dead ve Telltale Games hazır bunu ilk sezonla kanıtlamışken, kesinlikle es geçilmemesi gereken bir yapım var ortada. Eğer hiç oynamadıysanız, sadece 400 Days'e değil, ilk sezona da mutlaka bakın. ■ Ayça Zaman

The Walking Dead: 400 Days

+ Hikâye derinliği, karakterlerin detaylı kişilikleri
- Kısa oyun süresi

8,8



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac, iOS
Web telltalegames.com/walkingdead/400days



Ride to Hell: Retribution

A.B.D.'nin klişe motosiklet dünyası

1 960 yıllara geri dönelim birazcık. Neler olmuştu, hatırlıyor musunuz? Örnek vereyim: Vietnam Savaşı. Hah, iyi ki de olmuş zaten yoksa İkinci Dünya Savaşı fikirleriyle tikanırdık bir noktada. Hoş, A.B.D.'nin ziyadesiyle üzerinde durduğu bu savaş, halen İkinci Dünya Savaşı kadar kullanılmadı oyun dünyasında. Neyse, Ride to Hell: Retribution ile alakası da uzaktan zaten. Efendim, oyunda kontrol ettiğimiz karakter olan Jake Conway, savaşa gitmiş ve artık evine geri gelmiş bir bünyedir. Yaşadıkları ona kalsın, geri döndüğü zaman tüm hayatını değişmiş olarak bulur. Pek tabii ki kendi ideolojileri halen devam etmektedir. Oyunun henüz başında karşılaştığımız amca karakteri Mack ve akabinde göz göze geldiğimiz kardeşimiz Mikey, oyunun giriş senaryosunu da oluşturmakta. Mikey büyümüş, koca adam olmuş ve artık ortamlara akıyor, amca Mack ise onu engellemeye çalışıyor. Eh, isyankâr bir genç olarak Mikey de amcasının motosikletini çalıp kaçıyor. Askerden yeni gelmiş Jake ise ne olur ne olmaz diye kardeşinin ardına düşüyor. Peşinden gittiğimiz küçümen bünyeyle biraz muhabbet ettikten sonra, karşımızda oyunun esas çocukları olan The Devil's Hand'i buluyoruz. Yaşanan

koşuşturma sonucunda ellerine düştüğümüz ekip, Mikey'yi pat diye öldürüyor ve sonrasında oyun tam anlamıyla başlıyor.

Retribution, üçüncü şahıs kamera açısına sahip ve sürekli aksiyon içeriyor. Bir kısmını motosiklet üstünde, bir kısmını ise yaya olarak oynuyoruz. Senaryo sürekli işliyor. Kardeşimiz öldürüldükten sonra hayatımızı The Devil's Hand'i yok etmeye adanıyoruz. Bu arada tüm bu olayların sebebi ise ceketle yazılı bulunan ve oyuna ismini veren Retribution... Meğer babamız çok fantastik bir adammış ve onun soyunu yok etmek de bu adamların en büyük hobileri olmuş.

motosiklet diye gaza geldim de o ne biçim motosiklet? Bir kere çarpıyor, böyle "doing" diye geri sekiyor objelerden. Çok sert çarpınca bazen bir önceki kayıt noktasına atıyor, bazen cihaz kendi kendisine patlıyor. (Kendisini havai fişek zanneden motosiklet...) Sürüş mekaniği diye bir şey yok. Böyle milim milim kaydınca hiç yoldan çıkmıyoruz. Etrafta bulunan saçma sapan atlama zıplama yerleri de öylesine duruyor, arada puan falan veriyor kendi kendine... En kötüsü de ne biliyor musun en sevdiğim okur bünye? O yola çıkmışsın taş gibi motosikletle, hiç mi müzik çalmaz ya da çalınca da böyle gıy gıy müzik mi çalar? Yahu versene Motörhead'!

Olaylar motosikletle de sınırlı değil tabii ki. Senaryo

Neyse ya, çok uzattım gerçekten. Bakın ne diyeceğim; sakın bu oyunu almayın, olur mu? Ne olur ya, almayın hiç

Ne diyordum? Hah, motosiklet var, tamam. Şimdi şöyle oluyor; motosiklete binerek gidiyoruz, yollara vuruyoruz metalci benliğimizi. Aniden karşımıza çıkan tırların altından kayarak geçiyor, rampalardan atlayarak puan kazanıyoruz. Düşmanlarımız motorlarıyla resmen üzerimize sürüyorlar ve akabinde kapışma başlıyor. Motorumuzun olmadığı noktalarda sarı görev noktasını takip ederek yolumuzu buluyoruz. Bolca yakın savaşa girdiğimiz Retribution, bizlere birçok kombo imkânı tanımış. Özellikle bir düşmana ardı ardına blok almasına imkân tanımadan yaptığımız vuruşlar sonucu, "esas" kombo ortaya çıkıyor ve istenilen tuşa basmak suretiyle rakibimizi yok edebiliyoruz. Silahlarsa biraz daha geç ekleniyor. Normalde tabanca, tüfek ve makineli silah bulunmakta ama zaman içerisinde topladığımız para ile Army Van Shop'dan çok daha farklı cihazlar satın almamız işten bile değil. Bu arada etrafta bulunan Playing Card'ları toplamak suretiyle de motosikletimize yeni parçalar almamız söz konusu.

Neyse ya, çok uzattım gerçekten. Bakın ne diyeceğim; sakın bu oyunu almayın, olur mu? Ne olur ya, almayın hiç. Yani 1 Nisan şakası olarak harika bir hediye bence ama onun haricinde sadece düşman kazanırsınız, benden söylemesi. Yani neresinden başlasam bilemedim. Grafikler desen yok. "Yok" derken, en az sekiz yıllık bir geçmişe sahip. Motosiklet,

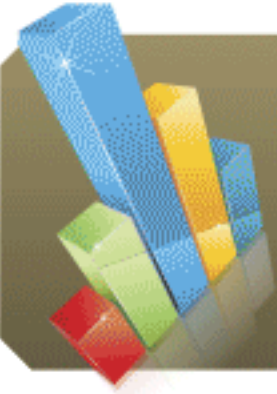
akışı yok gibi bir şey. Böyle iki dakika bir bölüm oynarsun, sonra "hop" demo giriyor. İki dakika daha sonra yine demo. Oyunun ilk 20 dakikası canımdan can gitti, indim, sokakta susuz kalan kedilere su verdim, sevap işledim. Motosiklet üzerinde de dövüş falan yok ha, yalan söyledim bayağı. Aniden yanımıza bir motosiklet sokuluyor ve o anda ekranda basmamız gereken tuş beliriyor. Hızlı hızlı basarak doldurduğumuz barın ardından, karakterimiz kendi kendisine düşmana giriyor kafa göz, öyle yani. Yakın dövüşler de farklı değil, sürekli vurma tuşuna basarak herkesi yok edebiliyoruz. En son kendimi geliştirdim, belirli aralıklarla hem savunma, hem de saldırı tuşuna bastım, muazzam bir kombo oldu.

Ya ne diyeyim, çok saçma bir oyun gerçekten. Siz siz olun, bu yapımdan uzak durun. Gidin efendi gibi Brütal Legend oynayın, hem PC'ye de çıktı falan. Tamam, o da bekleneni verebilmiş yapımlardan değil belki ama en azından "tamamlanmış" bir oyun. Daha nasıl açık konuşsam bilemedim. Yapmayın! ■ Ertuğrul Süngü

Ride to Hell: Retribution

- + Sıkça motosiklet kullanmak, bolca yakın dövüşe girmek, bitmeyen aksiyon
- Senaryo akışının olmayışı, "çalmayan" müzikler, koşmaktan ileriye gidemeyen yapay zeka, olmaz artık dedirten bug'lar

1,9



Alternatif

Brütal Legend
GTA IV: The Lost and Damned
Twisted Metal



Yapım Eutechnyx
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon / Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.ridetohell.com/retribution



■ Sıkığımız boya, uzaylı bir yaratık gibi gözüküyor.

Epic Mickey 2: The Power of Two

Bir kutu boya, bir kutu tiner

Çizgi filmlerle büyümüş olan ben, Oswald'ı hatırlamadığım için sevindim ne yalan söyleyeyim. Eğer onu da hatırlasaydım artık 100 yaşına gelmiş olmam gerekirdi ve buna hazır değilim! Oswald bir tavşan olarak tasarlanmış diye biliyorum ama görseniz, tavşanla pek bir alakası yok uzun kulakları dışında. Gerçi Mickey de ne kadar fareye benziyor, o da tartışılır... Oswald ile Mickey, bir kez daha çizgi film dünyasını kötülüklerden kurtarmak için bir araya geliyor, hem de konsoldaki çıkarmadan tam yedi ay sonra. Biz de diyoruz ki acaba hiç zahmet etmese miydiniz?

İki elin sesi diyorlar...

Biraz platform, biraz aksiyon, biraz bulmaca... Böyle bir oyun Epic Mickey 2. Normalde çok iyi işleyebilirdi bu oyun, şayet bana sorsalardı. Öncelikle derdim ki "Bir Ni no Kuni'yi, bir Naruto'yu gördünüz mü? Cel-shade tekniği ne güzel işlemiş, siz de düşünmez miydiniz?" Sonra oyunun platform kısımlarının işlemediğini çünkü kameranın saçma sapan bir açıda durduğunu söyledim. "PS Vita'nın dokunmatik kontrollerini benimsememiz çok hoş." derdim ama bunun pek de iyi çalışmadığını vurgulardım, oyun da bir şeye benzerdi!

Maalesef oyundan keyif alamadım arkadaşlar. Üstelik PS Vita'daki her oyuna iki kat ilgi duymaktayım (Çok oyun çıkmıyor mantığı.) ama olmadı. Şimdi nedir? Mickey bizim kontrolümüzde, yapay zekâ Oswald da bizimle birlikte dolaşiyor. Önümüze engeller, düşmanlar çıkıyor. Silahlarımız arasında Mickey'nin dönerek yaptığı saldırı ve elbette ki boyaları ve incelticisi var. Hedef almak için sağ analog kol da kullanılabilir, ekrana dokunmak da aynı işi görüyor. Mickey boyayla düşmanlarını yaralayıp yok edebiliyor veya bulmacaları çözmek için orada var olmayan nesnelere kendi dünyasına çağırıyor. Inceltici de bunun tam tersine yarıyor; düşmanları dost haline getiriyor (Dost dediysem, ortalıkta başıboş dolaşan yaratıklar oluyorlar.), nesnelere ortadan kaldırıyor. Bu boyaları kullanmak için ya ilgili tuşa basıyoruz ya da ekrana ve belirli miktarda boyamız bulunuyor.

Yardım Lazım mı?

Oyun online oyun özelliği sunmuyor ama Ad-Hoc ile, yani yakındaki arkadaşlarınızla oyunu birlikte oynayabiliyorsunuz. Üstelik bu çok hızlı bir şekilde gerçekleşiyor; arkadaşınız oyununuza istediğiniz an giriyor ve hiçbir şeyi aksatmadan çıkabiliyor. Belki bu sayede oyunu biraz daha eğlenceli hale getirebilirsiniz.

Neyse ki boya kutuları çok kolay bulunuyor ve boyasız kalmıyoruz.

Mantık güzel ama işleniş bayağı kötü... Bir kere oyun çok ağır. Hızlı bir oyun değil ki böyle çizgi film konulu bir oyunun ağır olması olası bir durum değil. İlk PlayStation'ın ilk üç boyutlu platform oyunlarını andırıyor oyun her anlamda. Boya sıkmak müthiş zevksiz çünkü hedefleme mekanizması kötü, boyanın nereye gittiğini anlamak zor. Hele ki düşmanlarla karşılaştığınızda tam olarak bu sistemin ne kadar işlemediğini görüyorsunuz.

Oyunun ilerleyen kısımlarında bulmacalar biraz daha karmaşıklaşıyor ve sağ olsun Oswald, bazen tinerin de etkisinden midir bilmiyorum, alık alık bakıyor. Onu biraz tekmeleyip iteleyince ne yapması gerektiğini hatırlıyor. Bulmacaların içeriğinde bulunan nesnelere görmek ve algılamak da çok zor; bazen bir mekânda nereyi boyamanız veya inceltmeniz gerektiğini anlamıyorsunuz.

PS Vita'nın hareket algılama özelliğinin kullanıldığı kısımlar da gündeme geliyor ama bunlar da oyuna pek bir özellik katmıyor.

Sizin daha fazla zamanınızı almak istemem. Dergide bir yerlerde PS Vita oyunları dosya konusu var; oradan hangi oyunları takip etmeniz gerektiğini görebilirsiniz. Maalesef Epic Mickey 2, satın alınması gereken bir oyun olmamış, olamamış. Üstelik oyunu küçük yaşta oyunculara bile tavsiye edemiyorum zira onların çözemeyeceği yerler de o kadar çok ki oyunda... Zevk almak yerine aynı yerde dolanıp tikanıp dururlar maazallah! Şurada Eylül'e bir şey kalmadı; Killzone Mercenary ile PS Vita'larımızı tekrar seveceğimizden eminim...

■ Tuna Şentuna

Epic Mickey 2: The Power of Two

+ Mickey var, Oswald var
- Oynanış pek kötü, PS Vita'nın dokunmatik özellikleri oyunu zorlaştırıyor

6,0

Alternatif

Guacamelee!
Jak and Daxter Collection
Rayman Origins

Yapım Junction Point
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS Vita
Web games.disney.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Yapım Nival
Dağıtım Nival
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.playdefenders.com



Prime World: Defenders

Kule, kart, savunma

Bence bilinmezlik ve heyecan ayrılmaz ikilidir. Bunun en güzel de örneği kart oyunlarıdır. Arkasında ne yazdığını bilmediğiniz bir kart, bir sonraki hamleniz için çok değerli ya da işe yaramaz olabilir. Asıl önemlisi, bulunduğunuz durumun ne kadar kötüyse o kart için kartı çevirirken duyduğunuz heyecan da bir o kadar fazladır. Peki, elimizdeki tek imkân savunma yapmaksa o kart daha da değerlenmez mi? Oldukça güzel bir karışım gibi duruyor. Prime World: Defenders bu tarife kuleleri ekleyerek kart, kule ve savunma üçlüsünü birleştiriyor. Bakalım bu lezzet nasıl?

Kule savunma oyunları oldukça basit bir mantığa sahiptir. Düşmanlar ekip halinde gelir, yerleştirdiğimiz kulelerle bu düşmanları ana merkeze gelmeden durdurmaya çalışırız. Oyunu güzel yaparsa kulelerin ve bu kulelerle kurulan savunma sistemlerinin çeşitliliği önemlidir. Herhangi biri aksak kalırsa çok sıkıcı bir oyunla karşı karşıya kalabiliriz. Prime World: Defenders özelinde bu iki maddeyi inceleyelim.

Oyun yatayda ve dikeyde çeşitlilik açısından tatmin edici. Örneğin, güneş ışınlarını yansıtarak saldıran ve klasik ok atan birer kulemiz var. Oyunun başında ikincisine sahip olduğumuz için zaman içerisinde bunu topladığımız diğer kulelerle birleştirerek, okçu kulesini üçüncü kademeye getiriyoruz. Aynı zamanda artifact'lerle seviyesini beşe kadar ulaştırıyoruz. Aslında Diablo'yu anımsatan, mor olan güneş kulemiz, renksiz olan okçu kulemizden daha zayıf kalıyor. Şimdi karar verme zamanı! Bölüme hangisini götüreceğiz ya da hangisi daha aktif kullanacağız? Zaten gelen düşmanlar çeşitli, (Hızlı, ağır, uçan şeklinde sınıflandırılabilir.) yeteneğimize göre aktif olarak kullanacağımız kule sayısı sınırlı, buna karşın bir kuleden üç tane yaptığımızda maliyet enflasyona uğruyor. İşin içinden çıkmak tatlı bir bela ve çok farklı kombinasyonlarla karşılaştığımız güzel bir sorun.

Bütün çeşitliliğe rağmen bir problem mevcut: Sanki bölümlerin tek bir çözümü var. Özellikle son bölümlere doğru bitirdiğimiz bir yeri tekrar oynamak istediğimizde bunu fark ediyoruz. Bu kadar çeşitlilik olmasına rağmen, bu tamamen benim oyun deneyimim, "illaki

bu kuleyi kullanmam" gerek hissiyatından kurtulamıyorsunuz. Tekrar güzelliklere geri dönersek bölüm içerisinde hem bizim, hem de düşmanların lehine belli stratejik yerler alanlar mevcut. Oyuncu için kulelerin atış hızını, etkisini ve menzili arttıran alanlar var. Düşmanların kuleleri için önceden kurulmuş olan totemler, onlara hız ve sağlık gibi bir katkı sağlıyor. Oyun başında bunları yıkarak hem o bizim için aleyhte oluşan durumu ortadan kaldırıyor, hem de belli bir miktar para kazanıyoruz.

Bazen düşmanlar o kadar yoğun geliyorlar ki kulelere büyülerle destek olmak gerekiyor. Tatminkâr olan listeden kendimize uygununu aktif hale getiriyoruz ama acaba hangilerini saklamak gerek? İşte o da tatlı belalardan bir tanesi. Bu büyüleri kullanarak kuleleri ve başka büyüleri geliştirme mümkün. Gelin bu geliştirme olayını açalım.

Her kule, her büyü, her artifact birer kart. Bu kartları bölüm sonundaki başarıma paralel olarak farklı seviyelerde kazanıyoruz. Fakat asıl eğlence, ana senaryonun dışında oluşan yan görevlerde. Önce beş kart açık olarak gösteriliyor, sonra bu kararı, al parayı mantığıyla kartlar karışıyor. İlk kartı ücretsiz ama sonraki iki kartı belli bir bedel karşılığında açıyoruz ve en fazla da üç kart açmak mümkün. Benim Prime World: Defenders'da en zevk aldığım kısım işte tam olarak burası oldu. Elimde Energy Cannon vardı ve bir eşini bulabilmek için saatlerimi harcadım.

Prime World: Defenders saatlerinizi farkında olmadan alacaktır ama bence bölüm çeşitliliğinde sınıfta kaldığı için hep aynı mantıkla ilerledikçe zaman içerisinde "Şimdi ne olacak?" sorusunu sormanız mümkün kendinize. Biraz daha ilginç bir hikâyesi olsa bu açığını kapatabilirdi. Öykü o kadar da önemli değil belki ama farklı tasarımlar için vakit ayırsalardı gözüm kapalı tavsiye ederdim. Bu küçük ama bence önemli detaydan dolayı tavsiye listemi kule savunması hasreti çekenlerle sınırlamak istiyorum. ■ Süha Al

Prime World: Defenders

+ Kartların çeşitliliği, kart ve kule savunması kavramlarının birleşmesi, tatminkâr oyun süresi

- Strateji için esnek olmayan yapı

7,0



Alternatif
Defense Grid: The Awakening
Orcs Must Die!
Sanctum 2





Yapım Zen Studios
Dağıtım Zen Studios
Tür Aksiyon / Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.castlestormgame.com



CastleStorm

Angry Birds sosu her zaman iyi midir?

History Channel yapımları, adından anlaşılacağı üzere tarih severlere hitap eder. Geçen sezon yayın hayatına başlayan Vikings, bu yargıyı yok etmiştir ve izlemeyen herkese tavsiye ediyorum. Bu dizinin öne çıkan özelliği ise İskandinav dünyasına karşı tarafsız bakış açısına sahip olmasıdır. Bu oldukça önemli çünkü Avrupa'nın gözünden baktığımızda bu kavim barbar, katil, cani olarak gözükür. Hâlbuki bunlar çiftçi, adetlerine bağlı, kendine has işleyen bir adalet sistemine sahip bir topluluktur. Ne yazık ki gördüğümüz, izlediğimiz ve dinlediğimiz birçok eğlence ürününü Batı'nın taraflı gözlerinden görürüz. Bu enteresan kavim de hakkına düşen payı almıştır. Maalesef CastleStorm, en azından başlarında bu mentalitede bir hikâyeye sahip. Gerçi öykü ilerledikçe oyun bu havadan kurtuluyor ama bunun bir önemi yok, burada amaç gülmek.

Vikinglere yapılan bu hor görüden duyduğum rahatsızlığımı dile getirdiğime göre artık oyuna geçebilirim. Öncelikle oyun alanımız iki boyutlu. Buraya "er meydanı" diyebiliriz ve karşılıklı iki kale mevcut. Birkaç bölüm dışında her bölümün amacı ya kale kapısındaki bayrağı alıp kendi kalemize getirmek ya da düşman kalesini yerle yeksan etmek... Bunu da kalelerin kapısını koruyan, menzili karşı kaleye kadar uzanan birer büyük tatar yayıyla yapıyoruz. ("Bu iki kale neden birbirine bu kadar yakın?" diye sormayın.) Gelin, öncelikle tatar yayının cephanesine göz atalım.

Klasik olarak tek ve üçlü olarak atabileceğimiz oklar, patlayan elma, koyun, kaya parçaları, kartal; bunlar krallık tarafı. Bir de Vikinglere özel cephane

mevcut ki bunlar ok, zırh parçaları, yaban domuzu, düşmanı bir hindiye çeviren iksir şişesi, bomba, buz parçaları gibi seçeneklerden oluşuyor. Oyunda iki tarafı da kontrol ediyoruz diyerek hikâyeden bahsetmeyip tekrar oynayışa geçelim.

Düşman kalesini tatar yayıyla yıkmak mümkün ama oyun sizden her zaman bunu istemiyor. Bazen de bayrağı kapıp kendi kalenize taşımak çok daha kolay oluyor. Bayrağı ele geçirmek için kalenin askerlerini kullanıyoruz. Cephaneler gibi iki taraf için farklı birimler de mevcut ve bu farklılıklar hem görsel açıdan, hem de bazen oynayış açısından kendini gösteriyor. Kurtlar, eşek sürücüler, şövalyeler, Viking savaşçıları... Ama en güzel eşleşme ejderha ile griffin arasında olmuş. (Tahmin edebileceğiniz gibi griffin kraliyet tarafında.)

Askerleriniz ilerlerken onlara büyülerle destek sağlamanız mümkün. Düşmanı dondurabilir, bir anda gökyüzünde ortaya çıkan bir mızrakla delebilir, askerinizi iyileştirebilir ve oyunun sonunu getirebilerseniz elde ettiğiniz lazerle düşmanı delip geçebilirsiniz ama büyülerden en güzeli, kahramanınızı savaş alanına ışınlamak. İşte o zaman oyunun çehresi değişiyor ve oyun iki boyutlu aksiyona dönüyor. Ne yazık ki kahramanın savaş alanındaki süresi kısıtlı...

Kısıtlardan biri de her savaşta cephanelerden, büyülerden ve birimlerden beşer çeşit seçme zorunluluğu. Seçimde dengeyi iyi ayarlamak gerekiyor. Her oyun dinamiğinin belli bir soğuma süresi var; kimisinde oku seri bir şekilde atmak mümkünken, kimisinde bombayı tekrar atmak için belli bir süre geçmesi gerekiyor. Bazı dinamikler de birini tamamlıyor. Örneğin, düşmanları önce dondurup sonra onların üstlerine buz parçaları bıraktığınızda parçalanıyorlar. CastleStorm çok kafa yormaya gerek olmayan bir çeşitliliğe ve dengeye sahip olsa da tekdüze bir yapım da değil.

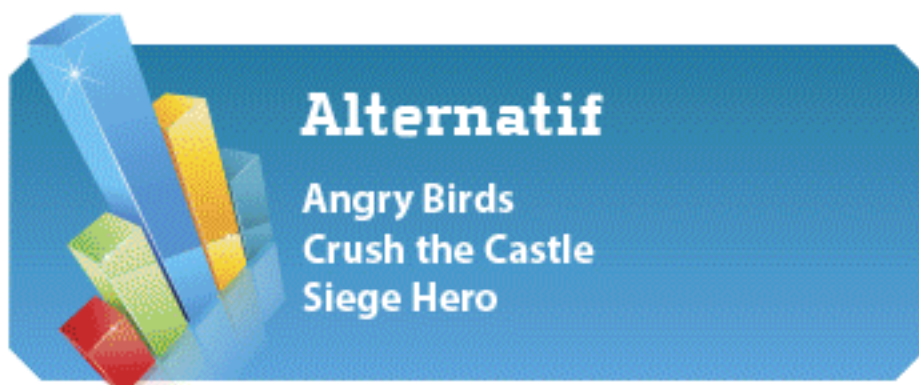
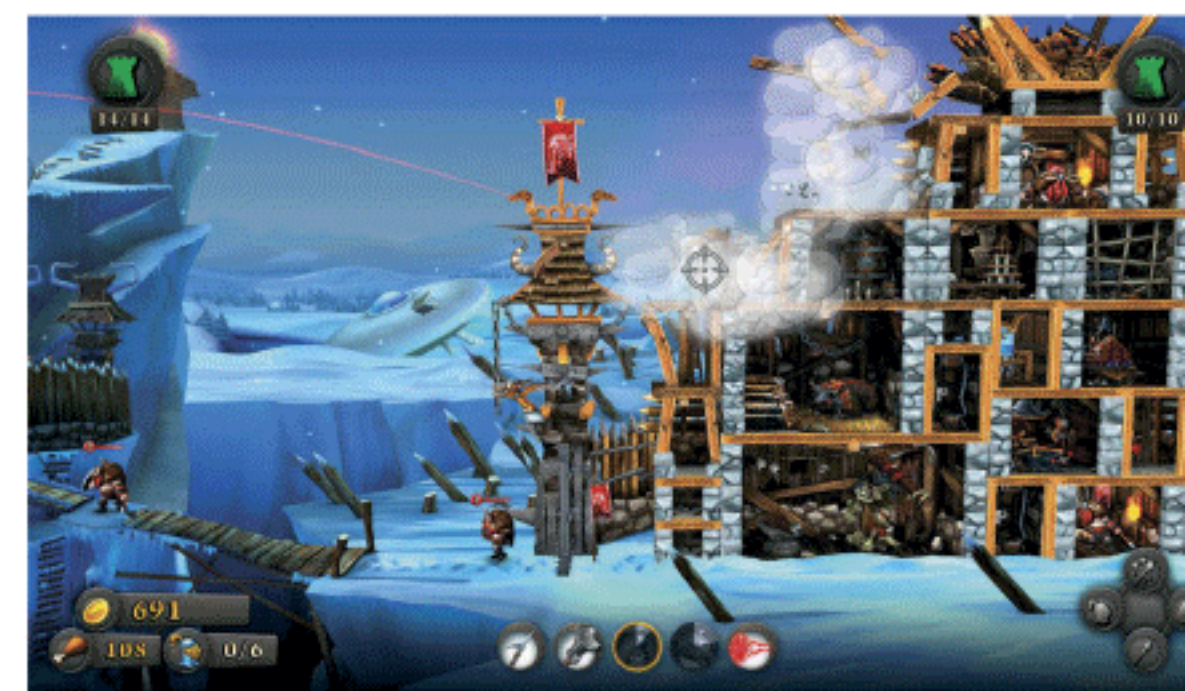
CastleStorm'un tanıtımlarını izlediğimde oldukça heyecanlanmışım ama hikâyenin girişinden sonra

oyuna ön yargıyla devam ettim. Oyun ilerledikçe bunun gerçekten bir ön yargı olduğunu gördüm çünkü öykü namına bir şey olmadığı gibi iki tarafı da oynamak içimi rahatlattı. Gelin görün ki bütün özelliklerin geliştirilebilmesine ve kalemizi tasarlayabilmemize rağmen CastleStorm hep aynı aksiyonun döndüğü bir oyun ki ancak kafa dağıtmak için oynanır. Tek parçalık müzik içeriğinden ve olmayan seslendirmelerden bahsetmiyorum bile. ■ **Süha AI**

CastleStorm

+ Birimlerin farklılıkları, oyunu iki farklı fraksiyonla oynama imkânı
- Seslendirme yok, hep aynı işleyiş

6,5



Alternatif

Angry Birds
Crush the Castle
Siege Hero



Yapım Realmforge Studios
Dağıtım Kalypso Media
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360
Web www.darkthegame.com



DARK

Vampire giriş

En çok merak edilen, üzerine en çok konuşulan ve dünyamızın birbirinden farklı tarihsel döngülerinde hep konuşulmuş olan olgulardan birisidir vampir. Kimileri için gerçekten vardır, kimileri içinse hikâyeden başka bir şey değildir. Bir de varlığına inanmayan ama içten içe olmasını isteyen kesim vardır ki zaten onlar olmasa vampir konusu bu kadar büyümezdi diye düşünmekteyim. DARK da temellerini bu tema üzerine kurmuş yapımlardan birisi. Ana karakterimiz olan Eric Bane ile birlikte çıktığımız yolculuktaysa vampir olmanın çok farklı noktalarına uzanıyoruz.

Oyunun başlangıcından başlamak gerek zira karakterimiz melek olarak nitelendirdiği varlıklar görüyor, bir yandan da nerede olduğunu bilmemekte. Biz oyuna başladığımız anda görüntüler geri geliyor ama hala etraf bulanık. İki adım attıktan sonra yine bir melek görüntüsü beliriyor ve artık gözünü tamamen açabilen bir karakterin görüşünü alıyor monitörüm.

Alternatif

Dishonored
Mark of the Ninja
Splinter Cell: Conviction

İçerisinde olduğumuz mekân bir gece kulübü ve içerisi hınca hınç dolu. Neler olup bittiği anlamak için etrafta dolaşmaya başladığımızda Tom ile tanışıyoruz ve hemen akabinde oyunun sonuna kadar beraber olacağımız Rose'a götürüyor bizi. İşte tam burada neyin ne olduğunu anlamaya başlıyoruz. Öyle görünüyor ki karakterimiz bir vampir tarafından ısırılmış ve dönüşümünün ilk saatlerini yaşıyor. İşin kötüsü, eğer onu ısırın vampiri bulup kanını içemezse bir süre sonra beyinsiz bir "ghoul"a dönüşecek.

Bu dakikadan sonra dileyenler Tom ile konuşup oyunun tutorial bölümlerini deneyim edebilirler. Her ne kadar oynaması kolay gibi duran bir yapım olsa da hesapladığımdan çok daha fazla detaya sahip DARK; yani bir bakmak lazım tutorial kısmına. DARK'ın en çok dikkat çeken yönü, cel-shade görsel tarzını kullanıyor olması. İlk başlarda yadırgadığım bu durum, kısa süre içerisinde fazlasıyla beğenimi kazandı zira karanlık, daha doğrusu koyu tonlar ile harika bir uyum yakalanmasına imkân tanımış grafik motoru. Oyunun yapısı tamamen sessiz kalmaya odaklı. Sinsi sinsi gezen vampir düşünün ve hiç ses çıkarmadan sonuca ulaşmaya çalıştığınızı hayal edin. Heh, işte onun adı DARK! Sessizliği bozmak gerçekten çok kolay ki öncelikle yerdeki objeler her türlü sesi barındırıyor. Bir düşmanı öldürürken ya da onun kanını içerken çıkan ses de cabası ve hatta yeteneklerimizden Shadow Leap ile bir yerden başka bir yere port oluyorken çıkan ses dahi düşmanlarımızın dikkatini çekmeye yetiyor. Yine sessizlik teması üzerinden gidecek olursak, içerisinde bulunduğumuz haritaları hiç alarm verdirmeden bitirmek, haritanın verdiği puan kadar bonus almamıza olanak sunuyor. Gafil avlanan düşmanlar da keza aynı şekilde fazladan yetenek puanı veriyorlar. Zaten yeteneklerimiz de olabildiğince sessiz kalmamıza yardımcı olacak cinsten.

Karakterimiz üç farklı ana yetenek başlığına sahip. Inherent, Vampiric ve Passive olmak üzere bölünen yeteneklerden Inherent dört, Vampiric sekiz ve Passive dört farklı alt yetenek barındırıyor. Inherent

kısımında Shadow Leap, Instant Kiss, Vampire Vision gibi temel özelliklerimiz ve bunların upgrade'leri bulunuyorken, Vampiric kısmında Shadow Grip, Regeneration ve Subdue gibi açılmayı ve geliştirilmeyi bekleyen aktif özelliklerimiz mevcut. Passive kısmındaysa bence oyundaki en önemli özellikler var ki Assassin, Toughness ve Blood gibi isimler bence büyük önem taşıyor.

Dediğim gibi genelde saklanarak geçiyor hayatımız ama yapay zekâ da sürekli peşimizde koşturuyor. Her düşmanın bir rotası bulunmakta ve peşlerine düşerek kendilerini ortadan kaldırıyoruz ama ceset gören ya da ses duyan başka bir birim hemen yanımızda bitiveriyor. Mesafeye göre bizi gördüklerinde verdikleri tepki çok hızlı ya da çok daha yavaş oluyor ki bunu zaten ekranın ortasında çıkan çemberin kırmızıya dönmesiyle görebiliyoruz. Blood Point ile çalışan yeteneklerimizi sık kullanmak istediğimizdeyse kan içmemiz gerekiyor ama kan içme süresi uzun olduğu için konuyla alakalı yeteneklere puan vermeden oyun biraz imkânsız dönüşüyor. Öte yandan öldürdüğümüz birimleri taşıyabiliyor, bu sayede düşmanların her yanda bizi aramalarını da engelleyebiliyoruz.

Yani bu oyunda iş var aslında fakat nedense yapımcılar bir yerde sıkılmış gibi anladım ben. Yani oynanabilirlik bir hayli düşük ama saklanma teması düzgün çalıştığı için oynatıyor kendisini. Diğer taraftan çok "odun" bir oyun ama işte böyle bir hırs yaptırıyor adama, "geçerim ben burayı da kimselere görünmeden" dedirterek. Anlayacağınız DARK'ı vampir teması için değil de gizlilik temasını seviyorsanız almanızı öneririm ki bu sevginin bayağı büyük olması gerekmekte. ■ Ertuğrul Süngü

DARK

- + Gizlilik ve saklanma odaklı olması, eğlenceli vampir özellikleri
- Tekdüze oyun yapısı, vampirden çok casus gibi oynamak, birçok grafik ve fizik motoru hatası

6,6

Element41

Yön tuşları hiç bu kadar kafa karıştırmamıştı...

Vakti zamanında bir - iki görseline, tanıtımına denk gelmişim ve pek kurcalamamışım hevesim kaçmasın diye. Öyle ki konusunu bile bilsem, hatta dikkat çeken özelliklerini bile bir yere not etsem beni nereye götüreceğini bilmiyordum Element41'in. Söz konusu oyunumuz bağımsız bir deneme. Son dönemde beni şaşırtan ve mutlu eden o kadar çok bağımsız oyuna bulaştım ki bu oyunun adındaki "element" vurgusu kendini çoktan ele veriyordu. Oynadığım mini oyunlar olsun, iPad oyunları olsun, haritalar olsun, element konsepti beni alıp götürüyor. Daha kurduğum ilk andan itibaren bu oyun da aldı götürdü beni. Nasıl mı?

Su yeşili, pastel tonlarında bir arka plan üzerinde sadece dört şey yazıyor: Devam, Yeni Oyun, Yarış Modu ve Seçenekler. Minimal gidiyoruz, bunu sevdim fakat bir süre bir şeye tıklamak istemediğimi fark ettim. Ekranı boş boş bakmayalı uzun zaman olmuş. Bastion'un müziklerinden sonra dinlediğim en güzel oyun müziği çalıyor. Biraz Glitch tonlarında,

Alternatif

Limbo
Pid
Storm

bolca IDM tınısıyla ekrana bakmaya devam ediyorum. Daha oyuna başlamadan bu güzel insanları araştırdım ve "Mind Tree" isimli Avustralyalı yetenekler olduğunu öğrendim. Albüm de hazırlamışlar 12 şarkılık, onu bulup araştırmadım henüz, oyunu sindirmeyi ve şu yazıyı bitirmeyi bekledim.

Sonra Albert Camus ile başladı oyun, en sevdiğim "yanımdan yürü ve arkadaşım ol" temalı sözleriyle. Camus'dan sonra kendinden bahseden, "Keşke kameramı da getirseydim!" diyen bir hava kabarcığıyla yola koyulduk... Oyunda klavyenin yön veya W, A, S, D tuşları kullanılıyor. Sadece dört tuş diyerek olayı kolay gösterdiğimi sanmayın çünkü sadece üst yön tuşu, bu hava kabarcığını kontrol ettiriyor. Mağaralara çarpmak, kayalara kafa atmamak ve yükselmek için kontrol Hava elementindeyken, bir tek bunu kullanabiliyorsunuz. O minik şeyi istediğiniz kadar sağ veya sol yön tuşlarıyla yoklayın, ı-ıh, olmuyor. Daha sonra bir dağın zirvesinde Buz ile karşılaşıyorum ve en "cool" eleman kendisiymiş, öyle diyor. Hava'nın aksine bu küp gibi şey, yere çarptığında hava gibi patlamıyor da. Düz ve eğimli zeminlerde ilerlemek için sol yön tuşuyla aktif hale getiriyorum onu da. Önümde bir tepe ve oradan da aşağıya inen bir yokuş var. Karmaşa başlıyor, hazır mıyız? Önce sürekli yukarı yön tuşuna basarak Hava ile tepeye yükseliyorum, daha sonra sadece sol yön tuşuna basarak Buz'u yokuş aşağı salıyorum. Tam kar-

şımnda lav var, Buz lavaya çarpıp su haline geliyor ve kabarcık olarak yükseliyor. Kaya ile de tanıştıktan sonra klavyenin alt yön tuşunun kendisini yönlendirdiğini görüyorum. En son sırada Ateş ile kaynaşıyoruz, bu oldukça yaramaz. Sağ yön tuşu onun kontrolünde ve sağa doğru ateşli bir şekilde fırlıyor. Her zaman yön tuşu olarak kullandığım bu tuşları bu kez farklı bir elementi harekete geçirmek için kullandığımda ortaya "oyunu yeniden başlat" kaosu çıktı. Defalarca milimetrik farklar ve saliseler ile doğru hamleyi tutturamadım, çıldırdım.

Tamamen bir refleks oyunu; oyunun fiziklerini kısa sürede çözüp, doğru tuşa basıp doğru anda güç harcamak gerekiyor. Evet, arka arkaya sürekli yukarı basınca hava kabarcığı daha çok uçmuyor, gücü bitiyor. Yıllardır alıştığımız şekilde Hava elementindeyken azıcık ileri gitsin diye sağa basarsanız, Ateş elementi duvara tosluyor. Kolay değil, sizi ekran başında isyan ettirecek kadar zor olduğu anlar var ama bu kadar zekice işleniş, yarattığı bu minimallikteki detaylar bu oyunu bir platform oyunundan çok daha öteye taşıyor fazlasıyla. ■ Ayça Zaman

Element41

+ Oyun mekanikleri, tasarım, süper müzikler
- Zorluk seviyesi çok yüksek, yardım menüsü yetersiz

8,2

Yapım I-Illusions
Dağıtım I-Illusions
Tür Platform
Platform PC, Mac
Web www.i-illusions.com/element41

Minik hava kabarcığımız ■
buzla tanışmaya hazır, buraya gelene kadar çektiğimi ne siz sorun; ne de ben söyleyeyim.

The RAVEN
LEGACY OF A
MASTER THIEF

Yapım KING Art
Dağıtım Nordic Games
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web www.raven-game.com

The Raven - Legacy of a Master Thief

Efsanelerde gizli ipuçları

The Raven - Legacy of a Master Thief, şimdiki neslin tarayıcı (browser) tabanlı oyunlardan aşına olduğu, bir önceki neslinde ilk göz ağırlarını barındıran point & click türünde bir yapım. "Nedir bu point & click?" dersiniz, genellikle mouse'un sağ ve sol tuşlarından başka hiçbir şeye ihtiyaç duymadan oynayabildiğimiz, çocukluğumuzda yedi farkı bulmaya çalıştığımız bulmacalara benzeyen oynanış sunan bir tür olduğunu söyleyebilirim. The Raven, bizleri 1964 yılına, Sfenks'in Gözleri'nden tekinin British Museum'dan çalınışına tanıklık etmeye götürüyor. Hırsızlık olayı sonrası elmasın olması gerektiği yerde bulunan kuzgun tüyü ve hırsızın kuzgun surati şeklinde bir maske takıyor olması bütün okların tek bir kişiye yönelmesine neden oluyor: Usta Raven'a. Bu da olayı aydınlatmaya çalışan polisleri bir çıkmaza sürüklüyor çünkü Usta Raven'dan dört yıldır haber alınmamaktadır. Üstelik son görüldüğünde de kahraman polis memuru Nicolas Legrand tarafından ölümcül bir şekilde yaralanmıştır. Bunun üzerine ölmüş olduğu düşünülen Usta Raven'ın ayak izlerini takip eden hırsız yakalamak için bir tuzak kurulur. Operasyonun başına da bunun bir tuzak olduğundan habersiz olan Müfettiş Legrand geçer. Buraya kadar yazılanlardan, kahramanımızın Müfettiş Legrand olduğunu düşünmüş olabilirsiniz. Onun yerine kahramanımızın yıllarını İsviçre'de masa başında polislik yaparak geçirmiş, boş zamanlarında dedektiflik romanları okumaktan hoşlanan tonton Anton Jacob Zellner olduğunu söylemekten mutluluk duyuyorum. Kendisi İsviçre'deki otoriteler tarafından Müfettiş Legrand'a yardım etmesi için görevlendiriliyor. Karakterimiz de cebinde kalp ilaçları, hayallerinin macerasına doğru yola çıkıyor. Elma çöpünü kâğıda sarıp çöpe attığımız bir öğretici bölümün ardından kontrol tamamen bize bırakılıyor. Tamamen bize bırakılan oynanışa mouse'un iki tuşuyla hükmediyoruz. Sol tuş insanlar ve eşyalarla etkileşime girmemizi sağlarken, sol tuş da Zellner'in onlar

hakkındaki fikirlerini kendi kendine mırıldanmasını sağlıyor. Ayrıca Zellner'in olayları not ettiği bir de ajandası bulunuyor. Bu ajanda sayesinde isimleri geçen karakterlerin kim olduğu hatırlayabiliyor ve yaşanan olaylar hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. İnsanlarla iletişime geçtiğimizde onların neyi, nasıl söylediklerine dikkat etmekte yarar var. Sonuçta tedirgin olduğunuz farkında olduğunuz bir karakterden size her şeyi söylemesini bekleyemezsiniz ya da çok konuşan karakterlerin bildikleri her şeyi sizinle paylaştığından emin olamazsınız. Oyun bu noktada diyaloglar ve seslendirmeler açısından işini layıkıyla yaptığını hissettiriyor. Aynı başarıyı konuşma esnasında karakterlerin yüz ifadelerinde görmek istediğiniz zamansa oyun tam bir hayal kırıklığı yaşıyor. Oyunun sevimli grafiklerine o kütük gibi suratlar o kadar olmamış ki karakterler konuşurken ağızları oynayınca sevinmemek elde değil. Bunun dışında bir eksi de olayların zamandan bağımsız yaşanıyor olması. Mesela bölümün birinde karakterlerden biriyle girdiğiniz diyalog sonunda izniniz olmayan bir yere giriş için 10 dakikalık izin alıyorsunuz. Girdiğiniz yerde yapmanız gerekenleri 10 dakika boyunca değil de bir ömür bile yapabilirsiniz. Zaman anlayışının olmayışıyla birlikte bütün bulmacaların yalnızca bir şekilde çözülebiliyor olması can sıkıcı bir hal alabiliyor. Başka bir eksisi bulunmayan yapımin üç bölüm halinde yayımlanması planlanmış. Bu sıralar başka bir oyuna sözünüz yoksa The Raven güzel bir seçim olacaktır.

■ Ahmet Rıdvan Potur

The Raven - Legacy of a Master Thief

+ Anton Jacob Zellner, diyaloglar,
seslendirmeler, senaryo

Çizgisel oynanış, yüz animasyonları **7,5**

Alternatif

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
Sanitarium
The Walking Dead: The Game



Üçleme

Üç bölüm halinde tasarlanan The Raven - Legacy of a Master Thief'in ilk bölümü The Eye of Sphinx, 23 Temmuz'da çıkışını yaptı, ikinci bölüm Ancestry of Lies'in 27 Ağustos'ta ve son bölüm olan A Murder of Ravens'in da 24 Eylül'de yayımlanacağını belirteyim.





Yapım Snowbird Games
Dağıtım Snowbird Games
Tür Strateji
Platform PC
Web www.snowbirdgames.com/eador



O son taşı kuyuya
atmayacaktım.

Eador: Masters of the Broken World

Çirkin ve iyi mi, güzel ve kötü mü?

i yilik ve kötülük, bir madalyonun iki farklı yüzüdür. Genel kanının aksine bir amaç doğrultusunda değil de sadece var olmaları gerektiği için vardır. Var olmakla kalmayıp oluşturdukları dengeyle evreni besleyerek kaosu uzak tutarlar. Eador'da yaşayan herkes, dengeyi korumak için bu iki taraftan birinde yer alır: İnsanlar, Elf'ler, Ork'lar ve hatta tanrı olduklarına inanan Master'lar bile. Eador'da, artık dengeyi hüküm sürmediği bu topraklarda alınması gereken bir karar vardır. Master'lar da dengeyi korumak için her şeylerini kaybetme pahasına bu kararı alırlar. Eador'u, dengeyi yeniden gözetebilecekleri küçük parçalara bölerler ve böylece her bir parça sonsuz boşlukta, hayatta kalan tek parçanın kendisi olduğunu düşünüp yaşamını sürdürmeye devam eder. Zamanla Master'lar değerli gördükleri bu parçalara bazen iyilik, bazen de kötülükle hükmetmeye başlarlar. Şimdi her Master, bu parçaları yeniden birleştirmenin ve bu sefer tek tanrı olmanın hayalini kuruyor.

Oyunun hemen başında muhteşem bir açılış videosuyla karşılaşıyoruz. Biraz Heroes of Might & Magic, biraz Black & White tadındaki bu oyunda Eador'u bir Master'ın gözünden ve üç farklı şekilde görüyoruz. İlk olarak sonsuz boşluktaki dünya parçacıklarını görebildiğimiz bir arayüzümüz bulunuyor. Bu arayüzde hangi dünya parçasına hangi elementin hükmettiğini, bu parçalarda hangi

kaynakların bulunduğunu ve en önemlisi de bu parçaların hangi Master'ın kontrolünde olduğunu görebiliyoruz. Bu parçalardan hangisinde maceramıza devam edeceğimize karar verdiğimizde oyun bu dünyadaki zorluk seviyesini seçmemizi istiyor ve ikinci arayüze adımımızı atıyoruz. Yerel krallıkların ya da Master'ların hüküm sürdüğü topraklarda küçük kalemiz bizi karşılıyor ve biz de bize tahsis edilen bu kaleyi geliştirip kahramanlar, ordular yetiştirip parçanın tek hâkimi olmak için mücadeleye başlıyoruz. Altıgenlere ayrılan bu topraklarda her bir altıgen, fethedilebilecek birer bölgeyi ifade ediyor. Ne yazık ki bu bölgelerden yararlanabilmek için onları fethetmek yeterli olmuyor. Her bölgeyi derinlemesine araştırmalı, o bölge hakkındaki bilgi birikimimizi arttırmalıyız. Böylece bölgelerden daha etkili bir şekilde yararlanabiliyoruz. Bölgeler kendi içlerinde bizden bağımsız bir yaşam mücadelesi veriyor. İstersek bu mücadeleye etki ederek olayların gidişatını değiştirebiliyoruz ya da olaylar çığırından çıkabiliyor. Olaylara nasıl müdahale ettiğimiz, bu bölgelerde yaşayanların bize bakış açısını değiştirmekle kalmıyor, isyanları bastırmak zorunda kalabiliyoruz, bu da iyilik ve kötülük arasındaki tarafımızı belirliyor. Taraflar doğrultusunda asker ağaçlarımız, kullanabileceğimiz büyüler ve yapabileceğimiz ayınlar şekilleniyor. Son arayüzümüze de kahramanlarımız düşman birlikleri ya da yaratıklar ile karşılaşınca geçiyor. Oyunun büyük bir kısmı, sıra tabanlı savaşların yaşandığı bu arayüzde geçiyor. Ne yazık ki kahramanlarımız üzerinde yaptığımız özelleştirmeleri bu arayüzde göremiyoruz. Bir kahraman çift elli kılıç taşıyarak modellenmişse sizin o kahramana tek elli kılıç ve kalkan vermeniz, onun görüntüsünü veya animasyonlarını değiştiriyor. Bu yüzden kahramanımızı sadece istatikselsel

olarak daha iyi bir hale getirmeye çalışıyoruz. Sıra tabanlı savaşlarda göze ilk çarpan, karakter animasyonlarının tekdüzeliği ve vasatlığı oluyor. Çoğu zaman karakterler daha saldırı yapmadan rakip karakterin ne kadar hasar aldığı görebiliyoruz. Biraz daha şanssızsak ölü karakterlere saldırmaya çalışıp beceremeyen karakterlerimizi de görebiliyoruz. Ayrıca karakterlerin ölümlerinde çıkardıkları anlamsız böğürtüler de bir yerden sonra arka plandaki sesi açıp diğer sesleri kısmak istemenize sebep olabiliyor. Olumsuzluklarına ve eksiklerine rağmen Eador: Masters of the Broken World'e bir şans verir ve üç - dört saat barajını aşarsanız, Eador'a hükmetmeden oyunu bırakmak istemeyeceksiniz.

■ Ahmet Ridvan Potur

Eador: Masters of the Broken World

+ Verdiğimiz kararlardan etkilenen dünya, başarılı yapay zekâ, dengeli oynanış
- Animasyonlar, böğürtüler, zaman zaman ortaya çıkan hatalar

7,4



Alternatif

Fallen Enchantress: Legendary Heroes
Heroes of Might & Magic VI
King's Bounty: Warriors of the North

Yapım PD Design Studio
Dağıtım PD Design Studio
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Mac
Web www.dustyrevenge.com



Ara Sahneler

El çizimi ara sahnelere sahip olan oyunda seslendirmeler de mevcut lakin PC'de ara sahneler bazen ya hiç yüklemiyordu, bazen yüklenip ses gelmiyordu, bazen de kısa kesiliyordu. Bu bug düzeltilseydi en azından senaryo daha iyi takip edebilirdim.

Dusty Revenge

Üç silahşorlar intikam peşinde

Mark of the Ninja ne güzel oyundu, değil mi? Final Fight da çok güzeldi. Keza Captain Commando ve Cadillacs and Dinosaurs da gayet iyi oyunlardı; yıllar öncesinin oyunları olmasına rağmen. Dusty Revenge de bir yandan eski beat 'em up'lara özenmiş, bir yandan da yeni üç boyutlu aksiyon oyunlarının mekaniğini oynanışa almaya çalışmış. Üstüne de el çizimi güzel grafikler koymuş. Normalde böyle bir formül çok iyi işlemeli, değil mi? İşte, bazen her şey planlandığı gibi olmuyor...

Onu nasıl öldürürsünüz?!

Kahramanımız Dusty, Vahşi Batı'da yaşayan bir silahşor ve bir gün, sevgilisi Daisy'nin öldürüldüğünü görüyor, düşüyor intikam yollarına. Dusty'nin bir tavşan olması elbette ki sorun değil zira karşısındaki düşmanlar da hayvanlar âleminin bin bir farklı üyesinden biri; ayılar, köpekler, vaşaklar, armadillo'lar, gergedanlar, boğalar... Hangi hayvanı düşünürseniz, o karşınıza çıkıyor adeta.

Oyunun grafiksel kalitesine diyecek hiçbir şey yok. El çizimi grafikler gerçekten çok kaliteli duruyor. Renklendirmeler de gayet iyi ama bazı görüntü efektleri bu el çizimlerinin üzerinde eğreti durmuş; yine de bu detay göz ardı edilebilir. Grafiksel konuda bir sıkıntı yok belki ama vuruş hissiyatında biraz sıkıntı var gibi geldi bana. Şöyle ki iki boyutlu olan oyunda bir düşmanla karşılaştığınızda onun içinden geçip gidebiliyorsunuz. Tabii ki ona vurmak da lazım ve bu yüzden de hem yürüyüp hem de düşmanınızın ortasından vurabilmek garip bir hissiyat oluşturuyor, sanki ona vuramıyormuş gibi hissediyorsunuz. (Anlatabildim mi acaba?) Acaba düşmanlarımızın içinden geçemeseydik daha mı iyi olurdu diye düşündüm bir an...

Dusty'nin üç farklı saldırı şekli var: Tabancalarıyla ateş etmek, hafif ve ağır yakın dövüş saldırıları. Oyunda ilerledikçe san enerji topları buluyor ve bunlarla tecrübe puanı kazanıyoruz, sonunda da kombolarımız geliyor. Diğer oyunların aksine burada bir yetenek ağacı yok, kombolar otomatik olarak envanterimize ekleniyor. Bunun sonucunda Dusty düşmanını yumruklara boğabiliyor, yerden kaldırıp havaya fırlatıyor, yere düşmüş olana

vurmaya devam edebiliyor ve gitgide güçleniyor. Kombo sistemi biraz Devil May Cry'ı ve God of War'u andırmadı değil. Zaten oyunun bir yerinde, "Sen Dante'nin oğlu musun?" diye bir replik de geçiyor; acaba gönderme mi var diye düşünmedim değil.

Olayın dövüşten öte platform kısımları da var ki keşke bunlar olmasaymış dedim çünkü Dusty, zıplama konusunda pek iyi değil; hatta çıkıntılara tutunamadığı için (Düz duvara tırmanabiliyor ama belirtilen yerlerde.) uyduruk bir açıklıktan metrelerce aşağı düşüp sinir krizi geçirmeniz işten bile değil...

Dusty'nin iki tane de arkadaşı bulunuyor: Rondel ve McCoy. Bu karakterler birer "ekstra saldırı" mantığında çalışıyor aslına bakarsanız. PC'de "2" ve "3" tuşlarıyla çalıştırılan bu güçlerden Rondel, istediğiniz yere bir roket atıyor. Bu roketi yol açmak için de kullanabiliyorsunuz, düşmanlarınızı öldürmek için de. McCoy ise tetikçi görevi görüyor. Onun gücünü çalıştırdığınızda özellikle size pencerelerden ateş açan düşmanlarınızı kolaylıkla indirebiliyorsunuz. Bu güçleri çalıştırdığınızda ekranda aksiyonun devam etmesi ve Dusty'nin olası düşmanlardan dayak yemesi de olası; o yüzden bu güçleri çalıştırırken dikkat etmek gerekiyor.

Herhangi bir multiplayer modu da olmayan oyun maalesef biraz monoton. Kombolar var, tamam, boss'lar var, iyi, çizimler güzel ama oynanışta bir yavanlık var ki oyundan kısa sürede sıkılmanıza yol açıyor. Neyse ki oyun kısa fakat para verip de bir oyunun kısa sürmesini niye isteyesiniz, değil mi? O yüzden bu oyunu bence boş verin; paşalar gibi Mark of the Ninja alıp iyi oyun nasıl oluyor-muş, görün. ■ Tuna Şentuna

Dusty Revenge

+ Çizimler çok güzel, kombo çeşitliliği ve destek karakterler iyi oturmuş

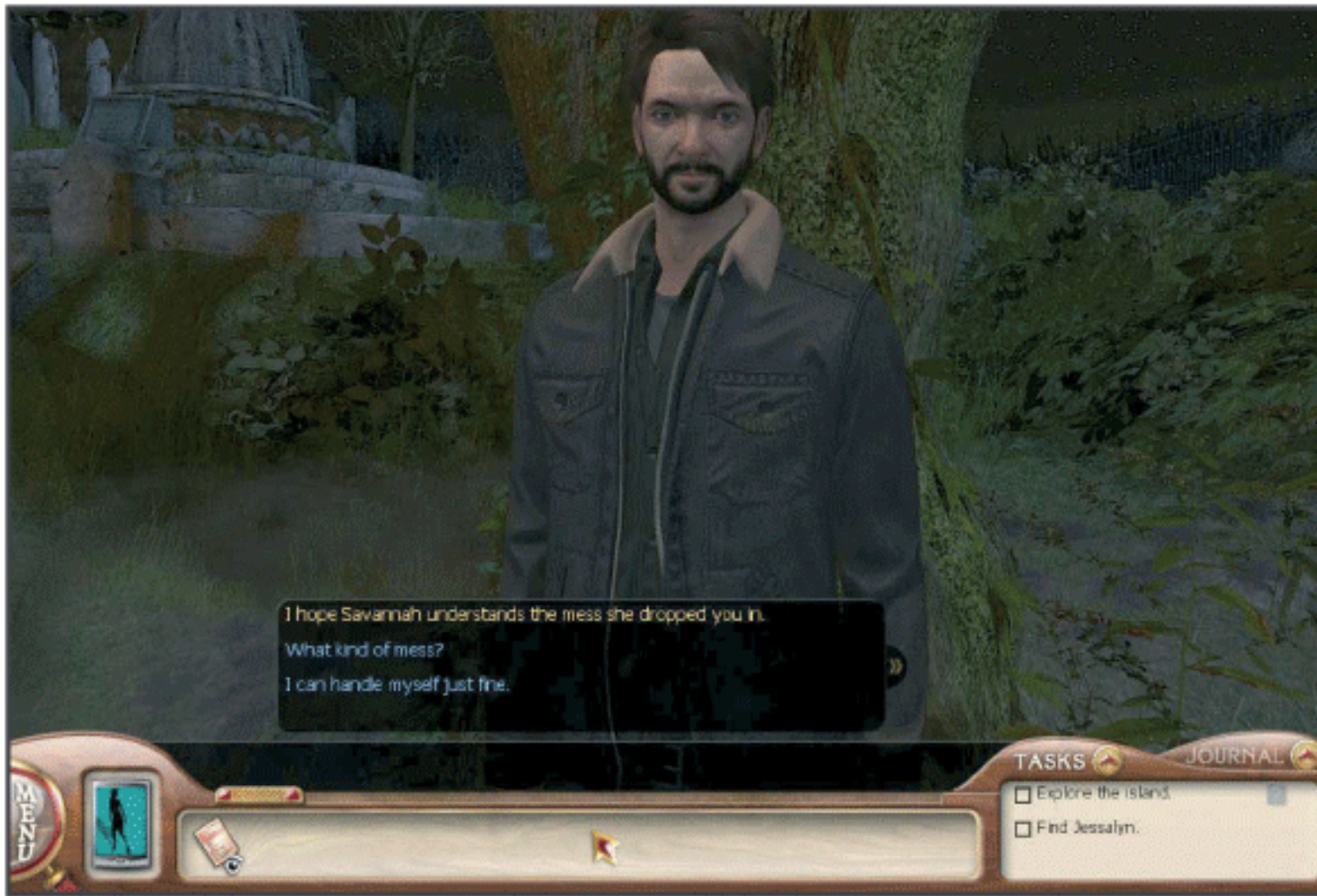
- Vuruş hissiyatı kötü, oyun çok monoton, platform bölümleri de çok gereksiz olmuş

6,1



Alternatif

Mark of the Ninja
Shank 2
The Showdown Effect



Yapım Her Interactive
Dağıtım Her Interactive
Tür Adventure
Platform PC, Mac
Web www.herinteractive.com

Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall

Nancy yine iz peşinde!

Nancy Drew'un derinliklerine dalmadan önce sizinle bir aile sırrımı paylaşacağım. En az 10 yıldır devasa bir oyun arşivi oluştu evimde. Benim abim dünyanın en gereksiz eşyalarını biriktiren insanlardan olabilir ve oynasın veya oynamasın, her bulduğu oyunu arşive atar. Oyun kutularını açtığımda hala PSOne'da hiç oynamamış oyunlar, yüklemeye kalksam bozulmuş CD'ler, kutusunun içinde kapaklarının solduğu tonla oyun var. İşte bu kutuların içinde yaklaşık bir kutuyu işgal eden tek bir seri vardı ama bu serinin içinden çok azı bilgisayara kuruldu ve o zamanlarda bile bu kadar uzun seriyi bitirme isteğim hiç olmadı. Yapımcılarının oyunu devam ettirme, abimin de her birini biriktirme azmine hayran oldum yıllar geçtikçe. O tek kutuyu işgal eden dev seri Nancy Drew serisiydi arkadaşlar ve hayat ne garip ki ben de oturdum, serinin 28. oyununu yazıyorum burada. 28 ne demek?!

Eh, Nancy Drew'u oynamadıysanız da duymuşsunuzdur; point & click adventure türünde bir dedektiflik hikâyesi kendisi. Bu kez bir aile meselesinin tam orta yerinde düşüyoruz, üstelik hiç de niyetimiz olmadan! Gecenin bir yarısı çalan cep telefonu bütünü rahatı kaçıyor Nancy'nin. Arayan Savannah Woodham, paranormal bir dedektif, ayrıca önceki oyunda da olan bir karakter. Savannah hayaletlere çok fazla inanan bir insan ve daha önce 21 yaşında ölen Charlotte Thornton'un da hayalet durumlarını çözen birisi. Nancy'yi arama sebebi yine aileden gelen bir dosya ve bu kez Jesslyn Thornton'un kaybolduğu bilgisi geliyor. Nancy başta görevi almak istemese de Savannah daha mantıklı ilerleyen ve hayalet olaylarına bulaşmayan birinin yapabileceğini söylüyor.

Yola koyulan Nancy, kendini kocaman bir malikânenin kapısında buluyor ve Jesslyn'in nişanlısı Colton Birchfield ile tanışıyor. Nişanlısı da panik halinde ve ilişkisiyle ilk ipuçlarını biriktirmeye başlıyoruz. Her çift gibi inişli çıkışlı bir ilişkileri olduğunu, Jesslyn'in ruh halinin de yolunda gittiğini anlatıyor bize Colton. Eve girdiğimizde annesiyle tanışıyor, teker teker soruları soruyoruz. Zaten suratsız bir kadın, ondan pek hoşlanmıyorum ve eminim ki Nancy de sevmemiştir. Sonra evi dolaşmaya başlıyorum. Devasa derecede büyük bir kere ve dahası, bütün sülale burada ya-

şamış. Her yerde Thornton soyadlı aile büyüklerinin fotoğrafları var. Teknolojik bir adventure'in içinde olduğumdan hemen cep telefonumu açıyorum ve "Belki lazım olur!" diyerek duvardaki tüm karakterlerin fotoğraflarını çekiyorum. Yani ben çıkarmıyorum cep telefonumu, Nancy'nin cep telefonu ile çekiyorum. Yarım saat içinde Nancy'den daha paranoyak bir hale geldim ve ne görürsem her şeyin fotoğrafını çekmeye başladım. Bir odanın önünde durdum sonra, saçma sapan bir kilit vardı üzerinde. Açamayınca anneye tekrar gittim, bunu sordum. 21 yaşında öldükten sonra hayaleti görülen ufak kız Charlotte'in odasıymış burası. Dünya üzerindeki hiçbir kilitte de açamamışlar odayı, öylece kalmış. İyice aile meseleleri içinde buluyorum kendimi, dökülmedik sır bırakmıyorum. Gergin anlar da çok fazla yaşıyoruz Nancy ile. olay Jesslyn'i bulmaktı, bunun bir sonraki adımı çantamı alıp eve yerleşmek olacak...

Oyunun detaylarına girdiğimde senaryonun çok başarılı olduğunu söyleyebilirim. Zaten daha önce de dedim, 28. oyun bu ve bu kadar sadık bir kitleyi ve istikrarı ancak çok başarılı akıp giden senaryoyla sağlayabilirlerdi yapımcılar. İpuçlarını aramak ve envanterdeki maddeleri kullanmak da mantık dâhilinde ilerliyor. Saçma sapan bir şey çıkmaz arkadaşlar, point & click'in akılcı birleştirme sistemi var bu oyunda. Bir adventure ne kadar grafiğiyle yargılanır, bu konuya pek girmeyeceğim ama geçmiş yıllara göre Nancy'nin 28. oyunu serinin ötesinde bile olsa son dönemde daha iyi grafikli adventure'lar gördüm, ben pek sevmedim. Çok takılmadım zaten, bir yerden sonra aklıma bile gelmedi. **Ayça Zaman**

Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall

+ Senaryo başarılı, diyalog atlama özelliği gelmiş
- Grafikleri hala sıkıcı ve basit

7,0

Her şey yeterince ürkütücü değilmiş gibi, olayların döndüğü ev mezarlığın hemen yanında...





Yapım a jolly corpse
Dağıtım a jolly corpse
Tür Platform
Platform PC, Mac
Web www.wyvandkeep.com



Wyv and Keep

Ekran kartınız genç kalsın!



Yeni nesil oyuncuların gözünden ne kadar sevimli gözüküyor, bilmiyorum ama zamanında Zool'un ya da Aladdin'in grafiklerini gördüğünde dibi düşen, sonralarıysa bu baltayla şekillendirilmiş gibi duran piksel piksel grafiklerden çoktan bıkmış olması gereken bizim kuşağın bu iki küçük hazine avcısını neden bir seneden uzun süredir merakla beklediğini anlayabiliyorum.

Tıpkı Tim Burton'ın en sevdiğim filmi Big Fish'te anlatıldığı gibi, aslında bizi güldüren, keyif aldığımız her şey bir süre sonra alışkanlıkla beraber sıradanlaşıyor. Lakin aradan yeterince zaman geçtiğinde onu yeniden görüyor, duyuyorsunuz ve bir anda her şey tekrar "yeni" hale geliyor, neden en başta bu kadar sevdiğinizi bir anda yeniden keşfediyorsunuz. Wyv and Keep de istisna değil bu açıdan, ayrıca yapımca a jolly corpse üçüncü oyununda sonunda her şeyi doğru şekilde bir araya getirmeyi ve sadece 80 MB toplam boyuta 20 saatlik eğlenceyi sığdırmayı başarmış.

Oyunumuz gereksinimlerden bahsetmeyi absürt hale getirecek -ve Fraps'te ekran görüntüsü alamayacak- kadar basit, piksel piksel retro grafiklere sahip bir puzzle / platform. Oyunda Wyv ve Keep adında iki hazine avcısı karakteri ister tek kişilik oyunda tek tek ve karakterler arasında geçiş yaparak, ister aynı klavyeden (Birazdan tekrar döneceğim bu konuya.) co-op kontrol ederek bulmacaları çözmeye, hazineleri toplamaya ve nihayetinde kapıyı açarak bölümü bitirmeye çalışıyoruz, bu kadar. Yani en azından bu kadar basit demek istedim ama Easy modda bile oyunun ortalarından itibaren özel hayatında satrançta başarılı olan arkadaşlar öne çıkacaklardır. Nitekim özellikle tek başınıza oynuyorsanız yedi - sekiz hamle sonrasında hesap etmeniz gereken bölümler var ve ufacık bir hatada bölümü tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz, sinirleriniz bozuluyor, klavyeyi temizlemek bahanesiyle ters çevirip önünüzdeki masaya vuruyor, buzlu çayınızı lıkr lıkr götürüyorsunuz, haberiniz olsun.

Oyunun bölüm sonu puanlama sistemi olsa da bazı bölümleri defalarca yeniden başlayıp güçlükle bitirmenizi dondurma falan yiyerek kutlamak isteyeceğinizden kaç puan aldığının umurunuzda olacağını sanmıyorum. Bu arada oyun .NET Framework 4 ve XNA Framework kütüphanelerine ihtiyaç duyuyor çalışabilmesi için, buna rağmen Windows 7 64-bit makinelerde

"fatal error" verip başlamayabiliyor; oldukça yaygın bir hata olduğunu belirtiyim. Bunun çözümü Settings menüsünden Music seçeneğini en sola kadar getirip kısmak, muhtemel sebebiyse Windows Media Player'ı gerekli görmediğinizden bilgisayarınızdan kaldırmış olmanız.

Grafikler ne kadar basit olsa da karakterlerimizin animasyonları oldukça çeşitli, özellikle ikiliden biri öldüğünde diğerinin iki gözü iki çeşme ağlaması yok mu, ah ah. Aynı klavyeden co-op demiştik; 90'lı yıllarda pek çok oyunda arkadaşlarımızla bunu denemiştik ve genellikle de pek bir verim alamamıştık ancak Wyv and Keep'te bu sistem son derece rahat işliyor. Basit "WASD" ve yön tuşları iki karakterin ayrı ayrı yönetilmesi için yeterli, ayrıca yanınızda bir arkadaşınız olması karakterlerin imece usulü çalışma zorunluluğu yüzünden başınıza çıkan senkronizasyon problemlerini de minimuma indiriyor. Ayça ben oyunu oynadığım sırada başka bir oyunu incelediğinden oyunun büyük kısmını tek başıma götürmek zorunda kaldım ve küçük kutucuklardan ziyade diğer karakteri sürekli yanlış yerde unuttuğumdan bazı bölümleri defalarca tekrar ettim. Kısacası bu oyun iki kişiyle daha keyifli arkadaşlar, bunu kullanın. Ayrıca oyunun gamepad desteklediğini de belirtiyim, en azından bendeki Logitech Rumblepad'de sorun çıkarmadı.

Wyv and Keep, yanında oldukça kullanışlı bir bölüm editörüyle beraber geliyor, Wyv and Keep Cartographer'ı kullanarak sadece bölümleri tasarlamak değil, kendi tasarladığımız öğeleri kullanarak bunu yapmak ve paylaşmak da mümkün.

Benim gibi küçük retro / indie platform oyunlarına çok yakın olmasanız bile sizi eğlendirebilecek, canınızı sıkacak ve neticede başında uzun zaman geçirebileceğiniz bir oyun var karşınızda. Oyunun ana versiyonunu 9.99\$ karşılığında sitesinden edinmeniz mümkün ve açıkçası bu tür bir oyun için çok ucuz olduğunu düşünmesem de ödediğiniz paraya değecektir.

■ Kürşat Zaman

Wyv and Keep

- + Sevimli retro grafikler ve karakter animasyonları, keyifli co-op modu
- Tek kişi için bazen iki karakteri düşünmek yorucu olabiliyor, bazı teknik problemler

8,0





Yapım The Game Kitchen
Dağıtım The Game Kitchen
Tür Macera
Platform PC, Mac, Linux
Web www.thelastdoor.com

18 Mayıs 1891.

Bay Beechworth sürekli Alfie'den şikayet ediyor. Basit bir kedinin ona nasıl ne zararı olabilir ki? Kedi evin dışında tutmamızı emretti. Yine de zavallı şeyin açlıktan ölmesine içim elvermiyor. Üstelik çok akıllı bir kedi! Her pencereyi açtığımda, ona yemek vereceğimi anlıyor.

Bay Beechworth için çok endişeliyim. Her geçen gün daha da garip davranmaya başlıyor.

Şimdi ne olacağını tahmin ediyorsunuz herhalde?

The Last Door

Birkaç pikselin yaptığına bak!



Yazıya bir itirafla başlayıp önemli bir konuyu aradan çıkarayım istiyorum. Herhalde 25 yıldır falan oyun oynuyorum ve ZX Spectrum ile çıktığım bu yolda Amiga olsun, PlayStation 2 olsun, Xbox 360 olsun, birçok platform ev sahipliği yaptı bana. Tabii ki bu uzun yolculukta birçok türde oyun oynama şansım da oldu, her ne kadar aksiyon ve spor oyunlarına ağırlık versem de. İtirafımsa şu ki bu yaklaşık 25 yıllık dönemde macera oyunlarına, hele ki point & click tarzı macera oyunlarına hatırladığım kadarıyla hiç ama hiç bulaşmadım. Yahu, bir insan hiç mi bulaşmaz bir türe? En azından bir dener, olmadı, bir önünden geçer! İşte böyle, itiraf bitti, pişmanım, şimdi de günah çıkarıyor ve bir aydır bu tür oyunları oynayarak kendimi oyun dünyasının tanrılarına affettirmeye çalışıyorum.

Önce ufak ufak, piksel piksel başlamak gerek

Bu ay incelemek istediğim oyunlardan biri, "günah çıkarma" sürecinin de bir parçası olması açısından The Last Door oldu. Son yıllarda kendimi teslim ettiğim pikseli dünyanın son üyelerinden biri olan The Last Door, bölümler halinde tasarlanan bir yapım. Küçük bir bağımsız oyun yapımcısı grup tarafından geliştirilen oyun hakkındaki önemli detaylardan biri de oyunun tarayıcı / browser üzerinden oynanıyor olması. Böylece herhangi bir kurulum yapmanıza da gerek kalmıyor. Bir önemli detay daha var ve o da oyun için herhangi bir ücret belirlenmemiş olması. Tamamen yapılan bağışlar sayesinde geliştirilen oyun, gereken miktar toplandıkça yeni bir bölüme kavuşuyor. Serinin ilk bölümü olan The Letter, Kickstarter üzerinden yapılan bağışlarla tamamlanırken, an itibarıyla oyunun

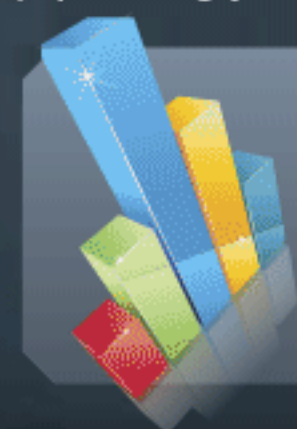
sitesinde "Memories" adlı ikinci bir bölüm daha bulunmakta. Sıradaysa başış bekleyen "The Four Witnesses" ve "In the Shadows" adlı üçüncü ve dördüncü bölüm yer alıyor. Bu kadar laf kalabalığından sonra artık oyuna geçsem fena olmaz sanki, hı?

The Last Door, bizi 1890'ların karanlık ve gizemli İngiltere'sine götürüyor. Dramatik bir sahneyle açılan ilk bölümde, karakterimizi kontrol edip türün gerektirdiğini yerine getiriyor ve etrafı dikkatlice araştırıp sonuca ulaşmaya çalışıyoruz. Bu noktada oyunun pikseli, hatta biraz "fazla" pikseli olması neticesinde gözler yorulabiliyor ama en nihayetinde sonuca ulaşıyor. Öte yandan görsellik sizi yorsa da oyunu rahatça kavrayabilmenizi sağlayacak bir detay daha var ve o da oyunun ilk bölümünün Türkçe dil desteği sunması. (İkinci bölümde şimdilik sadece İngilizce ve İspanyolca dil desteği mevcut.) Görsellik ve dil desteği gibi teknik detaylardan bahsederken, oyunun atmosferini güçlendiren iki detaya daha değinmem gerekiyor. Birincisi, sesler oldukça başarılı ve oyuncuyu moda sokuyor, (Moda girmek için oyunun da bir önerisi oluyor en başta: En iyi deneyim için oyunu karanlıkta ve kulaklıkla oynayın.) ikincisi de müzikler oldukça sağlam. Oyunun atmosferini bir hayli güçlendiren müzikler, Kanal D'deki İhanet dizisindeki bazı melodileri de anımsatmadı değil bana. (Evet, izliyorum.)

Fark ettiyseniz hikâyeden hiç mi hiç bahsetmedim çünkü oyunun heyecanını kaçırmak istemedim. Bundan 120 küsur yıl öncesine yolculuk edeceğinizi ve kendinizi karanlık, gizemli bir atmosferde bulacağınızı bilmeniz yeterli şu noktada. Grafik takıntısı olan oyuncular için bir şey ifade etmese de türe yabancı biri olarak beni bile başına kilitleyen The Last Door'u tavsiye ediyorum. ■ Şefik Akkoç

Chapter 3

Yazıda da belirttiğim üzere, sırada üçüncü bölüm olan The Four Witnesses var ama bu bölümün tamamlanması için 10.000€ toplam bağış gerekiyor. Önce an itibarıyla 6.000€'yu geçen bağış miktarı mı istenen seviyeye ulaşacak, yoksa hedeflenen çıkış tarihi olan Eylül 2013 mü önce gelecek, merak ediyorum.



Alternatif

Home
Kentucky Route Zero
Lone Survivor

The Last Door

+ Hayal gücünü harekete geçiren görsellik, sağlam atmosfer, başarılı müzikler ve sesler, Türkçe dil desteği

- Herkese hitap etmeyen görsellik

8,0

LIMBO

Yapım Playdead
Dağıtım Playdead
Tür Platform
Platform iOS
Web www.limbogame.org

Limbo

Bu kez parmaklarımın ucunda!

Limbo karşımıza çikali çok uzun zaman olmuş gibi geliyor. Kardeşinin peşine düşen o minik çocuk, şimdi düşününce kocaman adam olmuş gibi sanki. Aradan öyle çok oyun geçti ki geçen zaman kısa da olsa hissettirdikleri bu yönde bende. Tablete oyunu yüklediğimde de o oynadığım Limbo'yu değil de yepyeni bir şeyi oynayacakmışım hissiyatı başladı durum böyle olunca.

Oyun kuruldu ve bizim çocuk karanlıklar ortasında belirdi yine. Limbo'da normalde üç farklı eylem olduğunu belirtelim hemen. İleri ya da geri yürüme, zıplama ve tutunup çekme fonksiyonlarına dokunmatik ekranda alışırken biraz sorun yaşayabilirsiniz çünkü bunu gösteren, öğreten hiçbir şey yok. Sanal bir joystick varmış gibi düşündüğünüzde işler daha kolay oluyor ve kontrollere alıştıktan sonra ekranda parmaklarınızdan başka bir şey olmadığından, kendinizi oyuna tamamen kaptırmanız an meselesi.

Bilmeyeniniz vardır; oyun siyah - beyaz renkler üzerine kurulu, hafif puslu, minimal müziklere sahip, sıfır diyalogdan oluşan bir yolculuk ve hatta Limbo'yu ilk kez mobil olarak deneyecekseniz, kulaklığınızı da takın ve sakın bir yerde oyunun tadını çıkarmaya bakın. Limbo'nun farklı platformlarda da kendini göstermesi uzun zamandır beklediğim bir şeydi aslında. Oyunun yeni bir platforma çok iyi bir şekilde uyarlanmış olması, Limbo'yu ve yapımcı ekibi sevmek için bir sebep daha veriyor. Denediyseniz, beş kere bitirdiyseniz, hiç oynamadıysanız veya ön yargılıysanız bile mutlaka mobil alanda da Limbo'yu kucaklayın. ■ Ayça Zaman

Limbo

+ Görsellik, atmosfer, beklediğimden çok daha başarılı şekilde uyarlanmış kontroller
- Oyun süresi biraz kısa

9,0



Despicable Me: Minion Rush

Koşmaya doymadım resmen!

i kinci sinema filmi Avrupa'da 16 Haziran'dan itibaren farklı ülkeler için farklı günlerde beyazperdede boy gösteren bu limon ve Sünger Bob kırması arkadaşlarımız henüz ülkemize gelmediler. Siz bu yazıyı okurken de hala gösterime girmemiş olacaklar çünkü Türkiye için vizyon tarihi 11 Ekim olarak belirlendi. Eh, madem bolca zamanımız var, hemen oyunumuzu akıllı telefonlarımıza ve tabletlerimize yükleyip kendileriyle tanışın.

Bu minik sarı minion'lar bir "runner" türü için bir araya geliyor bu kez. Klasik runner tarzından pek bir farkı yok, baştan belirteyim. Grafikler ve karakterler çok renkli, içerik zengin ve farklı kamera açılarıyla koşmaktan geri kalmıyoruz. Karakterimiz koşarken

yapmamız gereken şeyler de çok tanıdık; muzları ve belli güçler sağlayan eşyaları topladıkça çarpan faktörü devreye giriyor. Ne kadar çok çarpan varsa kazandığınız puanlar da katlanıyor. "Despicable Acts" hareketleriyle bu çarpanları yükseltin veya Gru & Nefario'dan farklı görevler edinin. Çok zor değil oynanış, çoğumuz alışığız zaten kaçanı kovalamaya ama iki farklı platformda test etmeye çalıştığım bu oyun ara ara kasılmalara ve gereksiz yüklemeye sürelerine yol açıyor. Üstelik menüde falan da değil, minion koştururken direkt oyunun ortasında! Sistemi ahım şahım zorlayacak üç boyutlu bir oyuna da benzemiyor ve umarım sorun tez elden ilk güncellemeyle çözülür. Bu oyun, film öncesinde bir tanıtım oldu aslında. Oyunun Türkçe dil desteği de bulunuyor ve Temple Run favoriniz olsa da yine de buna bir bakın, seversiniz. ■ Ayça Zaman

Despicable Me: Minion Rush

+ Karakterler, grafik, oynanabilirlik
- Takılmalar var ve can sıkıyor

6,5



Yapım Gameloft
Dağıtım Gameloft
Tür Platform
Platform iOS, Android
Web www.dmthegame.com



Yapım HandyGames
Dağıtım HandyGames
Tür Strateji
Platform iOS
Web bit.ly/151pCi4



1941 Frozen Front

Tanklar çok güzel, gelsenize...

Yok canım, World of Tanks için demiyorum bunu, onu çokça işledik. Bu kez parmaklarımızın ucunda çeşit çeşit tank var ve daha oynamaya başlamadan önce bile ciddi anlamda merak sarmıştı bünyeyi. Tank dünyasını seviyorsanız bu oyunu da seversiniz bence ama strateji seven her dokunmatik bağımlısı bireyin de oyunu yükleyip bir kez bakmasını şimdiden öneriyorum. Bir kere bu oyun ücretsiz, iddialı giriyor piyasaya, bu açıdan tebrik ediyorum. Fakat oyunun ortasında sürekli çıkan reklamlar yüzünden ilk kez "Reklamı kes!" dürtüsü için para ödemek geçti aklımdan. Bu olay resmen kalp kırıyor arkadaşlar ama tank sevdamdan vazgeçmeyip

detaylara iniyorum.

İki boyutlu bir haritada bizim tanklarımız ve onları nasıl kullanacağımız anlatıldıktan sonra asıl oyuna başlıyoruz. Sıra tabanlı strateji sistemiyle yürüyor oyunumuz, tankların belli noktalarda sınırlı hareket imkânı var ve sonra düşman tankının saldırması gerçeğiyle karşı karşıya kalıyoruz. Başlarda kolay, daha sonralarda işler ciddileşiyor ve birlik sürmek durumunda kalıyoruz. Baktınız sardı oyun, biraz daha ilerledikçe uçaklar da devreye giriyor ve stratejik hamleleri belirleyip en doğru noktadan rakibe saldırmak yeteneğinize kalıyor. Bunun dışında multiplayer seçeneği de mevcut ve üç kişiye kadar destek veriliyor. Alman Ordusu sizdeyse

Sovyetleri bekliyorsunuz ve kısmen burada da eğlenbilmeniz mümkün.

Oyunun Türkçe dil desteği olması çok büyük bir artı fakat oyun içi ücretler pahalı olmasa bile bir yerden sonra tamir olayları ve reklamlar için sizi baskı altına sokuyor. Yine de türün meraklısı denesin, seveceği birkaç şey bulacağından şüphem yok.

■ Ayça Zaman

1941 Frozen Front

+ Strateji kurgusu, çözümlülük desteği
- Oyun içi ücretler, reklam

6,0

Where's My Mickey?

Limonata isteyen?

Disney'in tarihini ve karakterlerini seven, fakat yaptığı oyunlara bir türlü alışamayan ve oyunları sevemeyen bir insan olarak bu kez iPad'e "Where is My Mickey?" isimli oyunu yükledim. Mickey'yi görecek için yine mutluydum fakat Where's My Water? ve Where's My Perry? ikilisinden sonra az çok Where's My Mickey?'nin içeriğini tahmin edebiliyordum. Neyse, oyun sevimli ötesi tanıtım görüntüleriyle başladı ve dünya tatlısı faremizin, susuzluktan gebermek üzere olan müşterilere limonata satması gerektiğini kolayca idrak edebildim. Yani benim bu limonata'yı yapmak



için türlü türlü bulmacalar içinde suyu doğru noktaya ulaştırmam gerekiyordu. Oyun içinde üç tane yıldız var, bunlar ana suyu ulaştırmamız gereken yollar üzerinde ve kritik noktada. İlk bölümde toprakları aşındırarak, bulutu doğru yere sürükleyerek ve rüzgârın gidişat yönünü kestirerek suyun yolunu bulmasını sağlamamız lazım. Oldu da

bulduk, bölüm sonunda şirin limonların birbirinden farklı şekilde suya zıplamasını izliyoruz ki ben bir yerden sonra sadece bunları görmeyi bekledim, çok tatlıydı sinematikler. Oyunun en keyif alınan kısmı, geçtiğiniz bir bölüm sonrası Mickey'nin ve diğerlerinin ne şekilde eğleneceğini görmek. Öte yandan üç farklı yıldız doldurmak da fazladan puan sağlıyor. Bir sonraki bölüm içeriğindeyse ateş elementi var ve ateşi söndürüp suyu hedefe ulaştırmak gibi işlemler yaptım, başlarda kolay gelen ve "Gençler bunu kolayca halleder ya..." dediğim çoğu bulmacada nadiren takıldım. Siz bulmaca türüne zaten yakınsanız, kolay stratejilerle olayı rahatça çözebilirsiniz.

Grafikler sevimli, Mickey biraz çaresiz ve ona kendinizi çok yakın hissetmeniz kaçınılmaz. Zaten Disney bu oyunu yaparken Mickey'ye ve taraftarlarına güvenmiş, orası çok net. Yine de kısa zaman aralıklarında vakit geçirmenizi sağlayabilir, gerisi çok da bilmediğiniz gibi değil. ■ Ayça Zaman

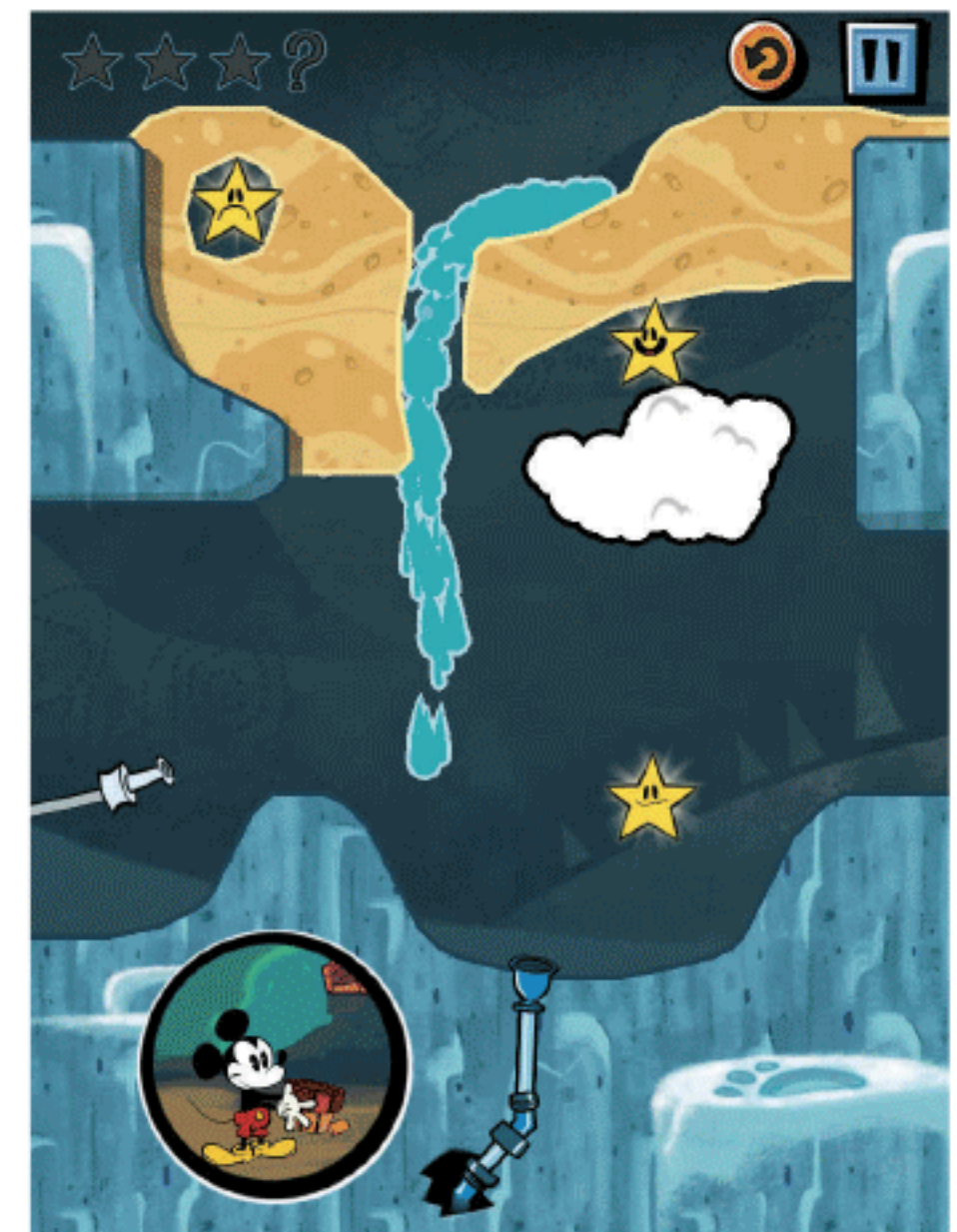
Where's My Mickey?

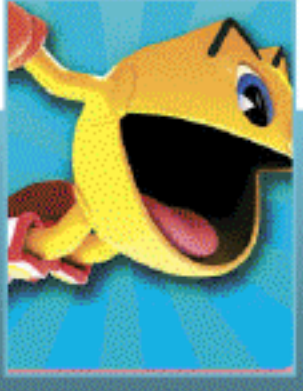
+ Disney'in Mickey'si, oynanış süresi
- Su ve ateşten nefret etme sebebi

6,0



Yapım Disney
Dağıtım Disney
Tür Bulmaca
Platform iOS, Android
Web games.disney.com/wheres-my-mickey-app





Yapım Namco Bandai
Dağıtım Namco Bandai
Tür Platform
Platform iOS, Android
Web www.namcobandaignames.com

Pac-Man Dash!

Pac-Man'i kimler özledi?

Yılların Pac-Man'i, mis gibi bir oyunla mobil ekranlara düştü ama eski Pac-Man formatında bir şey beklemeyin; bu kez renkli mi renkli, kocaman bir dünyası var. Yani o bildiğimiz arcade dünyasını geride bırakıp teknolojik ortamlara ve mobil oyun modasına ayak uydurabilmek için elinden ne geliyorsa ardına koymamış bizimkisi. Arkasındaki büyük isim de bir Japon firması, Namco Bandai!

Oyunun az çok neye benzediğini de tarif ediyorum ki ona göre okuyun detayları. Sonic'in mekân ve çizim detaylarına yakın, oynanış olarak Temple Run ve Run Sheldon! ayarında gidip geliyor. Oyun dört farklı slot sunuyor kayıtlar için ve böylece siz, kuzeniniz, anneniz ve komşunun oğlu istediği zaman açıp devam edebilir. Oyunda avatar seçtikten sonra Pac-Man'imizi yine sarı noktaların peşinde görüyoruz. Ellerini kollarını açmış gidiyor, bunları biriktirip özel eşyalar alabiliyoruz. Pac-Man'de başka neler vardı? Meyveler! Meyveleri de yedikçe "hızlandırma" gibi güçler kazanıyoruz. Hayaletler de aynı şekilde oyunda yine mevcut. Oyunun amacı süre dolmadan toplayabildiğimiz kadar puan toplamak olduğundan bu hayaletleri yemek de



haliyle sağlıktan veya benzer bir şeyden götürmüyor. Oyunda beş farklı temada dünya ve toplamda 75 farklı bölüm bulunuyor. Ayrıca oyun "freemium" sistemi altında, özel eşyalar alınması için gerçek bir nakit dükkânı var. Stamina gücü olan Pac-Man için buradan minik harcamalar yaparak daha onun çabuk iyileşmesini sağlayabilirsiniz. Harcama yapmak pek size göre değilse belli bir süre beklemek de yetiyor. İşin özü, "runner" türündeki oyunlara hem grafikleri, hem oynanış dinamikliğiyle ve Pac-Man adı altında çok da keyifli bir üye daha katılmış oldu. Denemeden geçmeyin. **Ayça Zaman**

Pac-Man Dash!

- + Grafikler, oynanış
- Sadece zamana bağlı yarışmak can sıkabiliyor

8,0



Plants vs. Zombies 2: It's About Time!



Şükür kavuşturana!

“Brainzzz!” diye dolaşmak üzere olduğumuz günler geldi nihayet! Çıktığı her platformda serinin ilk oyununu birkaç kez bitirmenin haklı gururunu yaşayan biri olarak mobil oyun dünyasının en sevilenlerinden birini dergide ilk ben oynadım! Yerimiz az, zombiler ile çılgın bitkiler ne âlemde, bakalım hemen.

İlk görüntüleri çıktığında "Farmville gibi olmuş!" diyen herkese teessüf ediyorum, gayet de güzelleşmiş grafikler. İlk oyunu daha önce oynamayan varsa özet geçiyorum: Bahçenizin karşı tarafından gelen zombilere karşı bitki ekip onları eve ulaşmadan ortadan kaldırdığınız bir çeşit "tower defense" oyunuydu Plants vs. Zombies. Artık evimizin dışında, tarihe ve farklı konseptlere yolculuk var! Mısır, Vaşşi Batı ve korsan dolu denizler yeniliklerle dolu bir halde bizi bekliyor. Eskiden bildiğimiz bitkiler olduğu gibi, şerit boyunca bumerang yollayanı da var, kepçeyle lahana fırlatarak savunma yapanı da. Yeni bir sistem eklenmiş, ondan da bahsedeceğim. Saldırı anında yeşil renkte yanıp sönen zombiler görüyorsunuz ve bunlardan yaprak logosu düşüyor. Bunu aldığımızda bir bitkimize dokunuyoruz ve bir nevi "ultimate" gücü açılıyor. Bumeranglar hem dikey, hem yatay uçuyor, bezelye tüküren bitki çıldırıp deli gibi atış yapıyor. Sadece bu kadarla da kısıtlı yenilikler; oyun içinde düşen paraları biriktirip üç farklı süper güç daha

alıyoruz. İkinde belli bir süre boyunca haritadaki zombileri iki parmağımızla tutup ortadan ikiye bölüyoruz, bir diğerinde tek parmak hamlesiyle hooop, zombiyi geriye fırlatıyoruz, sonucunda ise elektrik şokuyla zincirlemesine hepsini tutuşturuyoruz. Aradaki farklı oynanış modelleri olan bölümler de zenginleştirilmiş. Üzerinde sembolleri olan kâğıtlar taşıyıp "çiftini bul" bile oynuyoruz yani. Bütün bunları niye yapıyoruz, hiç merak ettiniz mi? Bizim manyak Dave bir zamanlar bir taco yemiş ve onu inatla bir daha yemek istiyor. O arada sevimli zaman makinesi beliriyor, kendisini yukarıda saydığım tuhaf yerlerde buluyor ve dönemin zombileriyle köşe kapmaca oynuyor.

Yeni oyun içi ödeme sistemi belki sizi biraz üzebilir, hatta sinirlendirebilir ama Plants vs. Zombies 2: It's About Time! bu yaz en çok vakit geçireceğim mobil oyunlardan biri oldu bile benim için. Yepyeni zombiler, Dave'in tuhaf istekleri ve mis gibi olmuş grafikleri ile ilk oyunun yarattığı kitleyi katlayacak gibi. **Ayça Zaman**

Plants vs. Zombies 2: It's About Time!

- + Yeni konseptler, farklı bitkiler, süper güçler
- Oyun içi ödeme sistemiyle günümüz şartlarına ayak uydurmuş

9,0

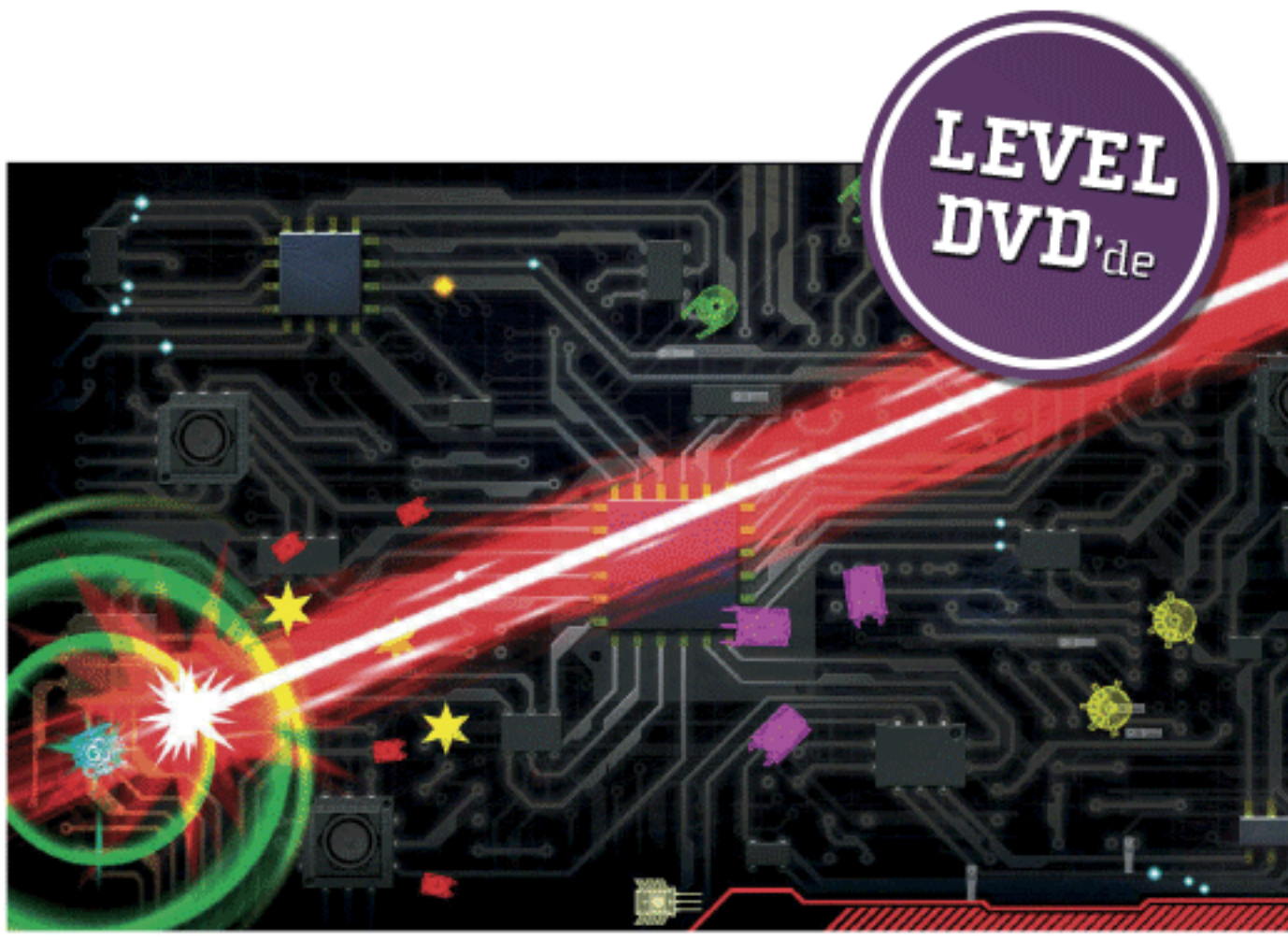
CHOOSE YOUR PLANTS

Sunflower

Gives you additional sun



Yapım PopCap Games
Dağıtım PopCap Games
Tür Strateji
Platform iOS
Web popcap.com/plants-vs-zombies-2

LEVEL
DVD'de

DubWars

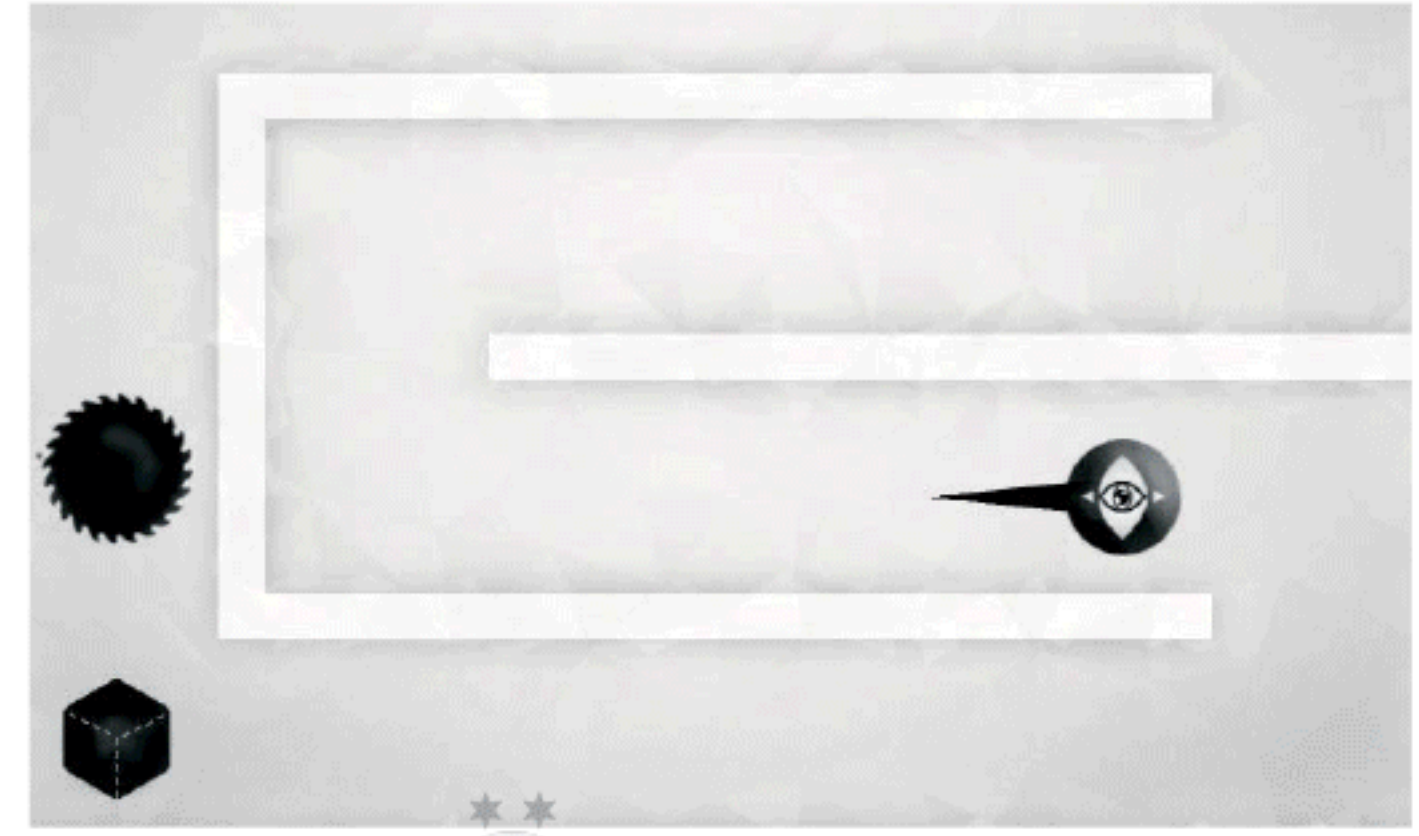
Dup, dup, ci-ci-ciuv!

LEVEL DVD'si için araştırma yaparken keşfettiğim bir oyun oldu DubWars ve beni ve Şefik'i bu ay eğlendirdi de eğlendirdi. Bir shoot 'em up olan oyunda ilerleyen bir ekran yok, sadece tek bir ekranda düşman varlıklara karşı mücadele ediyoruz. Aracımız otomatik olarak ateş ediyor, bize sadece onu yönlendirmek kalıyor. Düşünün ki bir dikdörtgen alanda hapsolmuşsunuz ve birtakım "şeyler" peşinizi bırakmıyor. Şimdiye kadar orijinal hiçbir şey yok, değil mi? Ama durun. Olayın içine

dubstep karışınca ortam daha önce hiç görmediğiniz biçimde şenleniyor. Sahip olduğumuz gemi direkt olarak müziğin ritmine göre ateş etmeye başlıyor ve müzik çoştukça silahlarımız da daha güçlü atışlar yapıyor. Amacımız düşmanlarımızdan olabildiğince uzun süre kaçmak ve bu sırada ateş gücümüzü onlara yönlendirmek. Sonuçta bir skor mücadelesi sayılabilecek oyunu mutlaka denemelisiniz. ■

Tür Shoot 'em Up
Yapım MURA Interactive
Web dubwarsgame.com

9,2



3LIND

İki boyutlu Antichamber

Psikolojik bir bulmaca oyunu olan 3LIND'ın ilerleyen bölümlerini geçmeye çalışırken enfarktüs geçire yazdığımı da belirtmek isterim. Bölümlerden oluşan oyunda amacımız, küçük küpleri toplayıp, nihayetinde büyük küpü ortaya çıkarıp kırk küp, kırkının da kulpu kırık küp demeye çalışmak. Hem de ağzınızda leblebi tozu varken. Değil tabii ki... Tekerlemeyi söylemeden büyük küpü buluyor ve bölümü bitiriyoruz. Karşımıza ne gibi engeller çıkıyor? Mesela hareketli, testere

benzeri nesnelere. Bunların arasından zamanlamayı tutturup geçmeye çalışıyoruz, çok zorlanmıyoruz. Değmememiz gereken bir labirent meydana çıkabiliyor, onu da kolaylıkla aşıyoruz. Fakat daha sonra bir yerden girip diğer yerden çıkamadığımız ve kafamızı karıştıran bölümler de karşımıza çıkıyor, zorlanmaya başlıyoruz. Her bölümün psikolojik bir temasının olduğunu da belirten yapımcı arkadaş, bence iyi bir oyun yapmış. ■

Tür Bulmaca
Yapım Sergey Gerasimenko
Web www.3lindgame.com

8,8

Pong Revolution

Bildiğiniz Pong'dan biraz farklı...

internet tarayıcınızdan Pong oynamakta bir şey yok fakat böylesine farklı bir Pong oynamak, sizi bayağı bir şaşırtacaktır. Oyuna ilk önce alt kısımda bulunan bir barı kontrol ederek başlıyoruz. Belirli bir süre topu aşağı kaçırmadan duvarlara çarpıtılarak oyuna devam ediyoruz ve bir sonraki bölüm başlıyor. Yine aynı oynanış söz konusu oluyor ama bazı soru işaretli kutular oynanışı biraz değiştirebiliyor. (Top görünmez oluyor, bara yakın hareket ediyor vesaire.) Daha sonra üstteki duvar kayboluyor,

yönetmemiz gereken barlar ikiye çıkıyor. Ardından yanlardaki duvarlar da uçuyor, buraya da iki tane bar geliyor ve bir anda dört tane bar kontrol ederken buluyoruz kendimizi. İşleri zorlaştırmak için oyun alanının tam ortasında, topun yönünü değiştirebilecek nesnelere de belirleniyor ve kafamız tam olarak karman çorman oluyor. Zorlayan ama bir o kadar da eğlendiren bir oyun Pong Revolution; bence denemeli. ■

Tür Aksiyon
Yapım Rocky Hong
Web tinyurl.com/m83jxo4

8,2

Ripple Dot Zero

Retro platform

Aslında bu tip oyunları PS Vita gibi el konsollarında oynamak daha zevkli ama sıkı bir platform oyunu tutkunuyusanız (Böyle biri yok, sadece abartıyorum.), bu oyunu da çok seveceksiniz. Biz bir penguiniz, hem de elimizde kılıcımız var. Amacımız her bölümde çıkışa ulaşmak ama bunu yaparken bolca hap toplayarak Bonus bölüme ulaşmak. Bonus bölümlerde de yine belirli bir zaman içerisinde, belirli sayıda hap toplamamız isteniyor ki

arkadaşımızı hapsedildiği hücreden çıkaralım. Normal oyundaysa karşımıza birtakım basit düşmanlar çıkıyor, yine basit boss'larla karşılaşılıyor ve bumerang benzeri bir silah bulup jetpack ile bölümleri en az hasarla bitirmeye uğraşıyoruz. Müzikal anlamda da hiç de fena olmayan oyun, ancak ve ancak eski tip platform oyunlarından hoşlananları tatmin edecektir. ■

Tür Platform
Yapım Pixeltruss
Web rippledotzero.com

7,1



TUNA SENTUNA

BIG BOSS

BİR OYUN FİRMASI,
İŞTEN ANLAMAYAN BİR PATRON,
BİR PROGRAMCI.

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



KORSANLAR ADASI

- Arrr! Ahoy matey!
- Gözünüzdeki yarısı kesilmiş göz bandı...
- Aye aye landlubber!
- Bant düşüyor hocam...
- Yo-ho-ho! Sana ne çocuğum ya, sana ne!
- Ama düştü bile.
- İki dakika korsan ruhunu yaşatmadın, ben de sana maaş gününün o tatlı dokunuşunu yaşatmayacağım!
- Tatlı dokunuş mu?
- Korsan oyunu yapıyoruz, hemen moda gir!
- Ölçsüz ünlem tüketiminiz hakkında şikâyet var patron.
- Sana ünlemle vururum, altındaki top düşer, onunla bir daha vururum; al sana two hit combo!
- Dövüş oyunu mu olacak korsan oyunumuz?
- Hayır elbette ki... Biz gemiler üzerinde o deniz senin, bu deniz benim-
- Deniz kız arkadaşımın adı.
- Yalan söylüyorsun. Neden? Çünkü buradan dışarı çıktığını görmedim!
- ...ama çıkabilirdim! İstesem yapardım ve Deniz de kız arkadaşım olurdu. Ona, "bu Deniz benim..." demeniz-
- "Deniz"i büyük harfle söylemedim ama ben. Orada dur.
- Basılı formata geçtik hocam yine.
- Senin yüzünden! Ne diyordum? Hah, denizlerdeyiz... Usta bir kaptanız ama zamanında sevdiklerimizin tümü askerler tarafından öldürüldüğü için de korsan olmaya karar vermişiz. Şimdi koy bir gemi, eskit onu biraz, bir tane siyah bayrak koy, bayrağın üzerinde de kemikten kurukafa olsun.
- Kurukafa zaten kemikten ama neyse... Peki, amacımız nedir? Nereye gidiyoruz doludizgin?
- Vay, hemen koymuşsun hızla giden gemiyi, aferin. Biz çeşitli toprakları bulup buradaki halktan haraç keseceğiz, kestiğimiz haracı da fakirlere dağıtacağız. Bir nevi Robin Hood'uz.
- Halktan aldığımızı, daha fakir halka mı vereceğiz?
- Olmadı, evet... Aldığımız parayı bankaya koyup altından kazansak?
- Düştü altın patron, Dolar alalım mı?

HALKTAN ALDIĞIMIZI, DAHA FAKİR HALKA MI VERECEĞİZ?

- İyi mi Dolar bu sıralar?
- İyi valla hacı; çapraz kurdan Sterlin'e de aktık mı...
- Cümlelere bak! İki yüz verdik... Oyuna dön! Şimdi denizdeyiz, yavaş yavaş ilerliyoruz. Tepeye de bir gözcü koy, bize bir durum olduğunda seslensin.
- Seslendi patron.
- Ne diyor?
- "Henüz oyunda grafik namına da, kod namına da bir şey yok. Benim ne işim var burada?" diye sordu.
- Yarattığın karakter de zevzek, sen de öylesin! Kaptan güvertedeysen, gözcü ona bağırsın, "Kaptan bulduk karayı!" desin.
- Kaptan, "Hangi kara?" diye sordu.
- Bul karayı, al parayı var ya, oradakini bulduk evladım. Kapat bilgisayarını da; artık çok zenginiz.
- !
- Aaa! Gerçekten kapatıyor. Delirme oğlum; devam ediyoruz oyuna. Şimdi kara karşımızda ama hemen sağda-
- "Doğuda" desek daha gemicilik bilgimiz ortaya çıkmaz mı?
- "Doğuda" bir başka geminin de aynı limana yaklaşmakta olduğunu görüyoruz. Onunla çatışmaya gireceğiz. Kır dümeni şimdi yana...
- "Yana" kırdı dümeni kaptanımız. Sonra?
- Bir de ne görsün...
- Dümen kırıldığı için yuvarlanarak gidiyor?
- Hayır! Diğer gemide de eski hasımlarımızdan, ailemizin katillerinden bir tanesi oturuyor.
- Mesken mi tutmuş gemiyi? Kiralamak gibi...
- Yani gemi onun! O da bir kaptan! Meğer bizim ailemizi öldüren o değilmiş, ailemiz ölmemiş bile hatta.
- Hepsi bir yanılmasaymış çünkü-
- Kahramanımız sizin gibi şizofreni belirtileri gösteriyormuş?
- Sürekli ama sürekli soru soruyorsun, beni rencide etmek için her şeyi yapıyorsun. Ben şurada korsanımızın sorunlarını masaya yatıralım, oyunculara yaralı bir korsanın nasıl zorluklarla mücadele ettiğini gösterelim istiyorum; sense-
- Bilgisayarı çoktan kapadım, gidiyorum?
- Gidiyorsun... Git bakalım. Gittiğin yerde mutlu olacak mısın, sor denizlere...
- Deniz benim kız arkadaşım!!!

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 2013 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

Ayın menüsü

Dizüstü bilgisayar kullanıcılarının son dönemde yöneldikleri Ultrabook piyasası, büyük firmaların çetin rekabetine sahne oluyor. Bu noktada Sony de elindeki önemli bir kozu, VAIO Pro 11'i kullanıcıların beğenisine sundu.

İncelik ve hafiflik konusunda fazlasıyla tatminkâr olan VAIO Pro 11, tam anlamıyla oyunculara hitap etmese de yüksek performansı ile akılları çelebilir. İllaki oyun oynamak istiyorsanız da NVIDIA'nın GTX 760'ını mercek altına aldık.



100

Sony

İnce ve hafif bir Ultrabook arayanlar için Sony'nin VAIO Pro 11'ini inceledik.



101

NVIDIA

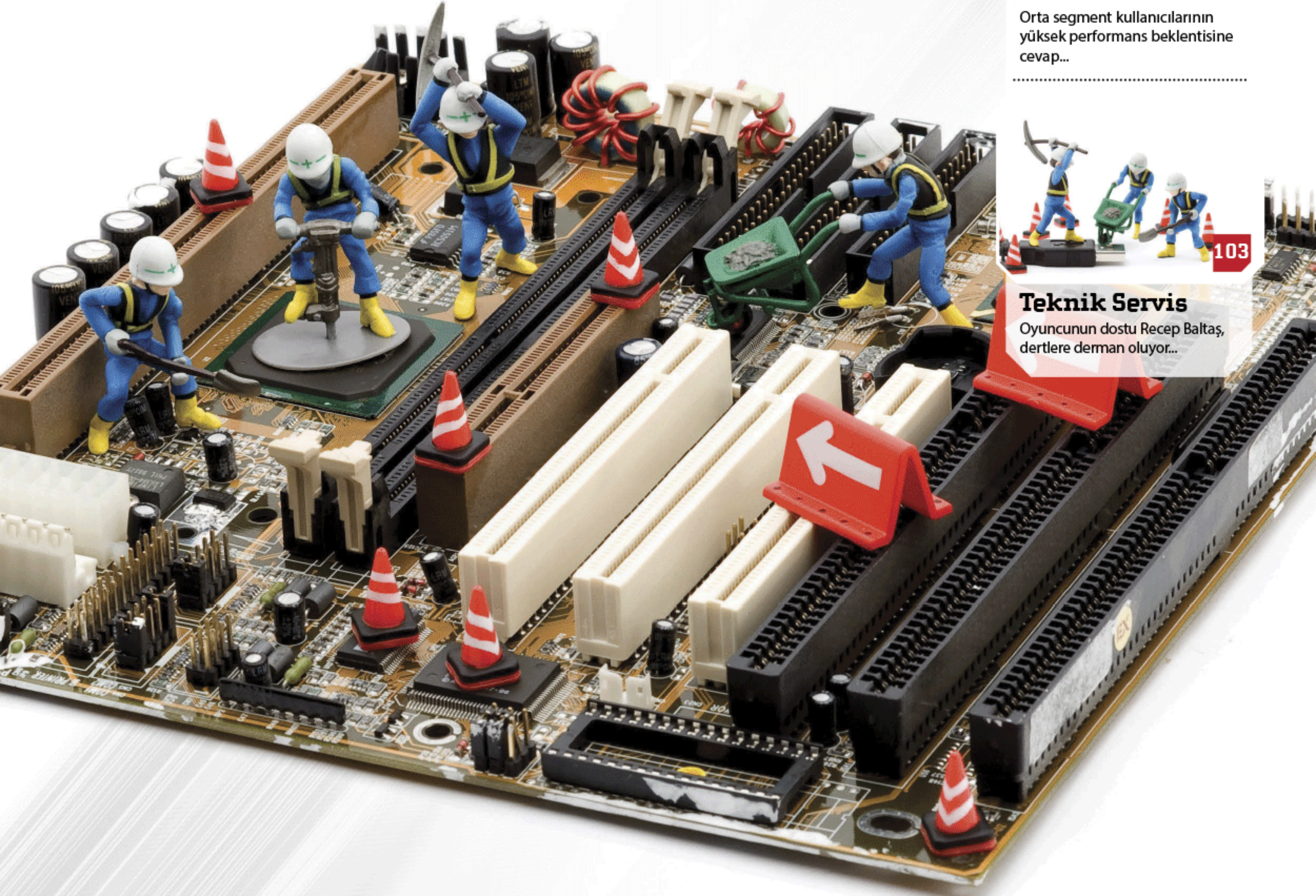
Orta segment kullanıcılarının yüksek performans beklentisine cevap...



103

Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...



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



Sony VAIO Pro 11



İncelik ve hafiflik

Bildiğiniz gibi Ultrabook'ların kullanıcılar üzerinde yarattığı en büyük beklenti, ince ve hafif tasarımlara sahip olmalarına karşın yüksek işlem gücü göstermesi. Piyasada öyle Ultrabook'lar görüyoruz ki adeta kategorinin sınırlarını zorluyor. Ağırlık ve kalınlık anlamında ölçüleri güç bela tutturan tasarımlardan, Ultrabook olabilmek için gerekli teknik birimleri kısıtlı olarak taşıyan modellere uzanan pek çok ürünü görmek mümkün. Bu noktada VAIO serisiyle kullanıcıları gerek tasarımıyla, gerek teknolojisiyle beğeni toplayan ürünler sunmaya devam eden Sony, test merkezimize konuk ettiğimiz VAIO Pro 11'de Ultrabook tarafında dikkat edilmesi gereken unsurlar üzerine dikkatle yoğunlaşmış. Özellikle tasarım anlamında yanınızda taşıdığınızdan emin olamayacağınız denli bir hafifliğe ve inceliğe sahip olan VAIO Pro 11, ilk bakışta Ultrabook'lara iyi bir örnek olmayı başarmış gibi görünüyor.

Yalnızca 870 gram ağırlığa sahip olan VAIO Pro 11, tasarımıyla oldukça dikkat çekici. Ekstra ince bir yapıya sahip olan VAIO Pro 11, üzerinde 11.6 inç büyüklüğünde bir ekran bulunduruyor. Dokunmatik ve LED arka aydınlatmalı olan ekran, parlak bir malzemeye sahip. Görselliği ve dokunma deneyi-

miyle beğendiğimiz ekran, LED arka aydınlatmaları kullanıyor ve Full HD çözünürlüğü destekliyor. Özellikle piyasada hala HD çözünürlük gösteren Ultrabook'lar olduğunu göz önüne alırsak bu, VAIO Pro 11'e bir avantaj sağlıyor. Ekranın hemen üzerinde bir web kamerası bulunduran VAIO Pro 11, tuş takımı bölümüyle de rahatlık sunuyor. Cihazın klavyesi, boyutları nedeniyle elbette ki küçük tasarlanmış ve bu durum tuşlarına da yansımış. Bu nedenle VAIO Pro 11'in tuşları biraz küçük ancak kısa sürede alışılıyorsunuz. Touchpad'ıyla de rahat bir kullanım sunan VAIO Pro 11 zaten dokunmatik bir ekrana sahip olduğu için daha çok ekrana dokunmayı tercih ediyorsunuz. VAIO Pro 11'in tuş takımının en beğenmediğimiz yanıysa malzeme kalitesi. Tercih edilen malzemenin esneme payı yüksek olduğundan tuşlara sert bastığınızda tuş takımı içeri doğru esniyor, bu da kullanım esnasında açıkçası zaman zaman rahatsızlık yaratıyor.

Temel olarak 1.60 GHz hızında çalışan Intel Core i5-4200U işlemcisi bulunan VAIO Pro 11, ayrıca 4 GB DDR3 bellekle desteklenmiş. Bellekleri 1600 MHz hızında çalışan Ultrabook'un Intel Turbo Boost teknolojisiyle gerektiği anlarda

2.60 GHz hızında işlemci gücüne ulaşabildiğini de söyleyelim. Grafik işlemci olarak Intel HD Graphics 4400'ün tercih edildiği cihazda daha fazlasının ihtiyaç duyulmayacağını söyleyebiliriz. Yeterli grafik performansı almanızı sağlayacak olan VAIO Pro 11, bir oyun bilgisayarı değil. 128 GB SSD kapasitesiyle yine depolama alanı olarak da beklentileri karşılayan VAIO Pro 11, yedi saate kadar da pil ömrü sunuyor ve böylece uzun soluklu kullanımlar için ideal. Bağlantılarıyla da beklentimizi karşılayan VAIO Pro 11, iki adet USB 3.0 ve HDMI bağlantısının yanı sıra NFC kablosuz bağlantı desteği de sunuyor.

Özellikle taşınabilirlik anlamında rahatlık sağlayan VAIO Pro 11, hafifliği ve inceliğiyle öne çıkıyor. Ultrabook'lardan beklenen yeterli performansı da gösteren VAIO Pro 11, Ultrabook arayışındaki kullanıcılara önerilir. ■ Ercan Uğurlu

İthalat: Sony

Web: www.sony.com.tr

Artı: İncelik, hafiflik, Full HD dokunmatik ekran, performans, pil ömrü

Eksi: Klavye malzemesi

Puan: 9/10



NVIDIA GeForce GTX 760

Orta segment kullanıcılara yüksek performans

Ekran kartı piyasası son dönemde NVIDIA'nın birbiri ardına tanıttığı kartlarıyla birlikte oldukça hareketlendi. Oyun severlerin bu durumdan şikâyetçi olduğunu hiç sanmıyoruz zira seçenekler artıyor, daha iyi bir oyun deneyimi yaşatabilecek alternatifler çoğalıyor. Geçtiğimiz günlerde yakından inceleme fırsatı bulduğumuz NVIDIA'nın üst seviye modellerinden GeForce GTX 780'in ardından bu kez de GeForce GTX 760 bizlerle birlikte.

NVIDIA'nın orta seviye modelleri arasında kendine yer bulan GeForce GTX 760, tasarım olarak daha önce inceleme fırsatı bulduğumuz GeForce GTX 650 Ti Boost'la adeta birebir benzerlik gösteriyor. Tek fanlı bir tasarımı bulunan GeForce GTX 760, NVIDIA'nın son incelediğimiz GeForce GTX 780'inin ardından görsel olarak çok zayıf kalıyor. Anakart üzerinde iki yuvalık yer kaplayacak büyüklükte olan kart, SLI desteği de sunuyor. Böylece çoklu GPU kullanımına uygun. Arka bağlantıları üzerinde iki adet DVI, HDMI ve DisplayPort arabirimleri olduğunu gördüğümüzü söyleyebiliriz.

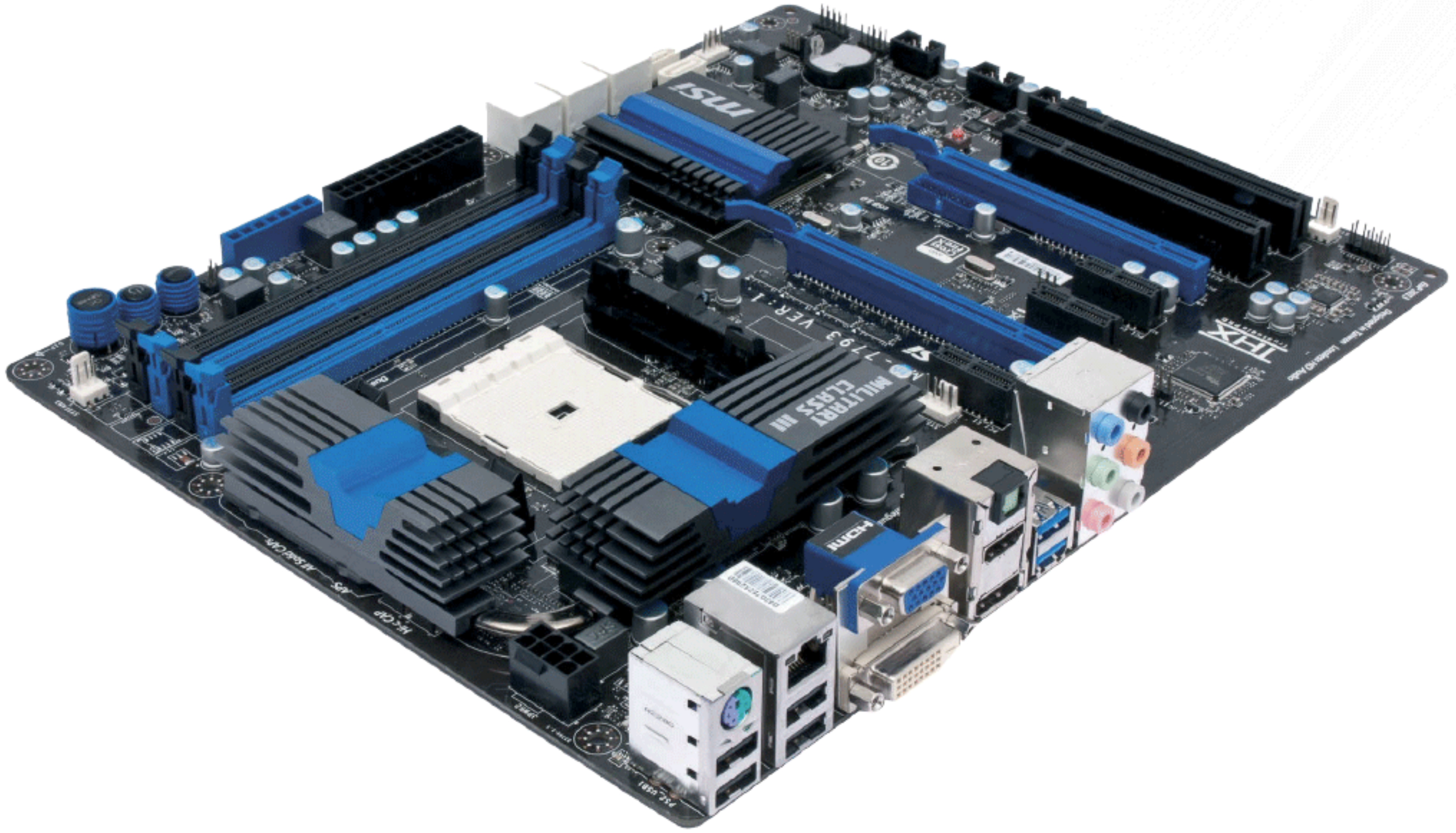
NVIDIA'nın 700 serisi içinde yer verdiği

GeForce GTX 760, GeForce GTX 770 ile GeForce GTX 660 arasında kendine yer buluyor. 600 serisinden kalma Kepler mimarisini kullanan GeForce GTX 760, yaptığımız testler neticesinde de GeForce GTX 660 Ti'dan çok fark yaratmıyor. Ancak incelediğimiz GeForce GTX 760'ın referans modeli olduğunu da unutmamak gerekli. ASUS, MSI, GIGABYTE, EVGA, Zotac ve daha pek çok dünyanın önde gelen üreticisi tarafından temel alınacak olan GeForce GTX 760, emin ki gelişmiş soğutma sistemi ve yapılacak teknik güncellemeler ile daha iyi bir duruma gelecektir. 980 MHz'lik saat hızıyla çalışan GeForce GTX 760, NVIDIA GPU Boost 2.0 devreye girdiğindeyse bu hızını 1033 MHz'e yükseltebiliyor. Incelediğimiz modeliyle 2 GB bellek kapasitesine sahip bir ekran kartı olan NVIDIA GeForce GTX 760, 256-bit GDDR5 bellek arayüzüne sahip. Bellek hızıylaysa 6.0 Gbps'lik bir değere sahip olan GeForce GTX 760, PCI Express 3.0 desteği sunuyor. NVIDIA PhysX fizik motoru ile NVIDIA Txxa kenar yumuşatma teknolojisini de destekleyen kart, böylece oldukça başarılı bir performans sunuyor. 3DMark Fire Strike uygulamasında Radeon HD 7870'in üzerinde seyreden ve GeForce GTX 660 Ti'ı da az farkla geride bırakan

kart, Radeon HD 7950'nin de az farkla altında kalıyor. Oyunlara geçtiğimizde Alien vs. Predator'da yüksek ayarlarda ve 1920 x 1200 çözünürlükte 50 fps'yi gören kart, yine 660 Ti ile Radeon HD 7950 arasına yerleşiyor. Çözünürlüğü arttırıp 2560 x 1600'da testi yenilediğimizde 30 fps'ye gerilese de konum olarak yer değiştirmiyor. Metro: Last Light, BioShock Infinite, Sleeping Dogs ve Hitman: Absolution testlerinde de performans olarak gayet tatmin edici olduğunu söyleyebileceğimiz GeForce GTX 760, Cyris 3'teyse Radeon HD 7950'yi az farkla da olsa geride bırakmayı başarıyor.

NVIDIA'nın orta segmente konumlandığı GeForce GTX 760, sahip olduğu özelliklerle oyuncuların beğenecekleri bir kart. GeForce GTX 660 ile GeForce GTX 770 arasında bulunuyor ve performansıyla beklentileri karşılıyor. ■ **Ercan Uğurlu**

İthalat: NVIDIA
Web: www.nvidia.com.tr
Artı: Başarılı performans, SLI desteği, sessiz çalışma
Eksi: Kepler mimarisi kullanması
Puan: 9/10



MSI FM2-A85XA-G65



Hız aşırımlar için ideal

MSI'nin A85X yonga setli anakartı olan FM2-A85XA-G65, işlemci konusunda AMD'den şaşmayan kullanıcılara sunuluyor. Yüksek performansı ve düşük güç tüketimini hedefleyen kart, uygun bir alternatif olarak dikkat çekiyor. Güce ihtiyaç duyan kullanıcıların yanı sıra oyun severlere de

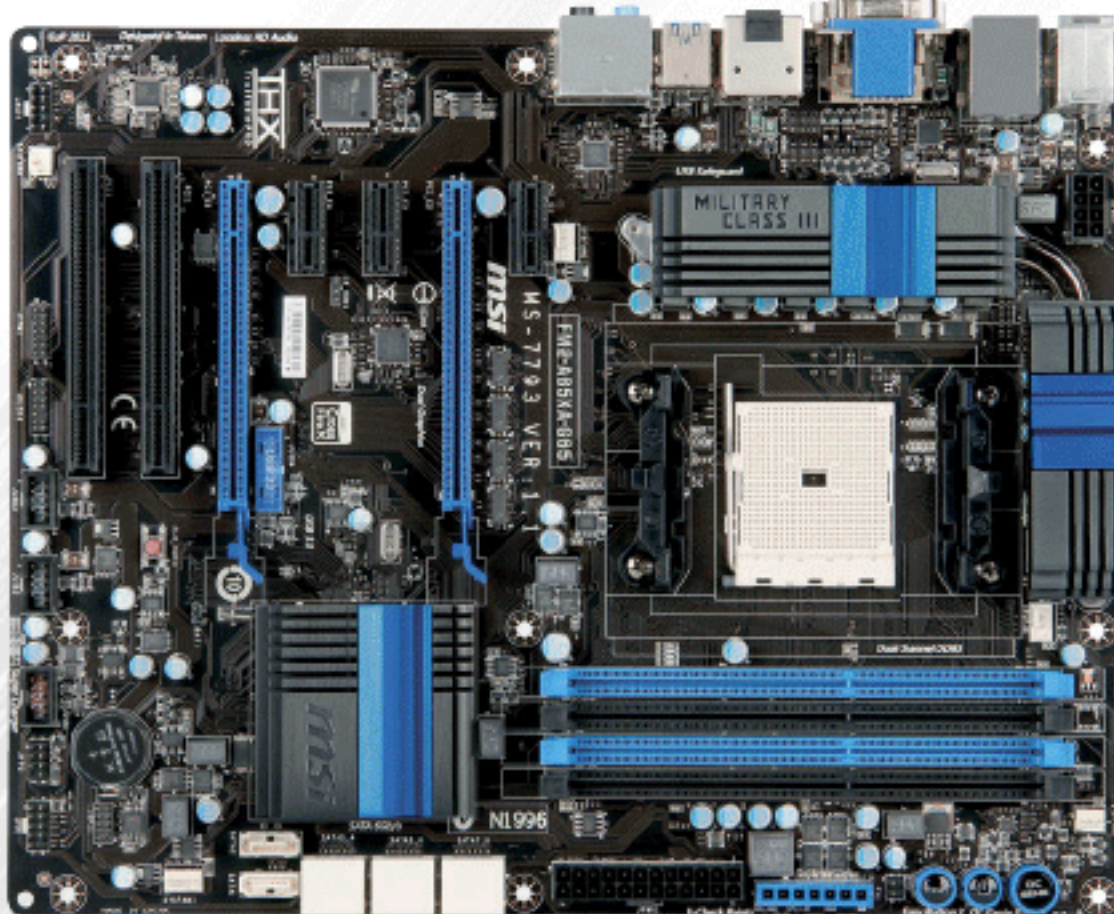
hitap eden FM2-A85XA-G65; AMD Crossfire, OC Genie II ve Military III özelliklerine ev sahipliği yapıyor.

Mavi ve gri renklerinin hoş uyumuna ev sahipliği yapan MSI FM2-A85XA-G65, oldukça ferah bir tasarıma sahip. AMD A85X yonga setli olan kart, AMD A10/A8/A6/A4 serisi işlemcileri destekliyor ve üzerinde dört adet DDR3 bellek slot'u bulunduruyor. Toplamda 64 GB'a kadar bellek desteği veren kart, hız aşırımlarda 2400 MHz'e kadar destek sunuyor. Sekiz adet 6 GB/sn desteği sunan SATA bağlantı noktası bulunduran kart, bağlantıları arasındaysa iki adet USB 3.0, dört adet USB 2.0, HDMI ve diğer standart arabirimleri bulunduruyor. FM2-A85XA-G65'in arayüzüne baktığımızdaysa ClickBIOS II ile hem UEFI BIOS, hem de Windows'tan kullanılabilmesi büyük avantaj yaratıyor. Bu sayede sistem ayarlarınızı rahatlıkla yapılandırabiliyorsunuz. Arayüzün grafiksel olması sayesinde değişiklikleri kolaylıkla yapabiliyor ve hız aşırımlar

işlemine dilediğiniz gibi müdahalede bulunabiliyorsunuz.

AMD CrossFire teknolojisiyle gelen FM2-A85XA-G65, bu sayede birden fazla grafik kartı kullanmak isteyen kullanıcılara iyi bir platform sağlayabiliyor. OC Genie II teknolojisiyle de bir saniye içinde hız aşırımla sağlayabilen kart, oyunlarda %15 oranında hız artışı sağlayabiliyor. En yüksek kalite ve kararlılık için Military Class III bileşenleriyle donatılan FM2-A85XA-G65'te tüm parçalar daha iyi performans alabilmeniz adına düşünülmüş. Böylece yaptığınız hız aşırımlarda performans kaybı yaşamazsınız engelleniyor.

Hız aşırımla seçenekleri ve CrossFire desteğiyle birlikte başarılı bir kart olan FM2-A85XA-G65, hem yüksek performans, hem keyifli oyun deneyimi vadediyor. ■ **Ercan Uğurlu**



İthalat: MSI

Web: www.msi.com.tr

Artı: Kolay hız aşırımla seçeneği, geniş hız aşırımla yelpazesi, CrossFire desteği

Eksi: Kutu içeriği

Puan: 9/10



Teknik Servis

Windows 8.1'in yaklaşmasıyla beraber oldukça heyecanlandığımı söylemem gerekiyor. Windows 7'den sonra Windows 8 adeta ilaç gibi gelmişti zaten; hızlı açılan bir bilgisayar, oyunlarda daha fazla performans ve sürekli güncellemek zorunda olmadığınız bir Windows hayal gibiydi. Henüz denemediyse, Windows 8'i bir hafta kullandıktan sonra siz de benimle aynı duyguyu paylaşacaksınız.

S: LYS'yi atlatır atlatmaz bir masaüstü bilgisayar toplamayı veya bir dizüstü bilgisayar almayı planlıyorum. (Planımın ne kadar başındayım, sen düşün.) MSI GT70 SuperR Dragon Edition hayallerimi süslerken, masaüstü bilgisayarların daha ekonomik fiyatlara daha iyi performans sunması beni tereddüde düşürüyor. (MSI'dan daha iyi bir performans?) Sence ne yapmalıyım? Masaüstü bilgisayar diyorsan hangi parçaları toplamalıyım? (Anladığın üzere hiç para derdim yok.) Yardımların için şimdiden teşekkür ederim. Berk Dikmen

C: Bütçen elveriyorsa GT70 2OD alabilirsin açıkçası. Masaüstü bilgisayar ile dizüstü bilgisayar çok farklı şeyler. Tatilde oyun oynar mısın? Bu soruyu kendine sorman gerek.

S: Casper CD.VTI3770G almayı düşünüyorum. Sence nasıl ve beni ne kadar götürür? Sanırım iki sene garantisi var. Sonra parçalarını değiştirebilir miyim?

Watch Dogs ve Grand Theft Auto V gibi oyunları normal veya üzeri ayarlarda kaldırır mı? Casper'a kalitesiz diyorlar, doğru mu? Egehan ARABACI

C: GT 630 ile hangi oyunları oynamayı düşünüyorsun? Dur tahmin edeyim. "Abi ama 2 GB ekran kartı var." diyeceksin. O zaman şöyle bir hesap yapalım: 2 GB GT 630'un fiyatı 120 TL, 2 GB GTX 770'in fiyatı 1.200 TL. Şimdi bu kartların ikisi de 2 GB olmasına rağmen, GTX 770 neden 10 kat daha pahalı? Çünkü GT 630'un soldan ikinci rakamı "3" iken, GTX 770'in soldan ikinci rakamı "7". Ekran kartı kutularında yazan en büyük rakam her zaman kartın modelidir, kaç GB olduğu değil. Ekran kartlarını GB miktarına göre değerlendirmeyi bırakmalısınız, yoksa kazıklanmaktan kurtulamayacaksınız. Bu bilgisayarsa saydığın oyunlardan hiçbirini oynatmaz.

S: Ben bilgisayarımı oyun için kullanıyorum ve onu

geliştirmek istiyorum. 500 TL bütçem var ve yeni oyunlara göre ekran kartı ve RAM almak istiyorum. Ne önerirsiniz? Bilgisayarımın özellikleri şöyle: E8400, 2 GB RAM, 8600 GT. Oğuzhan Türkmen

C: İlk olarak bilgisayarına 500W ve 80 Plus sertifikalı bir PSU alman gerek, sonrasında HD 7750 ekran kartı al ve son olarak da RAM miktarını 4 GB yapıp Windows 8 kurabilirsin.

S: MSI HD 6950 Twin Frozr II'yu iki yıldır kullanıyorum ve iki - üç aydır fan hızı -MSI Afterburner değeriyle- %40'ın üzerine çıktığı zaman ekran kartından tuhaf, tıkırtı gibi sesler geliyor ve gerçekten kulaklık takma rağmen rahatsız edici bu durum. Manuel olarak hızı %30'a indirdiğimde ses gidiyor. Ekran kartını geçenlerde tamamen temizledim ve sağlam taktığıma emin oldum fakat bir şey değişmedi. Garantisi bittiği için bir şey de yapamıyorum. Berkay Sezer

C: Garantisi bittiği halde servise yollayıp ücretini ▶

- ▶ **vererek soğutucuyu değiştirtebilmen gerek. Olmazsa özel bir soğutucu satın alıp kendin de değiştirebilirsin.**

S: Intel Core 2 Quad Q8400 2.66 GHz işlemcim, 4 GB RAM'in ve Pegatron Corporation 2A94 anakartım var. Bilgisayarım HP Pro 3120 Microtower. Oyun için fiyatı 1.000 TL'den az, beni iki - üç sene idare edecek bir ekran kartı önerebilir misiniz?

Egemen

C: Bu fiyatlarda bir ekran kartı almadan önce güç kaynağını da değiştirmeniz gerek, hatta bu denli güçlü bir ekran kartı bu sistemde darboğaza neden olacaktır. Örneğin, GTX 760 önerebilirim fakat bu karttan Q8400 ile tam performans alman mümkün değil. Bu yüzden 1.000 TL bütçe ayırdıysan, sistemi satıp komple yenile derim.

S: Elimde çok sağlam bir oyun makinesi var ve haliyle yüksek performans gerektiren oyunları rahatlıkla oynuyorum ama klavye ve mouse olarak sıkıntım var; beş senelik klavye & mouse setim beni yarı yolda bıraktı. Klavye tuşları algılamakta zorlanıyor ve mouse'un tepki süresi de inanılmaz derecede fazla, bu yüzden değiştirmek istiyorum. Razer, A4 Tech, Thermaltake, Cyborg falan derken kafam iyice karıştı. 250 TL bütçem var. Bana ne önerebilirsiniz? Barış Söke

HD 3470 ekran kartı var cihazda. Bu ekran kartı genelde anakarta gömülüdür ve değişmez. Yapabileceğin en iyi şey sürücüyü en son beta sürüme güncellemek

C: 250 TL bütçen varsa sana bir set almanı önerebilirim. Örneğin, içinde klavye, mouse, mousepad ve USB Dock olan Roccat SDMS Bundle alabilirsin. Fiyatı 280 TL civarında fakat setteki her ürün tamamen oyunculara yönelik, üst seviye bileşenler. Oyuncu ekipmanları konusunda A4 Tech tavsiye etmiyorum pek.

S: Ben yeni bir bilgisayar almak istiyorum. Şu anki bilgisayarım artık yeni nesil oyunları çalıştırmaya izin vermiyor. Aslında ilk aldığımda da izin vermiyordu ama öyle ufak tefek oyunlarla idare ediyordum. Şimdiyse gerçekten yeni bir PC almaya karar verdim. Şu anki sistemim şöyle: 3 GB RAM, Intel Core 2 Duo E7500 2.93 GHz işlemci, NVIDIA GeForce 9500 GT ekran kartı. Yeni toplayacağım sistemse Vatan'dan ve orada düşündüklerim şu parçalar: AMD FX X8 8150 Soket AM3+ 3.6 GHz 16 MB Cache 32nm işlemci, M5A97 R2.0 AMD 970/SB950 AM3+ DDR3 2133MHz (O.C.) USB 3.0 SATA anakart, Corsair 16 GB Vengeance DDR3 1600 MHz CL9 Kit RAM, Thermaltake Element T 700W Midtower ATX siyah kasa, Sapphire HD 7970 O.C. GDRR5 3 GB 384-bit AMD Radeon DirectX 11.1 ekran kartı. Vatan'dan verilen satış sözleşmesinin hepsini yazdım ki sorun çıkmasın, her anlamda bilgin olsun. Şimdi bu PC'de üstün grafik özellikleri olan Crysis 3, FarCry 3, Hitman: Absolution, Battlefield 3 ve ileride çıkacak Battlefield 4 gibi oyunları en üst ayarlarda, kasmadan oynayabilir miyim? Bu PC 2.800 TL civarlarında ve bütçemiz bunu aşamaz. Aynı bütçede değiştir dediğin parçalar var mı? Abi en çok merak ettiğim şeylerden biri de senin ekran kartlarında soldan ikinci rakam kuralın. Şimdi benim bir arkadaşımın bilgisayarı bayağı eski ve ekran kartı X1900 Pro 512 MB. Benim ekran kartım

da söylediğim gibi 9500 GT. Şimdi onun soldan ikinci rakamı "9" ise sizin dediğiniz gibi ekran kartlarının nirnavası mı bu? Benimkinden iyi olması gerekmiyor mu? Ancak kendisi en düşük grafiklere sahip oyunları bile en düşük ayarlarda zor oynuyor. İlk çıkan Crysis'i orta ayarlarda oynayabiliyor mesela. Buradaki tezatlık nedir? Ata Ünlüce

C: Alacağın bilgisayar gayet iyi. Yine de 16 GB RAM çok gereksiz bence, 8 GB fazlasıyla yeterli. Bunun dışında HD 7970 ve bu bileşenler ile bütün oyunları en yüksek ayarlarda rahatlıkla oynayabilirsin.

Soldan ikinci rakam derken 10 sene önce çıkmış, soldan ikinci rakamı "9" olan kartını alın demiyorum tabii ki. Mantık olarak piyasada satılan kartları ima ediyorum. Örneğin, senin kendi ekran kartının soldan ikinci rakamı "5" olmasına rağmen, 9000 serisi bir kart ve 9000 serisi miadını dolduralı altı yıl olacak. Arkadaşının kartı da X1000 serisinin en hızlı kartlarından biriydi ama ne zaman? 2005'te. O zamanlar NVIDIA'da 7000 serisi vardı, yani senin şu an kullandığın serinin iki seri öncesi. Kısacası soldan ikinci rakam kuralı her zaman geçerli fakat güncel kart serilerini de bilmek lazım. NVIDIA'da şu an GTX 600 ve GTX 700 serisi, AMD'de de HD 6000 ve HD 7000 serisi en güncel seriler.

S: Ben bilgisayar toplamak istiyorum. Bütçede hiçbir sorunum yok. Topladığım sistem şöyle: i5 4430 işlemci, ASUS Z87-A anakart, ASUS GTX 650 Ti Boost ekran kartı, G.SKILL Ripjaws CL9 1333 MHz 8 GB RAM, Seagate 3.5 1TB sabit disk, Corsair 400R 80+ 750W Midtower ATX kasa. Topladığım sistem nasıl? Bir de bilgisayarımın özellikleri şöyle: Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, NVIDIA GT 220 ekran kartı. Bunu satsam kaç TL alabilirim? Barış Özben

C: Sistem çok dengesiz olmuş. Mesela güç kaynağı gereksiz derecede fazla ama buna karşın ekran kartı orta sınıf. Bunun dışında diğer bileşenler gayet iyi. Şu an elinde olan sistemi de 400 TL civarında satabilmen gerek.

S: 29 Haziran'da bir sistem topladım: ASUS M5A97 EVO R2.0 anakart, 8 GB RAM, AMD FX 6300 altı çekirdekli 3.5 GHz işlemci, ASUS GeForce GTX 660 Ti DirectCU II ekran kartı, ASUS VS228D 21,5 inç Full HD monitör ve 1 TB sabit disk. Sorun şu ki oyun oynarken ekran dalgalanıyor. Crysis 3, FIFA 12 ve PlanetSide 2 oynarken ekran dalgalanıyor. İnternette gezinirken bu sorun yok. Nedeni ne olabilir? Ayrıca ekranın dalgalanması çok sinir bozuyor. Uğur Kuşçul

C: Bu sorun genelde VGA bağlantı kullanıldığında olur. HDMI veya DVI kullanırsan böyle bir sorun kalmayacaktır. Monitöründe DVI veya HDMI portu yoksa da çok kaliteli bir VGA kablo alman gerek, çift ucunda da mknatıs olan bir kablo.

S: Merhabalar. Geçen yıl bu aylarda Vatan'dan Casper masaüstü bilgisayar almıştım. Özellikleri şöyle: i5 2500 işlemci, Pegatron IPXSB-H61 anakart, HD 6790, 6 GB RAM ve Windows 7 64-bit işletim siste-

mi. Ekran kartım bayağı kötü ve Vatan'a gittiğimde ekran kartını değiştirmem için bana ilk önce kasamı ve anakartımı değiştirmem gerektiğini söylediler, yoksa ekran kartı sığmazmış. Biliyorsun ki Ekim'de Battlefield 4 çıkıyor. Tam bir Battlefield hayranıyım ve oyun çıktığında kasmadan, sorunsuz oynamak istiyorum oyunu. Ortalama 1.200 - 1.500 TL bütçem var. Bana ne önerebilirsin? Kaan Alicioğlu

C: İlk olarak kasamı Carbide 300R ile değiştir, içinde 600W PSU olan model. Sonrasında da HD 7950 alıp Battlefield 4'ü Ultra ayarlarda oynayabilirsin. Bütçen artarsa 128 GB SSD ve Windows 8 almayı da ihmal etme.

S: Toshiba Satellite A300-2D4 model dizüstü bilgisayara sahibim. Bu bilgisayara uygun, Battlefield 4 ve Crysis 3 gibi oyunları çok rahatça oynatabilecek bir ekran kartı var mı? Gerekirse işlemcimi de değiştirebilirim. Şimdiden teşekkürler. Ersan Tunç Çelik

C: HD 3470 ekran kartı var cihazda. Bu ekran kartı genelde anakarta gömülüdür ve değişmez. Yapabileceğin en iyi şey sürücüyü en son beta sürüme güncellemek.

S: League of Legends'i son zamanlara kadar 60 fps ve üzeri seviyede oynuyordum. Son zamanlarda aynı özelliklerde 40 ve 50 arası gidip geliyor. Sürücülerin hepsi güncelken, sorun ne olabilir sizce? Arman Samur

C: Isınmadan olabilir zira yaz aylarına geldik ve bileşenler artık en az 10 derece daha fazla ısınıyor. Tozları temizle ve termal macunu yenile.

S: Eskiye bilgisayarımın ekran kartı takviyesi yapmak istedim. HD 7750 ekran kartı aldım ve de gerçek bir 500W PSU aldım ama ekran kartını takıp açınca PC iki - üç saniye kadar fanları döndürüp reset atıyor, böyle tekrar ediyor ve maalesef açılmıyor. Yeni kart garantiye de gitti geldi, kart sağlam. Ayrıca eski kartımla PC takır takır çalışmakta. Sizce sorun ne olabilir? Anakartım MSI MS-7507. Koray Gündüz

C: İlk PCI Express destekli anakartlarda, PCI Express portunun verdiği voltaj biraz düşüktü. Bu yüzden bu eski anakartlar, çok yeni PCI Express ekran kartlarıyla uyum sorunu yaşıyor. Anakartın bu ilk anakartlardan ve maalesef bu ekran kartını kaldıramıyor. MSI G41M-P33 Combo olarak bu sorunu çözebilirsin.

S: Birkaç ay önce yeni bir bilgisayar topladım kendime. MSI 990FXA-GD65 anakart, AMD FX 8150 işlemci (8350 kalmamıştı ve üzerinde Cooler Master'in 412S soğutucusu var.), MSI 7950 Twin Frozr ekran kartı, 2x4 GB 1600 MHz RAM, Western Digital Caviar Black 1 TB HDD, Cooler Master GX 750W PSU ve Windows 7 64-bit. Hız konusunda bir problemim olmasa da SSD almayı düşünüyorum. "Windows 8 yükle." diyeceksin ama kullandım, pek hoşuma gitmedi. Bunların haricinde bu sistemin sence bir eksiği var mı?

C: RAM seçimi yanlış olmuş sadece. AMD FX mimarili sistemlerde bellek frekansı 1866 MHz olmalıdır. Bunun dışında SSD alacaksan Windows 8 şart zira SSD için en iyi yazılımsal desteği Windows 8 sunuyor. Ayrıca "Windows 8 kullanmak hoşuma gitmedi." demişsin ama sanırım iki dakika kullandın. Ben 10 aydır kullanıyorum ve gelmiş geçmiş en kullanışlı

Windows olduğunu düşünüyorum.

S: Bir oyun PC'si toplayacağım fakat bu konuda çok fazla bilgim yok. Yaptığım bazı araştırmalar sonucu şu bileşenleri seçtim: Intel Core i7 3820, MSI Z87M-G43, Zotac GTX 760, Corsair 8 GB Vengeance DDR3 1600MHz RAM, Western Digital 3.5" 500 GB sabit disk, Corsair 120 GB Force 3 GT, XIGMATEK NRP-VC serisi 500W güç kaynağı ve Cooler Master Hyper 212 EVO işlemci soğutucusu. Eğer yaptığım kötü bir seçim varsa veya bir şeyi unuttuysam düzeltebilir misiniz? Bu sistemde yeni nesil oyunları ultra olmasa da yüksek grafiklerle oynayabilir miyim? Bütçe 2.500

TL ve hesapladığım fiyat da tam olarak bu. Teoman Duruk

C: Sistem gayet iyi fakat bu sistemin tek sorunu, çalışmayacak olması. LGA 2011 soket işlemciyi LGA 1150 anakarta monte etmekte sorun yaşayabilirsin. Sanırım bu noktada torna tezgâhı olan bir tanıdığından yardım alman gerekecek. Onun dışında sistem gayet iyi ve seni en az üç yıl çok rahat idare edecektir.

S: Merhaba. Ben Lenovo marka dizüstü bilgisayarım da Assassin's Creed III oynarken bilgisayar kendini kapıyordu. Yakın zamanda bir fan aldım. Bilgisayarım

kendini kapamıyor fakat kış aylarındaki kalorifer gibi ısınıyor. Nedeni nedir? Ne yapmalıyım? Intel Core i7-2630QM işlemci, 4 GB DDR3 RAM, 750 GB sabit disk, HD 6570M ekran kartı. Efe Ekren
C: Garanti devam ediyorsa cihazı ısınma şikâyetiyle garantiye gönder. Garanti bitmişse arka kapağı aç ve tozları temizle. Aslında termal macunun da yenilenmesi lazım fakat bunu kendi başına yapabilir misin, bilmiyorum. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Sistem Gereksinimleri



Civilization V: Brave New World

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 1.8 GHz / AMD Athlon X2 64 2.0GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 7900 GS



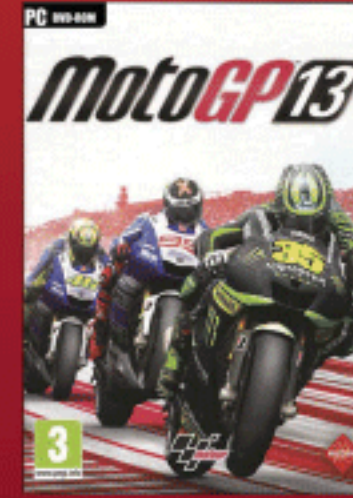
Dota 2

İşletim Sistemi: Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.8 GHz
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 8 MB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2600 / NVIDIA GeForce 8600



DARK

İşletim Sistemi: Windows XP SP2
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 4670 / NVIDIA GeForce 9600 GT



MotoGP 13

İşletim Sistemi: Windows XP SP2 / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel 2.4 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 7 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 3870 / NVIDIA GeForce 7600

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Corsair Carbide 200R 550 watt	Corsair Carbide 200R 550 watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE GA-Z77-D53H	ASUS Z87-Pro
İŞLEMÇİ	AMD Phenom II X4 965	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMÇİ FANI	AMD (Stok Fan)	Thermalright HR-02 Macho	Noctua NH-U145
BELLEK	Corsair CMV46X3M2A1333C9 (2x2GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	NVIDIA GeForce GTX 660	NVIDIA GeForce GTX 770
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Pro 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1050\$ + KDV	1765\$ + KDV



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 yaşatıyor. 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



BioShock Infinite

Oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan ve sağlam atmosferiyle beğeni toplayan BioShock serisi, bu kez bizleri gökyüzünde misafir etti ve çok başarılı bir devam oyunuyla gönülleri fethetti.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



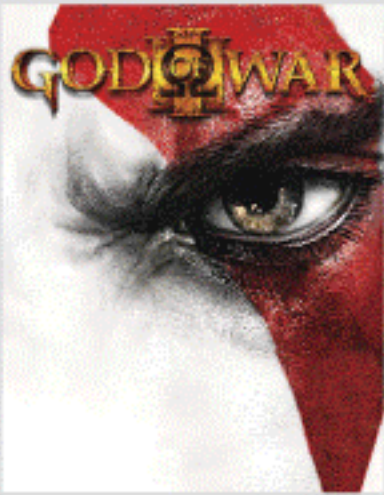
Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



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



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



Ni no Kuni

Dünyası, görselliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkmış en iyi yapımlardan biri.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandal
Çıkış Tarihi 2013

TEMMUZ 2013

Bad Bots	57
Company of Heroes 2	85
Cubetractor	75
Expeditions: Conquistador	78
Fallen Enchantress: Legendary Heroes	80
GRID 2	90
Gunpoint	85
Pro Cycling Manager 2013	70
Rising Storm	84

Skyward Collapse	80
StarDrive	89
The Last of Us	90
The Night of the Rabbit	77
The Swapper	88
Wargame: AirLand Battle	82
Wonderbook: Diggs Nightcrawler	74
HAZİRAN 2013	
Anomaly 2	78

BattleBlock Theater	90
Call of Juarez: Gunslinger	70
Don't Starve	89
Heroes of Might & Magic VI: Shades of Darkness	75
Leviathan: Warships	72
Mars: War Logs	73
Metro: Last Light	84
Monaco: What's Your Is Mine	90
Persona 4 Arena	90
Remember Me	64



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	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tomasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllere götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

Seriye alışlagelen düzenden çıkarıp bambaşka bir yapıya, festival coşkusu taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabiliyordu ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Ana oyun gibi, ek paketi de mükemmel bir senaryo moduyla karşımıza çıktı. Heart of the Swarm, multiplayer modunu da başarıyla geliştirdi.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



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	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



The Last of Us

Uncharted'ın yapımcıları tarafından PS3'e özel olarak hazırlanan oyun, mevcut neslin en iyi oyunlarından biri olarak kayıtlara geçti.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

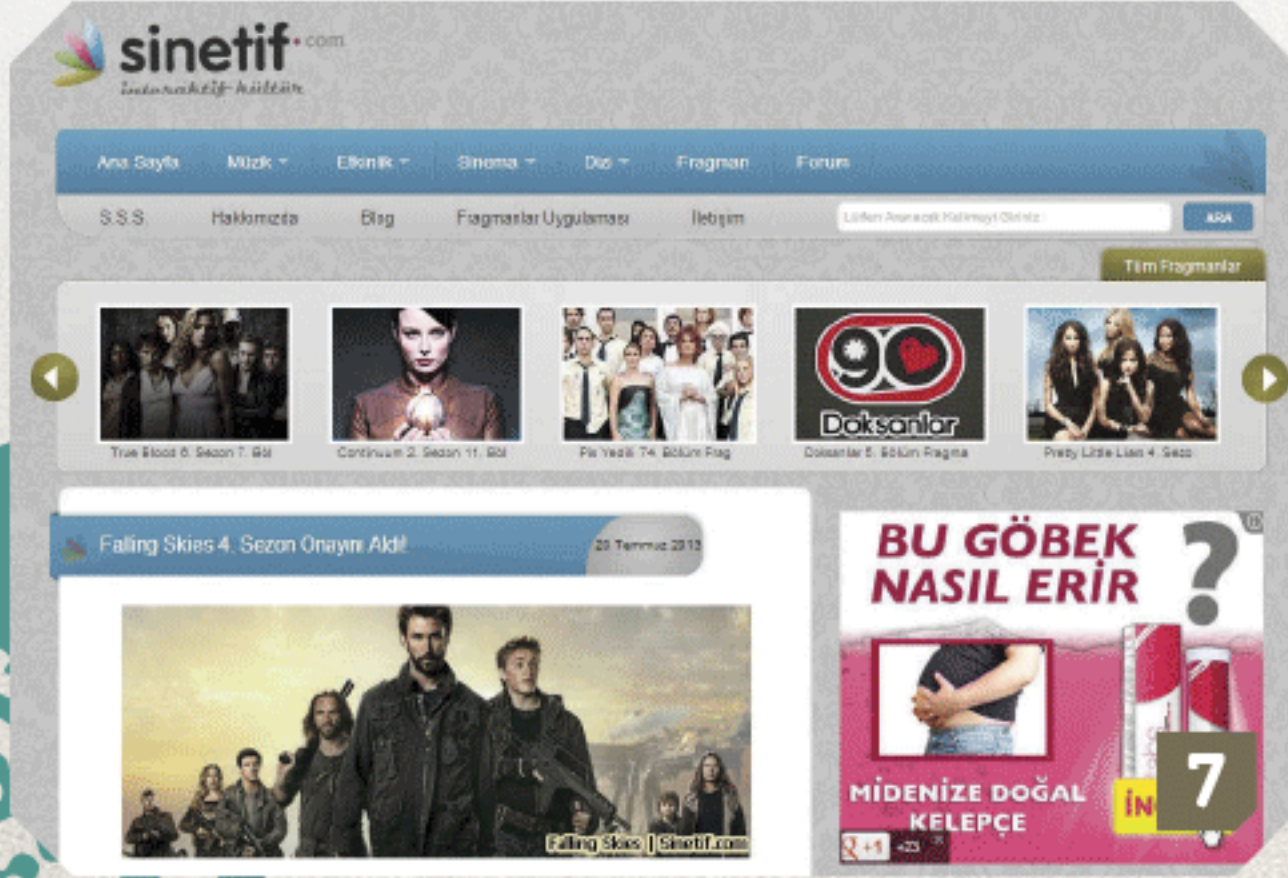
PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Resident Evil: Revelations HD	78
Reus	75
Sanctum 2	83
Soul Sacrifice	73
Star Trek: The Video Game	45
Strike Suit Infinity	71
Surgeon Simulator 2013	75
The Incredible Adventures of Van Helsing	83
Zeno Clash II	65

MAYIS 2013	
Age of Empires II HD	70
Army of Two: The Devil's Cartel	44
Cities in Motion 2	74
Dead Island: Riptide	70
Dead or Alive 5 Plus	86
Defiance	74
Dragon's Dogma: Dark Arisen	75
Far Cry 3: Blood Dragon	84
God Mode	80

Guacamelee!	91
Incredipede	82
Injustice: Gods Among Us	83
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	82
Papo & Yo	78
ShootMania Storm	70
Slender: The Arrival	80
Starseed Pilgrim	87
Terraria	80
The Bridge	70



www.sinetif.com

Fragman, film, etkinlik burada...

İnternette dolaırken rastgele bir şekilde keşfettiğim www.sinetif.com, "İnteraktif Kültür!" sloganıyla kendini tanıtıyor. Site 2008 yılından beri aktif ama içerik açısından dünyanın en çok güncellenen sitesi de değil, hatta bazı bölümleri bayağı uzun süredir güncellenmiyor gibi. Ne var ki Türkçe olarak hizmet vermesi ve güncellenen sinema, dizi ve etkinlik bölümleriyle incelenmeyi hak ediyor. Sitede yerli ve yabancı dizi ve film tanıtımlarının yanında, ilgi çekici filmlerin fragmanları da yer alıyor; hatta bir film hakkında bilgi almak isterseniz, fragmanlar da dâhil olmak üzere her şeye tek bir sayfadan ulaşabiliyor ve bilgi dolup siteden ayrılabiliyorsunuz. Müzik ve bazı etkinlik alt başlıkları konusunda geri kaldığını düşündüğüm www.sinetif.com, aslında çok iyi bir kaynak olabilir lakin tahmin ediyorum ki gönüllülerin yardımıyla hazırlandığı için biraz düzensiz bir güncelleme aralığına sahip. Yine de filmler ve dizilerle ilgili kaynak arıyor ve belki bu siteye yardımcı olmak istiyorsanız, www.sinetif.com adresine bir uğrayın...

Zaman Temsilcisi

Peter Ward

Askerdeyken Dan Simmons'ın Hyperion'ını okumuştum. Sanıyorum ki kitap hala Türkçe'ye çevrilmedi ama çevrilse çok iyi olurdu dediğim kitaplardan biri olmuştur. Bu kitapta teknoloji öyle ilerlemiştir ki boyut kapıları her yerdedir. Evinizde bir kapıyı açıp evrenin bir başka köşesine tek adımda geçebilirsiniz. Zaman Temsilcisi'nde de Zamanda Seyahat şirketi benzer bir teklifle geliyor; istediğiniz zaman dilimine bir bakış



atabiliyorsunuz. 21. Yüzyıl'da, Geoffrey Stamp bir Zaman Temsilcisi olarak seçiliyor ve zamanda yolculuk etmesi gerekiyor. Bu aslında sıradan bir iş gibi gözükse de çok daha büyük bir planın parçası olarak yer alıyor. Zamanda yolculuğu sırasında uzaylılarla da karşılaşılıyor, turistlerle de, korsanlarla da... Sürükleyici bir kitap olmasına rağmen eğer bilimkurguyla aranız iyiyse kitap biraz zayıf gelebilir. Yine de yaz tatilinde farklı bir serüvene çıkmak için kötü bir seçim sayılmaz...

Aztec Çağı

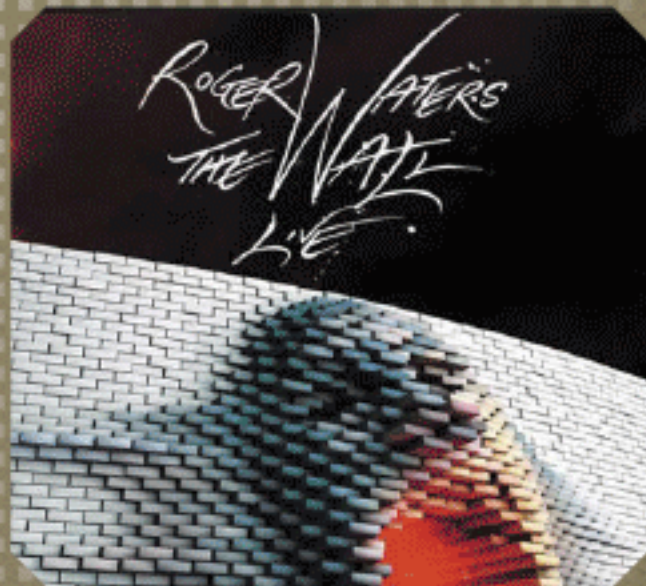
James Lovegrove

Bilimkurgudan açtık bu ayı, devam edelim bari. Aztec Çağı da ölkemizde yeni piyasaya çıkmış bilimkurgu romanlarından bir tanesi. Kitabın yazarının daha birçok eseri bulunuyor ama ben hiçbirini okumamışım, aferin bana. Tarih aslında 25 Kasım 2012 ama dünya, bildiğiniz dünya değil. Aztec İmparatorluğu dünyayı yönetiyor ve Londra da Crisis 3 misali, ormanlarla kaplı bir bölge.



Kahramanımız Conquistador (Yani Fatih.) bir ayaklanma için görevlendiriliyor ama bu sırada Aztec'ler ve onların tanrılarıyla ilgili korkunç gerçeklerle karşılaşılıyor. Great Speaker, yani Büyük Hatip'in ortadan kaldırılması gerektiğini düşünüyor Fatih ama peşine takılan dedektif, Mal Vaughan ona kolay kolay nefes aldirmiyor. Geri sayım başlamışken, heyecan verici bir macera başlıyor ve kitabı hızla okuyorsunuz.

Etkinlikler



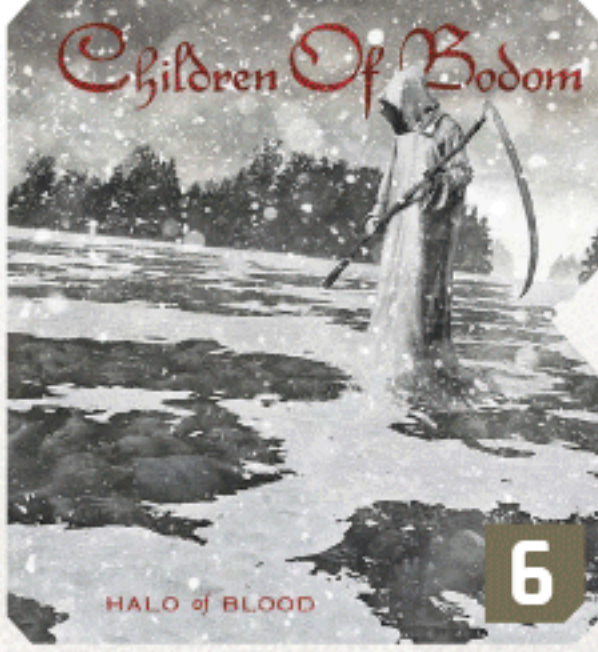
The Wall Live - Roger Waters

4 Ağustos

Pink Floyd'un kurucusu Roger Waters'ın albümleriyle aynı adı taşıyan ve konserde tüm The Wall albümünün muazzam bir şölenle gerçekleştirileceği konser için devasa bir sahne, İTÜ Stadyumu'nda hazırlanıyor. Bu konser kaçmaz!

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Ağustos: Önder Focan Swing A la Turc / Sabancı Müzesi, İstanbul
- 7 Ağustos: The XX / Parkorman, İstanbul
- 15 Ağustos: Sertab Erener / Harbiye Cemil Topuzlu Sahnesi, İstanbul
- 16 Ağustos: Placebo / Parkorman, İstanbul
- 17 Ağustos: Enbe Orkestrası / Vialand AveaPark, İstanbul
- 31 Ağustos: Duman / Armada AVM, Ankara



Children of Bodom Halo of Blood

Children of Bodom'un ilk üç albümü; Something Wild, Hatebreeder ve Follow the Reaper'ı hala dinlerim, öyle diyeyim. Ne var ki bundan sonraki albümlerin hiçbirine tam anlamıyla sempati besleyemedim ve şansımı Halo of Blood ile denemek istedim. İstediysem de olmadı, Halo of Blood beni tatmin etmedi maalesef. Bakacak olursanız Children of Bodom, yine Children of Bodom, tamam ama

nerede o akılda kalan melodiler, o müzikal yapı? Genelde albümü bir kez dinleyince bir şey anlamam ama Halo of Blood'ı kaç kez dinlersem dinleyeyim, farklı bir şeyler bulamadım. Albümde en çok keyif aldığım parça ne hikmetse Roxette cover'ı Sleeping in My Car oldu. Artık ben mi popçu oluyorum, albümde mi bir tuhafılık var, bilemedim. Döndürüp döndürüp dinlemek isteyeceğiniz bir albüm değil de arka planda çalsın diye düşünebileceğiniz Halo of Blood'ı beğenirseniz, neden beğendiğinizi bana bildirin; belki ben de kendime çeki düzen veririm... ■



Angtoria God Has a Plan for Us All

Rust in Peace'i, Countdown to Extinction'ı, Youthanasia'yı, Cryptic Writings'ı ve Risk'ı hala dinlerim, hala severim ama son üç albüm neydi öyle; bir tane şarkıyı bile hatırlamaz mı insan? Megadeth'ten tam umudumu kesiyordum ki Super Collider ile karşıma dikildi. "Umarım bu albüm üzerinde biraz uğraşmıştır, gazlayıp gitmemiştir Dave abimiz..." diyordum ki albüm beni esir aldı. Kingmaker ile açılan albümde bu

parçayı çok tutmamış olsam da Super Collider'da kendimi evimde hissettim. Burn gayet güzel bir şekilde albümü devam ettirdi, Built for War ile coştum, Off the Edge'in girişiyiyle havaya girdim ve Dance in the Rain, Türkiye gündemine gönderme yapıyor muşçasına hazırlanmış yapısıyla favori parçam olmayı başardı. Bir cover ve iki tane bonus parçayla gelen Limited Edition Super Collider, toplamda 13 parçadan oluşuyor ve Megadeth'in yeniden müzik listemizde yer almasını sağlıyor. Bir de konserlerdeki ses problemini çözebilirler... ■



Yapım A.B.D. Süre 116 dk. **Yönetmen** Marc Forster **Senaryo** Matthew Michael Carnahan, Drew Goddard
Oyuncular Brad Pitt, Mireille Enos, Daniella Kertesz

World War Z

Ortadoğu'da bile olay var...

Bence gayet hoş bir afişe sahip olan bu filme elbette ki Brad Pitt için gitmedim, gidene de duymadım. "Zombiler var abi..." dediler, dedim ver, bilet ver! Dilara'yı kaptağım gibi koştum sinemaya, bir baktım Dilara korkuyor! Neden? Çünkü film meğer aksiyon filmi değil, bayağı gerilim filmiymiş...

Filmde ne görüyoruz? Brad Pitt bir virüs yüzünden "28 Gün Sonra" kıvamına gelen dünyada ailesini ve insanlığı kurtarmak için koşuyor. Bir oraya koşuyor, bir buraya koşuyor, apandisitine demir çubuklar giriyor, bu yaradan üç günde

kurtuluyor falan... Ne var ki zombiler güzel olmuş. 28 Gün Sonra'dakiler de güzel hareket ediyordu, I Am Legend'dakiler de (Bir Türkçe, bir İngilizce film adı yazmak.) gayet iyiydi ama buradaki "virüs yemiş insan" animasyonunu bayağı beğendim. İnsanüstü bir hızda koşmaları ve çevrelerini doğru düzgün göremeyip sağa sola umarsızca çarpmaları çok güzel olmuş. Film de genel anlamda tatmin edici aslına bakarsanız. Olaylar eğer Brad Pitt ve ailesi ile sınırlı kalsaydı bence çok sıkıcı olurdu ama dünyanın genelindeki zombi istilası söz konusu edildiği için filmi

heyecanla izliyorsunuz. İsrail'in filmde "Ortadoğu" diye çevrilmesine hiçbir anlam veremedim, orası ayrı fakat İsrail'in konu edildiği kısım gerçekten çok etkileyiciydi. Filmi izledikten sonra filmin aslında bir kitaptan uyarlama olduğunu da keşfettim. Yetmedi, daha önce burada tanıtımını yaptığım The Oatmeal'daki bir karikatürden filmle kitabın hiçbir alakası olmadığı ve kitabın çok daha etkileyici olduğu gerçeğiyle karşılaştım. Şimdi yeni hedefim bu kitap ama film de eğlenceliydi; DVD'si çıktığında izlersiniz. ■



Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Oyun dünyasında "loop" başladı

Çoğunuz için video oyunları, doğduğunuz günden beri hayatınızın bir parçası olan, yaşadığınız, bildiğiniz dünyanın sıradan bir parçası. Ancak sizden bir kuşak daha yaşlı olan bizim nesil için video oyunları, hayatımıza sonradan giren bir kavram.

Oyunların efektif olarak 80'li yıllarda hayatımıza girdiğini, hatta gerçek anlamıyla PC'lerin ve video oyun konsollarının güçlenmesiyle aslında 90'lı yıllarda bugünkü oyunları anımsatan video oyunlarının ortaya çıktığını hatırlarsak, oyun dünyası çok da yeni değil. Dolayısıyla video oyun dünyasında da yerini aldığı bir diğer eğlence sektöründe yaşanan evrimin adımlarını gözlemleyebiliyoruz.

Geçen yüzyılın başında ortaya çıkan ve

ancak 50 yıl sonra güçlenip dünyayı etkisi altına alabilen sinemada yaşananların bir benzerini oyun dünyasında izleyebilirsiniz.

Video oyunları ortaya çıktı. Önce küçük bir azınlığa ulaştı. Bu sırada dünyanın geri kalanı video oyunlarını küçümsedi. Saçma sapan şeyler olduğunu düşündü. Ardından oyun dünyası kendini geliştirdi. Daha renkli, daha eğlenceli, daha gerçekçi oyunlar ortaya çıkmaya başladı. Oyunlara erişimi kolaylaştıran, herkesin oyun oynamasına izin veren konsollar ortaya çıkınca video oyunları tüm dünyaya yayıldı. Her yeni oyun, bir önceki oyundan daha gelişmiş, daha etkileyici olmak için teknolojinin sınırlarını zorladı; hatta aynen sinemada olduğu gibi, video oyunları devletlerin propaganda aleti olarak bile kullanılabilir hale geldi.

Şimdiyse "loop" dönemine girdiğimizi görüyoruz. Yine aynen sinemada olduğu gibi, önceki

kuşakların oynadığı ama eski teknolojilerle yapılmış oyunlar, yeni kuşak gençler için son teknolojilerle yeniden hazırlanıp piyasaya sürülüyor. Sinema dünyasında da bir zamanlar büyük sükses yapan filmler 15, 20, hatta 30 sene sonra son sinema teknolojileriyle yeniden çekilir ya, işte video oyun dünyasında da o döneme girdik. Bu gelişme elbette ki benim gibi eski nesil "amca"ların artık yaşlanmaya başladığının bir ispata olurken, öte yandan güzel de bir gelişme. Çünkü biz çocukken, o zamanın sınırlı teknolojileriyle hazırlanmış harika oyunları bu kez yeni teknolojilerle çok daha etkileyici oyunlar olarak deneme şansını yakalayacağız. X-COM böyle bir deneyimdi. Fallout 3 böyle bir deneyimdi. Jagged Alliance böyle bir deneyimdi. Şimdi Kickstarter'ın yardımıyla başka projeler de gümbür gümbür geliyor. Heyecanla bekliyoruz. ■





Bir Oyun Editörünün Anıları ~~Anıları~~ Teklifi tsentuna@level.com.tr **Tuna Şentuna**



SEBENİMLENİ
SEEVLENİR VİYOMİSİN RUM
DİLARA?



Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

Sezonu sakat geçirdim

Bugüne kadar birçok kez sevdiğim, iş amacıyla değil, keyif almak için oynamak istediğim oyunlara zaman ayıramadığımı dile getirmişimdir. Durumda herhangi bir gelişme yok, halen zaman sıkıntısı çekiyorum ve hal böyle olunca hem paralar çöpe gidiyor, hem de dönem dönem bir hüzün kaplıyor içimi. Bu ay da hüzünlenecek iki oyun buldum kendime: FIFA 13 ve NBA 2K13.

Bildiğiniz üzere spor oyunları, sezonluk içeriğe sahip olarak bir yıl içerisinde tüketilmesi gereken yapımlar olarak piyasaya alıyor. Yani bir BioShock Infinite'i alıp birkaç yıl kenarda tutsanız, o birkaç yıldan sonra oyuna geri dönebilir ve oyunu oynayabilirsiniz. FIFA ve NBA 2K serileri içinse durum çok daha farklı, çok daha zor. Bu serilerin her yıl görsel ve oynanış açısından yeniliklere boğulması bir yana, veritabanı açısından da yenileniyor olması, her bir oyunun ömrünü bir yıl ile kısıtlıyor. Düşünün ki FIFA 13'e yeteri kadar zaman ayıramadınız, aradan aylar geçti, sezon bitti, yeni sezon başlamak üzere, takımların kadroları

yenilendi, yeniden şekillendi. Böyle bir durumda FIFA 13'ün değeri sezon başındaki değeriyle aynı olur mu? Hele ki FIFA 14 çıkmak üzere ya da çıkmış iken... Neyse ki FIFA 13'ü ofiste bol bol oynadık, eğlendik ama oyuna kendim için zaman ayıramadığımdan oyunun içeriğindeki birçok modu yıl boyunca pas geçtim, oynayamadım, harcadım.

Aynı durum NBA 2K13 için de geçerli. Şimdi şöyle bir dönüp bakıyorum oyun kayıtlarıma ve her geçen sezon, seriye daha az vakit ayırabildiğim gerçeğiyle karşılaşıyorum. Son yıllarda birbirinden önemli modlara ve efsanevi basketbolculara ev sahipliği yapan seri, benim içinse yarıda kalmış sezonlar ve ligde henüz ilk sezonunu dahi tamamlayamamış My Player modları anlamına geliyor. Yıllar öncesini hatırlıyorum, o dönem NBA Live'dan NBA 2K'e geçiş dönemindeydim. Oyuna o kadar çok zaman ayırabiliyordum ki oynadığım sezonlar için birer internet sitesi bile hazırlamıştım, istatistiklerimi tek bir sayfada kolayca görebiliyordum, takip edebiliyordum. (Tabii ki bu sayfaları yapmamda sayılara ve istatistiklere

özel ilgi duymamın da payı büyüktü; yoksa nasıl bir deli, oynadığı oyunun istatistikleri için internet sitesi kurar?) Sonuç olarak bu yıl NBA 2K13'e çok az zaman ayırmış olmam, televizyonun başına her geçtiğimde, oyunun kutusunu rafta her gördüğümde üzülmeme sebep oluyor. Adeta sakat geçirdiğim bu yılın sonunda da "Söz, gelecek yıl oyunu sonuna kadar sömüreceğim." diyerek kendimi avutacağım ama bundan bir yıl sonra, bu sayfada yine aynı satırları karalayacağım.

Bu arada aldığım oyunları oynayamamamla ilgili serzenişime yabancı basından da bir örnek geldi. Kotaku'da yer alan haberde, özellikle Steam indirimleri sonucu satın alınan oyunların çoğunun hiçbir zaman oynanamamasından dem vuruldu ve Steam Calculator'ın linki paylaşıldı. Sitenin birkaç gün boyunca çökmesine sebep olan haber sonrası ben de bir hesaplama yapayım dedim ve ortaya şöyle bir sonuç çıktı. Steam'de sahip olduğum oyun sayısı 165, hiç oynanmamış oyun sayısı 95; artık siz düşünün içinde bulunduğum durumu...

■ twitter.com/fisek





Eski, yeni

Hiç tam olarak "anı" yaşadığınızı düşünür müsünüz? Daha doğrusu olduğunuz bir "ana" odaklanırsınız mı? Sizi bilmem ama ben bunu belirli yerlerde yaparım. Çok küçükken, tamamladığım LEGO'larımı odaklanarak zamanın durmasını sağladım. Bir başarıydı nihayetinde ve o an aklıma kazınmalıydı. Pek tabii ki bunu hesaplayarak yapmadım ama bana harika bir anı bıraktı. En çok deniz kenarında yaşarım bu duyguyu, güneş hafiften yükseldiğinde gözlerimi kapatırım ve dinlerim etraftaki sesleri, denizin ruhunu. O anlar benim için unutulmazdır zira öylece kalır. Bir Antalyalı olarak sıkça yapabildiğim bu sakinlik modu, oradan taşındığımdan beri resmen yok olmuş durumda. Fakat öyle zamanlar oluyor ki halen tek bir noktaya hedeflenebiliyor, o anın tadını çıkarmayı başarabiliyorum ve bunu yapmaktan dolayı da inanılmaz mutluyum...

Bu bir iç huzur, iç ses. Onu dinlemekse doğru renkteki hapi almaktan bile çok daha öte bir durum kanaatimce. Sanıyorum ki herkesin hayatında çok net hatırladığı belirli dönemler vardı.

İlkler tabii ki en başta yer alır ama bir de hep mutlu olduğu yerler vardır insanların. Benim için tek bir yer yoktu belki ama yerler vardı. Misal, Antalya'nın Bahçelievler mahallesinde Olimpiyat ve Kompisimli, çoktan sırta kadem basmış yerler mutluluğumuzun kaynağıydı. Keza Barbaros İlköğretim Okulu da... Hayat hikâyeme çok girmek istemem ama hikâyenin özellikle oyunla ilgili kısmı, apayrı anılar zinciri benim için. Şu an burada bu satırları "punto-luyor" olabilmemin en önemli sebepleri.

Ben hayatımı ataricilerde geçirdim, spora harcadığım vakit kadar ataricilerdeydim. Günümüzdeki internet ve PlayStation kafelerden katbekat üstün yerlerdi bunlar. Üç ayda bir şanslıysak yeni oyun gelirdi ve herkes oraya üşüşürdü. Diğer yandan eskiler unutulmazdı, çok sevilen oyunlar daha az ilgi görenlerin yerine geçerdi. İlk olarak Tekken'in gelişini hatırlıyorum. Bizim mahalledeki ataricilerin resmen parası yetmemişti de ta Güllük kısmına giderdik. Malum, yaş küçük, çok da açılmamak lazım, kurt kapar! Mortal Kombat 3 gözük müştü bir ara ama ikinci oyunu hiç görememiştik. Sonra birisi söylemişti, çok alakasız, adını bile duymadı-

ğım bir ataricide varmış diye. Üçüncü oyun piyasada olmasına rağmen, ikincisini deneyim edemedik diye oraya giderdik. The King of Fighters ise hayatımın gülüydü. The King of Fighters '94 ile başlayan macera, atariciler eski gücünü kaybettiğinde en son The King of Fighters '99 ile çıkagelmişti. Zaten hiçbirisi The King of Fighters '97'nin yerini tutamamıştı. Birçok farklı dövüş oyunu vardı ve aynı firmaların oyunları üretildiği zaman, bazı karakterler aynen kullanılırdı. Harika bir hikâye akışı olurdu ki hikâye dediğim de oyunun başında geçen demo ve her karakterle oyunu bitirdikten sonra öğrenilebilen sonlar. E internet yok, nereden öğreneceğiz! Bak, hiç unutmam, bir gün yabancı bir çocuk gelmişti elinde A4 kâğıtla ve içerisinde tüm Ultimate Mortal Kombat 3 bitirme hareketleri vardı. Allah'ım, delirmiştik resmen! Bırak Fatality'yi, Animality, Babality, Friendship ve daha nice son hareketler. Metal Slug'ı bildin mi? İşte ilk oyunu tek jetonla bitirmek için bildiğin antrenman yapardık ve sonunda olmuştu da!

İşin ilginç yanı, hayatımdaki birçok anı çok net hatırlıyorum ve az önce kısmen saydığım anlar da tamamen aklımda. O an orada kim vardı, güneş hangi konumdaydı, insanların kabaca sıfatları, jetonun fiyatı; hepsi oyun sevdamin muazzam anları olarak beynimin bir köşesinde benimle birlikte yaşıyor ve benimle birlikte yok olacak. Beni bu konu hakkında yazmaya en çok iten nokta, günümüzde oyun sektörünün geldiği "online" yapı. Belki ben çok eski kafalılık yapıyorum ama gerçekten merak ediyorum; günümüz oyuncusunun karşıdaki yapıma harcadığı vakit esnasında, bundan yıllar sonra hangi anılar kalacak aklında? İlk "tier" set eşyasının düştüğü an mı? Yoksa tek başına tüm takımını kurtardığı o piksel dolu dakikalar mı? Profesyonel oyunculuğu bir kenara bırakın, büyük bir yüzde dilimdeki oyuncuların evlerinde yeni yapımlara kapılarını açtığını düşünürsek, yıllardır beklediği bir yapıma kavuştuğu andaki mutluluğu, Facebook aracılığıyla arkadaşına yazdığı bilgilerden mi ibaret olacak? Pek tabii ki kavram felsefesi kendi başına göreceli ama işte insan merak ediyor, yeni nesil oyuncuların anıları hangi noktada gerçek olacak diye... Herkesin mutluluğu bir değil ama kendimce bir daha var olmayacak bir dönemi yaşadığımı düşünüyorum. Her ne kadar online sosyalliğin varlığına inancım tam olsa da, bu ortamda fazlasıyla vakit de geçiriyor olsam da dönüp baktığımda mükemmel bir fiziksel zaman dilimini, anılarla dolu geçirmek hep yüzümü güldürüyor. ■ twitter.com/ErtugrulSungu



#2000

Oyun dergiciliđinin geleceđi. Yeniden.

1 Eylöl'de Piyasada!

POPULAR SCIENCE AĞUSTOS SAYISINDA

3B YAZICILARLA ÜRETİLEN ORGANLAR

- ▶ Bu sıvı yemeğin yerini alabilecek mi?
- ▶ Geri dönüşüm ayrımı nasıl çalışıyor?
- ▶ UFO'ların tartışılır gerçekliği.
- ▶ Bilgisayarlarla etkileşimde yeni yollar.
- ▶ Yıldırımların efendisi: Nikola Tesla.
- ▶ Dünyanın manyetik alanında neler oluyor?
- ▶ Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

AĞUSTOS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



68
SAYFA

ONE DIRECTION 'THIS IS US' DERGİSİ

BLUE JEAN

AĞUSTOS 2012 SAYI 8 112568 FİYATI 5,00



BLUE JEAN
ADELE
ZAMAN TÜNELİNDE



BILLIE JOE'NUN GERİ DÖNÜŞÜ MUHTESEM OLDU!
GREEN DAY



BLUE JEAN
BLUE JEAN FESTIVAL
POP, RAP VE R&B YILDIZLARI FESTIVAL'DE!



BLUE JEAN
MUSE
UNUTULMAZ İNCİLERİYLE



BLUE JEAN
PLACEBO
ÖZEL RÖPORTAJ İLE KONSERE GERİ SAYIM



ÖZEL RÖPORTAJ IRON MAIDEN
METAL
AMON AMON



MAKYAJ HAKKINDA 10 TEM'EL BİLGİ
POP
SELENA Gomez
MILEY Cyrus



ÖZEL KOLEKSİYON SAYISI
THIS IS US
ONE DIRECTION
UNUTULMAZ İNCİLERİ

BU AY BLUE JEAN 4 DERGİ

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

AĞUSTOS 2013 SAYI: 50



MARSH OF WAR

LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA İLE SATILMAZ.





**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>



SAKİN BİR YAZ GÜNÜ...

Şaka maka yaz da bitmek üzere. Benim için Ağustos bitti mi, yaz da bitmiş demektir. Eylül'ü her zaman sonbaharın bir üyesi olarak görmüşümdür ve ne kadar sıcak olursa olsun Eylül'ü yazın içine dahil edemeyeceğim.

Bu yaz günlerini nasıl geçiriyorsunuz bilmiyorum ama bu ay yeni bir online oyun peşindeyseniz, onu bu sayfalardan bulmanız biraz zor olacak zira gerçekten "iyi" diyebileceğimiz bir online oyun, bu ay bulabilmiş değiliz. Tanıtımını yaptığımız oyunlar arasında en fazla heyecan vereni Firefall çünkü yapımçı ekip bu oyun için bir hayli emek sarf ediyor. Şu an açık betada bulunan oyuna siz de giriş yapıp oyuna bir göz atın derim. Ardından da biraz havuza, denize girin. Sonra tekrar oyun. Sonra tekrar... Yaşasın tatil!

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

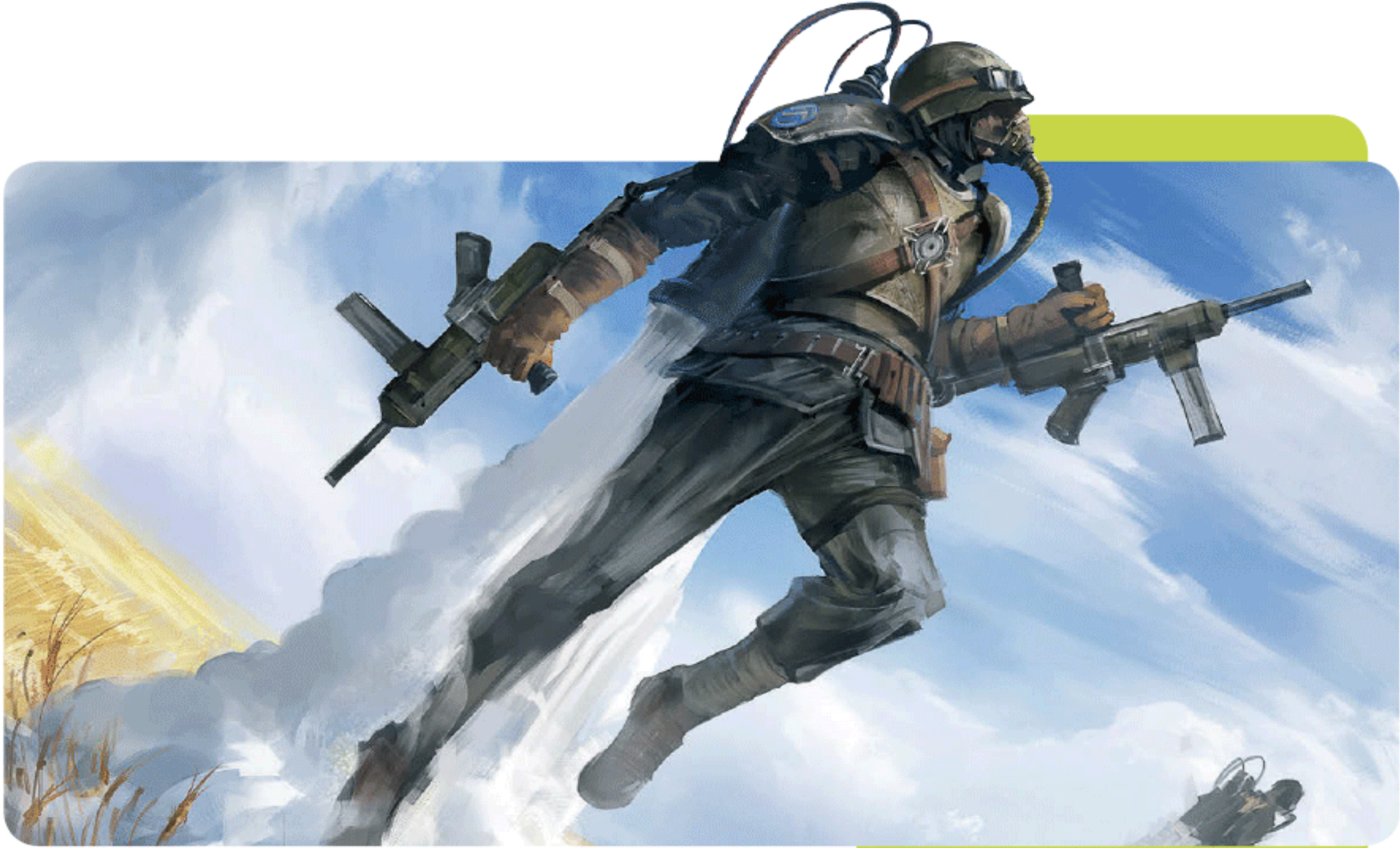
Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz

Enes Özdemir

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



28 March of War ▲



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Firefall

12 Arena of Heroes

14 Gundog

16 War Thunder

DOSYA KONUSU

18 Mobil Online Oyunlar

◀ 16 War Thunder



İNCELEME

- 22 Arcane Saga
- 26 Avatar Star
- 28 March of War
- 30 Elite Forces

REHBER

- 32 March of War

30 Elite Forces



12 Arena of Heroes



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



KARTUGA

Ömrü yetmedi

Sürekli yeni MMO'lardan haber veriyoruz ama bu sefer "olamayan" bir oyunun haberini üzümlere vermek durumunda kaldık. Ticking Bomb Games tarafından uzun süredir üzerinde çalışılmakta olan Kartuga isimli oyun ne yazık ki piyasaya çıkmadan rafa kaldırıldı. Firma tarafından yapılan basın açıklamasında, korsan temalı oyunun büyük potansiyelinin yanı sıra üstük grafik kalitesiyle de büyüleyici olduğu dile getirildi.

Fakat oyunun içerisinde bulunduğu beta test süreci ve özellikle kullanıcı geribildirimleri firmayı ilgili stüdyosunu kapamaya itti. "Kartuga'nın hesapladığımızdan çok daha fazla eksiği olduğu beta test sürecinde ortaya çıktı ve firmamızın gelecek planlarına hiçbir şekilde uymadığını görmüş olduk." şeklinde açıklama yapan Ticking Bomb Games, artık daha çok "cross platform" yapımlar üzerinde yoğunlaşacağını beyan etti.



EVERQUEST

Emin adımlarla devam

Yıllara meydan okuyan MMO'lardan birisi olan Everquest, her zaman olduğu gibi kendisini yine güncelledi. Bu sefer oyun içerisinde yıllarca gırtlak gırtlığa olduğumuz Cazic-Thule'in kendisi olabilmemize imkan tanıyan yeni güncelleme, beraberinde birçok yeniliği de getirdi. En dikkat çeken özellik, Norrath'ta hüküm süren Cazic-Thule'un kaynağının bulunduğu Heart of Fear'in oyuna eklenmesi oldu. Raid ve

görevlere eklenen yeni silahlar ve bu silahlara yapılabilecek upgrade'ler de işin tuzu biberi olarak devreye girdi. Her sınıf için yeni eşyalar ve yeni toplanabilir eşyalar da oyuna eklenen diğer özellikler arasında. Oyunu yıllardır deneyim eden ve artık dişine göre görev bulamayan oyuncularını da unutmayan yapımcı ekip, şu ana kadar üretilen en zor görevler ile karşımıza çıkmış bulunmakta.



NEVERWINTER

İlk eklenti çok yakında

Perfect World Entertainment Inc. ve Cryptic Studios, son zamanların en çok oynanan ücretsiz MMO'su Neverwinter için, ilk eklentinin yolda olduğunu müjdeledi. Başta D&D ve Unutulmuş Diyarlar hayranlarının severek oynadığı yapım, kısa sürede çok sayıda oyuncuya ulaşmayı başardı. Beta sürecinden günümüze kadar ziyadesiyle oyunlarına bağlı kalan yapımcıların, ilk eklenti ile birçok yeniliği oyuna eklemeyi hedefliyor. D&D hayranları tarafından "module" olarak adlandırılan eklenti ile Elf ormanlarında kol gezen Fomorian Devleri ile karşılaşacağız. Yine ücretsiz olarak son kullanıcıya sunulacak

olan eklenti, aynı zamanda Knight of the Feywild Pack ve Feywild Starter Pack gibi iki farklı ücretli kutu ile de satışa sunulacak. 59,99 dolardan satılacak ilk paket içerisinde, sadece bu paketi alanlara özel "Moon Elf" ırkını, "Dawn Unicorn" bineğini, "Sylph" yancısını, 600,000 Astral Diamond ve daha birçok özelliği beraberinde getirecek. 19,99 dolar etiket fiyatına sahip olacak olan ikinci paket ise "Portal Hound" yancısını, "Feywild Hunter's Ring"i ve "Fine Elven Silk Bag" gibi çok daha limitli ama yeterince özel eşyaları kullanıcıya sunacak. Eklentinin çıkış tarihi ise 22 Ağustos olarak açıklandı.



AGE OF WUSHU

Yeni zindan ve niceleri

İyi bir çıkış yapan Age of Wushu, çok vakit kaybetmeden ilk güncellemesini yayınlayacağını bildirdi. 8 Ağustos itibari ile indirime açılacak olan yeni güncelleme, "Yanmen Pass" adı altındaki farklı bir zindan ile görücüye çıkacak. "Legends of Mount Hua" olarak lanse edilen güncelleme özellikle "reputation" ve "revenge" sistemleri ile merak uyandırmayı başardı. Yeterli reputation puanına sahip olan oyuncular, diledikleri taktirde ve puanları ile doğru orantılı olarak belirli NPC'leri kontrolleri

altına alabilecek, maceralarında yanlarında fazladan bir karakter daha taşıyabilecekler. Revenge ise birçok farklı intikam alma modeli altında çalışacak ki ödenen para miktarı ile yapılabilecek intikam senaryoları çeşitlilik kazanacak. Bir diğer yenilik olan "Jianghu Hero" sistemi sayesinde, Jianghu dünyasındaki belirli düşmanları yok etmek sureti ile çok daha farklı hazinelere ulaşabilecek, yok ettiğimiz her dövüş ustasının ardından daha zoru ile karşılaşacağız.



GUILD WARS 2

Politikaya hazır mısınız?

Güncellemeye doymayan yapımlar arasında rahat rahat ilk üçe girebilecek olan Guild Wars 2, 23 Temmuz itibari ile yepyeni bir oyun içi yapıya merhaba dedi... Cutthroat Politics olarak adlandırılan yapı, oyunculara iki farklı aday arasından birisini desteklemeleri ve onu Lion's Arch'daki Captain's Council'in başına getirmelerini istiyor. Seçilmeyi bekleyen karakter arasındaysa savaş kahramanı olan Ellen Kiel ve bir tüccar olan

Evon Gnashblade bulunuyor. Oyuncularsa tarafını tuttıkları aday için, oyunda bulunan "support token"ları ve "coin"leri kullanmak sureti ile seslerini duyurabiliyorlar. 23 Temmuz ile 5 Ağustos arasında gerçekleştirilecek olan seçimler, oyunu çok daha farklı bir yere yönlendirecek. Politik hareketlerin yanındaysa, "Southsun Survival," "Aspect Arena," ve "Candidate Trials" gibi birçok farklı etkinlik de oyuna eklenmiş bulunuyor.



ETERNAL SAGA

Anime severlere müjde

Anime ve Manga tarzı çizimler, özellikle oyun camiasında büyük yere sahiptir. Eğer bu tarz çizimlerden hoşlanıyorsanız, Reality Squared Games'in size harika bir haberi var! Firmanın Eternal Saga adı altındaki yapımı, 12 Temmuz itibari ile Alfa aşamasında kendisini test etmeye başladı. İçerisi tamamen şeytani yaratıklarla kaplı bir dünyada geçen yapım, farklı yetenek kombinasyonları, kendisine özel lonca savaşları ve yanımızda savaşması için büyütebildiğimiz evcil

hayvanlarımız ile merak uyandırıyor. Oyunda an itibari ile artık klasikleşmiş olan Warrior, Hunter ve Mage karakterleri bulunmakta. Eternal Saga kendisini farklı karakter yaratma özellikleri ile ön plana çıkardığı gibi, aynı zamanda farklı kıyafet, gözlük ve de kanat özellikleriyle de yine anime - manga severleri hedeflediğini belli ediyor. Pati izleri ve konuşma balonları gibi ilginç özellikler de oyunun içerisinde yer alan diğer Japon tarzı yapımlar arasında bulunmakta.



DRAGON'S PROPHET

Wintertide geliyor

Sony Online Entertainment, dur durak bilmiyor ve Dragon's Prophet için yeni bir eklenti duyurmuş bulunuyor. 16 Temmuzda beta olarak yayınlanan eklenti, tamamen buzlarla kaplı, yepyeni bir bölgeyi beğenimize sunmuş durumda. Adventure ve Crafting seviyeleri bu eklenti ile 70'e yükselmiş bulunmakta. Dört adet zindanın yanında bir adet de "legendery dungeon" kullanıcıların heyecanına heyecan katmayı başardı. Görevlerden sıkılanlar için 12 adet yeni "public quest" oyuna eklendiği

gibi, arabirimde de bazı değişiklikler yapıldı. Dragon's Prophet severlerin belki de en çok muzdarip oldukları hatalarına büyük miktarı tek seferde yok edildi. 12 görevin içerisinde bulunduğu "Ironfang Fort" bölgesi, aynı zamanda yeni "achievement"lar barındırmakta. Dragon Chamber adı altındaki sistemse, an itibariyle kullanmadığımız Ejderhalarımızı depolamak için kullanıma açıldı. Anlayacağınız bu eklenti ile Dragon's Prophet çok daha "oynanabilir" bir hal aldı.



END OF NATIONS

El değiştirdi

Herhalde uzun süredir adını duyup da bir türlü deneyimleyemediğimiz yapımlardan birisidir End of Nations. Uzun süredir, ha çıktı, ha çıkacak şeklinde beklenen yapıım, geçen zaman içerisinde büyük değişimler yaşadı. İlk olarak firma değiştiren oyun, aynı zamanda tür olarak da farklı bir yol izlemeye karar verdi. Önceleri MMORTS şeklinde tasarlanan End of Nations, artık taktiksel MOBA olarak

yayın hayatına başlayacağı günü bekliyor. Değişim ile birlikte pek tabii oyun içi yapı, grafik opsiyonları, kullanıcı arabirimi ve az sayıda takım oyuncusu mantığı da bulunuyor. Şimdiden birçok ekran görüntüsü yayınlanan yenilenmiş oyun içinse, aynı zamanda Alpha test kayıtları da açılmış bulunuyor. Yapımcı ekibin hedefi ise yaz ayı bitmeden, Alpha ve Beta test aşamalarını tamamlamak.



FIREFALL

BETA
TESTİ

Özgürlük ve eğlencenin buluştuğu oyun...

İlk Borderlands oyununu aylarca bıkmadan, usanmadan oynadım. Çıkan DLC'leri yalayıp yuttum. Post-apokaliptik bir evrende, FPS oyunu olmasına rağmen RPG öğeleriyle bezenmiş bir oyun yapısı sunuyordu. Açık dünya konseptini benimseyerek özgürce dolaşmamızı, savaşmamızı sağlıyor tüm bunlar yetmezmiş gibi sanki bir hack & slash oyunu oynuyormuşum gibi düşmanların üzerinden sayısız eşya araklıyordum. Böyle şahane bir oyundu ilk Borderlands oyunu. (Borderlands 2'ye başlasam uykusuz gecelerin geri döneceğine eminim.) Lakin konumuz oyuna daldığım anda bana Borderlands'i hatırlatan Firefall. Oyunun açık betasına katıldım ve gayet olumlu bir izlenim edindim.

Firefall, Borderlands'in online ortamda

yaşam bulmuş hali diyebilirim. Aynı onun gibi açık dünya konseptini benimseyerek, olabildiğince özgürlükçü bir tutum takınıyor. Fütüristtik bir atmosferde Melding isimli düşmanımız ve onun baş belası ordusuyla savaşıyoruz. Bu oyunda hikâyeyi falan boş verin açıkçası. Zaten harıl harıl takip edilecek bir senaryosu yok çünkü olay oynanıştaki saf eğlence. Firefall sizi özgür bir oyun deneyimi yaşamanıza olanak sağlıyor. Bunun yanında görevleri yapmanız karakter gelişiminiz açısından önemli bir nokta. Karakter gelişimini ise Battleframe adındaki zırhlar ile sağlıyoruz. Aynı zamanda sınıf sistemi de Battleframe'ler aracılığıyla işliyor. Beş farklı Battleframe'mimiz olurda, her oyunun temel sınıfı olan Assault sınıfı olmaz mı? Temel silahı plazma atıcı olan Assault

DAĞITIM Red 5 Studios

YAPIM Red 5 Studios

WEB www.firefallthegame.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil

BİR BAKIŞTA

- Açık dünya konsepti
- Cel-shade grafikler
- Kullanılabilir araçlar



sınıfını bizlere sunan Battleframe, savunma ve saldırı özellikleri dengelenmiş, hızlı ve oyuna başlangıç için en uygun olan zırh. İkinci Battleframe olan, Dreadnaught güçlü bir zırh. Ağır makineli tüfek kullanıyor ve aynı zamanda bu tüfek ile bir zırh oluşturarak güçlü savunmasını daha da güçlendiriyor. Keskin nişancılığına güvenen ise Recon sınıfını seçebilir. En sevdiğim yeteneği ise görünmez olması oldu. Görünmez olurken en son görüldüğümüz yere kendi hologramımızı ve bir bomba bırakıyoruz. Düşman bizim üzerimize geliyor ve havaya uçuyor. Oynaması en zevkli sınıflardan biri Recon; fakat zırhı da bir hayli ince. Çinli filozof Sun Tzu ne demiş: "Savaşta en büyük meziyet, düşmanı onunla dövüşmeden yenmektir." Biotech sınıfını anlatırken seçilebilecek en doğru söylem oyunun internet sitesinde yer alan bu cümle. Bu sınıf, dostlarını iyileştirirken düşmanlarını akıllıca yöntemlerle zehirleyerek, hiç çatışmaya girmeden hasar verebiliyor. Son sınıfımız ise Engineer. Bu Battleframe'i giydiğinizde elinizde güçlü bir silah olmuyor. Düşmanlarınızı indirmek içinse çevreye kurduğunuz güçlü silahları kullanıyorsunuz. Bu arada tüm sınıfların

zırhları jetpack vari iticiler sayesinde belli bir süre uçabiliyor.

Oyunu özgürlükçü kılan etmen sadece açık bir dünyada dolaşmamız değil; şehir merkezine dönerek yukarda tek tek açıklamasını yaptığım zırhlar arasında istediğimiz gibi geçiş yapabiliyor, her sınıfı tecrübe edebiliyoruz. Cel-shade grafikler ile ekranlarımızı şenlendiren Firefall, oyunu bize TPS ve FPS kameraları arasında tek bir tuşla geçiş yapmamızı sağlayarak bir özgürlük daha sunuyor. Tüm bu eğlenceye kullanılabilir araçlar ve PvP savaşları da eklendiğinde tadından yenmez bir eğlence doğuyor

Oyunda bazen, bazı görevler içerisinde ve ses efektlerinde buglarla karşılaştım; ama open betasına yeni başlamış bir oyun için gayet normal karşılıyorum. Bu kadar özenle hazırlanan bir oyunda bu sorunların gelecek güncellemeler sayesinde düzeleceğine eminim. Bunun dışında da başka bir olumsuzlukla karşılaşmadım. Tam sürümünü heyecanla beklediğim Firefall, MMO oyuncularının kesinlikle denmesi gereken bir oyun. Şu anda açık betada olduğundan oyunu hemen deneyim edebilir bu eğlencenin bir parçası olabilirsiniz. - ENES



ARENA OF HEROES

Kahraman sizsiniz!

Arena of Heroes her ne kadar bir MOBA oyunu gibi görünse de aslında daha çok sıra tabanlı bir strateji oyunu ve içinde MOBA tarzı öğeler barındırıyor. Yine iki takım karşılıklı olarak birbirinin kalesini yıkmaya çalışıyor. Bunu yaparken size otomatik olarak ortaya çıkan askerler yardım ediyor. Savaş 4'e 4 yapılıyor ve haritadaki üç şerit de birbirine oldukça yakın. Belki de diğerlerinden en büyük farkı takım arkadaşlarınızın olmaması. Bunun yerine, takımdaki tüm kahramanları siz kontrol ediyorsunuz. Yani savaş sırasında artık şifacıya neden beni iyileştirmedin ya da

menzil dışına çıktın diye kızamayacaksınız!

Aslında gerçekten düşündüğünüzde, sıra tabanlı bir oyun oynamanın tek yolu bu gibi görünüyor. Takım arkadaşlarıyla beraber oynarken, koordinasyon tam bir kabusa dönüşebilir çünkü. Durum böyle olunca, oyunun oynanabilirliği de kolaylaşıyor. Sırayla bir sizin bir karşı tarafın askerlerinden biri hamle yapıyor. Her askerinizin üç hareket yapma hakkı var ve UI sizin ne kadar ilerleyebileceğinizi veya saldırı yapmak için karşı taraftaki hangi düşmana gidebileceğinizi renkli kareler ile gösteriyor.

DAĞITIM Sneaky Games
YAPIM Sneaky Games
WEB www.arenaofheroes.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA
- MOBA tarzı öğeler
- Birçok farklı kahraman



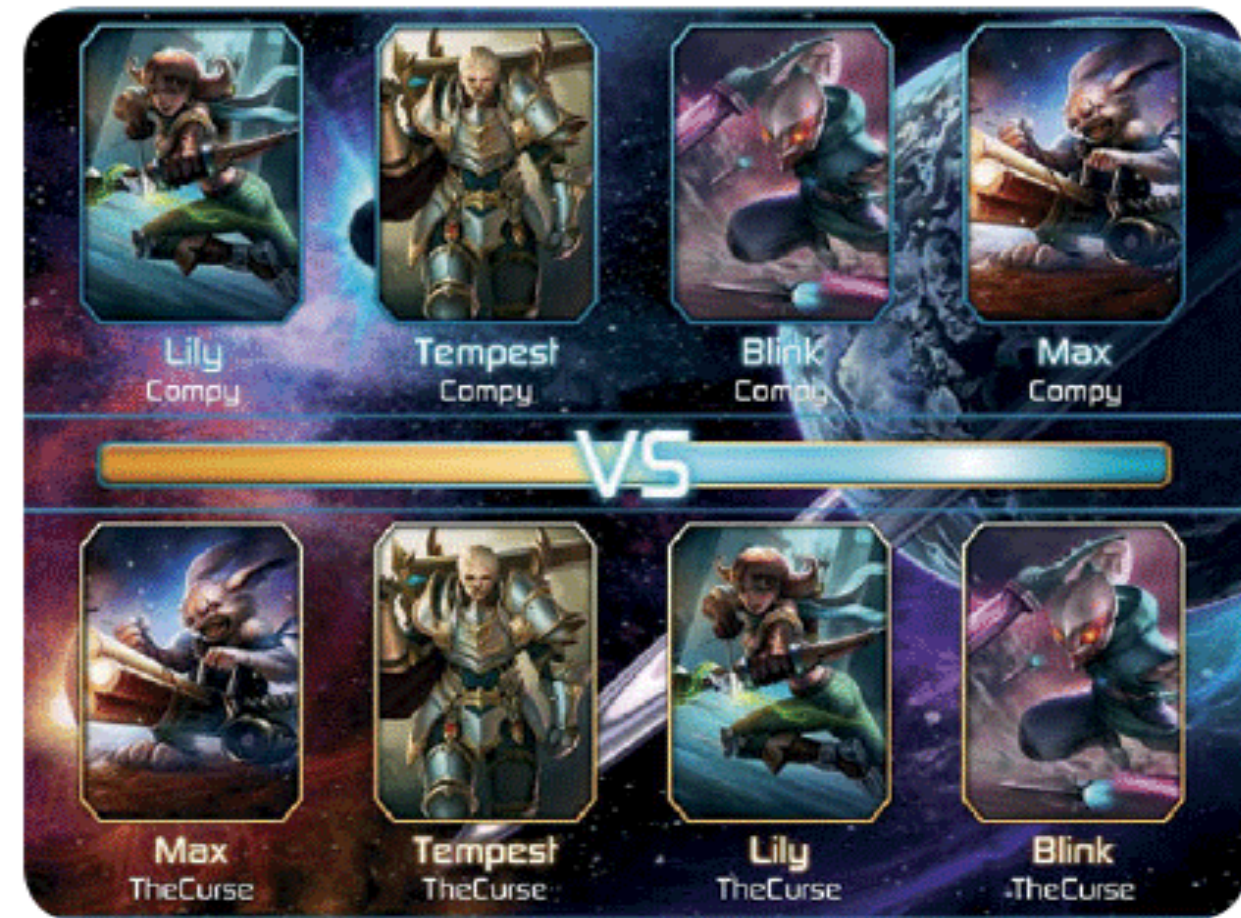
Oyunda on dört kahraman var ve her birinin 3 yeteneği bulunuyor. Siz tecrübe kazandıkça karakterinizin seviyesi artıyor ve her seviye atladığında 1 yetenek puanı kazanıyor. Oyun paranızla yeni kahramanlar da satın alabiliyorsunuz. Standart bir savaşta, size kahramanlarınızı hareket ettirmeniz için 3 dakika veriliyor. Ortalama bir savaş 20-30 dakika sürüyor. Oyundaki ilk turunuza da "deployment turn" deniyor. Haritaya tepeden bakarak kahramanları stratejinize göre yerleştiriyorsunuz. Bir de Asynchronous mod denen eş zamansız bir mod bulunuyor. Bu modda bir turu tamamlamanız için size 2-5 gün veriliyor. Tıpkı zamanın PBeM (play-by-email) oyunları gibi...

Dikkatimi çeken bir nokta Arena of Heroes'daki kahramanların hakkında hiç bilgi olmaması. Yani bu adamlar neden çıkıp burada savaşıyor? Aslında birçok kişinin MOBA tarzı oyunları hikâyesi için oynamadığı çok açık ancak yine de karakterler hakkında ufak bilgiler verilebilirdi.

AoH'da MOBA'nın tüm öğeleri basitleştirilmiş bir biçimde de olsa var. Ancak yerdeki grafik öğelerine göre hareket etmek ve buna göre yetenek kullanmak biraz cansıkıcı. Örneğin, yerde gösterilen mavi alan-

da hareket edip AOE yeteneğinizi yapmak istediğinizde kırmızı renkle karşılaşıyorsunuz ve tabii yeteneği kullanamıyorsunuz.

Oyun oynanışı ile ilgili ufak ipuçları verecek olursam; size verilen ilk 3 dakikalık süreçte ilk hareketlerinizi dikkatlice planlamanızı öneririm. Önce askerlerden bir kaçını öldürüp, diğer bir şeride geçerek kulelerden birini yok etmeye çalışabilirsiniz. Düşmana çok yakın durmayın ki hamle sırası ona geldiğinde kahramanınızı öldürmesin. Eğer karşı taraftan birini öldüremeyeceğinizi düşünüyorsanız da geri çekilebilirsiniz. Biraz sabır, biraz şans işi diyebilirim... - **BURÇİN**





GUNDOG

Vahşi bir köpek olmak...

Gundog, OGPlanet tarafından yayınlanan bir third-person shooter oyunu. Oyunda çizgi roman tarzı karikatürize edilmiş köpekler ile Battlefield Heroes tadında karşılıklı çatışyorsunuz. Üçüncü şahıs nişancı olmanızın yanı sıra çeşitli kartlar da kullanarak oyun içerisinde yetenekler ve özellikler elde ediyorsunuz.

Oyunda, her ne kadar sadece görsel olarak farklı olsalar da iki tür grup bulunuyor. 6 sınıf köpektan 3 tanesini seçip takımınızı oluşturuyor ve savaşa giriyorsunuz. Birçok farklı oyun türü ve harita da mevcut.

Sınıflar ise kısa menzilli saldırı gücüne sahip Machine Gunner, şifa yeteneği olan Medic, hızlı saldırı yapabilen Shot Gunner, uzun menzilli atışta usta olan Sniper, orta menzilli asker Rifleman ve bazuka kullanan Rocket Troop'dan oluşuyor.

Oyun Oynanışı oldukça tipik diyebiliriz. En yaygın modu, belli bir öldürme sayısına ulaşan takımın kazandığı Ölüm Maçı. Diğer modlar ise şöyle: Zaptetme modunda takım harita üzerindeki A,B,C noktalarında yarışıyor. Bu noktaları ele geçiren takım puan kazanıyor ve 500 puan alan takım kazanıyor.

DAĞITIM OGPlanet
YAPIM Innoceed
WEB gundog.ogplanet.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 Sonbahar

BİR BAKIŞTA
- Köpek karakterler
- Hızlı oynanış
- Çizgi film stili grafikler



Yıkım modunda karşı takım harita üzerindeki A ve B noktasını yıkmaya çalışırken diğer takım bu noktaları korumaya çalışıyor ve Çalma modunda yine karşı takım kod çözücüyü çalıp kendi karargâhına götürmeye çalışırken diğer takım ise onu korumaya çalışıyor.

Maç esnasında kullanabileceğiniz üç kart seçerek slotunuza yerleştiriyorsunuz. Her kartın belli bir seviyesi var ve kullanmak için bu seviyeye ulaşmanız gerekiyor. En yüksek seviye ise 11 (black star). Dükkan- dan da ayrıca her sınıfa göre farklı kart paketleri alabiliyorsunuz. Her pakette 3 kart bulunuyor. Üç türde kart var. Belirli bir isme sahip olmayan, alındıktan sonra adlandırılan sıradan kartlar, Mevcut sınıfınızın seviyesi ne olursa olsun kullanabildiğiniz kiralık kartlar ve kendine ait bir ismi olan koleksiyon kartları. Bir birliğin tamamına sahip olduğunuzda ise ödül olarak aldığınız

güçlü bonus koleksiyon kartları bulunuyor.

Oyunun en ilgi çeken tarafı grafikler diyebiliriz. Bir çizgi filme benzeyen grafikler oyun esnasında gözü yormuyor. Oyun içerisinde, bir oyuncunun adı, silah, rütbe, klan ve istatistiklerini gösteren bir skor tablosu var. Tab'a bastığınızda oyuncular ile ilgili bilgilerin yanı sıra takımınızdaki kişilerin yerlerini de gösteren bir harita karşınıza çıkıyor. Bu da oynanışa kolaylık sağlıyor.

Gundog'daki her farklı silah aynı zamanda farklı bir köpeğe de ait. Bu silahları oyun içi paranızla satın alabiliyorsunuz. Yukarıda iki farklı takım olduğundan bahsetmiştim. Aslında oyun içinde bu takımlar "Empire" ve "Union" olarak ayrılıyorlar. Bu takımların her ikisi de görünüş olarak farklı ama aynı silahı kullanan köpeklerden oluşuyor. Köpeklerin istatistikleri de pek farklı değil. Bu yüzden sadece hangi tip köpekle oynamak istediğinize karar vermeniz yeterli... - **BURÇİN**



WAR THUNDER

Göklerdeki mücadeleyi soluksuz yaşayın...

2. Dünya Savaşı'nın hava çatışmalarını konu eden War Thunder son zamanlarda beni tatmin eden nadir oyunlardan biri oldu. War Thunder'ın yapımcısı ve dağıtıcısı olan Gaijin Entertainment açık beta itibariyle başarılı bir işe imza atacak gibi duruyor. War Thunder ilk çıktığında World of Planes ismini taşıyordu. Nedendir bilinmez (Belki de World of Warplanes ile karıştırılmamak için.), daha sonra isminin başına War Thunder'ı ekledi. En sonunda ise World of Planes isminden tamamen sıyrılarak War Thunder ismini tek başına kullanmaya başladı.

War Thunder'a giriş yaptığımızda 2.

Dünya Savaşı'ndaki beş kilit ülkenin yer aldığını görüyoruz. Bu ülkeler Büyük Britanya, Sovyetler Birliği, Amerika Birleşik Devletleri, Almanya ve Japonya. Her ne kadar oyunun başında hangi ülkede yer almak istediğimiz sorulsa da oyun içerisinde ülkeler arası geçiş yapma özgürlüğüne sahibiz. Tabii ki her ülkenin seviye atlama sistemi birbirinden bağımsız işliyor. War Thunder içerisinde, 1927'den 1948'e kadar üretilen 100'den fazla savaş uçağı bulunduruyor. Ben her oyunda yaptığım gibi Japon tarafını seçip atıldım oyuna. Oyunun başlangıcında üç adet savaş uçağına sahip olabiliyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz üzere bu savaş

DAĞITIM Gaijin Entertainment
YAPIM Gaijin Entertainment
WEB www.warthunder.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil

BİR BAKIŞTA

- 100'den fazla savaş uçağı
- Oculus Rift desteğı
- Simülasyon deneyimi



uçakları başlangıç amaçlı verilen zayıf uçaklar. Yeni uçaklar alabiliyorsunuz elbette; ama savaflara girdiğinizde yine en çok üç tanesini kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden savaflara girmeden önce uçak seçiminizi dikkatli yapmanızda yarar var. Her uçağın kendine ait bir ekibi oluyor. Bu ekipleri güçlendirerek savaş uçaklarımızı geliştirebiliyoruz. Ekiplerimizi dört farklı kategori altında geliştirebiliyoruz. Bu kategorilere yakından bakacak olursak; Nişancılık sekmesi altında, ateş gücümüzü ve ateş doğruluğu gibi özellikleri geliştirebiliyoruz. Pilot sekmesi altında ise görüş mesafesi, görüş doğruluğu, denge gibi genel konularda ekibi geliştirerek uçağı daha kullanışlı hale getiriyoruz. Üçüncü olarak Yer Hizmetleri sekmesinden, gerekli anlarda piste indiğimizde, yakıt ikmali, silah yenilemesi, ekibin sağlığının yerine gelmesi gibi kilit noktaları hızlandırarak savaş alanına daha çabuk dönüyoruz. Son olarak ise Nitelik sekmesine baktığımızda ekibimizin uçağımızı daha iyi idare edebilmesini sağlıyoruz.

Oyunun savaş modlarına bakalım

birazda. Hızlı savaş moduyla rakip savaş uçaklarının yanında, rakibin üssünü veya kara kuvvetlerini de yok etmeye çalışıyoruz. Burada 3 adet uçak seçebiliyor ve biri yere çakıldığında diğerine geçiş yapıyoruz. Üç hakkınızı da doldurursanız görev bitmemiş olsa bile o oyun sizin için sona eriyor. Tarihi Savaşlar modunda, 2. Dünya Savaşı'nda yaşanmış gerçek savaş alanlarında savaşıyor ve bu sefer sadece bir savaş uçağı hakkınız oluyor. Gerçekçi Savaşlar modu ise simülasyon severlere hitap ediyor. Bu modda kokpit kamerasından oyunu tecrübe ediyoruz ve her bir işleme ayrı bir tuş atanmış. Uçağı dengede tutmak zor, görüş alanı dar. Uçağı yerden kaldırmak bile ayrı dert. Benim gibi oyuncular için kabusa dönüşen bu mod, simülasyon severler, bir hayli mutlu edecek gibi görünüyor.

Açık betasına adeta kamikaze dalışı yaparak katıldığım War Thunder bir hayli umut vaat ediyor. Oculus Rift desteğini de arkasına alan oyun World of Warplane'in en büyük rakibi diyebilirim. Çıkış tarihi henüz belli değil ama şimdiden tam sürümünü büyük bir heyecanla bekliyorum. - **ENES**



MOBİL ONLINE OYUNLAR

Cep telefonlarımızın artık sadece iletişim aracı olarak kullanıldığı günler çok geride kaldı. Oyun piyasası bu sektöre de dadandı ve kendi sektöründe oldukça gelişti. Renkli telefonlardan önce otobüste, tramvayda, takside ya da yapacak bir şey kalmadığında canımız sıkılmasın diye vakit harcamak için Snake'de, Space Impact'de yeni rekorlar kırmaya uğraşırdık. (Eskiden Nokia kullandığım ne kadar belli.) 90'ların başında başlayıp sonuna doğru iyice popülerleşen bu mobil oyunlar, o dönemlerde bir telefon için inanılmaz eğlence sunan araçlardı. Zaman geçti renkli cep

telefonlarıyla 3D oyunları tattık mobil platformlarda. Android ve IOS teknolojisi geldi. Böylece Online oyun piyasası bile el attı mobil oyun sektörüne. Eskiden tek başımıza dandik uzay gemimizle tipsiz, ne üdüğü belirsiz bir bossa ateş etme mahiyetinde ufacık pikseller yollardık. Şimdi ise loncamızdaki yoldaşlarımızı toplayarak zindanlarda o yaratık senin, bu yaratık benim derken gerçek bir MMO deneyimi yaşayabiliyoruz. Konumuz bu MMO oyunları olduğundan, piyasadaki birkaç oyun hakkında topladığım bilgileri paylaşma vakti geldi sanırım.



Order & Chaos Online

Order Chaos Online Wow'a benzer bir oyun yapısı ve grafikler sunuyor. Hem Android hem de iOS için oynanabilir durumda olan oyunun senaryosunu ise oynadıkça öğreniyorsunuz. Temel amacımız basit. Order ve Chaos adındaki iki düşman fraksiyonda birini seçerek, diğeriyle olan mücadeleye destek vermek. Piyasada en çok tutulan mobil MMO oyunlardan biri kendisi. Oyunda beş farklı ırk bulunuyor. Order tarafında İnsan ve Elf ırkı yer alırken, Chaos tarafını Orklar ve Ölümsüzler oluşturuyor. Oyundaki tek tarafsız ırk ise Mendel. (Gnome ırkına benziyor bu da.) İrkinizi belirleyip karakter yaratma ekranına geldiğinizde ise Warrior, Monk, Ranger ve Mage sınıflarından birini seçerek maceranızı başlıyorsunuz. Bir mobil oyuna göre oldukça geniş bir içerik sunan Order & Chaos Online'i oynayabilmeniz için ise 6.99\$'ı gözden

çıkarmalısınız. Order & Chaos Online kesinlikle mobil online oyun piyasasındaki en iyi oyunlardan biri.

Arcane Legends

Mobil Online Oyun sektöründe başarılı bulduğum diğeri bir oyun Arcane Legends oldu. Hatırlarsanız geçtiğimiz aylarda Ayça, bu oyunun incelemesini yapmıştı. Bu oyunun bedava olduğunu belirtiyim öncelikle; ancak tabii ki oyun içerisinde ücretli olan bir takım eşyalar ve özellikler de mevcut. Oyunda Warrior, Sorcerer ve Rogue olmak üzere üç farklı sınıf bulunuyor. Tahmine edebileceğiniz gibi Warrior yakın dövüşte, Rogue menzilli saldırılarda, Sorcerer ise büyü hasarında uzman. PvP ve PvE dengesi iyi oturtulmuş oyun oldukça geniş bir haritaya sahip. Oyun sevimli grafiklerle beraber görsellik, tatmin edici düzeye çıkıyor. Aldığınız bazı görevleri



tek başınıza yapmanız mümkünken takım görevleri sayesinde arkadaşlarınızla beraber bu macerayı sürdürebilirsiniz. Başarı sistemi sayesinde unvanlar kazanabileceğiniz bu oyun hem Android hem de iOS için oynanabilir durumda.

Pocket Legends

Sevimli çizgi filmlerden fırlamışçasına grafiklere sahip pek çok mobil MMO oyunu var piyasada. Ama Pocket Legends, diğerlerinden sıyrılarak daha fazla üne kavuştu. Pocket Legends'da yine karakterimizi geliştirmeye odaklı bir oynanış sistemi mevcut. Archer, Enchantress veya Warrior sınıflarından birini seçerek oyuna dalıyoruz. Sınıf seçimi aynı zamanda ırk seçimi anlamına da geliyor zira Archer'ı seçersek gözleri oldukça keskin bir kuş, Enchantress'i seçersek büyüde uzaman bir Elf, Warrior'u seçersek ise fiziksel gücü yüksek ir ayı oluyoruz. Mobil platformlar için oldukça kaliteli bir oyun çıkarmış yapımcılar ve bunun ödülünü oyunun popülerleşmesi

sayesinde alıyorlar. Pocket Legends'ın ücretsiz olduğunu unutmadan ekleyeyim.

Vandetta Online

Bilim kurgu tutkunlarının oynamaktan büyük zevk alacağı Vandetta Online var sırada. Oyunun temel olarak bir space-shooter oyunu olduğunu söylemek yanlış olmaz. Buna ek olarak, Star Conflict'e benzeyen oyunda RPG öğeleri de bulunmakta. Gemi gelişimi ve uzay savaşları deneyimi tatmak isteyenler için küçük bir meblağ karşılığında, herhangi bir işletim sistemine sahip olan bir cihaz üzerinden oynayabilirsiniz. Oyunun bedava deneme sürümünün olduğunu ve oyunu satın alırsanız 1 aylık oynama süresi verileceğini de belirteyim. Bilim kurgu evreni ve space-shooter oyunları tutkunuyusanız Vandette Online'dan zevk alacağınıza eminim.

Skies of Glory

Göklerde uçtuğumuz diğer bir oyun Skies



of Glory. Ama bu sefer atmosfer sınırlarının içerisinde ve II. Dünya Savaşı'nda mücadele vereceğiz. Oyundaki amaç ülkenize yararlı bir pilot olarak üssünüzü düşman saldırılarından korumak olacak. Bu sırada istediğiniz uçağı seçebilir ve pilot görünümünüzü de özelleştirebilirsiniz. World of Warplanes ve War Thunder gibi oyunlardan hoşlandığınız bu oyunda da bir hayli eğlenceli vakit geçireceğinize eminim. Nihayetinde...

Mobil online oyun teknolojisi geliyor ve büyüyor. Etrafımdan gözlemlediğim kadarıyla mobil online oyunları tercih edenler genellikle casual olarak tabir edilen oyuncu tiplerinden oluşuyor. Zaten hardcore oyuncuların güzelim sistemlerini bırakıp bu platforma geleceklerini beklemiyorum. Evde bilgisayar başında olmadığımız zamanlar direk olarak mobil oyunlara dalmamız ne kadar doğru; bunu belki de başka bir dosya konusunda detaylıca inceleyebiliriz. Ama bu oyunlar her halükarda yapacak bir şey

olmadığı zamanlar imdadımıza yetişiyor ve bizlere eğlence sunarak can sıkıntımızı geçiriyor. Teknoloji çığ gibi ilerledikçe bu piyasanın da gittikçe büyüyeceğine eminim. Kim bilir, belki de ileride telefonumun üzerinde yansıyan küçük hologramlardan oyunu izleyerek, partimizle zindan boss'larına dalarız. - ENES





DAĞITIM netmarble YAPIM netmarble WEB as.netmarble.com

ARCANE SAGA

Dejavu!

Sıkı bir MMORPG oyuncusuysanız Prius Online dediğimde aklınızda bir şeyler canlanacaktır. Oyun geçtiğimiz sene Avrupa sunucularını kapatmıştı. Oyunun yapımcıları yine de yılmadı ve Prius Online'daki eksikleri olabildiğince giderip, oyun yapısını geliştirmeye koyuldu. Böylece kısa bir beta süreci sonunda Arcane Saga bizlerle buluştu. Eski Prius oyuncularına müjdeyi vereyim hemen: Oyun Prius Online'ın devamı niteliğinde ve temel oyun yapısı aynı diyebilirim. Peki ilk denemede başarısız olan yapımcılar, Arcane Saga'da dikiş tutturabilmişler mi, gelin yakından bakalım.

Arcane Saga fantastik bir dünyayı

bizlerle buluşturmayı amaçlamış. Oyuna girdikten sonra ırkımızı ve sınıfımızı aynı pencere üzerinden seçiyoruz. Oyunda dört farklı ırk mevcut. Bu ırklar; Lon, Ayin, Hume ve Beriah. Seçeceğimiz ırk ile sınıfınızı da belirliyorsunuz. Lon ırkının erkekleri Warrior olup tank veya DPS rolü üstlenebilirken dişileri ise Huntress olarak ister healer, isterse menzilli saldırılar yapabilen Ranged olarak düşmanlarına hasar veriyor. Hume ırkının erkeği Elementalist, dişileri ise tek veya çift silah taşıyabilen Gunslinger olabiliyor. Ayin ırkının erkekleri DPS veya Tank rolünden birini seçerek Blade sınıfında uzmanlaşabiliyorlar. Dişi kesimi seçecekler ise Templer sınıfında



uzmanlaşabiliyor. Geldik son ırkımız Beriah'a. Beriah ırkından sadece dişileri seçebiliyoruz ve Minstrel sınıfıyla healer veya büyü hasarında uzmanlaşabiliyoruz. Oyunda ırk ve sınıf çeşidi yeterli düzeyde; fakat karakter özelleştirme ekranı aynı çeşitliliği bize sunmuyor. Kendi karakterimizin ırkını, sınıfını ve görünümünü ayarladıktan sonra ise oyun boyunca bize eşlik edecek olan Anima'mızın görünümünü özelleştiriyoruz. Şimdi soracaksınız belki de, "Nedir bu Anima?" Anima'lar oyunda pet görevi gören oyunun 10.-13. Seviyeleri arasında yanımıza katılan ve oyun boyunca bize yardımcı olan ufak, şirin kızlardan başkası değil. Bu kızların görünümünü, yukarda dediğim gibi kendimiz özelleştiriyoruz. Anima'mızın saçını ve yüz yapısını ayarladıktan sonra oyuna başlıyoruz.

Arcane Saga belki de piyasadaki en kolay seviye atlama sistemine sahip oyunlardan biri. Daha oyunun beşinci dakikasında 10. seviyeye ulaşabiliyorsunuz. Yine kısa bir zaman diliminde görevler sayesinde 25. Seviyeye ulaşarak

zindanlara adım atabiliyoruz. Oyunda, oldukça fazla sayıda ve basit görevler mevcut. 20. Seviyeye kadar aldığını her görev size seviye atlatıyor. Oyun içerisindeki achievement sistemi sayesinde görevlerden gelen hediyelerin yanı sıra ekstra eşyalar kazanıyoruz. Bu eşyaları almadan geçmeyin zira her biri işe yarar şeyler. Zırhlardan, silahlara, iksirlere kadar pek çok hediye sahibiniz olacaktır. Görevler her ne kadar çok sayıda olsa da görev çeşitliliği yok maalesef. Oyunda sürekli olarak benzer görevleri yaptığımız için, oyuna, bir süre sonra monoton bir hava hakim olmaya başlıyor. Bu monoton havadan sıkıldığımız zaman ise zindanlar imdadımıza yetişiyor. Haritanın çeşitli yerlerine dağılmış pek çok zindan bulunuyor. Bu zindanlara girebilmek için ise en az iki kişi bir olup bir olup bir parti kurmamız gerekiyor. Zindanlara girdiğinizde, zindan haritasının gösterdiği doğrultuda ilerliyor ve önünüze gelen her yaratığı öldürüyorsunuz. Her zindanda farklı sayıda boss bulunuyor ve final boss'unu kestikten sonra zindan



görevlisi gelerek size rastgele bir hediye sunuyor. Aynı zamanda zindanların başlangıç noktasındaki NPC'lerden alacağınız görevle zindanların temel amacını ortaya çıkarıyor. Zindanlardan kazanacağınız tecrübe puanlarının büyük çoğunluğunu bu görevler sırasında elde ediyorsunuz. Zindan canavarlarını kesmeniz tecrübe puanın çok, fazla eşya toplamanıza yarıyor. Gerek bir zindan tamamlamak gerekse zindanı tamamlarken yapılan parti sohbetleri bir süre eğlenip zaman geçirmenize yardımcı olabilir.

Oyunun yetenek sistemi ise kombolar üzerine kurulmuş. Her seviye başında kazandığınız yetenek puanlarıyla hem kendi yeteneklerinizi hem de sahip olduğunuz Anima'nın yeteneklerini geliştirebilirsiniz. Yetenekler sürekli kendini geliştiren bir sisteme sahip. Yetenek penceresinin altında, 4 sütun ve 2 satırdan oluşan yetenek kombolarını ayarlayacağınız bir kısım bulunuyor. Üst satıra aktif yeteneklerimizi, alt satıra ise bu yetenekleri güçlendiren bir takım pasif yetenekleri

yerleştiriyoruz. Bu pasif yeteneklerin daha iyilerini oyunun ilerleyen bölümlerinde satın alabiliyoruz. En fazla tecrübe ettiğim iki sınıf Gunslinger ve Blade oldu. Gunslinger ile çift silah, Blade ile çift kılıç taşıdım ve DPS rolü üstlendim. İki sınıf içinde yetenekleri düzgün sıraladığınız takdirde göze hoş gelen kombolar oluşturabilirsiniz. Oyundaki yetenek sistemine hakim olmanız gerek PvE gerekse PvP savaşlarında bir hayli yardımcı olacaktır. Oyun içerisinde gerek düellolar ile gerek PK sistemi ile gerekse kale kuşatmalarıyla PvP deneyimi yaşayabiliyoruz.





Oyundaki crafting sistemi ve meslek sisteminin birleştirilmiş olduğunu göreceksiniz. Belli malzemeler aracılığıyla Cooking yeteneğini kullanarak yiyecek, Gear yeteneğini kullanarak silah ve zırh, Alchemy yeteneğiyle iksirler ve parşömenler ve son olarak Sphere yeteneğiyle küreler üretebiliyorsunuz. Bu eşyaları oluşturabilmek için gerekli malzemeleri ise haritada kestiğiniz yaratıklardan düşürebilirsiniz. Oyunda pek çok bineğin bulunduğunu da ekleyelim unutmadan. Oyunun başından itibaren iki adet bineğe sahip oluyorsunuz. Bunlardan hızlı olanı sizinle sadece belli bir süre kalırken (Bineği kaybetmek istemiyorsanız Item Mall aracılığıyla satın alabilirsiniz) diğeri sizinle kalmaya devam ediyor.

Sadede gelemim. Oyunu nasıl buldum? Gerçeği söyleyecek olursam oyunun beni hiç tatmin etmediğini belirteyim. Nedeni ise oyuna attığım başlıkta saklı zaten. Arcane Saga birbirine benzeyen onlarca MMORPG'den biri sadece. Daha önce buna benzer pek çok MMO oyununa adım atmam bende bir dejavu hissi uyandırdı. Oyundan farklılık beklemek büyük bir yanılgı içersine girmenize neden olabilir.

Anima sistemini belki daha fazla detaylandırsalardı daha farklı düşünebilirdim demek isterdim; fakat bunun da oyunu kurtaracağını düşünmüyorum. Eskimiş grafikler, yer yer kafa ütöleyen müzikler, özensiz ses efektleri ve insanı bağlayamayan bir atmosfer... Arcane Saga'yı bilgisayarıma kurarken büyük umutlar içine girmedim; ama bu kadar sıradan bir oyun beklemiyordum açıkçası. Oyunda belki ilerleyen bölümlerinde farklı heyecanlar bulurum umuduyla uzun süre oynadığımı da hatırlatayım. Hala birbirine benzeyen oyunları usanmadan, sıkılmadan oynayan bir MMORPG oyuncusuysanız göz atabilirsiniz. Kim bilir, belki de benim bulamadığım bir farklılık görürsünüz ve oyundan keyif alırsınız. - ENES

ARCANE SAGA

Artılar

PvP içeren kale kuşatmaları, kombo sistemi

Eksiler

Sıradan, tatsız, tutsuz atmosfer, yetersiz görsellik, müzik ve ses efektleri

6/10



DAĞITIM Pearl Digital Software YAPIM Pearl Digital Software WEB as.cherrycredits.com

AVATAR STAR

Savaş hiç bu kadar sevimli olmamıştı

Şu dönemde hiç şüphesiz en çok, takım halinde belirli bir bölgede karşılaşmaların yapıldığı online yapımlar yer alıyor. Bu oyunların her birinde market bulunuyordu ve bu markette karşılaşmalar sırasında kazandığımız puanlar ile çeşitli güçlendirmeler ve silahlara sahip olabiliyorduk. Her şey

bunlardan ibaretti. Açıkçası çok klişeleşmiş bir hal almıştı bu oyunlar. Avatar Star çok da fazla bu standartları aşmış değil fakat bazı farklılıklar içeriyor. Öncelikle oyunu diğer oyunlardan ayıran konu, grafiklerinin çok basit ve şirin gözükmesi. Cherry Graphics denilen bu grafikler gerçek anlamda eğlenceli gözüküyor. Kaliteli grafik sunan diğer oyunlara rağmen unutmayın ki her şey tabii ki görüntü kalitesinden ibaret değil. Bunu, Cherry grafikler sayesinde anlıyoruz ve oyun daha da ilgi çekici bir hal alıyor. Kontroller ise gayet basit.

Oyunda Guardian, Gunner ve Assassin olmak üzere üç farklı sınıf bulunuyor. Guardian birincil ve ikincil silahlar olarak otomatik bir silah ve pompalı bir tüfek kullanıyor. Ek olarak da bir adet ok ve yayı mevcut. Ayrıca her sınıfın özel bir yeteneği





var. Bu sınıfın özelliği ise iyileştirme özelliği olması. Daha çok survival olarak seçilen bir sınıf. Gunner, adından da belli olduğu gibi silahlar ile biraz daha samimi. Hareket etme hızı biraz düşük kalıyor ama oldukça dayanıklı bir sınıf. Özel yeteneği ise kendine koruyucu bir kalkan oluşturması. Son olarak Assassin sınıfı yer alıyor. Bu sınıf hasar puanı en fazla olan sınıf. Tabii ona göre de dayanıklılığı fazla değil. Elinde bir adet tetikçi tüfeği tutuyor. İkincil olarak ise küçük bir tabanca taşıyor. Özel yeteneği de bir süreliğine görünmez olabilmesi. Zaten oyuna başladığınızda bizleri, seçtiğimiz sınıfı tanımamız adına çok kısa bir tutorial kısmı karşılıyor.

Oyunun içeriğinden bahsedecek olursak, üç farklı türde oyun modu bulunuyor. Bunlardan Team Death Match, takımlardan birinin ilk 100 öldürmeye ulaşmasıyla son buluyor. Bir diğeri, King of the Hill, kale işgal ettiğimiz bir mod. Son olarak da Domination modunda bayrak kapma stilinde bir sistem mevcut. Oyun içerisinde yaptığımız karşılaşmalar sırasında yerine getirebileceğimiz görevler bulunuyor ve bu görevlerin sonunda bizi altın, yeni silahlar ya da ek

tecrübe puanları gibi ödüller bekliyor. Ödüller sayesinde ve maçlar sırasında kazandığımız altınları markette kullanabiliyoruz ve bu sayede daha güçlü ekipmanlara sahip olabiliyoruz. Bu durum da bizi savaş alanında daha etkili bir güç haline getiriyor. Ayrıca oyunda açık arttırma evi de bulunuyor. Bu açık arttırma evinde çeşitli güçlendirme taşları ve ekipmanlara ulaşabilirsiniz.

Sonuç olarak renkli, basit ve anlaşılır bir arayüze sahip olan Avatar Star, kendi tipindeki oyunlara göre çok daha basit bir yapıya ve görselliğe sahip olmasına rağmen, bir tık önde olduğunu göstermiş durumda. Ücretsiz olarak oyunculara sunulan bu oyunu denemeniz için çok sebep var. - **ABDULLAH**

AVATAR STAR

Artılar

Eğlenceli grafikler ve kolay kontroller

Eksiler

Herkese hitap etmeyebilir

7/10



DAĞITIM ISOTX YAPIM ISOTX WEB marchofwar.isotx.com

MARCH OF WAR

Stratejini belirle, tankları yolla!

Tarih boyunca komşu ülkelerin haricinde kıtalar arası savaşlar bile meydana gelmiştir. Şu an günümüzde bile bunun örneklerini çok yakınımızda bile görmemiz mümkün. March of War ise, takvimlerin 1940 tarihini gösterdiği dönemde geçiyor. Üç boyutlu olarak hazırlanmış sıra tabanlı strateji oyunu olan March of War, bir Steam hesabı aldıktan sonra, tekrar Steam üzerinden indirilebiliyor. Özellikle yapımda bir hayli detay sunulmuş durumda.

Oyun çok çeşitli sayıda askeri birim ve harita barındırıyor. Oyuna ilk başladığınızda karşınıza United Republic, European Alliance, Latin Junta, African Warlords, Shogun Empire ve Soviet Union olmak üzere altı

adet birlik çıkıyor. Bu altı ittifak tüm Dünya haritasını kaplamış vaziyette. İsteğinize bağlı olarak bir taraf seçerek savaşın sıcak yüzüne merhaba diyorsunuz. Tarafınızı seçtikten sonra küçük bir avatar oluşturma ekranı çıkıyor karşımıza. Bu bölümden zevkinize uygun bir karakter oluşturuyor ve devam ederek oyuna dahil oluyorsunuz. Açıkçası tutorial kısmını atlamamanızı öneririm, zira oyun çok fazla basit değil. Bu yüzden oyun içi arayüz ve kontrolleri bu tutorial yardımı ile öğrenmenizde fayda var. Kısaca bahsedecek olursak ana amaç, savaş yapılan bölgede bulunan tüm kontrol noktalarını ele geçirmek. Her bir kontrol noktası ele geçirdiğinizde, o noktada askeri bir birim



üretebiliyorsunuz. Ne kadar fazla kontrol noktası ele geçirirseniz, o kadar asker üretme hakkınız doğuyor. Kulağa ne kadar basit gelse de, yapay zeka zorluğunu kolay olarak ayarlasanız bile çok kolay olduğunu söyleyemem ki, ilk bir kaç denememde yenilgiye uğradım. Tabii bu sizi korkutmasın, çünkü sistemi kolay bir şekilde kavriyorsunuz. Oyun sıra tabanlı olduğu için, geriye sadece akıllıca bir plan koordinasyonu yapmak kalıyor. Oyunun grafikleri sınıfına göre gayet hoş gözüküyor. Savaş sırasında kullanılan askeri araçların görselleri göz doldurucu gerçekten. Ayrıca o araçların patlama efektleri de tatmin eder nitelikte. Haritalara gelecek olursak, seçtiğiniz ittifaka göre farklı haritalarda savaşıyorsunuz ve bu haritaların çevre modelleri, atmosferin durumunu az da olsa hissettiriyor. Fakat oyun dinamiklerinde eksikler ne yazık ki var. Savaş sırasında bile bir yavanlık sezebilirsiniz ki, bu sizi bir süre sonra oyundan soğutabilir fakat bu açık müzik ve seslendirmeler sayesinde biraz

göz ardı edilebilir. Atmosferi yansıtan hoş arka fon müzikleri kullanılmış. Savaşın soğuk yüzünü hissettiren hafif, slow ve gerilim veren bu müzikler sayesinde oyun biraz daha katlanılabilir bir hale geliyor. Oyunda bulunan menüler ise biraz yetersiz kalmış. Gereksiz birçok detay var. Üstelik menü geçişleri çok yavaş. Her menü değişiminde kısa bir loading ekranı ile karşı karşıya kalıyoruz. Bu durum insanın sabrını zorluyor bir süre sonra artık menülerde gezmekten kaçmaya başlıyorsunuz. Sonuç olarak Steam üzerinden ücretsiz oynayabileceğiniz March of War, sıra tabanlı strateji severler için güzel bir deneyim olabilir.

- **ABDULLAH**

MARCH OF WAR

Artılar

Strateji severler için iyi sayılabilecek bir online alternatif

Eksiler

Atmosfer biraz yavan ve menü geçişleri yavaş

7/10



DAĞITIM Nova Worlds YAPIM DAO Games WEB ef.novaworlds.com/tr

ELITE FORCES



Robotlar ve insanlar...

Dünyanın savaş alanı haline aldığı ve çeşitli yerel grupların birbirleri ile çatıştığını düşünün. Adalet ve kuralın olmadığı bir dünya... Hatta gelecekte savaşlarda robotların kullanılacağı bile tahmin ediliyor, zira şu an savaşlarda kullanılmak üzere bazı robotlar su yüzüne çıktı bile.

Elite Forces ise günümüzden biraz daha yakın olan bir gelecekteki dünya üzerinde kaynakların yavaş yavaş tükenmeye başlaması ile oluşan kaos ortamı, ve bu kaos ortamında yaşanan çatışmaları konu alıyor. 4 Temmuz tarihinde oyuncuların beğenisine sunulan yapım, iki haftalık bu sürecin ardından tam olarak hizmet vermeye başlamıştı.

Elite Forces, Türk oyuncuları bir araya

getirmeyi amaçlayan FPS tarzında bir yapım. Konu yakın gelecekte geçtiği üzere robotların olması da kaçınılmaz oluyor. Yapımda asker ve robotlara ek olarak virüs kapmış ve zombiye dönüşmüş askerler de bulunuyor. Oyunun içerisinde bulunan, toplam altı farklı oyun modu ile farklı deneyimler sunan yapım, yeri geldiği zaman elinde silahı olan bir asker, yeri geldiği zaman ise virüs kaparak zombiye dönüşmüş biri olarak savaş meydanında yer almamıza olanak sağlıyor. Tamamen Türkçe olan ve ücretsiz oynama imkanı veren Elite Forces, üç farklı sınıf barındırıyor. Bunlar Komando, Özel Kuvvetler ve Destek birimi olarak sıralanıyor. Komando M4A1 gibi otomatik silahlar kullanırken, Özel kuvvetler



dübünlü ve tek atış imkanı tanıyan sniper ve benzeri silahları kullanıyor. Son olarak destek birlikler ise ağır makineli bir silah kullanıyor. Tabii ki tüm sınıflarda ikincil bir silah olarak bir adet tabanca bulunuyor. Bu tabancaya ek olarak yanımızda bıçak taşıyoruz; yakın temaslarda bu bıçak bir hayli etkili olabiliyor. Bahsetmiş olduğum bu üç sınıfın ayrı ayrı özel yetenekleri mevcut. Bu özellikler oyun içerisinde karakter menüsünde açıkça belirtiliyor. Silahlar oyun içerisinde daha rahat görülüyor ki göze hoş gelen kaliteli grafikleri olduğu ortada. Çevre modellemeleri ve karakter detayları yeterli diyebileceğimiz seviyede. Oyunun menüleri ise anlaşılır ve basit. Özellikle karakter bölümünde karakterinizin detaylı denebilecek bir halde rekor ve başarı incelemeleri var ki bu menülerde bile karakterinizi üç boyutlu olarak görebiliyorsunuz.

Oyun sırasında kazandığınız puanlar

ile dükkan bölümünden karakteriniz için yeni envanter ve silahlara sahip olabiliyorsunuz. Silahlarınızı dükkanda bulunan eklemeler ile daha etkili bir hale sokabilir ve düşmanlarınıza karşı avantaj sağlayabilirsiniz.

Sonuç olarak, Elite Forces piyasaya yeni girmiş olmasına karşın tatmin edici bir oyuncu sayısına sahip. İleride bu sayı mutlaka artacak ve çatışmalar daha eğlenceli bir hal alacaktır. Diğer yandan, yapılacak güncellemeler de oyunu güçlendirecektir.

- **ABDULLAH**

ELITE FORCES

Artılar

Tamamen Türkçe olarak sunulması, eğlenceli oynanış

Eksiler

-

9/10



MARCH OF WAR

Kusursuz bir plan, tüm yolları açar

Steam üzerinden ücretsiz olarak indirebileceğiniz March of War, özellikle strateji severler için ilginç olabilir fakat bu türe alışkın olmayanlar bu oyunu biraz sıkıcı bulabilirler. Oyunun en büyük artılarında biri harita çeşitliliği. Bu sayede yapım tekdüze bir hal almaktan biraz olsun kurtuluyor. Ayrıca oyunun başında seçimimize sunulan ittifaklardan hepsinin ayrı askeri birimleri mevcut. Oyun stilinize göre seçim yapmanızda fayda var. Unutmayın ki sizi ileriye taşıyacak olan şey, kusursuz bir plan. - **ABDULLAH**

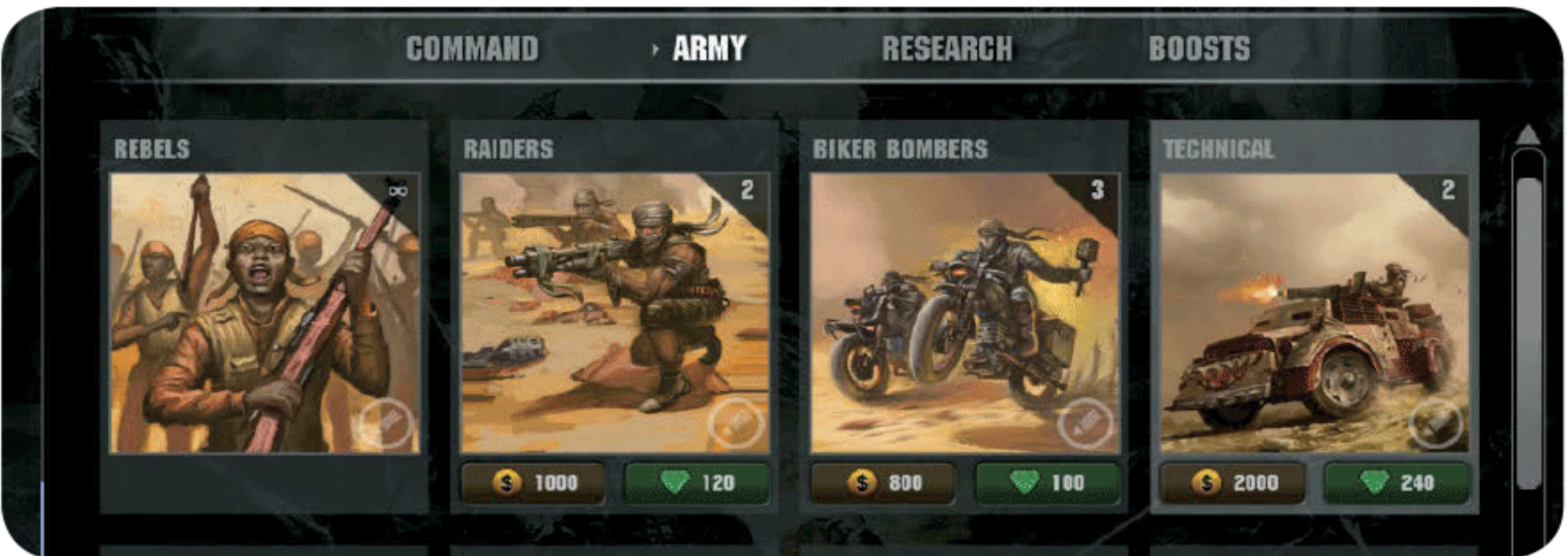


Dünyanın her tarafına yayılmış olan, altı farklı taraftan birini seçebiliyoruz. Her birinin üstüne gelip bastığımızda küçük bir bilgilendirme ekranı geliyor ve askeri birimleri hakkında bilgi veriyor. Ayrıca bu ekranda bölge hakkında da küçük bir bilgi ve bir adet görsel bulunuyor. Bu sayede seçim yapacağınız taraf hakkında kabaca bilgi sahibi oluyorsunuz. Tabii hangi tarafı seçerseniz, komşu ülkelere saldırı gerçekleştirebilirsiniz. Yani Latin Juntas seçimi yapıp, doğrudan Shogun Empire tarafına saldırı yapamıyorsunuz.

Görselde de görüldüğü üzere savaş tüm Dünya üzerine yayılmış durumda. Önce komşu ülkelere girmeniz lazım ki daha sonra farklı topraklara adım atabilirsiniz. Bu ekranı ayrıca bir menü olarak ta görebilirsiniz. Zira ekranın alt kısmında diğer menülere geçiş için butonlar duruyor. Fakat menü geçişleri gerçekten yavaş. Geçişler sırasında karşınıza gelen kısa süreli loading ekranı can sıkıyor bir süre sonra ve menüler arasında dolaşmaktan kaçmaya başlıyorsunuz. Sağ tarafta ise karakterimizi seviyesini görebiliyoruz.



Tarafınızı seçip oyuna başladığınızda, belirli bir askeri birim üretme kontenjanınız var. Bazı askeri birimler, diğer birimlere göre daha fazla kontenjan hakkı kullanıyor ki bu birimler biraz daha etkili birimler. Bu sebeple akıllıca seçimler yapıp kontenjanınız en verimli şekilde kullanılmalıdır. Ayrıca görselde ki beyaz daire içindeki noktaları ele geçirirseniz zaman daha fazla üretim hakkı kazanıyorsunuz ve askeri birim bakımından öne geçiyorsunuz. Tabii oyunu kazanmanız bu yoldan geçiyor.



Bu ekranda askeri birimleriniz hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Hangi birimden ne kadar mevcut ve size maliyetinin ne kadar olduğunu görebilirsiniz. Ayrıca askeri birim menüsünün yanında boost, yani yükseltmeler bulunuyor. Bunlar fazla para kazanımı ya da fazla tecrübe puanı kazanımı gibi etkiler oluyor. Bu menünün diğer bir kısmında ise araştırma bölümünde yeni araştırmalar yaparak savaş gücünüzü artırabilirsiniz. Açıkçası önem vermeniz gereken bir kısım.



Biraz önce de bahsettiğim gibi savaş esnasında sürekli askeri birim ihtiyacınız oluyor. Bu birimlerin üretim hakkını haritada bulunan beyaz daire içinde bulunan noktaları ele geçirerek kazanıyorsunuz. Üretebileceğiniz birimleri ekranın alt kısmında görebilirsiniz. Geldiğiniz seviyeye göre askeri birimlerde değişiklik gösteriyor ve düşman askerine göre üretim yapmanız sizin için daha sağlıklı olacaktır ki, rakiplerin önünde avantaj kazanmanız önemli.

Karakterimizin profil bilgileri ve istatistiksel verilerini burada görmemiz mümkün. Yaptığımız tüm savaşların başarıları bu ekranda karşımıza geliyor. Bir nevi savaş geçmişimiz kaydediliyor. Bu sayede nerede olduğumuzu görebiliyoruz. Ayrıca bu bölümde istatistiksel bilgilere ek olarak achievement, yani başarı puanları da görünüyor. Sonuç olarak burada genel, istatistiksel ve başarı puanı bilgileri olarak detaylı bir profil tablosu oluşturulmuş.



Görselde de görüldüğü üzere savaşın tam olarak ortasındayız. Etrafı mavi daire ile kaplanmış alan bizim ele geçirdiğimiz noktalar. Kırmızı daire olanı ise düşmanların ele geçirdiği noktalar. Tahmin edersiniz ki beyaz olanlar ise kimse tarafından ele geçirilmemiş durumda demek oluyor. Her kontrol noktasının üzerinde rakamlar yazıyor. Bu rakam, o noktayı ele geçirdiğinizde kazanacağınız kontenjan hakkını belirtiyor. Aynı anda ne kadar kontrol noktası, o kadar askeri birim demek oluyor.

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres
www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor