

179 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL



CALL OF DUTY
MW3

BİZİM SÖZÜMÜZ, SİZİN GARANTİNİZ VAR!

DÜŞÜK FİYAT GARANTİSİ

Düşük Fiyat Kanunu:
Aldığınız ürünün aynısını,
il sınırları içinde daha düşük
fiyata bulun, fiyat farkının
2 katını götürün.**



**Media Markt, mağazalarından satın aldığınız ürünü, başka bir mağazada daha ucuza bulduğunuzu, satın alma tarihinden itibaren 14 gün içinde geçerli olan diğer mağazanın kataloğu, broşürü, gazete ilanı, insertü veya ürünü Media Markt'tan satın aldığınız tarihten itibaren 14 gün içinde kesilmiş diğer mağazanın fişi/faturası ile ürünü Media Markt'tan satın aldığınız tarihten itibaren 14 gün içinde belgelerseniz aradaki fiyat farkının 2 katını hediye kartına yükleyerek size iade eder. Bu kampanya çerçevesinde hediye kartı dolularında küsüratlar dikkate alınmaz. Örnek: 56 TL'lik fiyat farkı için 112 TL değil 110 TL'lik hediye kartı dolumu yapılır. Hediye kartı, tüm Türkiye Media Markt mağazalarında geçerlidir ve paraya çevilemez. Bu kampanya çerçevesinde satın alınan ürünler iade edildiğinde, hediye kartı da bu kampanya çerçevesinde kazanılan tutarla birlikte veya para iadesi şeklinde Media Markt'a iade edilir. Fiyat farkı karşılamalarında Media Markt'tan satın aldığınız ürünün peşin fiyatı ile diğer mağazadaki aynı ürünün peşin fiyatı karşılaştırılır. Bu kampanya, ürünü satın aldığınız Media Markt mağazasının bulunduğu il sınırları içinde, başka bir mağazada daha ucuza ürün bulmanız halinde geçerlidir. Düşük Fiyat Garantisi, aynı ürün için iki kez kullanılamaz. İnternet üzerinden satış yapan firmaların duyurduğu fiyatlar bu kampanyanın dışındadır.

Bakmadan almam

ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 18 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: www.mediamarkt.com.tr

Media Markt®

TV • SES SİSTEMLERİ • BİLGİSAYAR • OYUN/DVD/CD • TELEFON • FOTO • BEYAZ EŞYA



FANATİZM

Aslına bakarsanız fanatik olmanın kötü bir yanı yok; bir ideolojiyi, bir kişiyi, bir takımı, hatta bir objeyi benimsemek ve ona sahip çıkmak, anlaşılabilir bir şey. Zira fanatizm, kimilerine yaşam enerjisi verir ve onları canlı tutar ancak pek de evcil olmayan ve aşırılıklar içeren bu kavram -doğası nedeniyle- çoğu zaman insanların birbirlerine zarar vermelerine neden oluyor.

Ne var ki fanatizmin bir mecrası yok; bu siyasette de görülebilir, sporda da, oyunlarda da... O nedenle konuyu tek bir başlığa indirgemek gibi bir amacım yok ama son dönemde forumlarımızda ve community sayfalarımızda yaşanan tartışmalar nedeniyle bir - iki şey söylemek istedim:

Oyunlar birer eğlence aracıdır. Bu anlamda oyun oynarken iyi zaman geçirmek ve ileriki aşamada, bilgi edinmek amaçlanmalı. Ne Call of Duty'nin Battlefield'dan, ne de Battlefield'ın Call of Duty'den iyi olması önemli. Bazı oyunlar sevinebilir, benimsenebilir ama hiçbir oyun, daha doğrusu hiçbir cansız nesne karşınızdakini kırmaya değmez, değmemeli.

Gelecek LEVEL'da görüşmek üzere...

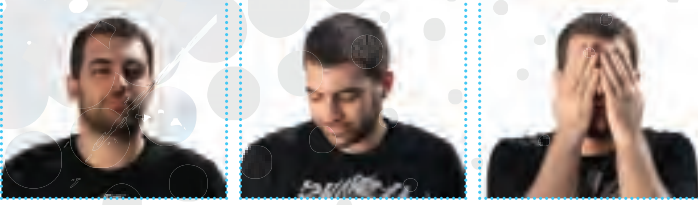
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiat@level.com.tr

Notlar

- LEVEL DVD'deki; I Was a Vegas Showgirl, Invaders Corruption, OIO The Game ve Zetanoid oyunlarını çalıştırmakta problem yaşıyorsanız, ilgili klasörleri bilgisayarınıza kopyalayın.
- Doktorlar yıllık izinde; yeni yılda katliama devam...

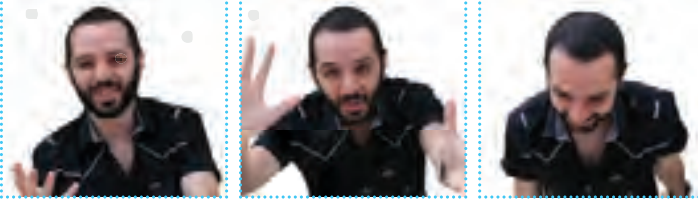
■ Hiç paran ve gelirin olmasa nerede, ne şekilde yaşardın? Nasıl hayatta kalırdın?

Şefik Akkoç



■ Kasım ayı başında çıktığım Güney Afrika tatilinden sonra Güney Afrika'da yaşamayı düşünürüm ama param ve gelirim olmazsa tüm kapılar "township"lere çıkar ki hayatta kalabileceğimi sanmıyorum o zaman...

Tuna Şentuna



■ Bu düşünce bana o kadar korkunç geldi ki cevap veremiyorum. Param olmasa olması için elimden geleni yapacağım için, herhalde çabalayarak geçirdi her dakikam. Kimsenin eline bakamam ben! Saksi değilim!

Ahmet Özdemir



■ Toprağa dönerdim. Köydeki insanlar aylarca, yıllarca para harcamadan kendi yetiştirdikleriyle nasıl hayatta kalıyorsa, ben de öyle hayatta kalmaya çalışırdım. Odun keser ısınır, tarla eker beslenir, süt iyer güçlenirdim.

Cem Şancı



■ Video oyunları olmadan o hayata nasıl hayat denilebilir bilemedim? Skyrim oynayamayacaksak, S.T.A.L.K.E.R.'da artifact toplama peşinde Rusya'nın gizemli bölgelerini keşfe çıkamayacaksak...

Ayça Zaman



■ Yahu eskiden para - gelir mi varmış, kendi dünyamızı kendimiz mahvetmişiz zaten. Deniz dışında bir ulaşımın olmadığı bir koyda sebze - meyve ekerek, insanlarla takas mantığıyla yaşardım. Off çok güzel olurdu, balık tutardık ne güzel.

ARALIK 2011, SAYI 179

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkerm@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltacı recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Vicky 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: Nusrat Kırmıoğlu

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

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394

Esentepe / İstanbul

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: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© 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.



ADAM  HAKLI BEYLER
DEDİRTEN

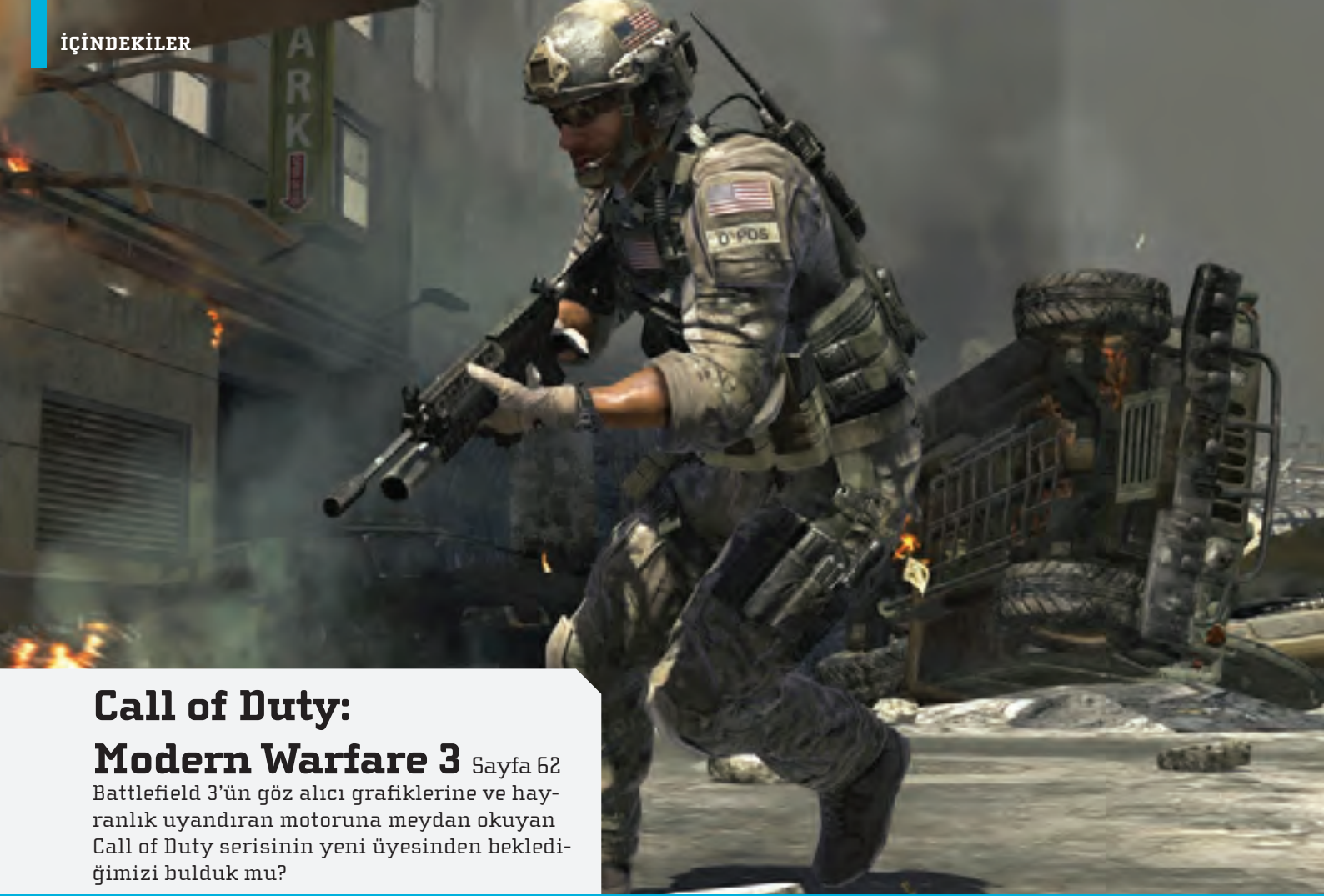
ŞİŞE.

1969'DAN BERİ.

facebook.com/efespilsen // twitter.com/efespilsen



EFES Pilsen



Call of Duty: Modern Warfare 3

Sayfa 62

Battlefield 3'ün göz alıcı grafiklerine ve hayranlık uyandıran motoruna meydan okuyan Call of Duty serisinin yeni üyesinden beklediğimizi bulduk mu?

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 10 Posta
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber
- 28 Takvim

28 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 30 Facebook Oyunları

İLK BAKIŞ

- 40 Street Fighter X Tekken

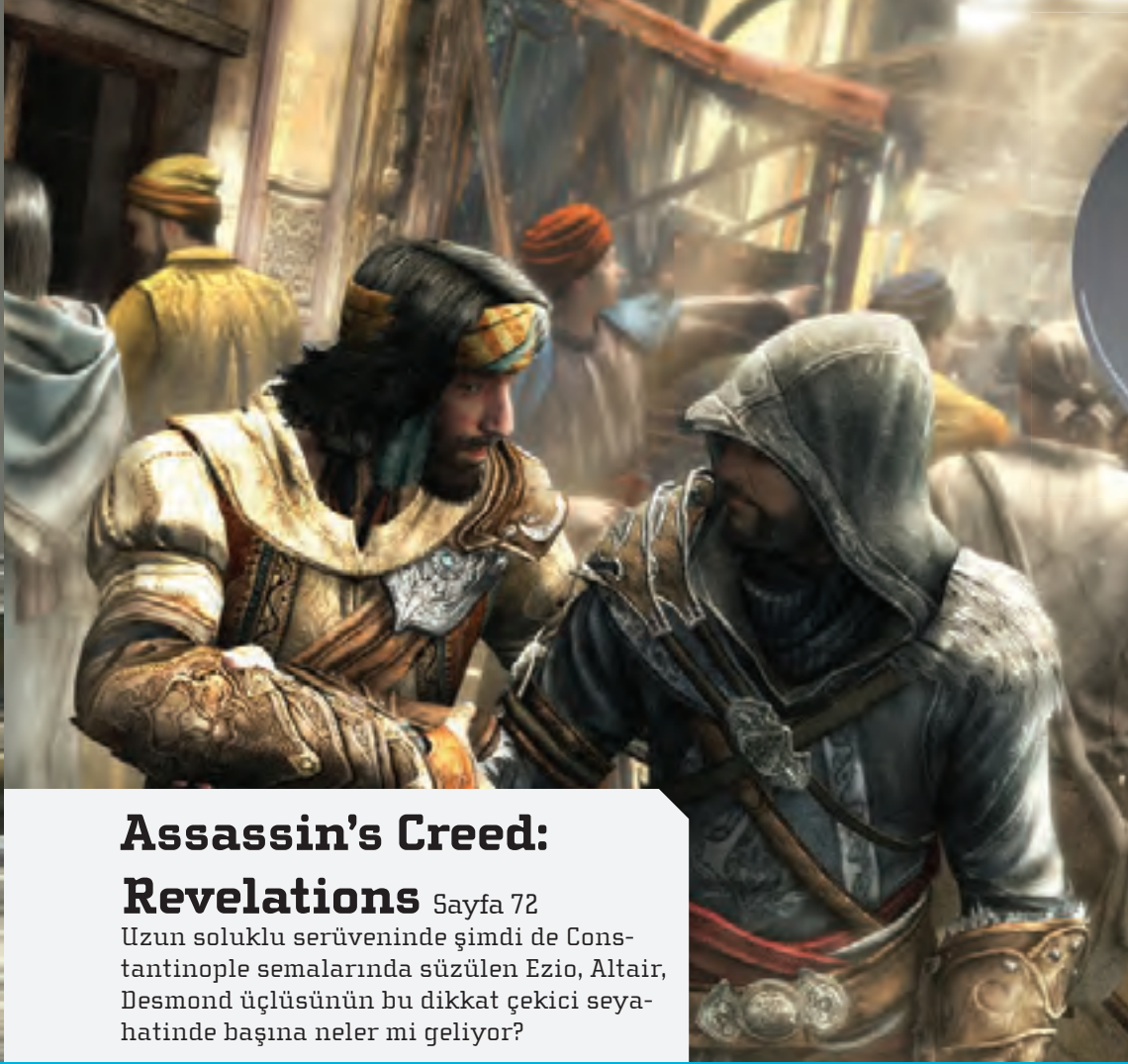
- 42 Grand Theft Auto V
- 46 DmC
- 47 The Last Guardian
- 48 Kingdom Under Fire II
- 50 Dragon's Dogma
- 51 Dishonored
- 52 Risen 2: Dark Waters

54 Rocko@Psikiyat

İNCELEME

- 58 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 62 Call of Duty:
Modern Warfare 3
- 68 Carnival Island

- 68 Medieval Moves:
Deadmund's Quest
- 69 Anno 2070
- 69 Payday: The Heist
- 71 Stronghold 3
- 72 Assassin's Creed:
Revelations
- 78 The Lord of the Rings:
War in the North
- 81 Costume Quest
- 81 Rochard
- 82 Saints Row: The Third
- 84 Need for Speed: The Run
- 86 L.A. Noire
- 87 Dungeon Defenders



Assassin's Creed: Revelations

Sayfa 72

Uzun soluklu serüveninde şimdi de Constantinople semalarında süzülen Ezio, Altair, Desmond üçlüsünün bu dikkat çekici seyahatinde başına neler mi geliyor?



LEVEL DVD 179

DEMOLAR

Achron
Afterfall: InSanity
Anno 2070
Ignite
LEGO Harry Potter: Years 5-7
OIO The Game
The Adventures of Tintin:
The Game

FULL OYUNLAR

Gigadeep
I Was a Vegas Showgirl
Invaders Corruption
Stealth Bastard
TAGAP 2
Zetanoid

VİDEOLAR

Batman: Arkham City
BioShock Infinite
Diablo III
Final Fantasy Type-0
Final Fantasy XIII-2
Mass Effect 3
Payday: The Heist
SSX
Star Wars: The Old Republic
Syndicate
The Darkness II
The Elder Scrolls V: Skyrim

FİLM FRAGMANLARI

Ghost Rider: Spirit of
Vengeance
Happy Feet Two
Ice Age: Continental Drift
Paranorman

EKSTRA

Invaders Corruption
(Soundtrack)
Call of Duty:
Modern Warfare 3
(Wallpaper Paketi)
The Darkness II
(Wallpaper Paketi)
The Lord of the Rings:
War in the North
(Wallpaper Paketi)

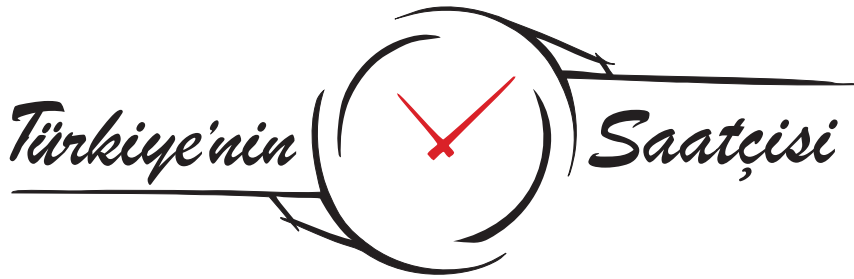
- 87 Rayman Origins
- 88 Disney Universe
- 88 The Adventures of Tintin:
The Game
- 89 Ultimate Marvel vs.
Capcom 3
- 90 Skylanders:
Spyro's Adventure
- 91 GoldenEye 007:
Reloaded
- 91 WWE '12
- 92 Ratchet & Clank:
All 4 One
- 93 LEGO Harry Potter:
Years 5-7

- 93 Minecraft
- 94 Defender
- 94 Sleepy Jack
- 95 Invaders Corruption
- 95 Pursuit of Hat
- 95 Stealth Bastard
- 95 Zetanoid

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 180



saat&saat



DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING



DIESEL *ISLAND*

Land of the Stupid, Home of the Brave.

|| saat&saat

POSTA

İşbu ki bundan böyle Ezio Auditore da Firenze ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Gizliyse atın: inbox@level.com.tr



BİR KIZ VARDI, ÇOK SAÇMALAYAN...

Merhaba, ben Melis. *gizemli ses* And this is my story.

Zamanında, eskilerde, bir kız vardı. SimsTR üyesi bu kız, LEVEL'in SimsTR'ye sponsor olmasıyla dergiyi takip etmeye başlamıştı. Zaten forumda da bir türlü susmayan bu kız -çok akıllı ya- gidip LEVEL'in posta bölümüne saçma mı saçma bir posta atmakta gecikmemişti; yok efendim yağmur yağdı, yok efendim kurudum falan...

gözlüklerini çıkarır Evet, o benim.

Uzun zaman olmuş dergiyi takip etmeye başlayalı. Bu süreç içinde ben yine en iyi yaptığımı yapıp saçmaladım, Şefik Abi'yle hiç oynamayan LOTRO ve APB konusunda sözleştik, (Utandım... - Şefik) Fırat Abi'nin ajanı oldum, Nurettin Abi'ye zorla Doctor Who izletmeye çalışıyorum şimdilerde de... Dedim bir de Tuna Abicliğime yazayım, bir posta göndereyim. Tamam, sorularına geçiyorum hemen.

Aaa Melis! Hatırladım seni. Yağmur yağdı, ıslandım falan muhabbetinden tanıdım üstelik, düşün nasıl bir imajın var kafamda! Evet hoş geldin, geç otur bakalım. Kestane patlattık, hep

birlikte birleştireceğiz. (Evet...)

1. DOCTOR WHO! Türkiye'nin en çok satan oyun dergisine gönderdiğim postanın ilk sorusu bir İngiliz dizisi hakkında, evet. İzleyen var mı sizin oralarından? İzlemeyi düşünen? Peki ya oyunları konusunda ne düşünüyorsunuz?

Ben izlemiyorum. Fırat'ın izlemediğini de biliyorum. Şefik desen ne anlar! (Who? - Şefik) Emre izliyor olabilir; Pandora'nın Kutusu'ndan farksız bir insan kendisi çünkü. Aaa, yarı Amerikalı zenci arkadaşımız Ahmet izliyor olabilir! Bir de bu dizinin oyunları mı var? Teknoloji çok hızlı geliyor.

2. Portal 3 gelir mi sizce? Gelmez diyorlar, üzüyorlar insanı! Ben mesela isterim gelsin, oynayalım, oyunu bitirdikten sonraki bir yıl süreli oyunun sonundaki şarkıları dinleyelim... "Remember when you tried to kill me twice?"

Portal 3 gelmezse Ayça canımızı sıkır, o yüzden gelsin. Bak sen de istiyormuşsun hem, etti iki kişi. Ben ve Fırat istemediğimize göre, 2 - 2 = 0.

Aaa, başa döndük. (Benden de +1 çalışır. - Şefik)

3. Peki diyelim Portal 3 gelmedi, onun yerine bilgi-

lendirme amaçlı başka bir şey yaparlar herhalde, değil mi? Demek istediğim... BOREALIS VARDI ORDA!

Bilgilendirme amaçlı, ulusa sesleniş yapılacak Melis. Her kanaldan yayınlanacak olan bu bildiri de, Portal 3 yapılsaydı nasıl olurdu, nasıl eğlenirdik, bunlar anlatılacak ve herkesin iştahı kabardığıyla kalacak. Portal muhabbetinden biraz uzak olduğum için ne tür bir şey beklediğini de idrak edemedim, kusura kalma Melis-chan. (O değil de bir Half-Life 2: Episode Three vardı, onun için de bir ulusa sesleniş fena olmaz artık, hı? - Şefik)

4. Tam bir soru değil bu, olanları anlatmak istiyorum sadece. Geçen gün Nintendo DS'i'na oyun almaya gittim. Oradaki görevliye söyleyince, "Peki abicim, ama güzel oyunlar yok pek; Barbie, Hello Kitty falan var sana göre." dedi. BANA GÖREYMIŞİ! Gittim oyunların dizili olduğu yere, her bir oyuna tek tek yorum yaptım, APB CD'si gördüm hatta, "Aaa bu oyun kapandı ama niye burada duruyor bu?" diye sordum. Sonra gittim Pokemon paketini aldım, çıktım oradan. Haydi geleneklere uyalım, soru olsun bu da: Nedir bu önyargı? İlla Barbie mi oynayacağım

kızım diye?

Önyargı zaten insanların yanlış kararlar vermesinde rol oynayan en şahane... Peki Barbie'yi, Hello Kitty'yi beğenmeyip Pokemon almanda hafif bir ironi, bir böyle sitcom havası (Doctor Who izlemedim ama sitcom'ları severim bak. - Şefik) veyahut neşeli bir karikatür imgesi yok mu sence de? Bunu, oyunda toplayacağın çeşit çeşit Pokemon'un seslendirmelerini ayırıştırıp elde edeceğin mantıklı cümlelerle yanıtla, bize gönder. Seni Pikachu'nun seslendirmeni kadınlara tanıstıracağız.

5. Bir de ben oyunlardan çok etkileniyorum.

Brotherhood'da Lucy'nin Desmond'la atlayıp zıplayışını görünce, düşündüm kendi kendime; bir gün başıma böyle bir olay gelse, asılı kalırım ben, çekemem kendimi yukarı, düşerim, rezil olurum. O gün bu gündür, kollarımı güçlendirmeye çalışıyorum evet. Sizde de var mı böyle bir etkilenme olayı?

Bu gerçekten çok doğal. Kendini Pikachu sanıp camdan atmadığın sürece de sorun yok. Ben örneğin, önce Only the Strong adlı filmi izleyip ardından Tekken 3'teki Eddy'yi görüp Capoeira sporuna başladım; konu koptu ve eğitmen oldum bir noktada. Sen de bu bağlamda spor yapmaya başlamış oluyorsun ve bu da gayet faydalı. Aynen devam. (Ben de çocukken süreklili bilgisayar başında oturan bir oyundan etkilenmişim herhalde, acayip yaradı bana. - Şefik) Bu kadar sorularım. Hep bak aklıma güzel sorular geliyor, ne zaman bilgisayarın başına geçersen unutuyorum ama. Ayrıca istediğin sorudan başlaya-

Kopya oyun konusunda bilgi vermediğimiz gibi, tasvip de etmiyoruz

bilir, istediğin soruyu boş bırakabilirsin Tuna Abi; üç yanlış bir doğruyu götürmüyör ama. (Eheh.) Yayımlarsan sevinirim falan demeyeceğim, şimdi fark ettim, öyle bir dille yazmışım ki... Sanki eminim böyle çıkacağına, okuyucu burada ne düşünür ne der falan diyorum kendi kendime. Kendine çok iyi bakıyorsun, öpüyorsun... (Evet, bir karikatürden alıntıydı.) Diğer "abilere" ve Ayça Abi'ye (Ayça Abi'nin da bana LotRO sözü vardı unutmadım bak.) sevgilerimi de iletirsen sevinirim.

Herkese selamlarını iletiyor, kendime bakıp öpmeye başlıyorum ve ver elini Sessiz Çığlıklar ve Fısıltılar Ruh Sağlığı Merkezi! Tutmayın beni yihu!

Melis DOĞAN

POSTANIZ VAR

Merhaba Tuna Abi. Ben Deniz. Yedinci sınıfa giden bir öğrenci olup derginizi okumaktayım. Açıkçası LEVEL 176'dan beri okuyorum, yani daha çömezim. Sana birkaç sorum olacak.

Evet; zaten dergiyi 170. sayıdan önce okumaya başlamayanları infaz ettiğimiz için... Tüh, sen de 176 demişsin, elveda Deniz. Ben bu konuya takıldım arkadaşlar, aşamıyorum. Cidden sayının önemi yok. Çömezsiniz, profesyonelsiniz (Profyonel okur?), önemli değil. Siz yazın, biz cevaplayalım. Siz yazın, biz sevinelim. Olay bu kadar basit ve net.

1. Tuna Abi açıkçası ben bilgisayardan pek anlamam. Bilgisayarla ilgili bildiğim tek şey HP Pro oldu. Sence nasıl, iyi mi? Xbox 360, PS3 veya PS Vita almama gerek var mı?

Bence sen viral reklam yaptın şu saniye ve biz de bayağı izledik bunu. Dizüstü bilgisayarın

var galiba, ben onu anlayabildim ve dolayısıyla saydığın üç sistemi aynı anda alman bile normal karşılanabilir. Hangisini alayım diye sormadığına göre, evet, alman gerek birini.

2. Benim bir tane PSP'm var ama UMD takarken, PSP'nin arka kapağının üstünü PSP'ye bağlayan bir parça var ya, o bozuldu. Sence hafıza kartını çalıştırır mı ya da tamir edilir mi? Ne dersin?

UMD'nin hafıza kartıyla bir ilgisi olmadığı için hafıza kartını çalıştır ve hafıza kartındaki oyunları oynayabilirsin. (Bunu sormak istedim, değil mi?) Tamir ettirmek de bir çözüm ama PS Vita almak daha da iyi bir çözüm bana sorarsan. (Sordun, oradan biliyorum.)

3. Açıkçası ben hiç Assassin's Creed oynamadım. Sence tüm oyunları alıp oynayayım mı yoksa Assassin's Creed: Revelations'ı oynasam yeter mi?

İlk iki oyun bence iyi olmadığı için onları oynama. Geri kalanını oynayabilirsin. Konuyu anlamak için tüm oyunları oynamana gerek yok. 4. Ben Minecraft oynamak istiyorum ama annem ayda 20 liraya izin vermez. Ben ücretsiz oynamaya çalıştım, çok yavaştı. Sence bu sorun PC'den mi kaynaklanıyor yoksa ücretsiz oynamanın başka yolu mu var?

Minicraft... Ezeli rakibim. Minecraft hakkında hiçbir bilgin olmadığını hiç çekinmeden söyleyebilirim çünkü o oyunda neler olduğunu hala anlayabilmiş değilim. Bir mantık yürütmek gerekirse de oyundaki yavaşlık, oyunun bedava olup olmamasıyla alakalı değil; bilgisayarında bir uyumsuzluk oluşmuş olmalı.

5. LEVEL 178'den çıkan

CD'yi benim bilgisayar çalıştırmadı. CD'nin bir şeyini mi değiştirdiniz? (Önceki

CD'leri çalıştırmıyor da.)

Değiştirmedik. Demek ki DVD bozuk. Okur Hizmetleri'ne mail atıp bu sorunu çözebilirsin.

6. Xbox 360 almayı düşünüyorum ama bir sorun olacak. Arkadaşlar Xbox 360 korsan oyunu çalıştırıyor diyor, doğru mu bu? Doğruysa korsan oyun Xbox 360'a zarar verir mi?

Kopya oyun Xbox 360'ların aniden infilak etmesine yol açar. (Yeterince korkuttum mu?) Kopya oyun konusunda bilgi vermediğimiz gibi, tasvip de etmiyoruz. Hem Microsoft da iyice sinir hastası oldu ve XGD'leri piyasaya sürdü. Bir DVD'nin en dış bölgesine bile veri yazılabilmesini sağlayan bu format, bakalım kopyayı durdurabilecek mi? (Durduramadı maalesef. Kendi kendime cevap vermem...)

7. PSP oyunlarını PS Vita çalıştırır mı?

Çoğu PSP oyununu dijital olarak PS Vita'da oynayabileceğimiz açıklandı.

8. Ben geçenlerde bir joystick aldım. (Snopy Mode:SG-505.) Verdiğiniz FIFA 12'nin demosunda neden çalışmıyor olabilir?

Demo olduğu için o kontrol cihazını desteklemiyor olabilir oyun. Tam sürümde denemek gerekebilir.

Benden bu kadar Tuna Abi. Sorularımı lütfen yanıtlayın çünkü bu bilgisayar işini çözmem lazım ama yayımlarsanız da profiterolün üstüne vanilyalı dondurma koymuşsunuz gibi olur.

Ben profiterolü dondurmasız tercih ediyorum. Hem böylece bana sipariş edeceğin profiterolün erime riski de olmaz. Adresim şöyle... (Baylırım profiterole! - Şefik) Deniz DİKMEN

BİLGİSAYARIMDA BİR, BİLEMEDİN İKİ SORUN VAR

Merhaba Tuna Abi. Ben derginizi abim sayesinde çok uzun zamandır takip ediyorum. (Ne kadar olduğunu hatırlamıyorum.) ve evet o zamanlar sadece sayfaları boş boş çevirip resimlere bakıyordum. Neyse, çok güzel günlerdi... Ben en güzeli sorularına geçeyim.

Anladığım kadarıyla okumayı sevmiyorsun Oğul zira resimlere bakıp geçtiğin günleri az önce mumla aradın, gözlerimizle gördük. Şimdi de görsellik fena değil dergide; yani yine okumadan geçebil... Kötü örnek oluyorum, durdurun beni!

1. Ben çok büyük bir Battlefield hastasıyım.

1942'den tutun da 2142'ye kadar delicesine oynamışım. Ben bir hafta önce BF3'ü almıştım ve bu konuda bir kaç sorum var. Bilmiyorum neden ama oyun kasiyor... Bilgisayar daha yeni olmasına rağmen üstelik... Çok sinirim bozuldu. Bu olay ilk olarak Bad Company 2'de baş göstermişti. Bir uyumsuzluk olduğunu düşünüyorum çünkü daha geçen yıl, kış ayları civarında almıştım bilgisayarı. Özellikleri de şöyle: Intel Core i7 CPU 870 @ 2.93GHz, ATI Radeon HD 5500 ekran kartı ve 4 GB RAM. Bir çözüm söylerseniz çok sevinirim.

Sisteminin gayet iyi olduğunu göz önünde bulundurursak, aklıma sadece ekran kartının sürücülerini güncelleme gerektiği geliyor. Bu da sorunu çözmezse, seni donanim@level.com.tr'den Recep Baltaş'a bağlayalım, mutlaka yardımcı olacaktır.

2. Bir de ben BF3'de şu Battlelog tarzını hiç sevmemdim. Ne bileyim, bir türlü ısınmadım, garip geldi doğrusu. Sen bunun hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Battlelog aslında güzel bir düşünce; özellikle online ortamlarda gerçekten çokça zaman geçirenlerin her şeyi bir arada görmesini ve bunu web üzerinden kolayca takip edebilmelerini sağlıyor. Tabii ki oyunu gidip de web üzerinden açılan bir sayfadan, bir linke tıklayarak açmak biraz garip. Yine de bu sisteme alışacağız gibi... (Gayet iyi, alışıñ! - Şefik)

3. Önerileceğin bir korku oyunu var mı Tuna Abi? Uzun zamandır şöyle güzel bir korku oyunu oynamadım desem yeridir.

Şu sıralar piyasa bu konuda biraz kıt. Dene-mediyen Amnesia: The Dark Descent var veya direkt olarak Silent Hill: Downpour'u bekleyebilirsin; çıkışına pek bir şey kalmadı.

4. Ben daha önce hiç Batman serisini denememiştim. Şimdiyse merak ediyorum, gayet güzel ve aksiyona doyurucu gözüküyor. Sizce alsam mı? Yoksa ilk oyunlarına bir göz attıktan sonra mı alayım?

Batman serisi diye bir şey yok aslına bakarsan. Arkham City'den önce Arkham Asylum çıktı sadece. Arkham City varken de Arkham Asylum'ı almaya hiç gerek yok. Arkham City'ye kesinlikle ama kesinlikle edinmelisin. Arkham City yazmadığım bir cümle dahi olmamalı!

5. Son sorum da şöyle: Ben World of Planes'i merak ediyorum; senin bununla ilgili hiç bir görüşün var mı? Yoksa önerebileceğin başka bir online oyun var mı?

Gerçekten hiçbir görüşüm yok; hatta öyle ki oyunun adını şu anda duydum. (Kendinden utanmalısın Tuna! - Şefik) Rezil miyim, oyun piyasası mı çok geniş, onu şimdi tartışmayacağım. Sana ben yine de başka oyun öneririm ki konu üzerinden gitsin: League of Legends!

▶ Sorularım bu kadardı. Yayınımlarsanız çok sevinirim, yayımlamazsanız da bir cevap verseniz yeter bence. Sorularımı okuduğunuz için teşekkürler ve iyi bayramlar.
Oğul ARACI

İLK MEKTUP

Merhaba Tuna Abi. 150. sayıdan beri takip ediyorum LEVEL'i. Bir ara da niyetlendim ama bir türlü yazmak kismet olmadı; neyse kismet bugüneymiş, uzatmadan sorularımı geçeyim.

150. sayıdan beri takip ettiğini belirtmen iyi olmuş; biliyorsun 170. sayı kuralımız var. (Bkz. Deniz Dikmen'in mektubu.)

1. Biliyorum bu soru çok sorulmuştur -özellikle bu ay- ama sadece birini alacak paran olsaydı, multiplayer'ı da göz önüne alarak Battlefield 3 mü yoksa CoDMW3 mü alırdın?

Valla zor soru. MW3'ün multiplayer'ı hala inatla zevkli ama Battlefield 3 de çok eğlenceli. Yine de bana göre BF3.

2. Batman: Arkham Asylum'u zevkle oynamıştım, şimdi de Arkham City'nin PC'ye gelmesini bekliyorum çünkü bir konsolum yok. Her neyse sence seriye üçüncü bir oyun gelecek mi?

Geleceğinden adım gibi eminim çünkü o kadar iyi bir oyun yapmış ki Rocksteady ve Warner Bros, paralar da banka hesaplarına akacak gibi duruyor. Eh, altın doğuran musluğun da borusuna vana tıkanmaz, değil mi? Değil... (Bunun yerine daha yaygın bir özlü söz yok muydu? - Şefik)

3. Assassin's Creed: Revelations'da Ezio'nun hikayesi sonlanacak. Peki Assassin's Creed de sonlanacak mı? Seri biter mi bu oyunla?

Yapımcılar bu oyunun bir devrin kapanışını, bir devrin de başlangıcını belirttiğini söylemişti geçen aylarda. Assassin's Creed hikayesi 2800'lü yıllarda devam edecek. Robotlara karşı savaşıcağız ve oyun o kadar saçma olacak ki işte o zaman sonlanacak. (Bu benim yorumumdur, iyi günler.) (2012'de yeni bir Assassin's Creed daha çıkacak. - Şefik)

4. Yine Assassin's Creed'le ilgili bir soru soracağım. Sence oyunun multiplayer'ı nasıl? Alsam ne kadar oynarım; verdiğim paraya değer mi?

Bu konu hakkındaki bilgiyi oyunun incelemesinde bulabilirsin.

5. Son soru: Ben büyüyünce oyun geliştiricisi olmak istiyorum. Üniversitede hangi bölümü okumam gerekiyor, biliyor musun?

Bir oyunun hangi kısmıyla ilgilenmek istediğine göre değişir bu. Mesela yapay zekasından mı sorumlu olmak istiyorsun? Işıklandırılmalarında mı rol alacaksın? Oyundaki mekanları tasarlamak hoşuna gider mi? Küçük bir oyun mu yapmak istiyorsun, büyük bir projede mi olmak istiyorsun? Yeteneğin hangi yönde ise ona göre karar vermen daha iyi. Süper çizim yeteneğin var diyelim; bilgisayar mühendisliği okumak, yeteneğinin heba olmasına yol açar. Ama daha genel geçer bir öneri istiyorsan, bilgisayar mühendisliği oluyor cevap. Cevaplarsan sevinirim.

Berk BİRİNCİOĞLU

YAYIMLAMAK YA DA YAYIMLAMAMAK...

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalişi. Nasılsınız? Derginizi altı - yedi yaşından beri takip ediyorum. (Küçükken sadece oyunların resimlerine bakmak için alıyordum.) ve şu anda 13 yaşındayım. Neyse ben fazla uzatmadan sorularımı geçeyim.

1. Call of Juarez: The Cartel'ı almalı mıyım? Ben önceki

iki bölümü Vahşi Batı oyunlarını sevdiğim için aldım ve oynadım. Sanki bu bölümü aldığıma pişman olacaktım gibi geliyor.

Yok yok sakın. Çok ama çok gereksiz bir oyun.

Hele ki sebil gibi güzel FPS varken... Red Dead Redemption öneriyorum sana şiddetle. (Almışsındır yüksek ihtimal.)

2. 3D notebook almalı mıyım?

3D notebook, hafif hacimli olanlara mı deniyor? (Aşırı komiğim.) 3D hiçbir şey alınmamalı diye diretiyorum halen. Bastonlu bir dede olduğumda da aynı konuda direteceğim; millet sanal alemlerde üçüncü boyutu sonuna kadar yaşarken ama olsun. (Ne gereksiz bir şeydir 3D teknolojisi... - Şefik)

3. Bana upgrade falan yapabildiğim oyunlar önerebilir misiniz?

Bir bilgisayar teknisyeninin hayatının konu edildiği bir oyun bilmiyorum maalesef. Görüşürüz Onur. Anladım sen RPG soruyorsun... Ya da RPG esintili aksiyon. O kadar çok oyun var ki... Dragon Age II'ye ne dersin? Tazesinden Skyrim çıktı bak asıl, ona göz at.

4. Ben Assassin's Creed'in ve God of War'ın kitaplarının yurtdışında satıldığını duydum ama Türkiye'de hangi kitapçıya bakarsam bakayım, hiç oyun kitabı falan bulamadım. Bana bu oyunların kitaplarını nereden bulabileceğimi söyler misiniz?

Bu kitapların Türkçe çevirileri yoktu en son. (Dergi baskıdayken çıktısı bilemem.) İngilizce okurum diyorsan da sana istiklal'in alt kısımlarına doğru, sol cenahta kalan Robinson Crusoe'ü önerebilirim. Hatta ellerinde yoksa bile getirtebilirler. Olmaz Remzi Kitabevi var.

5. Bana bitirince farklı sonlara ulaşabildiğim oyunlar önerebilir misiniz? (Heavy Rain gibi.)

Böyle pek fazla oyun çıkmıyor artık. inFamous 2 vardı en son ki o da dediğin formüle çok zayıf bir yerde kalıyor. Başka da bilemedim inan ki.

6. Driver: San Francisco'nun daha önce çıktığı bölümleri var mı?

Olmaz mı. PSOne zamanından beri Driver piyasada. Lakin önceki oyunları artık oynamana hiç gerek yok; emin ol zevksiz geliri.

7. Ben çoğunlukla PS Store'dan oyun alıyorum ya da ek paket falan gibi şeyler... Ben bir şey aldığımdaya ay sonunda kredi kartının faturasında "Sony Internet GB...10 TL" diye bir yığın şey geliyor. Neden?

"Her hafta markete gidiyorum, domates, zeytinyağı, çamaşır suyu ve bunun gibi şeyler alıyorum ve inanır mısın, tam kapıdan çıkacağım, 'Hop parasını ödemedin kardeş!' diyorlar!" Bu tarz bir soru oldu seninki de sanki. PS Store'dan aldığın şeyler paralı ya Onur? Ha, diyorsan ki ben hep parasız şeyleri indiriyorum, ona rağmen fatura geliyor, o zaman bir sorun var demektir ki o da geçtiğimiz aylarda PSN'in kırılıp her türlü bilginin çalınmasından ötürü, senin kredi kartının da başkaları tarafından kullanılıyor olması olabilir. (Hemen bu konuyu babana aç.)

8. Bu soruyu hangi arkadaşşıma sorsam güldü ve kaçtı. (Bir - iki tanesi de "O ne yaa?" dedi.) Diablo nasıl bir oyun ve sizce almalı mıyım?

Hahahaha! Vin...

9. Ben İzmir'de yaşıyorum ve hiçbir yerde Dead Island'ı bulamadım. Bu oyunu nerede bulabilirim?

Esprim tam anlamıyla etkili olsun diye Diablo sorusunu da burada yanıtlıyorum. Diablo dünyadaki en iyi oyunlardan biridir ve üçüncüsü de 2012'nin başlarında piyasada olacak inşallah artık! Ve sen de bu oyunu almak zorundasın, bu kadar net. İnternette videolarını indir, izle derim.

Dead Island'ı bulmak da biraz zor çünkü oyun Türkiye'ye gelemeli bir türlü. İnternette sipariş edebilirsiniz. GameSeek veya Shopto.net tavsiyedir. 10. Max Payne 3 ne zaman çıkacak? Her sevdiğimdede erteliyorlar çıkış tarihini yahu!

Mart dedin mi burada Max ağabeyimiz. (Mart kapıdan baktırır, kazma kürek yaktırır. - Şefik) Sorularım bu kadar. (Sekiz yılın patlamasını yaşadım.) Umarım fazla sıkmadım sizi. Herkese benden bedava selam söyler misin? Onur MÜHÜRDA

TERCİHLER...

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalişi, Bu sıradan başlangıç için özür diliyorum. Derginizi dört yıldan beri takip ediyorum ve okumaya bayılıyorum. Hemen sorularına geçmek istiyorum. İnşallah sorularıyla sizi ya da seni sıkmam Tuna Abi.

1. İlk olarak ben yakın zamanda PS3'üme PS Move aldım ama oyun konusunda kararsız kaldım. PS Move'a çıkan çok güzel oyunlar var fakat Assassin's Creed ve Mortal Kombat -hele Kratos eklentisinden sonra- çok ilgimi çekmeye başladı. Oyun konusunda yardım eder misiniz? (Şefik Abi sen BF3 demezsin umarım; zaten o oyunu kesin olarak alacağım.)

PS Move'a sahipsen, PS Move desteğiyle Killzone 3 oynamaya ne dersin? Aynı şekilde Resistance 3 de oynayabilirsin? Bu ikisi olmazsa Batman: Arkham City seni paklar. Olmaz AC: Revelations verelim? Gel abi gel, en son oyunlar burada!

2. Benim PSP'm biraz bozuldu. Onu tamir ettirmek yerine PS Vita mı alsam? Çünkü gerçekten çok güzel gözükküyor ama bir hayli para isteyeceği de malum. Sence her kuruşuna değer mi?

PSP'n bozulduysa onun gönlünü almalısın. Güzel sözler söyle ona. "PS Vita halt etmiş, sen kalbimin daimi sahibisin." gibi iddialı cümleler kur ki bana Sessiz Çıgıllık rehabilitasyon merkezinde arkadaşlık edecek birisi olsun. Şaka bir yana, sen bir yana Ataberk, cevabım şu ki PSP'yi koy bir kenara artık, bozulduğuyla kalsın. PS Vita'nın devri başlıyor!

3. Şu online oyun piyasası gerçekten çok kalabalıklaşmaya başladı; gerek güzel, gerek kötü oyunlarla dolu ama PC ve PS3'de oyun oynamanın yanı sıra online oyun da oynamak istiyorum. Bana bir tane MMORPG tarzı oyun önerebilir misin?

Şefik Lord of the Rings Online demeden önce ben söyleyeyim: Rift. Para vermem diyorsan, Star Wars: The Old Republic geliyor. Neymiş, buna da para veriyormuşsun. Parasız oyun önerim DC Universe Online olabilir. League of Legends, MMORPG değil ama buluşursan, ondan da kolay kolay kopamazsın. (EverQuest II ve Star Trek Online yolda! - Şefik)

4. Ben gerçekten çok oyun oynamayı seven biriğim ama bütün oyunları oynamak mümkün olmuyor haliyle. Bana bir çözüm önerir misin? Böyle uzun zaman bırakamayacağım bir oyun olursa oyun açılığımı da biraz kapatmış olurum ve cebimin para açıklığı da kapanır.

O zaman sana temizinden Batman: Arkham City yazıyorum bir tane. SSK indirimiyle birlikte etiket fiyatı neyse, onun üstünden hiç indirim olmadan alırsın. (Bütün oyunları oynamayın zaten, seçici olun. - Şefik)

Eğer sorularımı cevaplarsanız çok, derginizde yayımlarsanız çok ama çok (Çoklar sığmadı cümleye.) sevinirim. Yazım ve imla hataları için şimdiden özür diler ve selamlarımı tüm LEVEL ahalişine iletirim. Kolay gelsin! Ataberk GÜZEL

Samsung, Windows® 7 ürününü önerir.

Daha hızlı, daha iyi.



Samsung Notebook
SERIES **7** CHRONOS



Samsung, hız için geliştirdiği yeni dizüstü bilgisayarını sunar: 2'nci nesil Intel® Core™ i7 işlemcili Chronos 7 serisi.

- 8 GB Express Cache™ ile % 45 daha fazla hız*
- Kullanımı kolay, otomatik aydınlatmalı klavye
- 300 nit SuperBright Plus HD+ ekranla 16 milyon renk
- Daha sağlam ve daha dayanıklı metalik kasa



samsung.com.tr

facebook.com/SamsungTurkiye

twitter.com/SamsungTurkiye



Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon ve Xeon Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

* Belirli modeller için geçerlidir. Veriler Samsung'un ExpressCache™ ve 7200RPM HDD'li Intel® Core™ i7 testlerine dayanılarak elde edilmiştir. Çalışma hızı konfigürasyona, kullanılan uygulamalara ve kablosuz internet bağlantısı ayarlarına göre değişebilir.

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Enemy Front

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 2012

Enemy Front, Naziler döneminde geçen ve gerçekçi bir savaş oyunu olarak tasarlanıyor. PS2'nin müthiş FPS'isi Black'in yapımcıları tarafından ve CryEngine 3 ile geliştirilen oyunda dinamik görevler, casusluk ve sabotaj gibi farklı işlevler oyuncuya sunulacak.



Ninja Gaiden III

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 14 Şubat 2012

Team Ninja, bizi bir kez daha Hayabusa ile macera dolu bir yolculuğa çıkarmaya hazırlanıyor. Ninja Gaiden III ile seri boyunca ilk defa Hayabusa'nın gözlerinden dünyayı görüp kendi savaş nedenimizi araştıracağız.



Soulcalibur V

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 31 Ocak 2012

Soulcalibur IV'ten tam 17 yıl sonrasını konu alan yeni oyun, sevdiğimiz karakterlerin yanı sıra yeni dövüşçüler de içerek. Bir zamanlar Tekken'in tahtına göz diken seri, Tekken'den transfer ettiği Yoshimitsu'dan son derece memnun.

BİR SABAH ROCK YILDIZI OLARAK UYANABİLİRSİN

5. Rock'n Dark başlıyor. Yıllardır dinlediğin rock yıldızlarından biri olmak istiyorsan başvurunu yap, single ve video klip ya da Sziget Festivali'ni izleme fırsatlarından birini kap!

Başvuru ve
ayrıntılı bilgi için:

WWW.ROCKNDARK.COM



Sponsored by





LEVEL LİGİ

Ay 12

Oyun **Cars 2: The Video Game**
Platform **PlayStation 3**

Geldik sezonun sonuna; zaferle noktalanmış bir sezonun daha sonuna... Sadece birinci olmakla kalmadım, ciddi bir puan farkı da yarattım rakiplerimle aramda. Her ne kadar birinci olmamdan rahatsız olan takım arkadaşlarım ve okurlar olsa da 2012 sezonuna herkesin sıfır puandan başlayacağını ve herkesin yeniden şampiyonluk şansı olacağını belirtmek isterim. Sezona veda mücadelesiniyse en eğlenceli animasyon filmlerden Cars 2'nin oyun uyarlamasıyla yapmak istedik. Oyunun düz yarış modlarından birini (Race) açarak üçer tur atacağımız mücadeleler sonunda en iyi süreyi elde eden 10 puanı kapacak ama ne olursa olsun yine ben şampiyon olacağım... O halde dönsün lastikler!

1



CHIP'ten Mahmut'un gerçekleştirdiği kura çekimi sonrasında direksiyon başına geçen ilk isim Ahmet oldu. Hyde Tour'daki deneme sürüşünden sonra LEVEL Ligi için belirlediğimiz parkurda tur atmaya başlayan Ahmet, attığı her bir turda daha iyi dereceler elde etti ve toplam üç turluk yarış 06:51.97'lik dereceyle tamamladı. Yaptığı bir - iki önemli kaza nedeniyle bu derecenin ona yetip yetmeyeceği konusunda şüpheleri vardı ki...

2



...daha iyi turlar atacağıma inanarak, kendime de güvenerek gamepad'i kaptım, R2'yi spam'leyerek çok hızlı da bir çıkış yaptım ve müthiş manzaralar eşliğindeki pistte tur atmaya başladım. Her ne kadar iyi gittiğimi düşünsem de ilk turu iki dakikanın üzerinde bir zamanla tamamlamam, yarışın zor geçeceğini kanıtladı. Sonraki turlarda daha dikkatli gitmeye, yoldan çıkmamaya özen gösterdim ve üç turun sonundaki derecem 06:43.28 oldu.

3



Nerelerde kaza yapılabileceğini, nerelerde yavaşlanması gerektiğini, nerelerde turbo kullanılacağını su gibi ezberleyen Emre, konsantrasyonunu ve motivasyonunu bozmak için sarf ettiğim tüm cümlelere rağmen gayet iyi bir performans sergilemeye başladı. Baştan sona pür dikkat ilerledi, ilerledi, ilerledi, tur dereceleri de ikimiz göre gayet iyi gelmeye başladı ve üç turun sonunda 06:27.92'lik bir derece elde ederek ilk sıraya oturdu.

4



Oyuncular

Ahmet

Favori Karakter: **Shu Todoroki**
Favori Parkur: **Hyde Tour**
Favori Mod: **Survival**
Bahis Oranı: **4.50**



Emre

Favori Karakter: **Luigi**
Favori Parkur: **Mountain Run**
Favori Mod: **Battle Race**
Bahis Oranı: **2.00**



Fırat

Favori Karakter: **Sarge**
Favori Parkur: **Oil Rig Run**
Favori Mod: **Hunter**
Bahis Oranı: **3.00**



Şefik

Favori Karakter: **McQueen**
Favori Parkur: **Harbor Sprint**
Favori Mod: **Race**
Bahis Oranı: **2.50**



Ayın Galibi

LUIGI EMRE

10 PUAN

LEVEL Ligi'nin 2011 sezonunun son mücadelesinde amorti Emre'ye vurdu. ofisten Luigi eşliğinde ayrılıp gözden kayboldu...

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	8	104	12	8.66
Emre	10	84	11	7.63
Ahmet	6	74	11	6.72
Eray	0	38	6	6.33
Ayça	0	6	1	6.00
Fırat	5	69	12	5.75

Ve son olarak oyunun sürüş dinamiklerine hayran (!) kalan, ayrıca X tuşuna basarak zıplandığını yarışın sonuna doğru söylediğimiz için bizi tehdit eden Fırat kaptı gamepad'i. İlk turda fena bir derece elde etmedi, ikinci turu da gayet iyi geçti ama işte o "X tuşu" muhabbetinin açılmasına vesile olan kaza yok mu... Yaptığı kazayla hem dengesini, hem de zaman kaybeden Fırat, üç tur sonunda 06:58.88'lik bir derece yapabildi.

Vatanseverler, terörist olursa...

Büyük savaş **Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots**'la başlıyor

Ceviz parkelerden yansıyan güneş, adamın yerinden kalkmasını adeta engelliyordu. Televizyonun karşısındaki koltuğunda o kadar rahattı ki dışarıda parlayan ışıl ışıl güneş bile dışarı çıkmasına yetmiyor, aksine ona daha da büyük bir rahavet veriyordu.

Ancak yanı başındaki televizyon kumandasına uzanabildi ve televizyonu açtı. Haberler vardı açtığı kanalda fakat sabahlığıyla içeri giren güzel kadın, televizyonun daha fazla açık kalmasına izin vermedi. Kocasının yanına gelip onunla konuşmaya başladı kadın, söylediklerine dikkat etmek güçtü çünkü alımlıydı, çekiciydi. Şanslı bir adamdı o...

Kadın antreden geçip odasına gitmek üzereyken kapı çaldı. Kadın kapıya yöneldi ve kapıyı

açmasıyla, üç tane silahlı adamın içeri girmesi bir oldu. Kadına bir tokat, adama bir yumruk... Adam uyandıığında karısının esir edileceğini öğreniyordu ve adamların dediklerini yerine getirmeye çalışıyordu. Bir araca tıklılıp Times Meydanı'na gitmeleri gerektiğini öğrendi. Araç köprüden geçerken silah sesleri geldi. Adama mutlaka Times Meydanı'na ulaşması öğütlendi ve üzerine bağlanan bomba köprüde bırakıldı. Evet, o artık bir canlı bombaydı...

Saniyeler bile önemli

İşin bu noktasından sonrasını size hikaye olarak anlatmayacağım. Ubisoft'un yayımladığı videoda, canlı bomba olarak köprüde hayatta kalma mücahedelesi veren bir adamı gözleyen, bir polis olarak

oyuna devam ediyoruz.

Olay şu ki True Patriots adındaki sağlam grup, ABD'nin ağırlıklı politikacılar ve sadece kendi çıkarlarını düşünen şirketler tarafından çökertildiğini düşünüyor ki bu düşünceye nasıl kapıldıklarını anlamak da mümkün değil adeta! Her ne kadar True Patriots savında gayet haklı olsa da işleri terörizmle çözmeye çalışmaları, Team Rainbow'u karşılarında bulmalarına neden oluyor ve biz de oyunda Team Rainbow'un çeşitli üyelerini kontrol ederek, teröristlere karşı koymaya çalışıyoruz.

Hikayeye kaldığımız yerden devam etmek gerekirse canlı bombayı izleyen ve olay çıkaran True Patriots üyelerinin hareketlerine karşı koyan polis ve arkadaşları köprüden aşağı iniyor ve çatışmanın tam ortasına düşüyor.



Bu savaşta özellikle bolca siper kullanımı olduğunu görüyoruz. Yani Rainbow Six, temel FPS oynanışının yanında, siper kullanımına da büyük önem veriyor; hatta öyle ki siperin arkasından düşmanların yerlerini de tespit edip taktik belirleme olanağımız bile olacağı benziyor.

Çatışma hızla sürerken, bir bir teröristleri öldürüyor ve canlı bombayı sağ olarak ele geçiriyoruz. Zavallı adam Times Meydanı'na gitmesi gerektiğini geveleyip duruyor fakat sorun yok; bombanın pimi, adamın elinde ve elini tetikleyiciden çekmediği sürece sorun yok.

Siz öyle sanın...

Team Rainbow adama ulaştıktan ve bombayı sökeceklerini taahhüt ettikten birkaç saniye sonra, 30'dan geriye saymaya başlıyor sayaç. Yani 30 saniye sonra, 50 metre içindeki herkes ve her şey bombanın etki alanında kalacak.

Bomba imha ekibinin olaya zamanında müdahale etmesine imkan olmadığı ve saniyeler hızla azaldığı için hızla bir karar veriyor polisler ve suçsuz adamı, bombasıyla birlikte köprüden aşağı atıyorlar. Daha denize ulaşmadan bomba patlıyor, köprüdekilere bir şey olmasa da bir aile, yok olup gidiyor...

Seçenekler

Birtakım seçimler yapmamız gerekeceği açıklanıyor. Mesela o adamı aşağı atmak mı, onu kurtarmanın bir yolunu bulmak mı? Bunun gibi birçok seçenekle karşı karşıya

kalacağımız ve seçimlerimizin neticesinde oyunun şekilleneceği belirtiliyor.

Oyunu tek kişi tecrübe etmenin yanında, karşılıklı multiplayer maçlar ve anlaşmalı oyunlarla da oyunun ömrünü uzatabileceğiz. Multiplayer oyunlarda terörist - polis karşılaşmalarına yönelik, Modern Warfare'dan ve Counter-Strike'tan alışık olduğumuz oyun tiplerini göreceğimizi düşünüyoruz ve anlaşmalı oyunlarda da takım olarak problemleri çözmenin, sürekli iletişim halinde olmanın, bir görevi en etkili biçimde halletmekte ne kadar faydalı olduğunu göreceğiz.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlık aşamasında olan oyun büyük ihtimalle grafiksel açıdan yayımlanan videodan çok daha iyi bir görsellikte olacak ama oynanışta çok büyük değişimlerin olacağını da düşünmüyorum. Ayrıca oyunun 2013 yılında piyasada olması demek, PS3'ün ve Xbox 360'ın o yıl halen revaçta olacağını da bir kanıtı. İlerleyen aylarda daha çok Patriots bilgisine ulaşana dek MW3'te, BF3'te ve CS'de daha çok bomba yerleştireceğiz gibi gözüküyor. ■





Bölüm üç, Alın Yazısı

Rappelz'ın son güncellemesiyle bomba gibi yenilikler geliyor

“Rappelz tüm dünyada 5.000.000'dan fazla oyuncunun karanlık ve tahrip olmuş fantastik bir dünyada maceraya atıldığı ve savaştığı bedava ve global bir rol yapma oyunu. Rappelz, dikkat çeken fantezi beceri tarzını, derin karakter kişiselleştirme, taktiksel yaratık terbiyesi & eğitimi ve kapsamlı PvP & PvE ile oyun içinde birleştirmekte. Tek başınıza ya da grup olarak arkadaşlarınızla Rappelz dünyasında harika saatler geçirebilirsiniz. Bu ücretsiz oyunda sizleri özel yeteneklerle donatılmış farklı sınıflar, üç farklı ırk, eşsiz yaratık sistemi, görkemli zindanlar ve harika görevler bekliyor...” diyor yapımcılar. Üstelik hepsi de Koreli bu arkadaşların. Dediklerini dinleyip oyuna bir kez adım atıyor ve yılların emeğinin, nasıl her anlamda devasa bir oyuna dönüştüğüne şahit oluyoruz.

Yıllardır birçok güncellemeyle sürekli yeni kalmayı başaran Rappelz, üçüncü bölümü Alın Yazısı ile de Rappelz hayranlarının bir süredir beklemekte olduğu özellikleri oyuna getiriyor.

Öncelikle oyuna yeni başlayan ve orta seviyedeki oyuncular düşünülmüş. Onlar için artık “Hızlı Zindanlar” oyunda yer alıyor. Bu zindanların üstesinden tek başınıza gelmek bile çok fazla bir çaba istemiyor ve böylece oyunun ilerleyen seviyelerinde gelen güzel özelliklere daha çabuk ulaşabiliyorsunuz.

Bir diğer yenilik, “Golem Taşı” adındaki pet. Bu aslında bir küp. Bayağı, bildiğiniz, gri bir küpten ötesi değil gibi duruyor fakat havada uçuyor olması şüpheleri üstüne çekiyor. Küp sizin yardımınıza koştuğundaysa bir Golem'e dönüşüyor. Aggro'yu üstünde toplayan, bir tank vazifesi gören bu güçlü yaratık aynı zamanda düşmanın daha fazla hasar almasına, sizin ekstradan hasar vermenize ve daha iyi hedef almanıza olanak tanıyor.

Kuşkusuz ki Alın Yazısı güncellemesinin getirdiği en büyük yenilik, 148. seviyeye ulaşan karakterlerin bir Ustalık Sınıf seçebilecek olması. Bu sınıfları seçmek öyle kolay da olmayacak; önce Cadı görevini tamamlayacak,

ardından bir dizi sınav tabi tutulacaksınız. Ancak bu sınavların neticesinde sağ kalmayı başarırsanız, “usta” olabileceksiniz.

Oyunda yer alan birçok pencerenin arayüzlerinin daha kolay anlaşılabilir ve daha temiz bir tasarıma sokulduğu Alın Yazısı, Kasım ayının sonlarında hizmete girmişti. Siz de şu an, Alın Yazısı'nın nimetlerinden faydalanıyor olabilirsiniz hatta. Eh, o zaman durmak yanlış, bırakın dergiyi, koşun oyuna! ■

Volkanus!



Volkanus eşsiz bir zindan. Buraya girmek için seviyenizin en az 30 olması gerekiyor ve sadece yalnız başınıza girebilirsiniz. (Bırakın o pelüş oyuncuçağı!) 20 tane Aslan Ruhu toplayıp Volkanus Tapınağı'na bıraktıktan sonra yeraltında bulunan bu cezaevine giriş yapabiliyorsunuz. İçeriye girdiğinizde de sizi Volkanus'un ateş dalgaları karşılıyor. Daha çok ilerlemek için daha fazla Aslan Ruhu gerekli olacak ve Volkanus'un kölelerini yendikten sonra “İblis” ile karşılaşacaksınız...

Volkanus zindanı, oyundaki ilk 30 seviye üstü yalnız bitirilebilen zindan ve sosyalliğe pek yanaşmayan oyuncular için değerli bir tecrübe sunuyor. Bu zindanı sakın es geçmeyin.



Portal'dan sonra...

Kim Swift'in yeni zeka küpü, Quantum Conundrum

Portal'ın yaratıcısı Portal'dan ve Valve'dan elini ayağını çekip Ayça'nın arkadaşı oldu. Olmadı olmadı, tamam ama olsaydı eminim Ayça acayip mutlu olurdu zira kendisi, yani Ayça, tam bir Portal delisi olduğunu her noktada kanıtlamaktan kendini alamıyor.

Konumuzsa Ayça değil, Kim Swift'in yeni oyunu, daha doğrusu yeni Alzheimer düşmanı Quantum Conundrum. Bu oyun beyne iyi geliyor, sınırları alıyor. Oyunda öldürmek, savaş, kan, vahşet, bunların hiçbiri yok. Onun yerine ne var, deli bir profesör ve yeğeni...

Profesörümüz Quadwangle'a deli dedim çünkü kendisi, kendisini paralel bir boyuta istemeden hapsetmiş durumda. Onu bulma görevi de evine misafir olarak gelen yeğeniye kalmış durumda.

Profesör kaybolmadan önce, büyük bir icat yapmış ve paralel boyutlara nasıl geçileceğini keşfetmiş. Bunu sağlayan cihaza da Inter-Dimensional Shift (IDS) adını takmış. (Bunu profesör değil, her şeye bir isim vermeye bayılan Swift ablamız yapmıştır olsa olsa.) IDS cihazı bir bölgenin fiziksel özelliklerinin aynen korunmasını sağlıyor fakat farklı boyutlarda, bu bölge farklı güçlere maruz kalıyor.

Daha yakın bir örnek gelmedi aklıma ama Soul Reaver'ı hatırlar mısınız? Kain arkadaşımız o oyunda istediği zaman boyut değiştiriyor ve ruhlar alemine geçerek, önündeki bazı engelleri aşıyordu. Quantum Conundrum'da da bundan biraz farklısını yapıyoruz. Hayır, ruhlar alemine geçmiyoruz ama mesela her şeyin yumuşak ve hafif olduğu bir boyuta geçiş yapıyoruz. Burada

her türlü cisim, olduğundan çok daha hafif. Dolayısıyla ağır bir kasayı kaldırıp atabiliyor veya bir yerlere koyabiliyoruz.

Bir başka boyutta yerçekimi tersine işliyor. Aşağıda olan şey yukarı çıkıyor ve birçok cismi bir asansör veya "düğmeye basacak obje" olarak kullanabiliyoruz.

Açıklanan bir diğer boyuttaysa zaman yavaşlıyor, böylece hızla dönen fanların arasından bir şeyleri geçirebiliyoruz.

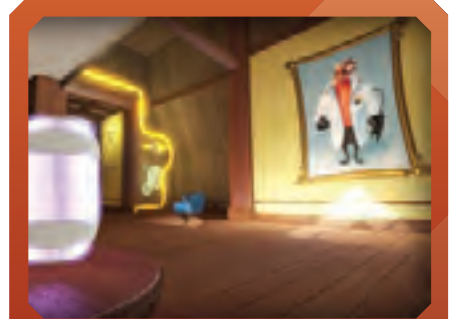
Tüm bu özellikler, her biri profesörün bir projesi, bir deney alanı olan bölgelerde geçiyor. Her deney alanında da bir tane Dynamic Object Linear Ligation Interface, kısaca DOLLI bulunuyor. DOLLI yardımcı bir robot. Deneyler ters gitmesin, dünya tersine dönmeyi diye deneyleri kontrol ediyor. DOLLI'nin bize oyunda faydasıysa kilit objeleri yanlışlıkla yok edersek, yerlerine yenisini koyabilmesi.

Örnek bir bulmacayla bağlayalım konuyu. Düşünün ki bir kasayı, A noktasından B noktasına götürmeniz isteniyor. Kasa ağır, o zaman ne yapıyoruz, hemen "hafif boyut"a geçiyoruz. Kasayı aldık, taşıyoruz taşıyoruz ama yükseğe çıkaramıyoruz. "Yerçekimi boyutu"na geçiş yapıyoruz ve kasanın yönü değişiyor. Şimdi kasayı tutup ileri fırlatmalıyız ama onunla birlikte ilerlemeliyiz ki biz de eşiği geçelim. Bunun için de hafif boyuta geçiyor, kasayı atıyor, hemen zamanı yavaşlatıp kasaya atıyor, ardından yerçekimi boyutunu bir açıp bir kapıyoruz ki kasanın üstündeyken sörf etkisi yaratabilelim...

Anladığınızı üzere oyunda bin bir türlü bulmaca olacak ve çözmek için de birçok enteresan yol deneyeceğiz. Sağlam bir sabır isteyeceğini düşünüyorum oyunun ama Kim Swift'in yaratıcılığına da hayır diyemem doğrusu.

Airtight Games'in yapımı koltuğunda oturduğu ve Square Enix'in dağıtacağı oyun, bahar aylarında PC'de, PS3'te ve Xbox 360'ta boy gösterecek. Yani o vakte kadar, Portal 2 rahatlıkla bir kez daha oynanır; değil mi? ■

Bin bir surat Quadwangle



Oyunda birçok farklı boyuta geçebileceğimizden bahsettim. Bu boyutların özelliklerini de anlattım, okumadıysanız bu kutudakiler de size pek bir şey ifade edemeyebilir.

Farklı boyutlara geçtiğimizde, bir renk paletinden öte, mekandaki bazı nesnelere de ilginç farklılıklar gösterecek. Örneğin duvardaki tablolar... Bulduğumuz boyutta profesörün portresi azimli bir bilim adamının resmini çizerken, hafif boyuta geçtiğimizde beyaz bir tavşan kostümü giymiş olarak aynı yerde yer alacak. Yerçekimi boyutunda çerçevenin sadece üst kısmında gözükcek profesör; sadece birer ayak olarak. Zaman boyutundaysa profesör saatine sabırsızca bakarken görülecek.

Son Dakika!

- Kış geldi, Fırat hemen hasta oldu; acil şifalar diledik, iyileşti.
- Harmonix, yani Amplitude, Guitar Hero ve Rock Band gibi harika oyunların yaratıcısı, birkaç tane yeni oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Üstelik bu oyunlar ne Rock Band'e, ne de Dance Central'a benzeyecek.
- Killzone 4. Evet, yeni bir Killzone üzerinde çalışıyor Guerilla fakat bu oyun PS3'e mi, bir sonraki PlayStation sistemine mi gelecek, o henüz belli değil.
- Her biri 4\$'dan satılacak olan 10 farklı kostüm paketi geliyor. Hangi oyuna mı? Elbette ki Ultimate Marvel vs. Capcom 3'e.
- Torchlight II, 2012'nin başına ertelendi ki Diablo III ile çakışma olasılığı olduğu halde Runic Games'in böyle bir karar vermesi bayağı şaşırtıcı.
- 2012 yılının herhangi bir zamanında, yepyeni bir Assassin's Creed oyununun piyasada olacağı açıklandı. Büyük ihtimalle Assassin's Creed III adıyla çıkacak olan oyunun Mısır'da geçme olasılığı üzerinde duruluyor.
- Bethesda'nın iddiası, bir bebeğin Dovahkiin adına sahip olmasına neden oldu. Evet, Skyrim bebeği İngiltere'de (ABD miydi?) dünyaya geldi ve ismi de tam olarak Dovahkiin Tom Kellermeyer. Bebeğin ailesi bir ömür boyu tüm Bethesda oyunlarına ücretsiz sahip olacak.
- Bir zamanların ünlü dövüş oyunu Darkstalkers, 2012'nin başında (Belki biraz daha önce.) PSN'e geliyor.
- EA'nın dağıtım platformu Origin'e Capcom oyunları geldi. Super Street Fighter IV ve Dead Rising 2: Off the Record, Origin üzerinden satın alınabilecek ilk Capcom oyunlarından.
- Mass Effect'in ve Dragon Age II'nin seçtiği yolu doğru gören Square Enix, bir sonraki Final Fantasy oyununun sıra tabanlı oynanışı bırakıp daha çok aksiyona yönelik olabileceğini belirtti.
- Just Cause'un yapımcısı Avalanche Studios, New York'taki yepyeni ofisinde, yepyeni bir projeye başladı. 2014 yılında PC ve o dönemki konsollar için piyasada olacağını belirttiği oyunun ismi şu an için Project Mamba.
- Street Fighter X Tekken'in, Street Fighter IV ve Marvel vs. Capcom 3'te olduğu gibi yeni, kutulu versiyonlarının olmayacağı, sadece online DLC'lerle genişleyeceği açıklandı.
- Soulcalibur V'e yeni isim! Xiba adındaki delikanlı, Kilik'in yerini alacak gibi gözüküyor ve dövüş stiliyle ona bir hayli benzeyen bir dövüşçü. Aeon, Cervantes ve Yoshimitsu da geri dönen karakterler arasında.



Dünya şampiyonasına doğru

Türkiye'nin Point Blank şampiyonu belirleniyor!

Point Blank Türkiye, heyecan kasırgasını 1 - 4 Aralık tarihlerinde İstanbul Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleştirilecek GameX fuarında büyütüyor. Geçtiğimiz sene yüz binlerce ziyaretçinin akın ettiği fuarda yoğun ilgi gören Point Blank standı bu yıl da yerli yerinde olacak, Point Blank International Championship (PBIC) eleme turnuvasının da yapılacağı alanda toplam 30.000TL değerinde ödül dağıtılacak.

Point Blank'ın dünya üzerinde -Asya kıtası başta olmak üzere- ABD'de ve Avrupa'da milyonlarca oyuncusu bulunmakta ve her yıl tüm ülkelerdeki en iyi oyuncuların katılımıyla PBIC düzenlenmekte. Nfinity Games, geçtiğimiz yıl PBIC'de Türkiye'yi temsil edecek takımı GameX'teki turnuvada seçmiş ve akabinde tüm yol ve konaklama masraflarını karşılayarak Şubat 2011'de PBIC'ye göndermişti.

Önümüzdeki yıl da Nfinity Games yine bir takımı Türkiye'yi temsil etmek üzere Kore'de

veya Tayland'da düzenlenecek PBIC'ye gönderilecek! Biri online, üçü İstanbul, Ankara ve İzmir şehirlerinde offline olarak düzenlenecek ön eleme turnuvaları sonunda belirlenecek yedi takımın ve son şampiyon DYNASTY ekibinin katılımıyla 4 Aralık'taki büyük final kıyasıya mücadeleye sahne olacak. Kazanan takıma Kore'de düzenlenecek PBIC'ye katılma hakkının yanı sıra Nfinity Games tarafından 25.000TL değerinde ulaşım ve konaklama desteği sağlanacak.

Fuar alanındaki etkinlikler sadece bir turnuyla sınırlı kalmayacak, dört gün boyunca GameX'teki Point Blank standını ziyaret eden tüm katılımcılara binlerce hediye dağıtılacak ve çeşitli etkinliklere katılma imkanı sunulacak. Bunun dışında tüm katılımcılar, Point Blank yöneticileriyle tanışabilir, fuar alanındaki çeşitli etkinliklere katılabilir ve Türkiye'nin ilk resmi bayan oyun takımı olan WarriorLadies'in de katılımıyla düzenlenmesi planlanan gösteri maçlarını da izleyebilirler. ■

Gölgelerin içinde, bir hırsız

Thi4f, sessiz sedasız yaklaşıyor

Biraz heyecan yaratmak için "yaklaşıyor" falan dedim zira oyunun pek bir yere gittiği yok. 2009'da ilk defa adını duyduğumuz dördüncü Thief, Deus Ex: Human Revolution'ın dağıtıcısı Eidos tarafından hazırlanıyor sözde... Sözde; çünkü oyun hakkında elimize "storyboard" imajları geçti diye pasta kestik ofiste.

Bu storyboard imajlarından elde ettiğimiz bilgilere göre, oyunun bir konusu var. Hiç konusu olmayabilirdi de, bakmayın öyle. Bir kadının değerli mücevherinin peşinde olduğumuzu anlıyoruz lakin daha fazlası hakkında bize bir şey sunulmuyor.

Eidos, tüm iş gücünü bir dönem Deus Ex'e yönlendirdiği için Thief 4 ile ilgilenen adam kalmamıştı elinde. İşte bu iki yıllık süreçte kapağının bile açılmadığına inandığım Thief dosyası konusu, tekrar altına ateş atılmak suretiyle, alevleniyor.

Yapımcılar, eskilerin beğenilen oyunu Thief'i yeniden aynı görkemli haliyle piyasaya sürmek istediği ve ortada Assassin's Creed gibi bir gerçek olduğu için ihtiyatlı davranıyor. Bunu öncelikle zamanından çok önce açtıkları forumla sağlamaya çalışıyorlar. Forumda Thief 4'ten neler beklediğimizi soran bir başlıkla oyuncuların nabzı yoklanıyor, özgürce başlık açılabilmesiyle de forumlar her zaman canlı tutuluyor. "Community" kısmı tamam; peki oyunun tasarımı nasıl olacak? Eidos bu konuda kesinlikle ser verip sır vermiyor. Oyun FPS mi olacak, nerede geçecek, amacımız ne olacak, hangi sistemlere gelecek, ne tür özelliklere sahip olacak, hiçbirisi belli değil.

Yine de Eidos'a güveniyoruz. Yılların tecrübesiyle, bize kötü bir oyun hazırlamayacaklardır. Daha fazla bilgi için bizi takip etmeye devam edin... ■



BU YARIŞ KAZANMAK İÇİN DEĞİL.
BU YARIŞ HAYATTA
KALMAK İÇİN.



NEED FOR SPEED
THE RUN
RACE FOR YOUR LIFE

WWW.NEEDFORSPEED.COM



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Match Concept SA Trademarks used under license to Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, THE SHAPE AND DESIGN (TRADE DRESS) OF THE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® AND SUPERSNAKE® are registered trademarks and/or the trade dress of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA and the COBRA SNAKE Designs are trademarks of Ford Motor Company used under license. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.





Alacakaranlık Kuşağı

Alan Wake'in yeni hikayesi, Night Springs mi?

Silent Hill: Downpour ile korkuyu yeniden iliklerimize kadar hissetmeye hazırlanırken, Alan Wake'in devam oyunu olduğuna inandığımız ama Alan Wake 2 ismiyle geçmeyecek olan bir oyun, yapımcı Remedy tarafından açıklandı.

Aylar önce internete sızan bir ekran görüntüsünde ismi Alan Wake's Night Springs olan bu oyun, çoğu oyuncunun görmek istediği şekline aksine, kutulu bir oyun olarak mağazalara gelmeyecek, sadece Xbox Live (XBL) üzerinden satışa sunulacak. Remedy bu konuda çokça eleştiri almışa benziyor ki bir önceki Alan Wake oyununun ara sahneler yüzünden boyutunun büyüdüğünü, yoksa 2 GB oyun büyüklüğü sınırı olan XBL'dan satılabileceğini biraz asabi bir tavırla belirtti.

Alan Wake'te Alacakaranlık Kuşağı'nın bir benzeri olan Night Springs adındaki programla bir alakası bulunacağı düşünülen oyunda yine Alan Wake, paranormal olaylarla ilgilenecek. Night Springs konsepti aslında çok doğru geliyor; çünkü XBL üzerinden satılacağı ve bu şekilde kolayca geliştirme olanağı sağlanabileceği

için, bu televizyon programına sürekli yeni bölümler eklenebilir. Zaten sızan ekran görüntüsünde, oyunun ana menüsünde "Marketplace" seçeneği yer alıyor. Yani oyunun direkt olarak bu bölümle etkileşim halinde olması uygun görülmüş ki hızla yeni içeriğe ulaşalım.

Bu sayfada gördüğünüz ve resmi olarak yayımlanan ekran görüntüsünde ise Alan Wake'in, kadim dostu el fenerini ve garip bir aleti elinde tuttuğunu görüyoruz. Bir çivi-atara benziyor elindeki silah. Acaba bununla mı kasabadaki problemleri çözecek?

Yine sızan ekran görüntüsündeki seçeneklere değinerek bitirmek istiyorum haberi. Ana oyun modu olan Story Mode'un yanında Arcade Mode adında bir seçenek daha sunulmuş. Ruhu kirlenmiş kasabalıları ardi arkasına kestiğimiz bir Survivor modu mu acaba bu?

Bunların hepsi 10 Aralık'taki Spike VGA'da ortaya çıkacak. E3, Tokyo Game Show, gamescom derken bir de Spike VGA çıktı başımıza oyun tanıtımları için... ■



Samsung'dan beklenen tablet

Samsung Galaxy Tab 7.0 Plus

Samsung, iPad karşısına ilk olarak, 7 inçlik tableti ile çıkmıştı ancak biraz aceleye geldiği anlaşılan ilk nesil Galaxy Tab, iPad ile güçlü bir rekabet yaratamamıştı. İşte Samsung, şimdi küçük ve kullanışlı Galaxy Tab ürününün yeni versiyonu Galaxy Tab 7.0 Plus'ı piyasaya sürüyor. 7 inç boyutundaki tablet avuca tam oturuyor, cebe, çantaya kolayca sığıyor, taşınması da dert olmuyor. Web'de arama yapma da Adobe Flash ve geleneksel HSPA bağlantısına göre üç kat daha hızlı indirme özelliği sunan süper hızlı HSPA+ bağlantısı ile çok daha hızlı ve akıcı hale geliyor. Wi-Fi Channel Bonding özelliği de daha gelişmiş bir ağ bağlantısı ve iki kata kadar daha hızlı veri transferi için iki kanalı tek bir kanal içinde birleştiriyor. ■

Müzik ruhun gıdasıysa...

Pixeljunk 4am de enerjisidir!

Müzik oyunlarına artık farklı bir dokunuş gelmeli. Harmonix bile farklı deneyler içerisinde şu an. Q-Games gibi hafif "deli" bir firmadansa tamamıyla kopuk bir oyun bekliyorduk ki Pixeljunk 4am ufukta kendini gösterdi.

İlk başta Pixeljunk Lifelike ismiyle ortaya çıkan oyun, son derece ilginç bir oynanışa sahip ve onu bir oyun olarak nitelendirmek bile güç; Pixeljunk 4am'e eğlenceli bir müzik yazılımı demek bile mümkün.

Oyunda kısaca, elektronik müzik yapıyoruz. Yani sadece metal, pop veya Türk sanat müziği dinleyenler, bir diğer habere geçebilir. Club müziğinde tuzum bulunsun diyenlerse buraya gelsin.

Sadece birbirinden farklı, bambaşka renklerdeki şekiller ekranda dans ediyor. Sizse arka planda çalan o müziği, canlandırmaya çalışıyorsunuz.

Elinizde PS Move, parmaklarınız onun tuşlarında. Bir tuşa basıp tuşa bağlı olan sese geçiyorsunuz. Ardından kolunuzu havaya kaldırmak bir

ritme, aşağı indirmek bir başka ritme eşlik ediyor. Sağa sola sallayarak başka sesler ekliyorsunuz müziğe, Move'u ekranın ortasına tutup çevirerek, bambaşka bir efekt yaratıyorsunuz.

İşler bu denli özgür olunca, yaratacağınız müzik de bir başkasınıkiyle kesinlikle benzemiyor. Q-Games, yaptığı bir deneyde, ekipteki bir arkadaşlarının yaptığı müziği, oyunu hiç bilmeyen iki kişinin müziğiyle karşılaştırdı. Bu oyuncular bırakın başarısız olmayı, yapımcıların yarattığı müzikten çok daha eğlencelisini yaratmıştı.

Tamamıyla hislerinize dayanarak, duyduklarınızın size hoş gelmesiyle müzik yapacağınız bir oyun Pixeljunk 4am. Yarattığınız parçaları PSN üzerinden paylaşmak mümkün olduğu gibi, oyunu online olarak oynarken başkalarının parçalarına kendi efektleriyle katkı sağlayabileceği de açıklandı.

Sadece PS3 için hazırlanan bu enteresan oyunun ne zaman çıkacağı henüz belli değil. Müzik oyunlarından hoşlananların gözü bu oyunda olsun. ■



PSP oyunları PS Vita'ya...

UMD'leri PS Vita'da nasıl kullanacağımız açıklandı

Kaç yıldır PSP sahibisiniz, oyunlarını almışsınız çık kutularında, kütüphanenize bir güzel dizmişsiniz... Daha sonra duydunuz ki PS Vita'da UMD desteği olmayacak. Felaket, tam bir kabus. O oyunlar ne olacak, hepsi çöpe mi gidecek? Sony bunun gibi kabuslarla mücadele edenler için UMD'leri PS Vita'da kullanmanın bir yolunu sağlayacaklarını söylemişti ve sözünde de durdu: UMD'lerdeki oyunların dijital versiyonlarını PS Vita'ya indirebileceğiz.

UMD Passport adındaki bu program Japonya'da 6 Aralık'ta başlıyor. Öncelikle PS Store'dan PSP'ye UMD Kayıt Programı adında bir uygulama yükliyorsunuz. Ardından UMD'yi PSP'ye takıyor ve ekrandaki aşamaları takip ediyorsunuz. Bu işlemin sonunda UMD'deki oyun, PSN hesabınıza kayıt oluyor. Burada şöyle bir durum var ki bir UMD sadece bir PSN hesabına kayıtlı olabiliyor. Yani PS Vita aldığınızda farklı bir PSN hesabı açma niyetindeyseniz, o oyunu kaybedebilirsiniz.

Kayıt ettiğiniz PSP oyunu artık PSN hesabınızda. Şimdi bu oyunu ya PS Vita'ya ya da PS3'ünüze indirebilirsiniz ama indirmek için de para ödemek zorundasınız. 10 TL ila 40 TL arasında

bir ücret istiyor Sony bizden bu işlem için ve ilk aşamada da sadece 200 tane oyuna destek verileceği açıklandı. (Oyunların listesi PS Vita'nın resmi sitesinde yer alıyor.) Parayı da verdikten sonra düdüğü çalmaya hak kazanıyor ve o oyunu, PS Vita'mızda kullanma şerefine kavuşuyorum.

Zaten oynamış olduğunuz bir PSP oyununu neden PS Vita'da oynamak isteyeceğiniz konusuna gelince... PSP'nin kontrol mekanizmasından ve ikinci analog stick eksikliğinden kaynaklanan kontrol zorluklarından kurtulabilirsiniz zira oyunu PS Vita'ya attığınızda, hangi tuşun neye denk geleceğini seçme hakkınız oluyor. (O güzelim Medal of Honor oyunlarını, oynanması gereken şekliyle oynayabilirsiniz örneğin.) Aynı zamanda "bilinear filtering" grafik opsiyonu ve PSP renk paleti seçenekleri de yine PS Vita'nın menüsünden halledilebiliyor.

UMD oyunların kayıt dosyaları da yine bir PC veya PS3 programıyla PS Vita'ya transfer edilebiliyor. Anlayacağınız, PSP'de olan her şeyinizi, bir şekilde PS Vita'ya aktarmanız mümkün olacak. ■



Pili biten fare istemiyoruz

Tam canavarın boğruüne kılıcı saplayacakken farenin pili biter ya...

Yeni Logitech M525, mikro-hassas kaydırma özelliğiyle uzun bloglar ya da sosyal ağ sayfaları arasında hızlı ve kolay gezinmenizi sağlıyor. Ayrıca ergonomik tasarımı ve yumuşak kauçuk yan yüzeyiyle daha konforlu bir tutuş ve kavrama imkanı sunuyor. Logitech M525, küçük Unifying nano alıcısı sayesinde "tak ve unut" kablolu bağlantısının kolaylığını sunuyor. Unifying özelliği sayesinde tek bir nano alıcıyla Logitech Unifying uyumlu altı ayrı aksesuar eşleştirebilir, böylece bilgisayarınızın diğer USB girişlerinizi boş tutabilirsiniz. Ancak cihazın asıl büyük numarası, üç yıllık pil ömrü. Logitech'in kullanıcıların alışkanlıkları hakkında yaptığı detaylı araştırmalar sonucunda çok etkin bir enerji tasarruf planı ortaya çıkmış ve böylece farenize kapasitesi yüksek bir pil takmanız halinde yaklaşık üç yıl boyunca bir daha pil değiştirmek zorunda kalamıyorsunuz. Çok enteresan değil mi? ■



American Express.

Alışverişte her zaman en fazlasını kazandırır.



American Express® kartlarını sunan tek banka.

www.herzamanenfazlasi.com

Her zaman en fazlası





Oyunun adresi

OverGame ile oyun, aksesuar, figür ve daha fazlası!

OverGame Ataköy Plus AVM, OverGame Kanyon ve OverGame Kozzy AVM... Bu mağazalardan bir tanesine uğrama fırsatınız yok mu? O zaman www.overgameweb.com adresine her yerden ulaşın ve siparişiniz hemen evinize gelsin!

Bunu neden yapmak isteyeceksiniz; çünkü oyunla ilgili aradığınız her şeyi OverGame'de bulmak mümkün. Açıldığı günden bu yana oyunculara aradıkları birçok ürünü en hızlı şekilde tedarik eden OverGame, oyunların yanında satışıdaki figürleriyle de dikkat çekiyor. Star Wars, Batman, World of Warcraft, God of War; aklınıza gelebilecek en ünlü yapımların figürleri, OverGame'in raflarından, evinizdeki raflara geçmeyi bekliyor.

OverGame Kart ile üyelerine hoş indirimler de sunan ünlü mağazaya, özellikle internet sitesine mutlaka uğrayın; almak isteyeceğiniz bir şeyler mutlaka bulacaksınız... ■

Ikaruga'yı özleyenlere

Yeni shoot'em up harikası, **Akai Katana** ile herkesi vur, her şeyi uçur

Küçüklüğümden beri shoot'em up oynarım (Çünkü o dönemler çok popüler bir türdü.) fakat Japon esintili o oyunlarda ömrümü çürütsem de pek başarılı olamadım. En son Dreamcast'teki Ikaruga'da elim ayağıma karıştı, ondan sonra da pes ettim sanırım. Ne var ki Akai Katana'da (Kırmızı samuray kılıcı.) şansımı deneyeceğim. Ondandır korkmuyorum. Sayısız renk olsa da bir düşman tek başına 120 tane meri atsa da çabalayacağım!



İnanmazsınız ama oyunun bir konusu bile var. Japonya'da endüstri çağında, bir imparator zıvanadan çıkarak yeni bir enerji kaynağı bulmak üzere yola çıkıyor. Bu uğurda sınır veya engel dinlemiyor imparator; çünkü bulacağı enerji kaynağıyla üreteceği silahların, kullanıcısına çok özel güçler sağlayacağına inanıyor deli. Biz de ruh sağlığı sakat olan bu imparatoru durdurmak üzere atıyoruz kendimizi havaya, önümüze geleni vuruyoruz. Sahip olduğumuz karakter uçak ve insan formları arasında farklılık gösterebiliyor. Bu değişimi neden yapıyor, tam olarak bilmiyoruz ama insan formundayken çevredeki enerjiyi toplayıp düşmanlarına karşı kullanabildiğini görmüş bulunuyoruz.

Dağıtımını Rising Star Games'in üstlendiği, Japonya'da bu yılın başlarında bir XBLA oyunu olarak piyasaya sürülen Akai Katana, Avrupa'ya bayağı kutulu, İngilizce ve ekstra özelliklerle dolu bir oyun olarak geliyor, tamamıyla HD kalitesinde ve gözlerinizi kamaştıracak bir görselliğe sahip. Shoot'em up'lardan hoşlanıyorsanız, 2012 başında piyasaya çıkacak olan Akai Katana, sizin oyununuz olabilir. ■



■ Tuna Şentuna



Genius çizim tableti MousePen i608X

Pek çok oyun sever bir gün oyun yapmayı hayal eder. Bugün gelişmiş ve kullanıcı dostu programlama dilleri veya oyun tasarım platformları ile oyun yapmak zor bir iş değil ama o oyunun görünümünü, grafiklerini hazırlamak söz konusu olunca mesela başka bir boyut kazanıyor. İşte, çizim tabletleri, basit ama sürükleyici oyunlar yapmak isteyen gençlerin en büyük yardımcısı. Bilgisayarınız üzerinde rahat ve verimli bir şekilde el yazısı ile yazmak ya da çizim yapmak istiyorsanız MousePen i608X'in 6"x 8" boyutlarındaki çalışma alanı bunu size vaat ediyor.

1024 seviyeli basınç hassasiyeti sayesinde gerçekçi bir kullanım sunan kablolu kalem ve setle beraber gelen üç tuşlu kablolu fare kullanımını yanı sıra şık görünüm de sunuyor.

MousePen i608X, birlikte gelen Paint Net yazılımı ile resim ve fotoğrafları düzenlemenize yardımcı oluyor. Pen Toolbar sayesinde ise Word, Excel, PowerPoint ve e-postalarınız için de el yazısı ile notlar alabiliyorsunuz. ■

■ Cem Şancı

TAKVİM Aralık

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.	
29	30	 <p>Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress</p>			3	4	
 <p>Vampires v. Zombies</p>	<p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress (PC) • uDraw Studio: Instant Artist (PS3 360) • Vampires v. Zombies (PC) 	8	9	10	11		
12	<p>13</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gears of War 3: Raam's Shadow (360) 	 <p>Gears of War 3: Raam's Shadow</p>			16	17	18
19	<p>20</p> <ul style="list-style-type: none"> • Star Wars: The Old Republic (PC) 	 <p>Star Wars: The Old Republic</p>			24	25	
26	27				31	1	



RAPPELZ

ALIN YAZISI



KAHRAMANIM!

ALIN YAZINI DEĞİŞTİRMEYE HAZIR MISIN?

<http://rappelz.gpotato.eu>



100% TÜRKÇE ÜCRETSİZ FANTASTİK MMORPG



<http://www.youtube.com/user/RappelzTurkceMMORPG>



http://twitter.com/rappelz_tr



<http://www.facebook.com/rappelz.tr>

gPotato
www.gpotato.eu

G A L A
GALA NETWORKS

© 2011 Gala Networks Europe Limited. Tüm hakları saklıdır.

Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING GÜNLÜKLERİ

Merhaba en sevdiğim kimlikler, nasılsınız? Nasıl geçti Bayram tatili? Siz bu satırları okuduğunuz sırada, sanıyorum ilk yazılılar ve vızeler çoktan üstünüzden geçmiş olacak. (Neh neh neh.) Neyse çok dağılmak istemiyorum. Bu ay sizler için gittim ve bir adet Oyun Mühendisi buldum. Fakat üzülerek söylüyorum kendisi bir üniversite bölümü değil; daha çok Şahin Yalabık isimli bir insan. Yıllardır tanıdığım bu uzun şahıs ile aslında ziyadesiyle uzun süren bir sohbetin ardından derlediğimiz bu röportajı oluşturduk. (İkimiz de çalıştık; ben sordum, o cevapladı gibi.) Efendim ben çok “trollemeiyim” de siz de rahatça arta kalan on punto yazıları okuyun; bakın Şahin efendi neler demiş.

Şahin selam, ne haber? Yani genelde böyle konuşuyorsun diye başlamak istedim röportaja. Seninle bundan iki yıl kadar önce bir röportajımız olmuştu diye hatırlıyorum, şimdi bana arşivlere baktırma. Neler yaptın o zamandan bu zamana? Tabii arada ülkemizdeki oyun sektörü ve fantastik edebiyatla da ilgili bir şeyler serpiştirdi.

Özetle: yeni bir oyun çıkardım, yeni bir işe girdim ve bir erkek çocuk babası oldum. Yani epey bir değişiklik oldu aslında şöyle bakınca.

İlk oyundan gelen deneyimler, sürekli kendime verdiğim oyun tasarım quest'leri, saatlerce hatta günlerce süren playtest'ler meyvesini verdi ve bu sefer (sanıyorum) daha iyi ve daha dengeli bir oyun üretmemi sağladı.

Oğlum Can bu gün itibarıyla dokuz günlük, 52 cm. ve üç kilo civarında. Dünyanın en güzel varlığı, yaptığım her şeye başka bir anlam katıyor artık.

Diğer yandan benim için bambaşka bir kulvara girdim. Sayısal oyun sektöründe neredeyse hiçbir deneyimim olmamasına rağmen dünyanın altıncı büyük sosyal oyun devi peakgames benimle birlikte çalışmak istedi, ben de seve seve evet dedim. İki aylık yoğun bir sosyal oyun alıştırma sürecinden sonra yavaş yavaş kendi oyunlarımıza kafa yormaya başladık beraber. Müthiş bir ortamda, harika insanlarla çalışıyoruz. Dört - beş ay içinde çalışmalarımızın meyveleri facebook gibi sosyal platformlarda boy gösterecek gibi görünüyor.

Bir saniye... Şu an senin Oyun Mühendisi'ni kim işletiyor?

Artık fazla uğrayamıyorum kafe'ye, dolayısıyla bana yardımcı olan arkadaş bu ara epey yoğun orada. Hem kafe hem de peakgames'e aynı anda yetiştirmek biraz zorlarsa da şu an için bir sorun yok, yürüyor beraber.

Oyun Mühendisi adı altında ürettiğin ilk oyun; “Kurt Adam”dı. Bu oyuna olan ilgi sence nasıldı? Piyasaya çıktıktan sonra, gelen yorumlar doğrultusunda bu oyunda ne gibi eksiler ve artılar gördün?

Kurtadam ilk bepekti. Dolayısıyla bazı hatalar kaçınılmazdı. Üretim süreçlerinden oyun mekaniklerine ve testlere kadar neredeyse her alanda bir alışma süreci, bir deneme tahtası oldu benim için. Ama tüm bunlara rağmen yine de beni oldukça memnun eden bir oyun oldu Kurtadam. En büyük eksiği (ya da fazlası) en az dört kişi gerektirmesiydi. Satış rakamlarına baktığımda, ilk baskının geçen günlerde ancak tükenmiş olmasını buna bağlıyorum. İnsanlar çabuk tüketilecek, fazla gereksinimi olmayan oyunlar istiyorlar. Kurtadam bu anlamda gerektirdiği oyuncu sayısı açısından yeterince oyuncuya hitap edemedi. İkinci sebep de oyunun “competitive” yani rekabetçi bir unsuru bulunmaması. Turnuva, skor gibi rekabetçi öğelere biraz uzak duruyor. Her şeye rağmen “sosyal” bir oyun olarak başarılı buluyorum Kurtadam'ı. Şansım olsaydı bile mekaniklerinde herhangi bir şey dokunmazdım, yine aynı şekilde çıkartırdım. Yani böyle olmasını istediğim ve böyle olması gerektiği için böyle olan bir oyun Kurtadam! (Evet bu cümle biraz garip oldu. - Şahin) (Evet, ama anlamlı oldu; bence bozmayalım. - Ertuğrul)



O zaman gelelim yakın zamanda ürettiğin "Elemental" isimli kart oyununa. Yahu ben bayıldım, gerçekten çok keyifli olmuş. Önce bir anlatsana nasıl bir oyun, herkes öğrensin.

Sevmene çok sevindim. Zaten şu an ki satış rakamları ve gelen yorumlar da senin fikrini destekler yönde. Kurtadam'ın bir senede yaptığı satışı Elemental iki ayda yakaladı. Az önce bahsettiğim unsurlara Elemental'de özellikle dikkat ettim. Hem benzer bir oyun yapmamak, hem de farklı bir kitleye hitap edebilmek için epey kafa yordum bu oyunda. Hem basit olmalı, öğrenmesi uzun sürmemeli, hem de (Rekabetçi olmasının yanında.) tekrar tekrar oynayabileceğiniz kadar çeşitlilik sunabilmeliydi ve sanıyorum da oldu.

Oyuna gelirse, her oyuncu oyunda bir şamanı temsil ediyor. Doğadaki farklı güçleri kullanarak büyüler yapıyor, tılsımlar yaratıyor ve rakibinizin yaşamını 50'den sıfıra indirmeye çalışıyorsunuz. Her tur sürekli elinize farklı element kartları geliyor, bunları edindiğiniz büyüler yapmak için kullanıyorsunuz. Oyunun en can alıcı mekanığı büyüler için rakibi-nize girdiğinizin açık arttırmalar. Burada kaybettiğiniz birim canınızın olunca haliyle çok iyi düşünmeniz gerekiyor. İyi blöf yapmak, doğru büyüler edinmek, doğru elementleri elinizde tutmak zafere giden yolu belirliyor.

Şimdi de Elemental'i nasıl ürettiğini merak ediyorum? (Sürekli bir şey geliyor aklıma ne yapayım.)Yani nereden esinlendin? Özellikle yapılan yüzlerce testten sonra ortaya çıkan oyundan memnun musun?

Oyundan kesinlikle çok memnunuz. Bu oyun için playtest anlamında çok fazla insanla çalıştık. Fakat oyunun esas şekillendiği dönem, sevgili arkadaşım Başar Coşkun'la birlikte günlerce, gecelerce yaptığımız uzun oyun seansları oldu. Abartmıyorum iki - üç ay içinde net 150 saat playtime'a ulaşmışızdır. Tabii ki yaptığımız şey sadece oyunu oynamak değildi. Bazı kartlar gerekli dengeyi yakalamak için defalarca değişti, bazıları oyundan çıkarıldı. Sonuç olarak içimize sinen bir oyun kopyasına ulaştık ve bu oyun daha sonra kafede onlarca insan tarafından denendi. Sonuçtan memnun kaldık ve sıra illüstrasyonlara geldi. Yulay Devlet müthiş bir özveriyle iki - üç ay içinde tüm illüstrasyonları tek başına bitirdi. (Buradan tekrar çok teşekkür ediyorum kendisine; özellikle çalışma azmi ve hayalgücü için). Ardından kart ve kutu tasarımlarını da Yulay'la beraber yaptık ve hemen matbaaya girdik. Bu sefer daha farklı bir kağıt seçimimiz var. Havuza düşürmelerine rağmen kartların sapaşlam kaldığına dair bazı oyuncu yorumlarını duyduğumuzda doğru bir seçim yaptığımızı da anladık. Son olarak kartların paketlenip "shrink"lenmesi süreci de bizim tarafımızdan kafede gerçekleşti.

Uzun, yorucu ama aşırı tatminkar bir süreç oldu kısaca. Bu oyunla gerçekten gurur duyuyorum.

Peki, Türkiye'deki masaüstü oyunlar başta olmak üzere, genel

olarak oyun camiası ve kültürü hakkında ne düşünüyorsunuz? Seçme başkaları da oyun üretme işine bulaşmalı mı?

Ben bu işi başladığımdan bu yana masaüstü oyun camiasında bir hareketlenme oldu gerçekten. Gerek üniversitelerin yıllık convention'ları, gerek bireysel çabalarla başlayıp çığ gibi büyüyen Wizards of Istanbul gibi oluşumlar, uzun süredir görmediğim bir çeşitlilik ve yayılma sağladı bu camia.

Fantastik edebiyat olarak son dönemde Ilgana ve Tılsım-ı Kudret çok hoşuma gitti. Özellikle Ilgana'da Özgür çok sağlam bir şey yakalamış: Oldukça özgün ve "başka" bir şey yaratmış.

Benzer gelişmeler boardgame sektöründe tabii ki yaşanmadı. Halen insanlara kutu oyunu oynatmakta ve öğretmekte çok zorlanıyorum. İlgiyi bir türlü istenen seviyeye çekemiyoruz. Daha epey uzun bir yolumuz var sanırım bu konuda.

Oyun üretimi konusunda da herkesi cesaretlendirmeye çalışıyorum artık. Akıl Oyunları Dergisi'nde bir yazı dizim vardı bir dönem, kutu oyunu yapmak isteyen insanlara verdiğim en önemli tavsiye şuydu: "Hemen aklınızdaki oyunu yapmaya başlayın, evet şu an başlayın. Oturduğunuz yerden kalkın ve başlayın." Şunu demek istiyorum: Herhangi bir özel yeteneğe, donanım malzemeye ya da tecrübeye ihtiyacınız yok. Herkes ama herkes bir oyun tasarlayabilir. ("Hepimiz Oyun Mühendisiziz!" esprisini yapmamak için zor tutuyorum kendimi-Şahin) (Hata ben de baştan uyarmalıydım. - Ertuğrul)

Tek tavsiyem ufak başlayıp yavaş yavaş büyümeniz, yani ilk yaptığınız oyunun mümkün olduğunca ufak bir şey olması; bu çok önemli. Alın kağıdı, kalem, kartonu, makası, hemen uzun zamandır aklınızda olan o oyun fikrini gerçekleştirin. Varsın bir şeye benzersin, nasıl olsa yavaş yavaş düzeltereksiniz her şeyi. Yapın, olmasın, yapın, olmasın, eninde sonunda olacak. Güzel de olacak göreceksiniz.

Bir de şöyle genel bir mesaj verdin mi tamamdır ama etrafa selam söyleme lütfen.

Genel mesaj değil de az önce söylediklerimi desteklemek adına şunu belirtmek istiyorum. Kutu oyunu üretmeye hevesli herkesle tüm tecrübelerimi paylaşmaya hazırım. Hem mekanikler, hem de üretim sürecinde yaşadığım her şeyi detaylarıyla aktarabilirim. Yeter ki siz oyun yapmaya çalışın. Bol oyunlu günler efendim.

Diyen Şahin Yalabık ile Türkiye'deki kutu oyunlar hakkında ilginç bir röportaj olduğunu sanıyorum. Kendisinin çalışmalarını yakinen takip eden ben, üreteceği bir sonraki oyunu da heyecanla bekliyorum. Sevgili Şahin, bu sanı sayfalardan sana baş koyduğun sektörde başarılar dilerken, aramıza yeni katılan Can'nın da sağlıklı büyümesini temenni ediyorum.

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Bu isim eğer yeterince Orta Dünya ile ilgilendiyse tanıdık gelecektir. Lothlorien; Orta Dünya Elf'lerinin yaşadıkları belki de en kutsal ve bir o kadar da sihir ormanının ismidir. Benim için bu ismi daha önemli yapansa, tam da o mistik orman ruhunu ayaklarımın önüne seren Lothlorien isimli gruptan başkası değil. Grup gerçekten konuyu çok iyi anlamış ve hayalindeki müziği biz dinleyicilere aktarmış. Size tavsiyem hiç vakit kaybetmeden Greenwood Side isimli albümü alıp ya da bulup, içerisindeki "Dans en Dro" isimli şarkıyı dinlemeniz. Hele bir de hava kaplı ve hafif yağmurluysa bırakın "loop"a sabaha kadar çalsın...



Ne okudum

Bu kitap başta tarih ile alakalı olanları, devamındaysa geçmişte üretilmiş silahlar ve ne şekilde kullanıldıklarını merak edenler için harika bir eser. C.W.C. Oman'ın henüz Oxford Üniversitesinde öğrenciyken yazdığı roman, İngiliz okularından tutun da, Osmanlı tarihi ve silahlarına kadar yayılan bir yelpazede anlatıyor bize tarihte kullanılan silahları. Okudukça daha çok bilgi veren kitap, özellikle günümüzdeki her tarih filmi izleyenin tarihçi kesilmesine bir son vermek için yazılmış resmen. Eğer dünyaya şekil veren savaşların ne şekilde ve hangi silahlar ile gerçekleştiğini merak ediyorsanız buyurun, okuyun.

facebook oyunlari





what the “f”?!

Bir gün evde oturuyorum. Bir yanımda Curse of the Monkey Island CD’si, bir yanımda Grim Fandango... Onlardan birini mi oynasam, yoksa tarz değiştirip Red Alert’le mi uğraşsam diye düşünüyorum. Bilgisayara dalmışım, zamanın geçtiğini fark etmedim. Birden kapının çaldığını duydum. İrkildim. Kimseyi beklemiyordum bu saatte. Kapıyı açtığımda karşımda bir f harfi gördüm. Evet, bildiğiniz f, alfabemizin yedinci harfi yani. Mavi, ince bir kutu vardı arkasında, kendisi de beyazdı. Tamam, milletçe misafirperverizdir ama tanımadığım birini de evime alasm gelmedi ilk başta. Dur bakalım dedim, kimsin, kimlerdensin. Bir süre kapıda birbirimize baktık. Derken arkadaşlarım belirmeye başladı yanında. “Siz de nerden çıktınız?!” dememe kalmadan f harfini övmeye başladılar. Ne kadar güzel bir şey olduğunu, benim de mutlaka onunla tanışmam, hatta arkadaş olmam gerektiğini söylediler. En sonunda ısrarlarına dayanamadım, davet ettim içeri.

İlginç biriydi f. Onun sayesinde uzun zamandır konuşmadığım arkadaşlarımla tekrar konuşma, görmek için yalvara yakara perişan olduğum resimlerini görme, hayatlarına uzun zaman sonra tekrardan girme fırsatı buldum. Tabii ki onlar da benim hayatıma girdiler. Eski günleri andık, güldük, eğlendik. Resimlerin altına yorumlar yazmayı oyun haline getirdik, laf attık birbirimize ilk tanıştığımızda olduğu gibi.

Derken bir gün bir arkadaşımın oynadığı başka bir oyun olduğunu gördüm. Flash oyunuymuş. Tabii ki biliyordum ne olduğunu, daha önce canım sıkıldığı zamanlarda oynardım internette. Ama çok basit şeylerdi onlar, beni açmıyordu. Ben verilen görevleri

yerine getirmek, bunları yaparken kimi zaman ölmek ve baştan başlamak, dişimle tırnağımla bölümleri geçmemi gerektiren oyunlardan hoşlanıyordum. Oyun oynarken saatlerce oturmalıydım bilgisayar başında; yarım saat, bir saat kesmezdi beni.

Grafikleri sevimli geldi, dur dedim, ekleyeyim neymiş bakalım. Onu al, bunu sat, şuraya git, buradan gel derken bir baktım ki iyice kaptırışım kendimi. Arkadaşlarımdan rica ettim, siz de ekleyin oyunu, beraber oynayalım diye. Ciddiye alan olmadı. Zaten bilgisayarda oyun oynamayı bu kadar seven biri olarak o kadar yıl nasıl oyun oynayan arkadaş edinemedim kendime, o da ayrı bir konu. Neyse, “Kendi kendime oynarım.” dedim ben de.

Sonra bir baktım, bu oyun oynamayan arkadaşlarımdan neredeyse hepsi aynı anda bir oyun oynamaya başlamış. Ne olduğunu merak ettim tabii ki. Çiftliğin varmış da, ekiyormuşsun biçiyormuşsun, tavuk inek yetiştiriyormuşsun. “Bu ne ya?!” dedim, “Bu da oyun mu yani?” Üstelik zamanını geçirip de ektiklerimin hepsi çürüyünce, “Yok abii!” dedim, “Bana göre değil bu.” Fakat benim küçümsediğim o oyun bir ünlü oldu, bir ünlü oldu, sormayın! Hatta bir ara oyun kapatıldı; neymiş efendim, izin olmadan kimse tarım yapamazmış. İyi de bu sanal kardeşim! Neyse ki sonra vazgeçtiler bu izin olayından. (Asıl nedeni, Zynga firmasının FarmVille dışında, ülkemizde yasak olan başka oyunlara da domain sağlamasıydı. Tabii ki şahane ülkemiz, dalları budamak yerine, ağacı kesmeyi pek sever. - Tuna)

Böyle küçük küçük, şurada bir çiftlik, burada bir lokanta, orada bir hayvancık derken bir baktım ki oyunlar iyice çoşmuş. Sonra bir gün oyunlardan

birinin hayran sayfasına girdim. Aaa! Herkes birbirini ekliyor arkadaş olarak! Biri Avustralya’da, biri Japonya’da, biri İngiltere’de... Kimse birbirini tanımıyor ama herkes oyunun özelliklerinden yararlanmak için arkadaş. Onlar yapar da ben yapmaz mıyım, yaparım tabii ki. Onu ekle, bunu ekle, haydi şu da olsun derken f dikildi karşıma, “Hop!” dedi, “Yavaş ol biraz; öyle önüne gelenle arkadaş olamazsın.” Dur yapma etme derken, bir baktım mesaj bile gönderemez hale gelmişim! “Ben bunun hesabını sorarım sana f efendi!” dedim, oyunlarımı oynamaya devam ettim.

Sordum mu? Tabii ki de sormadım hesabını. Bir oyun bir oyun daha, bir arkadaş bir arkadaş daha derken fark ettim ki beş ayrı hesaptan beş ayrı oyun oynuyorum, bütün günüm bilgisayar karşısında, oyun başında geçiyor. İnsanın işi gücü olmayınca tamam, çok güzel de, çalışmaya başlayınca “Dur.” dedim, “Biraz ara vereyim şu oyunlara.”

Ne demiş atalarımız? Alışmış kudurmuştan beterdir. Doğru söylemişler. Oyun oynamayı bu kadar seven bir insan için haydi bırakayım oynamayı demek hiç kolay değil. Nitekim bırakamadım da.

Ve f, yani facebook oyunları böylelikle hayatımın değişmez bir parçası oldu...

Kimdir, nedir?

İlk defa facebook’ta oyun oynamaya başladığımda ki bu yaklaşık üç buçuk - dört yıl önce olsa gerek, çok fazla oyun yoktu. İlk oynadığım oyunlar arasında Playfish’in Who Has the Biggest Brain, Word Challenge, ve Pet Society oyunları yer alıyordu. Derken Zynga’yı keşfettim; YoVille diye bir oyunu ▶



► vardı, hafiften The Sims'i andıran. Sanırım bu oyunlara rahatlıkla facebook'un ilk ve en eski oyunları denebilir. Aynı şekilde yapımclar, Playfish ve Zynga şirketleri de hem en eski, hem de en büyük şirketler arasında.

Zynga'nın FarmVille'i çıkarması ve herkesin çiftçi olmaya karar vermesinden bir süre sonra Playfish, Country Story adında bir oyun sürdü piyasaya. Oyunu ilk gördüğümde gülümsemekten kendimi alamadım. Gerçekten iki büyük rakipti bu firmalar ve birinin yaptığını diğeri taklit ediyor, daha iyisini yapmaya çalışıyordu. Playfish, Restaurant City'yi çıkardı, Zynga Café World'ü. En sonunda PetVille çıkınca kahkahalarla güldüğümü ve sadık bir Playfish oyuncusu olarak PetVille oynamayı reddettiğimi hatırlıyorum. Arkadaşlarımı oynarken gördüğümde küçümseyerek bakıyordum; her şey kopya gibi geliyordu. Tabii ki rakip firmaların çıkardığı oyunların hepsi hit olmuyordu her zaman. FarmVille ve Country Story arasında insanlar daha çok FarmVille'i tercih ediyorlardı. Zynga'nın poker oyunu olan Texas Hold 'Em Poker inanılmaz tutmuşken, Playfish'in poker oyunu çok az oynanıyordu.

Fakat Zynga ve Playfish aralarında atışırken, bir yandan da insanlar deli gibi oyun üretiyorlardı facebook için. Bir ara bir baktım -aman tanrım- her yerde çiftlik oyunları var! Happy Farm, Tiki Farm, Farm Town, Farm Country, Farm Valley, Farm

Pals... Ardı arkası kesilmeyen bir çiftlikler silsilesi sarmış her yanı! Ekiyoruz, biçiyoruz, biz bunu hep yapıyoruz. Ama ne oldu, insanlar sıkıldı bir süre sonra. Sonuçta hep aynı şeyler var bütün oyunlarda; sadece grafikleri farklı. Başka oyunlara kaymalar oldu. Lokantalar işletildi arada, yavru kediler, yavru köpekler alındı, onlar büyütüldü, kat kat oteller çıktı ortaya, içinde yüzme havuzu, alışveriş merkezi, hatta kumarhanesi bile olan... Kimi define aramaya çıktı bir korsan gemisi kiralayıp, kimiye kovboyların arasına karıştı çizmelerini giyip. Bazıları da vampir, kurt adam olmaya karar verdi.

Zamanla bu oyunların karışimleri da çıktı ortaya. Örneğin bir yandan çiftçilik yapıp bir yandan lokanta işletmek gibi. Klasik oyunlar eklendi; Tetris, Snake, Bejeweled gibi. Kelime oyunları, zeka oyunları, yarış oyunları... Kısa bir süre içinde facebook; PC, PlayStation ve Xbox gibi bir oyun platformu haline geldi. Bu oyunların bazıları bağımlılık yaratacak kadar iyiyken, bazıları da yavaş yavaş oyuncularını kaybetti, insanların hafızasından silinip gitti.

Oynadığım oyunlar arasında iki tür oyun olduğunu gözlemledim. Biri enerjiyle oynanan oyunlar. Oyunun başında size belli bir miktar enerji veriliyor ve bu enerji bittikten sonra oyunda bir şey yapamıyorsunuz. Bu tür oyunlarda genellikle belli görevleriniz oluyor, onları tamamlamak için uğraşıyorsunuz. Diğer türse enerji gerektirmeyen oyunlar. Bu oyunlarda da zaman zaman görevleriniz oluyor ama diğer türe kıyasla daha kolaylar ve bir süre sonra oyunda yapacak bir şey kalmıyor.

Ama en iyisi bu oyunların bazılarını incelemek. Buyurun bakalım, facebook oyunlarında neler var, neler yapılıyor.

FarmVille

Aah FarmVille aah... Sorarım sana, facebook hesabı olup da seni bir kez olsun açmamış kadın - erkek, genç - yaşlı var mıdır şu alemde acaba?

Bir kere eğer oyunun içinde "ville" geçiyorsa, anlayın ki o oyun Zynga'nın. Artık marka haline geldi neredeyse. Zynga, daha önce de bahsettiğim gibi, facebook'un en eski oyun yapımclarından. 2007'de kuruldu, ilk oyunu da YoVille. Onu izleyen ilk oyunların grafikleri, karakterleri birbirine benziyor, fakat daha sonra yavaş yavaş bunlar da değişiyor.

FarmVille için sanırım son iki yılın en popüler oyunlarından biri denebilir. İlk başta normal bir çiftlikle ve normal hayvanlarla başlayan oyun, zaman geçip de geliştikçe iyice çığırından çıktı. Pembe koyunlar, yeşil inekler ile başladık. Haydi dedik, biri fazla pamuk şekeri yedi ve pembeleşti, öteki radyoaktif örümcek tarafından ısırıldı ve yeşerdi ama gelin görün ki bunların ardı arkası kesilmediği gibi, bir de gittikçe sayıları artmaya başladı. Mor kediler, mavi atlar, ponpon kız üniformalı tavuklar derken bir çiftlikte olması garip olan hayvanlar geldi; filler, penguenler, leoparlar gibi... Ve en sonunda iyice uçtu çiftlik, tek boynuzlu atlar,





kanatlı domuzlar, büyükanne kılığında girmiş kötü kurtlar ve ejderhalar ile konu koptu gitti.

Tabii ki bütün bunlar oyunun ilginçliğini arttırmaktan başka bir işe yaramadı. Sadece domates ekip patates biçerken, ineklerin sütünden ve koyunların yününden yararlanırken, farklı tip hayvanlarla daha çok para ve XP kazanmaya, bunları çiftleştirerek yavru hayvanlar yaratmaya, verilen değişik görevleri tamamlayarak yeni binalar yapmaya ve bu binalarla gelen yeni özelliklerden yararlanmaya başladık. Tek tek hayvanlardan ürün toplamaktan sıkıldık, hemen hayvan evleri geldi. Ona da üşendik, bu hayvan evlerini dolaşıp ürün toplayan ve ağaçlardaki meyveleri toplayan ablalar geldi yardımımıza. Bunların kimini arkadaşlarımızın yardımı ya da gönderdiği hediyeler ile elde ederken, kimini de parayı bastırıp aldık. Seviyemiz arttıkça çiftliğin büyüklüğü yetmemeye başladı, büyüttük. Büyüdükçe daha çok para, o paralarla daha çok ekin, hayvan, onlardan kazandığımız paralar, yeni ekinler, farklı hayvanlar, daha çok para, hep para, para para para!

FarmVille enerjyle oynanmayan oyunlardan ama onun yerine ekmeden önce araziyi temizlemek için cüzi bir miktar para ödüyorsunuz. Seviyeniz ilerlediğinde bu size dokunmasa da ilk başta, "Ay param bitti, ay arazim kirli kaldı; napıcaml!" diye kalma olasılığınız var. FarmVille'in bir kötü özelliği de ekinlerinizin çürümesi. Ektiğiniz şeyin büyüme zamanına göre ayarlanmış bir de çürüme zamanı var. Eğer iki saatte yetişen bir ekininiz varsa bunun çürümemesi için yetiştikten sonra dört saat içerisinde toplamanız gerekli. Yani yetiştirme süresinin iki katı zaman içinde toplanmalı ekinler. Bunu bilmiyorsanız eğer, çok acı bir şekilde öğreniyorsunuz; hem paranızdan, hem de

zamanınızdan oluyorsunuz.

CityVille

CityVille'in çıkış tarihi Aralık 2010. Kısa bir süre içinde facebook'un en çok oynanan oyunu haline geliyor ve yaklaşık altı - yedi ay da yerini koruyor. Oyunun amacı, adından da anlaşılacağı gibi, bir şehir yaratmak. Küçük bir yerleşimin belediye başkanı olarak oyuna başlıyor ve size verilen görevleri yerine getirerek yavaş yavaş şehrinizi büyütüyorsunuz.

Şehri büyütme için insanlara yaşayacak evler yapmak gerek. İnsanların mutlu olması için eğlence merkezleri, çalışmalarını için iş yerleri ve karınlarını doyurmaları için de yiyecek üreten binalar olmalı. Bunları pat diye şehre ekleyemiyorsunuz. İnşa menüsünden seçtikten ve yerleştirmek istediğiniz yere koyduktan sonra üzerine birkaç kez (Binanın büyüklüğüne göre sayı değişiyor.) tıklamanız gerekli. Her tıklama bir enerji götürüyor. Enerjiniz bittiği zaman komşularınızı ziyaret ederek enerji toplayabilir ya da gerçek para karşılığı aldığınız "City Cash" ile enerji satın alabilirsiniz. Öyle ya da böyle, bir süre sonra enerjiniz tükeniyor. Eh, tüm paranızı oyuna harcamayacağınızı tahmin ediyorum. O zaman beklemekten başka çareniz kalmıyor. Her beş dakikada bir enerji yeniliyor oyun. Böylece yaklaşık bir saat içinde tekrar oynayabilir hale geliyorsunuz. (O sırada da başka bir oyuna bakıyorsunuz tabii ki.)

Peki CityVille neden bu kadar popüler oldu? Belki facebook'taki ilk şehir kurma oyunu olduğu için, belki de Zynga, FarmVille'le adını duyurduğu için. Sonuçta insanlar sürekli oynadıkları bir oyunun yapımcısı başka bir oyun çıkarınca merak edip onu da yüklüyorlar ama bu oyunun tutması için yeterli değil. Verilen görevler, yeni çıkan ▶



► binalar, dekorasyonlar ve basit ama sevimli grafikler oyunu iyice çekici hale getiriyor. Belli bir seviyeye ulaştıktan, belli görevleri tamamladıktan sonra inşa edebileceğiniz dünyaca ünlü binalar da cabası. Golden Gate Köprüsü, Sydney Opera Binası, Big Ben Kulesi ve bunlar gibi daha pek çok binayı şehrinize eklemeniz mümkün. Bunlara ek olarak bir de sezonluk yapılar, görevler oluyor. Örneğin Cadılar Bayramı'na, yılbaşına ya da başka özel günlere özgü.

CityVille'de gelebileceğiniz en yüksek seviye şimdilik 100. İlk seviyeden başlayarak şehriniz bulunduğu seviyeye göre isimler alıyor. Başlangıçta "haritada bir nokta" iken, ilerledikçe "dört yol", "tek atlık köy", "çift atlık köy", "küçükçe köy" olarak isimler değişiyor. 15. seviyeye gelince artık şehir olmaya başlıyorsunuz; bu isimler de "minik şehir"den "şehirlerin şehri"ne kadar değişerek gidiyor.

The Sims Social

The Sims Social, CityVille'in tahtına oturan, hepimizin yakından tanıdığı Electronic Arts'ın, Zynga'nın bir numaralı rakibi Playfish ile birleştikten sonra çıkardığı bir oyun. Daha önce PC'de oynadığımız The Sims oyunundan çok farklı değil ama her facebook oyunu gibi burada da yapmanız için size verilen birtakım görevler var. Bu görevleri tamamlamak için kimi zaman arkadaşlarınızın da yardımı gerekebiliyor ve yine CityVille'de olduğu gibi enerjiniz bittiği zaman komşularınızı dolaşarak enerji elde edebilirsiniz. Bu yüzden ne kadar çok komşu, o kadar çok enerji!

The Sims oyunları zaten çok tutan oyunlardı, bu yüzden de ikincisi, üçüncüsü, aralarda eklenti paketleri, kedilisi, köpekli, korsanlı, şövalyeli çıktı da çıktı sizin anlayacağınız. Durum böyle olunca, The Sims Social'ın da facebook'ta bu kadar tutmasına şaşmamak gerek. Daha önceden The Sims'i severek oynayanlar da var, hiç oynamayıp neymiş bu diye yükleyenler de. Ve The Sims Social'da birçok şey yapabiliyorsunuz. En büyük artlarından biri, gerçekçi bir

karakter yaratabilmeniz. İster kendinize benzeyen bir karakter yapın, ister tamamen farklı bir şey. Bu sizi açmadı mı? Gelişigüzel karakter yapma tuşuna basın ve başınız ağrımasın. Oyuna başlayın, görevleri tamamlayın, para ve XP kazanın. Bunları da mı beğenmediniz? O zaman kendinize güzel bir ev yapın. İçiyile, dışıyla, çeşit çeşit eşyalarla, boy boy odalarla, isterseniz yaşadığınız evin bir minyatürünü, isterseniz de hayalinizdeki evi sanal ortamda yaratın. Komşularınızı ziyaret ederek ilişkilerinizi pekiştirin, arkadaş, dost, çok yakın dost ya da düşman olun. Beğendiğiniz bir tanesini seçip sevgili olun, ona çiçekler, hediyeler verin, ilişkinizi ciddi bir seviyeye taşıyın ya da anlaşamıyorum deyip ayrılın. Kısacası gerçek hayatta yapabildiğiniz ve yapamadığınız her şeyi yapabileceğiniz bir oyun The Sims Social.





The Sims Social'da şu anda en yüksek seviye 50. Evinizi de-kore ettikçe onun değeri de artıyor, yine 50. seviyeye kadar gelebiliyorsunuz. Burada da her seviye için bir isim mevcut; hem evinizin, hem de Sim'inizin seviyesi için.

The Smurfs & Co

Bu yaz Şirinler'in tekrar hayatımıza girmesinden istifade ederek Ubisoft tarafından çıkarılan bir oyun The Smurfs & Co. Herhangi bir Şirin ya da Şirine olarak oynadığınız oyunda, Gargamel'in hafızasını silmek için Şirin Baba'nın yapacağı iksire malzeme topluyorsunuz. Bu sırada da size verilen görevleri yerine getiriyor, arkadaşlarınızla yardımlaşarak küçük şirin binalar yapıyorsunuz.

İlk bakışta diğer oyunlardan, özellikle de CityVille'den çok farklı gözüküyor. Yine bir köy/şehir kurma, bir binayı yapmak için üzerine birkaç kez tıklayarak onu tamamlama, tamamlanmış binalara yiyecek sağlama, etraftaki fazla çalılırları temizleme, tüm bunları yaparken enerji harcama ve komşuları ziyaret ederek enerji toplama... Ama The Smurfs & Co'nun çok büyük bir avantajı var: Şirinler, 1958'den beri var ve en az iki kuşağın çocukluğunda yer aldılar. Oyunun grafiklerini orijinal çizgi romanda ve çizgi filmdekine çok yakın yaparak Ubisoft birçok kişinin nostalji damarına basmayı başarmış ve bu da bir anda The Smurfs & Co'yu facebook'un en çok oynanan oyunlarından biri haline getirmiş. Yani günde bir ve ayda dört milyon kullanıcı az bir rakam değil, özellikle çalkalı henüz üç ay gibi kısa bir süre olan bir oyun için.

Oyunda daha önceden bildiğimiz birçok Şirin'i bulmak mümkün; Şirin Baba, Şirine, Güçlü Şirin, Aşçı Şirin, Huysuz Şirin, Şakacı Şirin gibi. Gelebileceğiniz en yüksek seviyeye oyunun sayfasında şu sırada 30 olarak belirtiliyor, en azından yeni görevler alabilme açısından.

Words with Friends

İşte karşınızda Zynga'dan bir oyun daha! Bundan önce bahsettiğim dört oyundan epey farklı Words with Friends. Gayet popüler bir masaüstü oyun olan Scrabble'in puanlama sistemini ve kurallarını kullanan oyun. En güzel yanıysa aynı anda farklı kişilerle oynanabilmesi. Bir oyun başlatıyorsunuz, sıkılırsanız ya da rakibiniz çok yavaşsa bir ikinciyi, üçüncüyü, yirmiyi kadar gidiyor bu böyle.

Oyunda zaman kısıtlaması yok. Yani diyelim ki beş farklı kişiyle birer oyun oynuyorsunuz. Kelimeyi yazdınız, sonra acilen çıkmanız gerekti. Karşı taraf kelime yazdı, bekledi, bekledi ama siz ancak birkaç saat sonra eve döndünüz. Oyunu açtığımızda bıraktığınız yerde durduğunu görüyorsunuz. Bu çok büyük bir artı; çünkü "oyuna başladım, bırakırsam kaybederim" derdi yok, tıpkı diğer facebook oyunlarında olduğu gibi.

Toplam 90 harfli bir setle oyuna başlıyorsunuz. Amaçsa Scrabble'dan çok farklı değil: Mümkün olduğunca çok puan kazanıp oyunu bitirmek. Yine benzer bir şekilde ilk kelimenin herhangi bir harfi ortadaki yıldızla denk gelmeli ve izleyen



kelimelerin de daha önce yazılan kelimelerden biriyle ortak bir harfi olmalı. Komşu taşları kullanarak aynı anda anlamlı birden çok kelime yapma şansınız var ama eğer bu kelimeler anlamsız olursa asıl kelimeniz de sayılmıyor.

Oyunda üzerinde DL, TL, DW ve TW yazan haneler var. Bunlar size ekstra puan kazandırıyor. Eğer harflerden biri DL hanesine gelirse o harfin puanının iki katını alıyorsunuz, TL'de de üç katını. DW kelimenin toplam puanının iki katını veriyor, TW de üç katını.

Words with Friends, kelime oyunları sevenler için ideal bir oyun. Oyunun İngilizce olduğunu da hesaba katmak gerek tabii ki. Fakat İngilizce'de o kadar garip kelime var ki çok bilginiz olmasa bile deneme yanılma ya da atıp tutma yoluyla oyunu oynamanız mümkün.

Bitirirken...

Yukarıda bahsettiğim oyunlar bu aralar facebook'ta en çok oynanan oyunlar arasında. Lakin şöyle detaylı bir inceleme yapmaya kalksam değil altı, altmış sayfa bile az gelir; öyle deli oyun üretiyor insanlar.

facebook oyunları bir yerde iyi; çünkü tanıdığınızı / tanımadığınızı milyonlarca kişiyle beraber oynayabiliyorsunuz. Sanal arkadaşlıklar kuruluyor, normalde belki de hiç anlaşılmayacağınız biri size yardım ediyor, siz de ona... Bir yerde de kötü; çünkü insanlar giderek daha fazla bu oyunları oynuyor, bu da ister istemez diğer platformlardaki oyunlardan uzaklaşmaya sebep oluyor. Her nasıl olursa olsun, oyun oynamak güzeldir. Bol oyunlu günler diliyorum hepinize! ■ Pınar Alsaç



Yılın en iyilerini son sez HEDİYE KAZANMA SANSİNİ YAKALAL!

blue JEAN

blue JEAN
2012
YILDIZLAR
TAKVİMİ

VAN İÇİN
ROCK!

PERDE ARKASI • HAFTALIK
SERİSİ • AZ MÜZİK
KİM NERDE? • ZARFI
OLUŞUM SAKINMALARI
SİYAHI BİR KAVRATTI!

KATIP
MÜZİKLERİ
PÜFUSUNA
DÖNÜŞTÜRÜ
AMY
WINEHOUSE

BENİM
HİKAYEM
DENİZ YILMAZ
(KURDAN)

Rihanna
Tehlikeli sülâhler
kür melez

• POP UP ve
HEADBANG

YÜKSEK SADAKAT • KEŞMESEKER • EYLÜK
FLORENCE & THE MACHINE • KONSER: MODEL • TEST: MÖ

Herkes
Yıldızlar
takvimi

blue JEAN

2012 YILDIZLAR TAKVİMİ

AMY LEIS: EVRANCIŞIĞI • JUSTIN BIEBER: LADY GAGA • ARIAN LAYTON: MANGA • LINDSEY PAIN



THE WANTED: GÖZÜK • JONAS BLOK • POTTER: KAYI • JEAN • HAYAT: CRUZ • BATTAL: SPANIS

Pop Up & Headbang



İlk Bakış

Tükenmez kalem tükenir, oyunlar tükenmez!

Yeni yıla yeni oyunlarla girmeye hazırlanıyoruz. Gel gelelim oyun yapımcıları biz oyun severlere oyun yetiştiremiyor gibi bir kanı hakim. Artık biz de ufaktan ufaktan tüketim toplumu olmaya başladığımız için oyunları da çok hızlı tüketmeye başladık. Eskiden ülkemizde tüp kuyrukları olurdu, insanların parası vardı ama tüp yoktu, şimdi tüp de var, para da var ama parası olan insanlar tüplere dadanırsa tüp

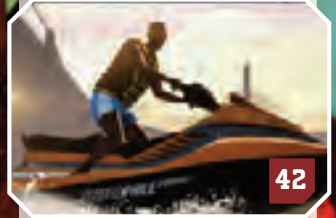
bitebilir. Aynı şey oyunlar içinse geçerli değil. Oyunlar tükenmez, oyunların dijital kopyaları internet üzerinden sınırsız kez satılabilir, alınabilir. Durum böyleyken oyuncuların neden oyunlar tükenecekmiş gibi davrandığını anlamak mümkün değil. Misal bakın GTA serisine; tükendi mi? Bilakis GTA V ile bomba gibi devam ediyor yoluna. Devil May Cry tükendi mi? Tükendi, o da devam ediyor. Panik yok! Oyunlar yetiştir, herkese de yeter.



40

Street Fighter X Tekken

Acıların çocuğu Max Payne'in ekşi suratını özlemiştik.



42

Grand Theft Auto V

Vice City'den sonra Vinewood'u fethedecek olan kişi yine Tommy Vercetti mi?



51

Dishonored

FPS'nin tanımı yeniden mi yapılıyor?

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

DmC (Devil May Cry)

Dante'nin gençliğine dönüp ruhunu analiz ediyoruz.

46



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom / Namco **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360, PS Vita
Çıkış Tarihi 9 Mart 2012 **Web** www.streetfighter.com

Street Fighter X Tekken

Kim vurduya gitmek...

Hangisini oynayacağız? Bir yanda Street Fighter IV hala tüm ihtişamıyla duruyor, bir yandan Tekken Tag Tournament 2 bomba gibi geliyor, yepyeni karakterlerle Ultimate Marvel vs. Capcom 3 bu ay piyasaya çıktı ve Mart ayında da Street Fighter X Tekken aramızda olacak. Günler 24 saatten fazla olmalı, iş ve okul denen oluşumlar da ortadan kaldırılmalı. Bu dünyaya eğlenmeye geldik ve bunca olanak varken bunu değerlendirmek için sıkışık planlar yapmak bir eziyet. ■ **Tuna Şentuna**



Namco tarafının ünlü boksörü Steve, Sagat'a hoş bir yumruk çıkartmış; görülecek fazla bir şey yok. Dolayısıyla size oyun hakkında bir iki bilgi vereyim. Aynı Tekken Tag Tournament'taki gibi burada da iki karakter seçeceğiz ve dilediğimiz vakit aralarında geçiş yapacağız. Raundu kazanmak içinse bir karakterin sağlığını sıfıra indirmek yeterli; her iki karakterin de enerjisini bitirmeye gerek yok.



Dhalsim ve Marduk dışında bu oyunda hangi karakterleri göreceğiz? Capcom kısmından Ken, Ryu, Guile, Chun-Li, Sagat, Zangief, Abel, Cammy, Poison, Hugo, Ibuki, Rolento ve Rufus. Namco tarafındaysa, Kazuya, King, Marduk, Nina, Julia, Bob, Hwoarang, Steve, Yoshimitsu, Heihachi, Raven, Lili ve Kuma bulunuyor. Oyunun PS3 ve PS Vita versiyonlarına özel olarak inFamous'tan Cole ve Sony'nin iki maskotu, Toro ve rakibi Kuro da oynanabilir üç karakter olacak.



Yapım Rockstar North **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.rockstargames.com/v

Grand Theft Auto V

Los Santos'a dönüş bileti!

2 Kasım itibarıyla oyunun ilk videosu yayınlandı ve bizi en az oyunun duyurulması kadar şaşırtmayı başardı, bize hemen hemen tüm merak edilenler konusunda yanıtlar verdi. En azından hangi şehrin belalısı olacağını öğrendik: Los Santos! Biz de GTATürk olarak ilk videoyu en ince ayrıntısına kadar inceledik, bizleri nelerin beklediğini araştırdık. İlk olarak şunu bilmeliyiz ki Rockstar Games, oyunlarına ve videolarına her zaman gizli bir şeyler eklemeyi, insanların dikkatini çekmeyi seven ve ipuçları veren bir firma. Bu konuda Grand Theft Auto V (GTA V) videosunu adım adım incelemek gerekiyor ve ilk sorumuz da hemen cevap buluyor. GTAV, San Andreas eyaletindeki Los Santos şehrinde geçiyor. Rockstar Games'in açıklama-

sına göre oyunda sadece Los Santos yer alacak ve Los Santos'un yanındaysa kırsal ve dağlık alanlarla tepeler olacak. Peki ana karakterimiz kim? Ana karakter her ne kadar kesinleşme de videoda hemen belli olmuş durumda. Video başlarken ilk olarak konuşmasını duyuyoruz ve karşımıza çıkan ilk adam da büyük ihtimalle o konuşmanın sahibi, yani ana karakterimiz; çünkü videonun birçok sahnesinde otomobil sürerken, işyeri soyarken yer alıyor. Eğer ana karakterimiz gerçekten kendisiyse şunu söyleyebiliriz ki bu sefer öncekilerden daha yaşlı ve daha olgun. Konuşmalarından evli ve çocuk sahibi olduğunu anlıyoruz. Karanlık geçmişinden kurtulmak için Los Santos'a taşınmış, ancak Los Santos'ta geçmişinden daha da karanlık işlerle boğuşacağından habersiziz... Videodaki sözleri şu şekilde: "Buraya neden mi taşındım? Sanırım havası için. Veya bilmiyorum, şey için... Büyüsü için. Tıpkı filmlerde gördüğünüz gibi. Yaptığım şeyden emekli olmak istedim. Bilirsiniz ya, o tarz şeyler. İyi bir adam olmak için, iyi bir baba olmak için. İşte bu yüzden büyük bir ev aldım, buraya geldim, ayaklarımı uzatıp bir baba gibi yaşayayım dedim diğer babalar gibi. Çocuklarım televizyondakiler gibi olabilirdi, top oynayıp güneşlenebilirdik ama, nasıldır bilirsiniz."

Yayınlanan videonun ilk sahnesinde Los Santos'un o sahil havasını görüyoruz. İnsanların arkasındaysa bir köpeğin olduğunu görüyoruz. Bu demek oluyor ki yapımcılar, GTA serisinde bir ilk olarak oyuna hayvanları dahil etmiş olabilirler. Ayrıca ilk sahnenin sağındaki kulübede Santa Maria Sahili'nin afişinin olduğunu görüyoruz. Santa Maria Sahili? Hatırladınız mı? Los Santos'un en işlek, en renkli sahillerinden... Ve bir diğer sahnedeyse Santa Maria Sahili'ni yakından görüyoruz. Sahildeki bir afişte "Pleasure Pier" yazıyor. Böylece Santa Maria Sahili'nin

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





yeni adının Pleasure Pier olma ihtimalini göz önüne alıyoruz. Videodan anlaşıldığı kadarıyla bol bol obje kullanılarak aynen GTA IV gibi oyunun çevre etkileşimi artırılmış ve insanların hareketlerinden de esnek ve gerçekçi animasyonlar hazırlandığı görülüyor. En nihayetinde anlıyoruz ki Los Santos artık sandığımızdan da daha görkemli. Los Santos'un ünlü ve en yüksek gökdeleni Los Santos Tower da her zamanki yerini koruyor. Ancak bir dakika! Los Santos Tower'ın yanına inşaat halinde yeni bir bina yapılıyor. Görüldüğü kadarıyla bu binanın adı Mile High Club ve binanın afişinde yazdığına göre huzurlu ve heyecan verici bir yer olacaktır.

GTA V'te GTA IV'teki gibi etkinlik sayısı artırılmış. Özellikle ilk olarak Vice City Stories'de, son olarak The Ballad of Gay Tony'de oynadığımız golf ile yeniden buluşacağız. Los Santos'a yepyeni bir golf kulübü yapılmış. Los Santos Tower manzarası eşliğinde golf oynayacağız gibi görünüyor. Ayrıca hava araçları konusunda da çeşitliliğe gidilmiş. Hatırlarsanız GTA IV'te özgürlüğümüz bir nebze de olsa kısıtlanmıştı, havada kullanabildiğimiz sadece helikopterler bulunuyordu. Ancak bu sefer gökyüzünde kuşlar gibi özgürlüğümüze yeniden kavuşuyoruz. Zepbinden tutun da jetlere kadar birçok araç GTA V'te yeniden yerini alıyor. Deniz araçları da aynı şekilde ki özellikle Vice City Stories'te kullandığımız jet ski'ler, GTA V'te Los Santos açıklarında yeniden hayat buluyor. Gelelim kırsal kesimlere, dağlara, yollara, bayırlara... Rockstar Games bu sefer Los Santos'u öyle bir detaylamış ki şehrin içinde kaybolacağız anlaşılan. Videonun bir sahnesinde gördüğümüz o görkemli dağ bile bizi "Mount Chiliad Dağı değil mi bu?" tartışmasına itti. San Andreas'ta gizem sever GTA'cılar az Koca Ayak aramamıştı o dağda... Ancak oyunun sadece Los Santos'ta geçeceğini varsayarsak bunun Mount Chiliad olacağı pek düşünülemez, herhangi başka bir dağ da olabilir. Umarız oyundaki dağların her santimetresini gezebilir, en tepelere çıkabi-

Analistler ne diyor?



Oyun analistleri GTA V'in 2012 yılı yaz aylarında piyasaya çıkacağını söylüyorlar. Ünlü analist Michael Pachter, oyunun E3 fuarından önce piyasaya çıkacağını, yani Haziran ayından

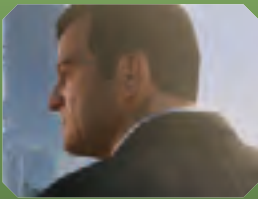
önce raflardaki yerini alacağını söylüyor. National Alliance Capital'ın analisti Mike Hickey ise GTA V'in yazın çıkacağını belirtiyor. Hickey'nin tahminine göre GTA V, Mayıs ayında raflardaki yerini alacak. Bazı kesim tarafından da oyunun 2012 sonunda çıkacağı tahmin ediliyor. Özellikle İngiliz online perakende şirketi Zavvi, oyunun yıl sonunda çıkacağı görüşüne katılmakla kalmayıp kesin bir tarih de verdi. Zavvi, GTA V'i 23 Kasım 2012 olarak listeledi. Satış rakamı olarak 20.000.000'dan fazla satacağı yönünde tahminler yapılıyor.

liriz. GTA V'te bizleri en az Red Dead Redemption kadar doğal ortamlar da bekleyecek; hatta ve hatta tarlalar, çiftçiler bile oyunda yer alacak. Rockstar Games'in açıklamasına göre dağlar ve ovalar en az bir şehir büyüklüğünde olacak. Ayrıca videoda Los Puerta adındaki yeni bir bölge de gözlerimize kaymadı değil. San Andreas'ta Los Puerta? Gerçekten hiç tanıdık gelmiyor. Geçip giden 20 yıl içerisinde anlaşılan birçok değişime uğramış Los Santos. 90'ların gangster ateşi yavaş yavaş sönmeye başlamış ve Los Santos, Liberty City gibi klasik bir metropole dönüşmüş. Dağlık tepeler, caddeler, sokaklar, her şey detaylı bir şekilde modellenmiş, en ince ayrıntısına kadar işlenmiş, bu sefer adeta gerçek bir Los Angeles tasarlanmış. Sahiller, plajlar en az Vice City sahilleri kadar renkli bir hava yakalamış. Ancak eminiz ki biz yine de aynen San Andreas'ta yaptığımız gibi ara sıra Los Santos'un trafiğinden, metropolünden sıkıldığımız zaman kendimizi kırsal alanlara, kasabalara, dağlara atacağız; hatta Red Dead Redemption gibi bir doğal ortam yakalamış olan kırsal kesimlerde şehir merkezinden daha çok zaman geçireceğimiz kesin. Ancak bahçeli, havuzlu ve yüksek tepelerdeki lüks evlerimizi de unutmamız gerek. Bahçeli, havuzlu lüks evler... Size bunlar neyi hatırlatıyor? Vinewood tepesindeki lüks evler mesela. Çok büyük ihtimalle ev satın alma özelliği GTA V'te yeniden gelecek ve şehirde satışa çıkmış evleri satın alabileceğiz. En azından videoda evinin önüne "Satılık" tabelasını çakan adam bizlere bunu çağırıyor...

GTA'nın içinde eğlence eksik olmaz bildiğiniz gibi. ▶



Tommy Vercetti mi?



Videodaki ana karakterimizin sesini, Vice City'deki ana karakter Tommy Vercetti'yi seslendiren ünlü aktör Ray Liotta'nın sesine benzetenler oldu. Üstelik videodaki takım

elbiseli karakter de aynı şekilde Tommy Vercetti'ye benzetildi. Bunun üzerine herkes harekete geçti, "Yeniden Tommy'yi yöneteceğiz!" heyecanı aldı başını gitti. Ancak bu heyecan Vice City'de Tommy'yi seslendiren Ray Liotta'ya kadar ulaşmış olacak ki Liotta bir açıklama yapma ihtiyacı duydu, bu açıklamaysa Vice City ve Tommy Vercetti hayranlarını üzdü: Ray Liotta, videodaki sesin kendisine ait olmadığını ve GTA V'te de yer olmadığını açıkladı... Aslına bakarsanız zaten videodaki karakterin Tommy olduğunu söylemek pek mantıklı olmaz zira bu karakter en fazla 35 - 40 yaşlarında gösteriyor. Tommy'ninse günümüzde 60 yaşlarına merdiven dayadığını belirtelim.





► Eğlence demişken, modifiye yapmayı özlediniz mi? Yeni oyunumuzda videoda gördüğümüz kadarıyla modifiye sistemi geri dönüyor. Üstelik sadece araç modifiyesi değil, silah modifiyesi de dahil! Videonun bir sahnesinde gördüğümüz susturuculu kalaşnikof bizleri heyecanlandırmadı değil. Araç modifiyesiyle de araçlarımızın üstünü dilediğimiz zaman açıp kapatabileceğiz büyük ihtimalle. Oyun detayları, grafikler ve animasyonlar ise GTA'nın ulaşabileceği en uç noktaya kadar ulaşmış. Çevredeki objelerin oyuna kattığı detaylar, sıradan bir sokak insanının bile yüzünün en ince ayrıntısına kadar modellenmesi bizlere bu sefer GTA IV'ten kat kat büyük bir oyunla baş başa kalacağımızı gösteriyor. Daha önce uçan araçlarımıza değinmiştik, şimdi uçaklarımızı da biraz daha yakından tanıyalım. Golf kulübü sahnesinde Los Santos semalarında uçan ufak bir zeplin görüyoruz. Hatırlarsanız Vice City'de zeplinler vardı ama bunun oyuna hiçbir etkisi yok, sadece gökyüzüne süs ve gerçekçilik katmak için tasarlanmıştı. En çok merak ettiğimizize GTA V'te zeplin uçurup uçuramayacağımız. Videonun bir diğer sahnesinde Cropduster uçağını bir tarlayı ilaçlarken görüyoruz. Cropduster'i kullanırken olup olmadık yerde ilaç sıkılmak zevkli olacak gibi. Bir başka sahneye Los Santos Tower'ın önünden hızla geçip giden bir jeti (Büyük ihtimalle Hydra.) görüyoruz. Kendimizi bir anda tanıdık bir savaş oyununda hissediyoruz ama hayır, Los Santos'tayız. Savaş jetleri geri dönüyor, üstelik çok detaylı modellenmiş bir şekilde. İt dalaşına hazır mısınız? Videonun son sahnesinde Shamal uçağını görüyoruz. Shamal, San Andreas oynayanların en sevdiği ve en çok kullandığı uçaklardan bir tanesiydi. Yeni oyunumuzda uçaklarımız geri dönüyor!

Araçlar açısından baktığımızda GTA IV'teki araçların çoğu GTA V'te de yer alıyor. Çoğu GTA sever, GTA IV'teki araçların yeni oyunda da yer almasının "Rockstar'ın tembelliği" olarak nitelendirse de bunu normal karşılamak gerek zira GTA IV ve GTA V hemen hemen aynı zaman aralıklarında geçiyor ve araların-



Çıkış tarihi 24 Mayıs mı?



Videoda "Satılık" tabelasını evin önüne çakan adamın yer aldığı sahnede kaldırılma yazan "2405" rakamı hiç dikkatinizi çekti mi? Büyük ihtimalle bu rakam, satılığa çıkan evin numarası. Ancak bazı hayranlar tarafından bunun bir mesaj olduğu iddia ediliyor. "24.05", yani 24 Mayıs'ın Rockstar'dan oyunun çıkış tarihi hakkında bir mesaj olabileceği söyleniyor. Böyle düşününce çok anlamsız ve sadece dedikodudan ibaret bir teori gibi. Ancak sürprizlere hazırsanız, size heyecanlanacağız birkaç bilgi verelim: Bu 2405 rakamı, GTA'da ilk kez karşımıza çıkmıyor. The Ballad of Gay Tony'nin sonunda Ray Bulgarin'in uçağının kuyruk numarası "24051972" ve The Ballad of Gay Tony'nin Credits'inde kalkışa geçen uçağın kuyruk numarası da yine "24051972" idi.

24.05.1972, yani 24 Mayıs 1972'nin, Rockstar Games'in ve GTA serisinin kurucusu Sam Houser'ın doğum tarihi olduğu söyleniyor. Bu ilginç bilginin ardından şaşıracağınız bir bilgi daha verelim: GTA V'in videosunda çalan şarkı, (Ogdens' Nut Gone Flake) ilk olarak 24 Mayıs 1968 tarihinde yayınlanmış. (24 Mayıs yine karşımıza çıkıyor.) 24 Mayıs'a bu kadar dikkat çekilmesi sadece Sam Houser'ın doğum günü şerefine mi yoksa gerçekten GTA V hakkında bir mesaj mı, hep beraber bekleyip göreceğiz.

da sadece üç - dört yıl kadar fark var. Bu tür araçların GTA serisinde GTA III'ten günümüze kadar kullanıldığını da unutulmaması gerek. GTA V'te elbette ki farklı araçlar da göreceğiz ki özellikle San Andreas'ta olan birçok şey yeniden geri dönüyor. Ancak her zaman farklı, fantastik araçlar beklemek de yanlış olabilir. Videolarla birlikte hemen hemen tüm sorularımız yanıt buldu, oyunda keşfedebileceğimiz şeyleri görünce heyecanımız katbekat arttı, yeterince tatmin olduk. Ancak cevapsız kalan bir soru var: Ana karakterimiz kim? Aslına buna en başta değindik ancak GTA V'te birden fazla karakter yöneteceğimizi iddia edenler var. Özellikle videoda farklı bir karakteri yine bir - iki sahnede görüyoruz ve bu da akıllara birden fazla karakter yönetebileceğimiz ihtimalini getiriyor. Elbette ki GTA V çıkana kadar bu tür söylentiler, iddialar asla dinmeyecek. Biz de efsane serinin bomba etkisi yaratan bu oyununu hep beraber bekleyecek, tüm gelişmeleri yakından takip edecek, Los Santos'ta yaşayacağımız yeni maceraları düşünerek günlerimizi geçireceğiz. GTA V bizimle ne zaman buluşur, şu anda kesin bir tarih yok ama duyurusuyla bile ortalığı bu kadar sarsan bir oyunun evlirmesi konuk olması için şimdiden sabırsızlanıyoruz... ■ GTATurk.com



CINEMA 3D
MONITOR

LG
Life's Good

Gerçek olamayacak kadar
gerçek!

temiz ve capcanlı
3D ekran görüntüsü

sıfır titreme
ile gözleri yormaz

gerçek 3D oyun
keyfi için ideal

2 kat daha parlak
LED ekran

uzun kullanımlar için ideal
hafif, pilsiz 3D gözlük*



D2342P-PN



*LG 3D gözlük model değişiklik gösterebilir

Her alanda keyif alacağınız bu yeni nesil teknolojiyi takip edin...



mersasistem

www.lg.com.tr

Warhammer 40k: Space Marine'den fırlamış gibi!



Yapım Ninja Theory Dağıtım Capcom Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2012 Web www.capcom.co.jp/dmc

DmC: Devil May Cry

Eski tat, yeni coşku

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Soğuk havalarda yazılar yazmak zorlardı cümlesinde fazlasıyla çoğul eki kullanıldığı için cümle sorunlu gözüküyor değil mi? Haklısınız ama hepsi 0'a varan (Düşen.) dereceler ve benim moralimin bozulması. Sırf bu yüzden gidip Miami'de yaşayacağım, Dexter'in kapı komşusu olacağım. Oysa ki Dante'nin güneşli ortamlarda bir bir yaratık kestiği şu dünyaya bakıyorum da... Ne kadar güneşli, ne kadar insanın içini ısıtan bir görüntü sunuyor. Ben neden orada değilim diyorum Dante dev tırpanıyla düşmanlarını paralarken; şu köşede oturdum diye düşünüyorum o havaya fırladıktan sonra 12 dakika kadar orada kalırken... Beni de yanına al Dante, benim de orada olmaya hakkım var!

Hızlı, öfkeli, haşarı

Dante'yle bir süre dalga geçildi. Yok "emo" oldu denildi, yok özünden uzaklaşıyor denildi, yok Avrupa'lı oldu diye söylenildi. Öyle bir şey yok arkadaşlar. Bir insanın saçı değişti diye, karakteri de değişecek değil ve DmC'nin herhangi bir fragmanını izlerseniz, Dante'nin nasıl eski gücünde ve asabi tavırda olduğunu da rahatlıkla gözlemleyebilirsiniz.

Dante eskisi kadar hızlı ve eskisinden daha fazla savaşma isteğinde. Bunu ilk dakikadan, hareketlerinden anlıyoruz.

Size hemen klasik bir dövüş portresi çiziyim. Dante Angel silahlarından bir tanesi olan tırpanıyla, bir düşmanı-

na saldırmaya başlıyor. Kombonun dördüncü hareketinde düşmanını havaya atıyor ve peşinden de kendisi zıplıyor. Komboya burada devam ediyor fakat önceki oyunlardan çok daha uzun bir kombo görüldü.

Son vuruşunda düşmanını ileri fırlatıyor ama düşmanı halen hakkın rahmetine kavuşmuş değil. Yaratık yere düşmeden, en temel Devil silahını kullanıyor ve düşmanı bir halat atmışçasına, yanına çekiyor. Ağzına ağzına vurmaya devam ederken de düşmanı pes ediyor ve geldiği yere, Limbo'ya geri döndürüyor.

Belki fark ettiniz, belki etmediniz, size tonla bilgi verdim şuradaki senaryoda.

Anladıklarımıza bir bakalım. Öncelikle neymiş, Dante'nin komboları artık daha çeşitli ve daha hızlı. Farklı silahları var ve standart kılıcının yanında bir tırpana sahip olacak. Silahları ve güçleri iki sınıfta toplanacak ve bunlar da Devil ve Angel olarak ayrılmakta. Devil silahlarından "düşmanını tutup yakına çekme" bir kombo içinde kullanıldığında gayet sık duracak, Angel silahlarının yanında, Angel güçleri Dante'nin mekanda daha hızlı hareket etmesinde rol oynayacak. (Evet bunu ilk defa söylemiş oldum.)

Limbo

Senaryomuzun son ayağında adı geçen Limbo, yaratıkların inine verilen isim aslında. Şöyle ki bir dünyamız var, bir de paralel bir dünya var ve orada da ne hikmetse zebaniler yaşıyor. Bu paralel dünyanın adı Limbo. (Dante falan deyince zaten olay İlahi Komedy'ya gitmezse olay çıkar.) Limbo'daki yaratıklar, bir paralel dünyaya geçmeye çok meraklı fakat bu durum elbette Dante'ye ters ve onları gördüğü yerde kesip biçiyor.

Görsel açıdan da oyunda sağlam değişiklikler var. Özellikle Devil May Cry 2'de ortamlar artık o kadar çirkin olmuştuk ki bir daha düzelir mi diye endişelenmedim değil. Diğer oyunlarda biraz daha toparlamış olsa da hep kasvetli bir hava, hep karanlık kaplamalar, insanın ruhu kararıyordu. DmC'da ise parlak tonlar, güneşin bina duvarlarından yansması, her yerin Ortaçağ dönemi gibi gözükmemesi çok iyi olmuş bana sorarsanız. Her ne kadar oyunun çok az bir kısmını görmüş olsak da Ninja Theory'nin konuya eğiliş tarzını beğendim.

Capcom inatla oyunun ne zaman piyasada olacağı hakkında bilgi vermiyor fakat 2012'nin makul bir zamanı geleceğini tahmin ediyorum. (Etmek istiyorum!) O vakte kadar Prototype 2'yle idare ederiz gibi geliyor... **Tuna Şentuna**



Yapım Team Ico Dağıtım Sony Tūr Adventure Platform PS3 Çıkış Tarihi 2012

Web www.jp.playstation.com/sce/title/trico/main.html

The Last Guardian

Evcil hayvanı olanlara gelsin

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Firat'a sorsanız, ICO ve Shadow of the Colossus dünyanın en iyi oyunları arasındadır. Aslında kime sorarsanız sorun, bu oyunlar mutlaka o kişilerin favorisidir. Tabii ki ancak ve ancak bir PlayStation sistemine sahiplerse.

Bildiğiniz üzere ICO ve Shadow of the Colossus PlayStation 2'ye özel hazırlanmıştı ve PS2 sahibi olmayanlar, bu oyunları da göremedi, oynamadı, mahrum kaldı bu güzel yapımlardan.

The Last Guardian'dan faydalanamayacak oyuncular da söyleyebilirim: PS3'e sahip olmayan herkes. Bu oyunu PS3 dışında hiçbir sistemde göremeyeceğiz ve emin olun, The Last Guardian çıktığında, incelemeleri bir bir yayımlandığında, bu oyunu oynamak için bir PS3 peşinde koşacaksınız.

Kuştan bozma

ICO olsun, Shadow of the Colossus olsun, bu oyunların türlerini anlatmak oldukça güç. Adventure desen değil, aksiyon desen hiç değil... Bulmaca? Belki biraz ama tam anlamıyla, o da değil. The Last Guardian da Team Ico'nun elinden çıkan üçüncü oyun olduğu için, bu "esrarengiz tür"deki yerini alıyor. Oyunda ne yaptığımızı bilmiyoruz. En azından şimdilik... Kontrolümüzde ufak bir çocuk var ve adı bile henüz belli değil. (Belki de hiç belli olmayacak.) Bu çocuğun yapabildikleri çok kısıtlı. Yürüyor, koşuyor, yine kendinden beklenmedik bir güç sergileyip birçok yere tutunup çıkabili-

yor ve bir takım eşyaları kaldırıp atabiliyor. Ufaklığın bir silaha sahip olup olmayacağı bile hala bir muamma.

Ufak arkadaşımızın ötesinde bizi kuşla köpek karışımı olan büyük yaratık ilgilediriyor. Onun adı Trico. Trico sadık bir evcil hayvandan farklı değil. Hareketleri, mimikleri, tüm davranışları bir köpeğinkine fazlasıyla benziyor. Daha doğrusu, her anlamda evcil olma potansiyeli olan birçok hayvanı andırıyor.

Trico itaatkar bir hayvan da sayılmaz üstelik. Evinde köpek besleyenler bilir; köpekler söylediklerinizi duyar, anlar ama isteğinizi yerine getiremeyebilir. Eğer ilgisi başka yöndeyseniz, eğer o komutu yapamayacak kadar tembelse, sizi dinlemez.

Trico'da da durum farklı değil. Kuş tüyleriyle kaplı bu enteresan hayvan da sizi canı istediğinde dinliyor lakin onu kandırabiliyorsunuz. Örneğin oyunun bir kısmında, yüklerde bir yere çıkmak istiyoruz. Oraya ulaşmamıza da hiçbir şekilde imkan yok. Trico'nun ilgisini çekebilecek bir varil buluyoruz. İçinden şöyle güzel kokular gelen... Onu çıkmak istediğimiz katın balkonuna fırlatıyoruz. Trico kokuyu alıyor ama o da aşağıda olduğu için uzanarak, burnunu varile yaklaştırarak ön patilerini o kata atıyor. Biz de fırsat bu fırsat, tüylerine tutunarak üst kata çıkıyoruz.

Açıklananlara göre Trico'nun bizimle münasebeti oyun ilerledikçe daha da güçlü bir bağa dönüşecek. Söylediklerimize daha çok itaat edecek, bizi korumak için kendini tehlikeye atabilecek. Trico'nun illa ki bizi koruması gerekiyor zira kontrol ettiğimiz karakterin düşmanlarına karşı hiçbir savunması yok. Ancak hızını

kullanarak, zırlı düşmanlarını alt edebiliyor fakat genel anlamda sıradan bir çocuktan farksız.

Animasyonun alası

Oyunda çeşit çeşit düşman ve karakter bulunmayacağını düşününce, The Last Guardian'ın neden bu kadar iyi animasyonlara sahip olduğunu da daha iyi anlıyoruz. Yapımcıların uğraşması gereken tonla başka konu yok çünkü. Bu bağlamda da her iki karakter de o kadar gerçekçi ve o kadar doğal hareket ediyor ki sadece çeşitli hareketleri nasıl yapacaklarını görmek için bile oyunda zaman harcayabileceğimizi düşünüyorum. Trico'nun başıboş kaldığında yaptıkları, karakterimizin Trico'yla etkileşim halindeyken yaptığı hareketler... Bunların hepsinde görülen animasyon kalitesi, şu an için bile inanılmaz.

Yavaş ama her anlamda "güzel" bir oyun olacak The Last Guardian. Farklı bir oyun arayanlar, şimdiden bu oyuna gözlerini diksin derim. ■ Tuna Şentuna





Yapım Phantagram **Dağıtım** Blueside Inc. **Tür** PC, PS3, Xbox 360 **Platform** Strateji
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.kufi.com

Kingdom Under Fire II

Bersia kıtasının belki de gördüğü son savaş değildir bu...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Kingdom Under Fire (KuF) ilk olarak 2001'de PC'ye çıktı ve Kingdom Under Fire: Heroes adıyla 2005 yılında Xbox platformuna geldi. Daha sonra 2008'de Xbox 360'a çıkan KuF: Circle of Doom ile devam etti. Bunca zaman konsolda yer aldıktan sonra PC'ye geçme kararı biraz riskli gibi görünse de oyunun geliştiricileri oyunu daha geniş kitlelere yaymayı kafalarına koymuş olmalı ki önümüzdeki günlerde yeni bir yüzle karşımıza çıkarmayı düşünüyorlar bu oyunu.

İlk oyundan 150 yıl sonrasının hikayesini anlatan oyun, RTS, RPG ve MMO özelliklerini aynı çatı altında birleştiren deneysel bir yapıya sahip. Bu karışımdan açıkçası nasıl bir şey çıkar şimdiden

söylemesi zor ancak oyunun daha önceki başarılı yükselişine bakarsak çok da hayal kırıklığı yaşatmayacak gibi KuFII bize. KuFII hem senaryo modu olarak hem de multiplayer olarak oynanabilecek, yani "story mode" adı verilen ayrı bir kısımda kendi yarattığımız karakterle oyunun senaryosunun içinde kaybolabilecek ve daha sonra ayrıca istersek koca MMO dünyasına girip diğer oyuncularla Bersia kıtasının kaderinin belirlenmesinde rol oynayabileceğiz. Yarattığımız kahraman, emrindeki büyük birlikler ile savaşlara katılabilecek. Savaşıkça ve tecrübe puanı kazandıkça kahramanımızı istediğimiz özelliklerle donatabileceğiz. Geliştiricilerin Fame Tech 2 adını verdikleri grafik motoru ile aynı anda savaş meydana binlerce askerin arasına katılmak ve bir anda

"anam nerdeyim ben?!" şeklinde kendini kaybetmek mümkün. Oyunda seçebileceğiniz üç adet grup var, İnsan İttifakı (Human Alliance), Kara Lejyon (Dark Legion) ve Encablossian'lar. Kahramanımızın emrindeki birliklerin içinde okçular, paladinler, elf sentineller, hava üniteleri, kale kuşatma cihazları ve hatta füze fırlatan topları kullanan askerler yer alıyor, toplam 100 çeşit birliğin içinde seç seçebildiğini diyebiliriz. Bu kadar insan bir araya gelir de gruplaşmalar, politik oyunlar olmaz mı? Oyunda loncalar oluşturabilir, mevcut loncalara katılabilir ve kıtanın gerçek sahibi olması için, içinde bulunduğunuz gruba yardımcı olabilirsiniz. Kahramanımız seviye atladıkça sadece kendini geliştirmekle kalmıyor aynı zamanda emrine daha fazla sayıda ve çeşitli birlik de katabiliyor, bu da kahramanın kendini geliştirmek düşüncesinden ayrı, ait olduğu grubu da geliştirmesi ve böylece MMO oyunlarda pek de alışık olmadığımız bir millete ait olma duygusunun yaşanmasına yol açıyor. Yine kahramanın emri altındaki subayların da seviye atlamaları oyunda mümkün kılınıyor. Bersia kıtasında pek çok şehir bulunuyor, bulunduğumuz yerden başka bir şehre gitmek istediğimizde "mothership" adı verilen gemilere atlayıp güzel yolculuklar yapabiliyoruz. Grafik motorunun oldukça gelişmiş olduğunu iddia eden oyun geliştiricileri bizi nefes kesen savaş görüntüleri beklediğine dair umutlar veriyor ancak tabii ki bu durum online bir oyunda ne kadar söz verildiği gibi olur, şimdiden söylemesi zor gibi görünüyor.

İnsan İttifakı, Kara Lejyon ve Encablossian'lar arasındaki iktidar savaşından ibaret gibi görünse de değişik oyun yapısı ile bize çok farklı bir hikaye vereceğe benziyor Kingdom Under Fire II. Özellikle emrimizdeki askerlerle kale kuşatmaları yapmak ve aklımızı kullanıp diğer oyuncuların düşünemediklerini düşünüp gerçek bir komutan gibi savaş alanında yer almak heyecanlı bir deneyim olacağına benziyor. Eh bize de önümüze sunulan bunca vaadden sonra parmaklarımızı şans için çapraz yapıp oyunu beklemek kalıyor. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

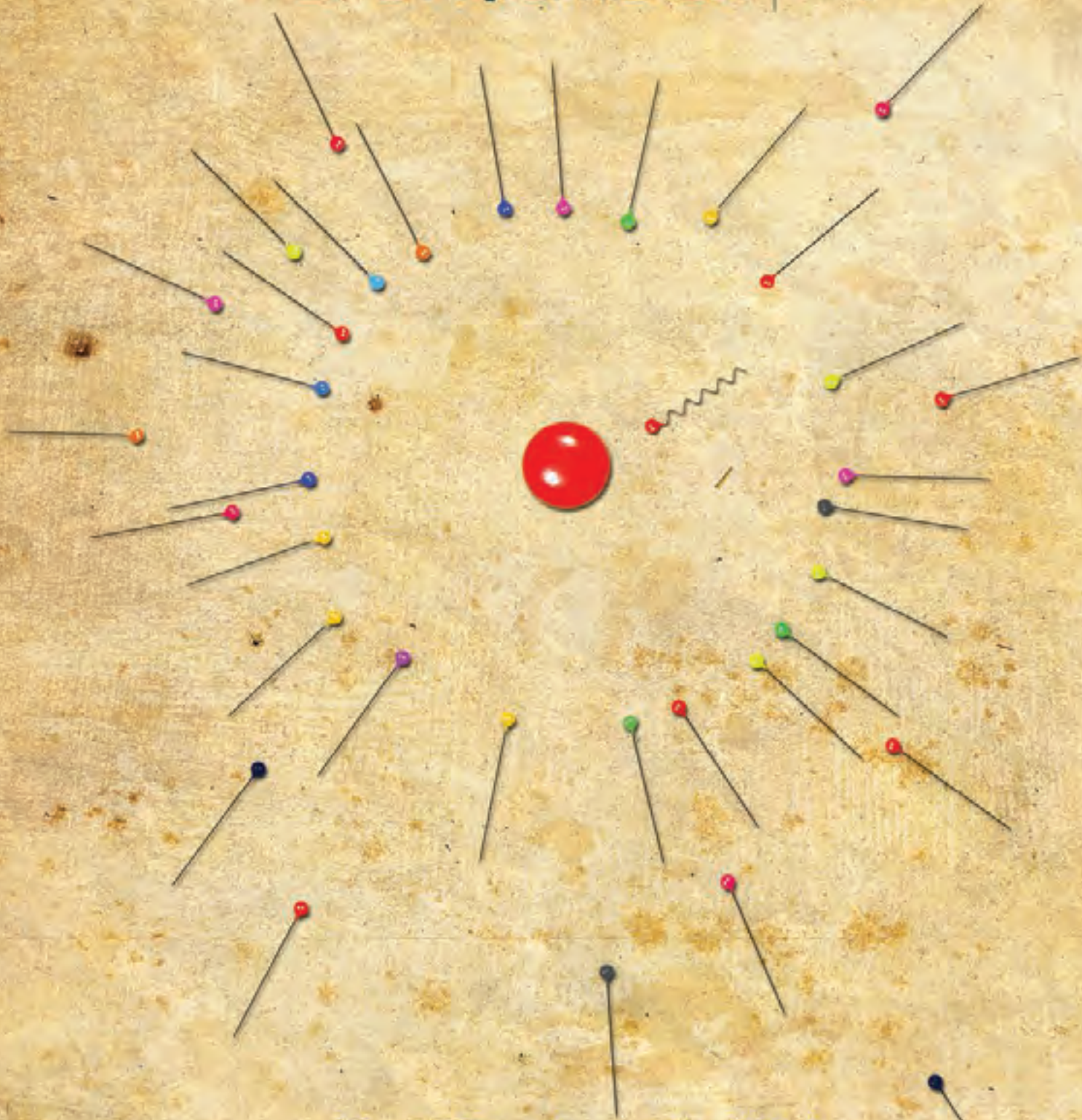
Kahramanımızın emrindeki birliklerin içinde okçular, paladinler, elf sentineller, hava üniteleri, kale kuşatma cihazları ve hatta füze fırlatan topları kullanan askerler yer alıyor





ARİÇEKİRDEK

İnovasyon
Atölyesi



Hedefe ulaşmak için!

www.aricekirdek.com.tr / www.ariteknokent.com.tr

- Her düşmana karşı farklı bir strateji izlememiz, ekibimizin diğer üyelerinin yeteneklerine güvenmemiz gerekiyor.



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 27 Mart 2012 **Web** www.capcom.co.jp/dd

Dragon's Dogma

Ejderhalar doğmasının isimli bir eser...

Hafızam yanıltmıyorsa Dragon's Dogma'yı daha önce buraya konuk almıştık. Bize temel özelliklerini anlatmıştı, Capcom çatısı altından çıkan en ilginç oyunlardan bir tanesi olduğunu göstermişti. (Göster amcaları...) İlginç bir oyunu kendisi zira biraz Shadow of the Colossus, biraz War in the North, biraz RPG, biraz aksiyon...

Street Fighter'larla, Devil May Cry'larla ünlü bir firma için ilginç bir oyun Dragon's Dogma, o konuda anlaşalım. Hem biraz daha ağırkanlı bir oyun, hem ayakları daha yere basıyor gibi duruyor, hem de az sonra anlatacağım ilginç özelliklere sahip. Nelermiş onlar, gelin anlatayım...

Ekip çalışması

Multiplayer oyun severler... Dağın arkadaşlar, burada görülecek bir şey yok. Tek kişilik oyunun internet aracılığıyla bir takım enteresan özellikler sunmasını sevenler... Siz gelin arkadaşım, şöyle oturun.

Bildiğiniz üzere Dragon's Dogma'da tek kişi değil, tam dört kişinin kontrolündeyiz. Bir kısmı yalan olan bu bildirimim doğrusu şöyle olacak: Tek kişiyi biz kontrol ediyoruz, üç kişi de peşimizden geliyor. Dörtte birini direkt kontrol ettiğimiz bir ekibin kontrolündeyiz anlatacağınız.

Peki size bir soru. Uzun uzun düşünüp cevap verin.



Sosyal Hayata Veda

Multiplayer bölümü olmayan tek kişilik oyunların ne kadar uzun sürdüğünü bilirsiniz. Sanıyorum ki Skyrim bu konuda insanların evden dışarı çıkmamasına neden oldu en son ve Dragon's Dogma da aynı yolda ilerliyor. Açıklananlara göre oyun en az 30 saatte bitebilecek ve 100 saate kadar da ömrü olacak. Yani tüm yan görevleri yapayım, her şeyi bulayım derken günlerinizi ekran başında geçirebileceksiniz.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Sizce altı sınıftan birini seçerek kendimiz yarattığımız, özelliklerini belirlediğimiz karakterimizin yanında dolaşan üç kişiyi nasıl seçiyoruz? Dikkatli düşünün...

Hayır, onları köle pazarından almıyoruz. Hayır, yürürken karşımıza çıkmıyorlar ve hayır, oyundaki herhangi bir listede de yer almıyorlar. "Pawn" yani maşa olarak nitelendirilebilecek bu karakterleri, online bir veri tabanından seçiyoruz!

Tahmin ediyorum ki baz karakterler olacak başlangıç için. Yani dilersek kimsenin karakterine bulaşmadan, kendimiz üç kişi oluşturabileceğiz fakat diğer oyuncuların da kullandığı ve online veri tabanında yer alan karakterlerin elbette artıları olacak.

Capcom, ekibimizdeki ikinci kişiyi kendimizin yaratacağını fakat diğer iki karakterin online ortamdaki seçilebileceğini söylüyor. Yani iki karakteri illa ki online veri tabanından seçmemiz gerekiyor. Bu karakterler Capcom'un karakterleri mi olur, başkalarının hoş gözüken kahramanları mı olur, işte onun seçimi size kalıyor.

"Yanında ne getirdin?" diye sorarlar adama

Diyelim ki dört karakterinizle bi' macera içerisindeyiz. Oyunun yarısına kadar da geldiniz. Karakterlerinizi Rift'e, yani online veri tabanına koymayı da uygun buldunuz. Karakterlerinizi birileri beğenip kullandığında ve geri bıraktığında, bunun size nasıl artıları olacak?

Bu konu hakkında Capcom pek fazla açıklama yapmıyor ama sizi dışınızda kullanılan karakterler tecrübe puanları, para ve oyunda eğer sizden daha ileri bir noktadaysa, o bölgelerin bilgisini de alıp gelecek gibi duruyor. Aynı şekilde siz de başkalarının karakterlerini kullanarak kendi oyununuza bazı bilgiler taşıyabileceksiniz belki de...

Aslında burada çok güzel bir düşünce söz konusu ve bunu zaten Dark Souls yapmış durumda bile. Dragon's Dogma büyük ve serbest olarak dolaşabileceğimiz bir alanda geçtiği için haritanın her kısmına hakim olmamız söz konusu değil. Birçok gizli yer de olacak, birçok tuzak da. Bunları, belki bazı gizli yaratıkların yerlerini, gizli eşyaların nerede konumlandığını öğrenmek için Dark Souls'daki sistemin bir benzerinin kullanılmasını çok iyi olabilir oyunun monotonluğunun kırılması açısından. Capcom'un bu konuda yüzümüzü kara çıkartmayacağını umut ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**



■ Oyun dünyasının tasarımı, Half-Life 2'yi andırıyor. Zira aynı tasarımcının elinden çıkmış.



Yapım Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** FPS **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin üçüncü çeyreği **Web** www.dishonored.com

Dishonored

1940'lar kıvamında espionaj

Dishonored, tasarımıyla 1940'ların Avrupa'sını animsatan bir dünyada geçen, casusluk-suikast ve espionaj temalı bir aksiyon oyunu. Arkane Studios'un hazırladığı oyunu özel yapan arkasındaki isimler. Tasarımcıları arasında, ilk Deus Ex'i tasarlayan Harvey Smith ve Half-Life 2'nin tasarımcısı Victor Antonov da var. Oyun dünyasının, binaların, atmosferin Half Life 2'yi animsattığı sürpriz değil.

Dishonored, 1800'lerin sanayi devrimi atmosferi ile 1930'ların sosyal yaşamının sentezlendiği bir atmosfere sahip. Karşılaşacağınız düşmanlar size tabancalarla da ateş açabildiği gibi ellerindeki kılıçlarla da saldırabiliyorlar. Veya havada asılı durmayı becerebilen, uçan bir güvenlik robotuyla karşılaşip tepenizden aşağı alev boşaldığını görebiliyorsunuz. Ya da büyü kullanmayı bilen rakiplerle çatışmak zorunda kalabiliyorsunuz.

FPS oynanış tarzına sahip oyun, casusluk meselesi üzerine kurulu olduğundan, sessizce hareket edip düşmanları tuzağa düşürmek büyük önem taşıyor. Bu nedenle de doğrudan saldırmak değil, elimizdeki farklı ekipman ve silahlarla düzenekler hazırlamak, farklı yollar bulmak, gizli geçitler keşfetmek durumundayız.

Sevdiğimiz bir söz: Açık dünya

Oyunun önemli bir özelliği, açık bir dünya olması. Yani bir sandbox. Bu kocaman dünyada, bir zamanlar imparatorun koruması olarak görev yapmış ancak bir intikam meselesinin peşine düşmüş olan Carvo isimli bir arkadaşı canlandırıyoruz. Bu özgüveni yüksek, karizması sağlam, yetenekleri sınırsız arkadaşımız hem çok iyi kılıç kullanıyor, hem attığını vuruyor ve bir de bunlar yetmiyormuş gibi arkadaşın doğaüstü güçleri var, hiç utanmadan büyü yapabiliyor.

Oyun dünyası ise oldukça kanlı bir dünya. Politik rakiplerin birbirini kestirdiği, suikastların girila gittiği, şehirlerde yerel çetelerin insanları zevk için doğrayabildiği bir atmosferde oyuncu tüm bu şiddetin içinde göze çarpmadan, dikkat çekmeden espionaj görevlerini tamamlamak, gizli bilgilere ulaşmak, aradığı cevapları bulmak zorunda.

Tüm bu anlatılanlar ve oyunun sahip olduğu iddia edilen özellikleri göz önüne alınınca, oyuncunun çevre ile yüksek etkileşime sahip bir oyun oynanabileceği izlenimi doğuyor. Bunun ne kadar gerçekleşip gerçekleşmediğini anlamak için

Tansiyon Ölçer

NORMAL

oyunun çıkmasını beklemekten başka çare yok ancak oyun, çok sayıdaki NPC'leri, kendi kendine yaşayan açık dünyası ve zeka gerektiren görevleri ile duyanları kesinlikle meraklandırıyor.

Casusluk ve espionaj deyince Splinter Cell oynamaktan usanmış olanlar veya o seriyi hiç de sevmemiş benim gibiler için oyun umut vaat ediyor, üstelik RPG olması onu bir kat daha ilginç kılıyor ancak yapımcıların oyun çıkmadan önce oyuncuların gözünü boyamak için çok abartılı konuştuklarını da göz ardı etmemek lazım. Gerçi bu oyunun tasarımcısının, 10 yıl önce bir mucize yaratarak ilk Deus Ex'i tasarlamış olan Harvey Smith olduğunu hatırlayınca, neden bu sefer de tuza kuran akıllı düşmanlar, yüzlerce çeşit farklı nesne ve yüksek etkileşim gibi detaylar yapamamış ki diye düşünüyorum insan ama bu kez 10 yıl önce olmayan bir faktörün de işin içinde olduğunu hatırlıyoruz: Oyunların konsollarda da çalışması ve satılması zorunluluğu! Yani, ümidimiz az ama Nasreddin Hoca gibi her oyunda, "Ya olursa, ya yaparlarsa!" diye heveslenmekten de geri duramıyoruz. ■ **Cem Şancı**





Yapım Piranha Bytes **Dağıtım** Deep Silver **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.risen2.com

Risen 2: Dark Waters

Jack Sparrow kafası

Tansiyon Ölçer

NORMAL

“ Bu suların en korkulan korsanı benim babamdı ve ben de onu bulacağım, gelip hepimizi dövecek!” Risen 2’yi en kısa şekilde anlatmak gerektiğinde bu cümle ile karşılaşılır. Batan bir gemide kız arkadaşının kaldığını söyleyerek sizden yardım isteyen bir çocukla beraber engin denizlere açılıyorsunuz.

Aksiyon RPG türündeki oyun Piranha Bytes’in geliştirdiği ve büyük umutlar bağladığı bir RPG. Ateşli silahların yeni kullanılmaya başladığı bir dönemde, tropik sularda korsanlık yapmanıza izin veren Risen 2, oyunun yayıncısı tarafından da büyük destek görüyor. Alman yayıncı Deep Silver, oyunu 1.000.000 adet dağıtacaklarını ve bunun firma için bir dönüm noktası olacağını vurguluyor.

Peki, bu kadar büyük bir iddia ile hazırlanan Risen 2 ne vaat ediyor?

Dragon Age gibi, yanınıza alacağınız iki takım arkadaşını beraber tehlikeli tropik sularda yelken açıp bin bir türlü tehlikeyle dolu adada savaşarak ilerleyeceğinizi oyun için yarı serbest bir oyun ha-

ritası hazırlanmış. Yani düz bir çizgide ve görünmez duvarlar arasında hareket etmek zorunda kalmadan, istediğiniz yere gidip gelebildiğiniz bir sandbox söz konusu. Bu sandbox’ta senaryo gereği bazı adalar, zamanı gelmeden ulaşamayacağınız şekilde tasarlanmış ve yeni adaları buldukça o adalarda özgürce dolaşabiliyorsunuz. Dev adalar bir kez yüklendikten sonra hiçbir ara yükleme olmaksızın, içindeki tüm NPC’ler ve nesnelere erişime açılıyor. Oyuncu da adada serbestçe dolaşabiliyor.

İsimsiz ve sınıfsız bir kahraman olarak oyuncuya oyun boyunca kazandığı deneyim puanlarını dilediğince kullanma imkanı veriliyor. Bunun için de oyuncunun deneyim puanı karşılığında değişik adalarda bulunan farklı NPC’lerden eğitim alması gerekecek. Oyunda büyüler de bulunacak ve oyuncu kendini büyü konusunda da geliştirebilecek, ancak hiçbir sınıf kısıtlaması olmayacağı için yetenekleri birleştirerek dilediği gibi bir karakter yaratabilecek.

Oyuna özel geliştirilen grafik motorunda da oyun dünyasını en gerçekçi şekilde yansıtmak için foto-gerçekçiliği yüksek kaplamalar kullanılmış. Bu sayede oyunun, piyasadaki en güzel görünümlü oyunlardan biri olması bekleniyor ki, Deep Silver’in oyuna bu kadar büyük yatırım yapıp umut bağlamasının ardında da bu detaylar yatıyor olmalı.

Oyundaki envanter sistemi ve etkileşime girilecek nesnelere konusunda ise fazla bilgi yok. Zaten yapımcıların bu konuda önceden vaat ettiklerinin sonradan fos balonlar çıktığını çok gördük. Yeni yıktığımız düşmanlarımızın üstü boğazına kadar silah doluyken sadece iki altın çıkması ne kadar da sinir bozucudur.

Risen 2, iddialı bir RPG olarak, gelişmiş grafikleri ve

oyun serbestisi ile Elder Scrolls’un rakibi olacak gibi görünüyor ancak arkasında 15 sene ve dört oyunla bir dolu ek görev paketinin deneyimini saklayan Elder Scrolls ile aşık olmak o kadar kolay değil. Fakat, mukayeseye girişmediğimiz zaman, Risen 2 için merakla beklenenek, umut vaat eden bir oyun demek hiç zor değil. ■ Cem Şancı





CG8250 Desktop PC

Dünyanın 1 numaralı anakart üreticisi tarafından tasarlandı. **Oyunun Kuralını Sen Koy!**

2. nesil Intel Core CPU ile oyna ve ASUS EPU teknolojisiyle %40 enerji tasarrufu sağlamanın tadını çıkar.

ASUS CG8250 masaüstü bilgisayarlarının multimedya ve çoklu işlem görevleri; 2. nesil Intel[®] Core™ i7 işlemci, Windows[®] 7 Home Premium işletim sistemi ve 1 GB hafızaya sahip NVIDIA GeForce GTS 450 grafik kartı ile güçlendirildi. Kaliteli grafik kartı ve anakart seçenekleriyle gelen, ödüllü tasarıma sahip ve uzun ömürlü ASUS CG8250 Masaüstü PC ile %100 gerçek ASUS kalitesiyle garanti altındasınız. Tamamı sağlam ve uzun ömürlü bileşenleri, ayrıcalıklı EPU enerji tasarrufu teknolojisi ve USB 3.0 bağlantısıyla bu masaüstü bilgisayar, tüm ihtiyaçlarınızı tek başına güçlü ve tam dengeli biçimde karşılıyor.



No. 1
Anakart



10 Kata Kadar
Daha Hızlı Veri Transferi



%40 Enerji
Tasarrufu



2 Kat
Uzun Ömür

DX11

Pürüzsüz
Grafikler



HDMI Desteği



ROCKO @

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



MOTIONSPO RTS

ADRENALINE

Terliyorum! Stresten mi? Koltuktan mı? Deri mi bu koltuk?! Yoksa? Heyecanlandım da doktor! Şu koltuktan fırlamak, deliler gibi koşmak, enerjimi tüketmek, sonra da sakın sakın oturmak istiyorum! Yardım et bana! Elim kolum bağlı, birbirine, bana, koltuğa. Kaldır beni artık buradan! ... Dur! Tamam, sakinim, iyiyim şimdi, rahatladım, geçti, geçti hepsi... Ya bir daha olursa? Bana bir ilaç yaz, hemen kapıp geleyim eczaneden.

NCİS

İzlemeyi seviyorum, daha az yoruyor. Geçiyorsun, oturuyorsun, yayıyorsun hatta, izliyorsun. Geçen yine izliyorum bak, yaymışım iyice, rahatım yerinde, aya...ağa kalkacak halim yok ki kapı çaldı. Bir açtım, hepsi gelmiş. Kimler mi? İşten arkadaşlar. Jethro, Anthony, Donald, Abby. Ah o Abby yok mu... Beni hiç anlamadı, hislerimi anlamazlıktan geldi, bana bir türlü yüz vermedi... Sence neden doktor? Bir de sen mi konuşsan?

PREMIER MANAGER 2012

Ara sıra stadyumlara gidiyorum, maç var diye... Ama maçı izlemiyorum. Gerçekten. Nesini izleyeyim ki maçların? Hep aynı şey oluyor, bir sürü adam sağa sola koşturup duruyor, arada sıra...ada gol oluyor, bazen hiç olmuyor. Asıl eğlenceli olan ne, biliyor musun? Teknik direktörler. Bayılıyorum onları izlemeye. Mümkünse en alttan, kulübeye yakın yerden bilet alıyorum, geçiyorum arkalarına ve nasıl kudurduklarını izliyorum. Mükemmel!

SELF-DEFENSE TRAINING CAMP

Yıllardır neden buraya geliyorum doktor? Beni iyileştirmen gerekmiyor mu? Peki ya ruh halimi düzeltmen? Acaba problem ruhumda değil de bedenimde mi? Belki de bedenimi iyileştirmem, kendime iyi bakmam, kendimi korumam gerek. Korumak... Hmm... Hep derler ya; dövüşmek için değil, kendini savunmak için. Yalan değil mi o? Ruh halimi bir kenara bırakıyorum artık! Kendimi koruyacağım, hem de kendimden. Sonra ruhum huzur bulur mu dersin?

ŞİKAYETLER

- MotionSports Adrenaline
- NCİS
- Premier Manager 2012
- Self-Defense Training Camp

Not: Parası olmasa şikayetecek hasta değil vallahi...

Yılın yıldızları PCnet'te!

2011'in en iyi ürün, yazılım ve web siteleri bu ay PCnet'te. Grafik tasarım eğitimi de herkese hediye.



Grafik Tasarım Eğitimi

- ✓ Photoshop CS5
- ✓ Illustrator CS5
- ✓ CorelDRAW X5



İnceleme

Oyun yağmuru...

Geçtiğimiz ay sağanak şekilde başlayan oyun yağmuru bu ay şiddetini arttırarak devam ediyor. Elimizde çok güzel oyunlar var. Hem oyunların, hem de güzel olanların sayısı bir hayli fazla. Menüye bir bakar mısınız?

Assassin's Creed: Revelations, Call of Duty: Modern Warfare3, Need for Speed: The Run, Saints Row: The Third, The Elder Scrolls V: Skyrim... En iyisi saymayı bırakayım, içeriye geçip kendi gözlemlerinizle görün.



62

Call of Duty: Modern Warfare3

Aynı tas, aynı hamam mı yoksa seriye yeni bir soluk mu?



82

Saints Row: The Third

O silah da ne öyle? Sok çabuk onu yerine!



84

Need for Speed: The Run

Bir oyuncunun yarışçı olup olmadığını adım atışından kolayca anlayabiliriz.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ijinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Assassin's Creed: Revelations

İstanbul'u dinliyorum, gözlerim kapalı...

72

The Elder Scrolls V: Skyrim



"Ejderhadoğan"ın muhteşem öyküsü

1 994'de başlayan müthiş bir serüven anlatmak istiyorum size. "Bethesda" isminde bir oyun yapımcısı, The Elder Scrolls: Arena isimli bir MS-DOS oyunu tasarlıyor. Oyun RPG klasmanında, FPS görünümünde bir yapım olarak ön plana çıkıyor. Ama asıl ilginç noktası, oyunda kafanıza göre büyüler yaratıp, silahlar üretip zengin görev içerikleriyle oyun içinde sürükleniyor olmanızdı. 1994, bugün Rage isimdeki minik felaketi (!) yapan id Software'in, Wolfenstein ve Doom ile insanları sağa sola koşturup deli gibi mouse'un sol tuşuna basarak ateş ettirdiği, mouse'a en hızlı basanın oyunu kazandığı yıllardan biriydi. Haliyle o denli zengin içeriğe sahip bir oyun olarak güzel ilgi gördü Arena. Elbette ki Doom kadar satmadı veya duyulmadı ama Bethesda çok daha cesur bir kararla oyunu geliştirmeye karar verdi ve 1996'da, efsanevi The Elder Scrolls II: Daggerfall ortaya çıktı.

Daggerfall, çok daha gelişmiş bir grafik motoru ve çok daha gelişmiş bir içerik ile oyuncuların karşısına çıkmıştı. Oyun, pek çok bug içerdiği için çok eleştiriliyordu ama 1996'nın "embesil" PC'lerinde Daggerfall gibi bir oyunu çalıştırabilmek bile mucizeydi. Bugün bile çoğu kimse Bethesda'nın o yıllarda taşıdığı bu cesarete şaşırır. Sizi de şaşırtmak için Daggerfall'ın boyutlarından bahsedeyim. Oyun haritası, İngiltere'nin yer aldığı iki katı büyüklüğündeydi ve haritada 15.000'den fazla köy veya şehir vardı. Bu köylerin hepsi, yaşayan canlı şehirlerdi. Üretim yapılıyor, günlük hayat devam ediyor, krallıklar arasında savaşlar devam ediyor, oyun dünyasında sosyal ve politik hayat tüm hızıyla sürüyordu. Ve oyuncu, bu atmosferin içine girip birden o koca dünyanın parçası haline geliyordu ki -söylememe gerek yok ama- o güne dek ilk kez yaşadığımız bir deneyimdi bu. Ben de 20 yaşında genç bir oyun sever olarak, bu devrimin karşısında hayranlığımı gizleyememiştim. Tüm bug'larına

rağmen Daggerfall'da günlerce dolaştım, savaştım, yüz binlerce NPC ile karşılaştım, binlerce canavar, zombi, vahşi hayvan ile mücadele ederek görevleri tamamlamaya çalıştım. Elbette ki Daggerfall, sadece "büyük" bir oyun değildi, oyuncuya neredeyse sınırsız özgürlük sunuyordu. Dilediğiniz gibi büyüler yaratabiliyor, silahınıza eklemeler yapabiliyor, oyun dünyasının politik sisteminde yer edinebiliyor, ev veya gemi satın alabiliyor, ticarete atılabiliyor veya o dünyanın kralı olma yolunda ilerleyebiliyordunuz. Bugün o oyun, yani Daggerfall, Bethesda'nın internet sitesinden ücretsiz olarak indirilebiliyor; çünkü yapımcısı biliyor ki Daggerfall'u bir kez oynayanlar, "Elder Scrolls" dünyasından bir daha ayrılmayacaklar.

Daggerfall'un teknik altyapısı bugün için eskimiş olsa da onun halefleri, yani Morrowind, Oblivion ve şimdi de Skyrim, Elder Scrolls efsanesini devam ettiriyor. Skyrim, 18 senelik Elder Scrolls efsanesinin son ayağı. Öykü, Elder Scrolls dünyasında yüzyıllardır görülmeyen ejderhaların uyanıp yeniden ortaya çıkmasıyla başlıyor. Elder Scrolls dünyasının kuzeyinde yer alan Skyrim'de ejderhaların görüldüğü dedikoduları ortaya çıktığında önce kimse buna inanmıyor ama bir ejderha çıkıp bir kaleyi yakıp yıkınca gerçek anlaşılıyor. Fakat yeniden ortaya çıkan ejderhalarla beraber, ejderha kanı ve ruhu ile doğduğuna inanılan "Dragonborn" (Ejderhadoğan) arkadaşlar da ortaya çıkmaya başlıyor ki bunların

sayısı bir elin parmaklarından az ve siz de onlardan birisiniz.

Ejderhadoğan kısaca, ejderhaları dize getirebilecek, ejderha dilini anlayabilen ve ejderhalar gibi ağızyla düşmanlarını yere yıkabilen doğaüstü güçlere sahip bir insan... Dolayısıyla çevredeki krallıkların ve gizli büyü tarikatlarının bir numaralı hedefi haline geliyorsunuz. Kimi sizi yanına çekmeye çalışıyor, kimi sizi yok etmeye. Üstelik Daggerfall kadar büyük olmasa da geniş oyun haritasının her noktasında oyuncuyu bekleyen başka başka sürprizleri de göz önüne alınca yılın oyunu olmaya aday, çok sürükleyici bir yapım ortaya çıkıyor.

Konsol mu? PC mi?

Skyrim her ne kadar çok sürükleyici ve zamanın ötesinde bir oyun olsa da eleştireceğimiz yanları da bulunuyor. En önemli dezavantajıysa, ticari başarıyı garantilemek için oyunun tam anlamıyla bir konsol oyunu olarak tasarlanmış olması. Öyle ki oyunu PC'de bile oynasanız bir gamepad ile oynamanızı tavsiye edenler var. Menü sistemi, envanter sistemi, görev ve diyalog sistemleri hep konsollar göz önüne alınarak tasarlanmış. Yani bu ne demek? Oyunda envanteri açtığınızda, çantanızdaki malzemeleri toplu bir şekilde ve grafik ifadeleriyle değil de sekmeli bir liste şeklinde görüyor ve sekmelerin arasında dolaşip listede yukarı aşağı giderek ihtiyacınız olan nesneyi seçiyorsunuz... Bu elbette ki ekrandaki imleci mouse ile doğrudan ihtiyaç duyduğu nesneye götürdükten sonra tıklayarak alıp kahramanın üzerine bırakmaya alışmış PC oyuncularını ve tabii ki beni de delirtiyor. Çünkü oyun ilerledikçe envanterdeki nesnelerin sayısı 100'lerle ifade ediliyor ve oyuncu heyecanlı bir ▶

Yapım **Bethesda Softworks**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.elderscrolls.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



► çatışmanın ortasında iki - üç kere iksir aramak veya silah değiştirmek için envanteri açtığında yüzlerce satırlık bir listenin başından sonuna kadar tarama yapmak, listenin tepesinden aşağılara kadar ulaşmaya çalışmakla zaman harcamaya başlıyor. Kısacası Fallout 3'te insanlara saç baş yolduran envanter sisteminin aynısını Skyrim'de de bulabilirsiniz.

Üstelik oyun tadından yenmiyor olsa da kaplamalarının düşük çözünürlükte olması gibi bir problem de herkesi isyan ettiriyor. Ve burada Crisis'in yapımcısı Cevat Yerli'nin kulaklarını çınlatmak gerekiyor; çünkü geçtiğimiz aylarda, "Konsolların düşük teknik kapasitesi, oyun dünyasını kısıtlıyor! Konsollarda çalışması için oyunların birçok teknik detayını kısıyoruz." açıklamasıyla oyun dünyasının büyük handikabını ortaya koymuştu. Oyun firmaları, oyunları daha çok satsın diye onları konsollara uygun tasarlıyor ama bu da oyunun gerçek potansiyelinin ortaya çıkmasını engelliyor. İşte Skyrim tam da bu sorunla boğuşan bir oyun olmuş.

Şimdilik oyuncular, yapımcıdan indirilebilir yüksek kaliteli kaplamalar ve PC'ye özel içerik paketleri bekliyor ama görünürde bu konuda bir çalışma yok. İnatla tekrar etmek istiyorum ki geniş dünyasında zengin içeriği ile Skyrim o kadar harika bir oyun ki tüm bu sorunlar onun güzelliğinin yanında "devede kulak" kalıyor.

Ne isterseniz onu yapın

Son dönemde oyun dünyasının sihirli cümlesi bu: Ne isterseniz, nasıl isterseniz onu yapın. Yapımcılar oyunlarını pazarlarken sanki oyuncunun

Çocuğa şiddete hayır!



Skyrim'de şehirlerde dolaşan pek çok çocuk var ancak yapımcılar, sanal bir protesto olarak oyundaki çocukları ölümsüz yapmışlar. Yani çocuklara saldırırsanız, onları yenmenize imkan yok. Üstelik dayak bile yiyebilirsiniz ama çocukların koşu koşu gelen anneleri - babaları ile şehir muhafızları da çatışmaya dahil olduğunda, şehirde tam bir cümbüş ortaya çıkıyor. Çocuklara şiddet uygulamayın!

istediği yere gidebileceği, istediği binaya, istediği odaya girebileceği gibi bir izlenim yaratıyor. Ayrıca oyuncunun belli sınıf sınırlamalarına takılmadan dilediği şekilde oynayabileceğini iddia ediyorlar. Örneğin Deus Ex'i bu heyecanla bekledik, bekledik, bekledik ve sonra üç - beş sokaktan oluşan avuç içi kadar haritalarda, birçoğu tamamen manzara olarak tasarlanan sokaklarda duran kapalı kapıların yanına ayıp olmasın diye konulmuş üç - beş tane odacıktan başka yere giremediğimizi gördük. Daha geçen ay, yine heyecanla beklediğimiz Rage için yaratılan "sandbox" beklentisi o kadar büyüktü ki Doom, S.T.A.L.K.E.R. ve Fallout 3 birleşimi bir oyunla karşılaşacağımızı düşünürken önümüze gelen şey, görünmez duvarların arasında dümdüz ilerlemek zorunda kaldığımız, sadece arada sırada ana görevden uzaklaşıp birkaç küçük yan görev yapabildiğimiz dümdüz bir FPS idi.

Neyse ki Bethesda sözüne güvenilen bir yapımcı ve bugüne dek "bizi kandırdı" diyebileceğimiz çok ofsaydını görmedik. Skyrim'de de 20 yıldır onları destekleyen oyunculara saygı gösterdiklerini ve söz verdikleri her şeyi yapmaya çalıştıklarını görüyoruz. Elder Scrolls oyuncuları alıştıkları oyun serbestisini artık daha çok hissediyor. Gerçekçi bir şekilde, dağa taş tırmanıp oyun haritasında istediğiniz her yere fizik kuralları çerçevesinde ulaşabilmeniz dışında, karakterinizi de gönlünüzce geliştirebiliyorsunuz. Bunlar zaten Elder Scrolls'un karakteristik özellikleri ancak Skyrim'de oynanış esnekliği daha da geliştirilmiş. "Mage" veya "Warrior" ya da "Thief" gibi sınıflar arasındaki sınırları iyice yumuşaklaştırmak için artık iki elinizi birden kullanabiliyorsunuz. Bu da şu demek: Sağ elinizde balta tutup öfkeli bir Viking savaşçısı gibi önünüzdeki vahşi aslanın üstüne atarken sol elinizle de büyülerinizi kullanabiliyorsunuz. Dilerseniz Firebolt fırlatabiliyor, dilerseniz yaralarınızı iyileştiren büyüler yapıyorsunuz.

Elbette ki çevrenizdeki yapay yaşamın çok daha "akıllı" olduğunu da hissediyorsunuz. Muhafızlar, düşmanlarınız ve doğadaki vahşi yaşam, çıkardığınız sese ve ışığa artık daha duyarlı. Skyrim bir sandbox olsa da yapımcı "saldım çayıra, Mevla'm kayıra" tarzı bir tasarım yapmamış. Oyunun her noktasında hem yan görevler buluyor, hem de pek çok ilginç detay, çatışma, üzerine emek verildiği belli bir "senaryo" ile karşılaşabiliyorsunuz.

Sonsuz macera

Her şeyden önce oyun size sonsuz macera vaat ediyor. Yani ana görevi takip etmeden, sadece yan görevlerde bile yüzlerce irili ufaklı maceraya dalabiliyorsunuz ki bir örnek vermem gerekirse daha oyunun ilk birkaç saatinde, görev listemde en önemsiz boyutlarda görünen bir göreve gittiğimde, girdiğim mağaradan ancak beş saat sonra çıkabildim. O kadar detaylı, insanı sıkmayan, her adımda yeni bir sürpriz çıkaran, oyuncuyu devamlı etrafını araştırmaya iten yapısıyla her görev saatlerinizi alabiliyor ama kesinlikle usanmıyorsunuz. Geniş oyun haritasında da, gerçeğe çok yakın tasarlanmış doğal veya insan yapımı binalar, gerçeklik hissini iyice körüklüyor. Dev bir çağlayanın karşısında dururken heybetinden ürüyor, tepesinde dururken de suyun şiddetiyle çağlayana sürüklenmekten zor kaçabiliyorsunuz. Veya suyun akışına ters yönde zıplaya zıplaya minik şelaleleri geçmeye çalışan alabalıkları görünce suya atlayıp ellerinizle balık yakalamaya çalışabiliyorsunuz. Tabii ki bu sırada iri bir ayının saldırısına da uğrayabilirsiniz!

NPC'ler insan olmuş!

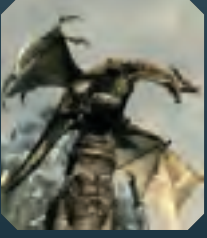
Serinin önceki oyunu Oblivion'da, dünyaya sızmaya çalışan cehennem güçlerini durdurmak için kitanın farklı yerlerine yayılmış cehennem kapılarını kapamak gibi çok ciddi ve yarı korku filmi kıvamındaki öyküye rağmen, grafik motoru insan olan karakterleri komik suratlı çizgi film karakterleri gibi resmediyordu. Bu şikayet Bethesda'nın başını o kadar ağrıtmış olacak ki bu kez gerçekçiliği çok yüksek karakterle oynuyoruz. Karşınızda çok güzel, sarışın bir kadın veya suratı sakal içinde, kirli, tozlu bir kuzey savaşçısı bulabiliyorsunuz. Elbette ki bu karakterlerle etkileşimde de mimiklerini sonuna kadar hissediyorsunuz. Korkan bir düşmanınızın yüz hatları veya öfkeyle üstünüze saldıran bir eşkiyanın mimikleri ona bağlanmanızı sağlıyor.

Alternatif

Fallout: New Vegas
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion



Ejderhalara saygı gösterin!



Skyrim'de şehirlerde dolaşan pek çok çocuk var ancak yapımclar, sanal bir protesto olarak oyundaki çocukları ölümsüz yapmışlar. Yani çocuklara saldıırırsanız, onları yenmenize imkan yok. Üstelik dayak

bile yiyebilirsiniz ama çocukların koşa koşa gelen anneleri - babaları ile şehir muhafızları da çatışmaya dahil olduğunda, şehirde tam bir cümbüş ortaya çıkıyor. Çocuklara şiddet uygulamayın!

Mutlaka oynanmalı

Skyrim, video oyun sektörünün oturup ders olarak işlenmesi gereken az sayıdaki başarılı oyundan biri olmuş. Tasarım hazırlanırken yapımcların her noktaya büyük bir özen gösterdiğini fark ediyorsunuz. Misal çayır çimen açık alanda giderken birden karşınıza bir kurt sürüsü çıkıyor. Sürüyü takip edince atlı bir savaşçıya saldırdıklarını görüyorsunuz. Adımı öldürüp bu kez size saldııyorlar. Kurt sürüsünü harcayıp ölen savaşçının üzerini arayınca bir mektup buluyorsunuz. Mektuptan, kurtların bir arenadan kaçtığını ve dövüş arenasının sahibinin kurtları bulup getirmesi için o adımı kiraladığını anlıyorsunuz. Veya okuduğunuz bir kitaptan sonra yolda giderken bir "mesajcı" geliyor. O kitaptaki efsaneyi araştırmak isteyip istemediğimizi, zengin bi koleksiyoncunun bu araştırma için para ödeyeceğini söylüyor. Kısacası oyun sandbox olsa bile boş arazide amaçsızca dolaşıp durmuyorsunuz. Yapımcların sizi eğlendirmek, heyecanlandırmak için oyuna çok zengin içerik eklemiş olduğunu fark ediyorsunuz.

Skyrim, önceki oyunlara göre biraz daha küçük bir haritaya sahip görünüyor ama biliyoruz ki Bet-



hesda, ek paketlerinde ana oyundan büyük haritalar ve içerikler sağlayabiliyor ki Oblivion'da böyle yapmıştı, Skyrim için de çok büyük bir DLC'nin geleceğini tahmin ediyorum. Ayrıca Bethesda'nın Elder Scrolls için geliştirdiği oyun motoruyla başka oyunlar da yaptığını biliyoruz. Fallout 3 de bu şekilde ortaya çıkmıştı, Fallout 4'ün de Skyrim motoruyla hazırlanacağını öngörmek için müneccim olmaya gerek yok. Dolayısıyla önümüzdeki iki - üç yılın Skyrim'den türeyen indirilebilir dev görev paketleri ve Bethesda yapımı yeni oyunlar ile dolu dolu geçeceğini bekliyorum. Skyrim, biraz da bu yüzden önemliydi. Elder Scrolls'un yeni bölümünün başarılı şekilde tasarlanması, onun arkasından gelecek pek çok oyunun da sürükleyici yapımlar olması demektir. Dolayısıyla The Elder Scrolls V'in bu kadar güzel olduğunu görünce içimiz rahatladı. Ben şimdiden ek görev paketleri ve yeni oyunlar için hazırlık yapmaya başladım.

Fantastik ortaçağ atmosferli RPG'leri sevmiyor olsanız dahi Skyrim, bir oyun severin mutlaka oynaması gereken bir deneyim olmuş. Skyrim'i oynamamış bir oyuncunun, oyun dünyasının gerçek potansiyelini anlamak konusunda hep eksik kalacağını söyleyebilirim. Onu bekleyenlerse zaten kimsenin tavsiyesine gerek duymaksızın koşup aldı ve oynuyorlar. İncelemeyi de Avustralyalı, 33 yaşında bir oyuncunun forumlara eklediği şu mesajla bitirmek istiyorum: "Oyunu indirdim, eşimi iki haftalığına annesine gönderdim." **Cem Şancı**

The Elder Scrolls V: Skyrim

+ Özgür ve zengin oyun dünyası, asla sıkılmayan görev çeşitliliği, her an bir sürprizle karşılaşma ihtimali

- Konsollar baz alınarak hazırlanan tasarım, minik ve yamalanmayı bekleyen grafik hataları

9,8



Call of Duty: Modern Warfare 3

Dünyalar Savaşı

Size Captain Price'in hikayesini anlatayım. Kendisi büyük bir asker, büyük bir kahraman. Neyi, nasıl yapması gerektiğini çok iyi biliyor. Kaç yıldır ülkesine hizmet etmekte ve bunu da büyük bir sadakatle yapmaktadır.

Şimdi de size bana gelen e-postalardan bir kısmının, bir bölümünü kısaca şuraya yapıştırayım.

"Captain Price öldü mü?", "Captain Price ikinci oyunun sonunda öldü mü?", "Captain Price size üçüncü oyunda karşımıza çıkar mı?", "Captain Price'ni nasıl bilirsiniz Tuna Abi?", "Captain Price?", "Captain...?"

Sorular bu ve benzeri türde.

İşte size muhteşem bir haber. Captain Price öldü, tüm tazeliği ve bilgeliğiyle Modern Warfare 3'te yer alıyor! Nasıl mutluyuz şu an ya rabbi?!

Soap'un hikayesini de anlatmamı ister misiniz? Yok yok, anlatmam; işin tadı kaçmasın.

Onun yerine Frost'un, Yuri'nin yerine geçelim, hikayeyi siz yaşayın. Sandman'e, Grinch'e, Tucker'a, Kamarov'a bir selam çakın, dünyanın yeni düzeninin kuruluşunda, siz de söz sahibi olun. Başlıyoruz...

Savaşmayalım da ne yapalım?

Nurettin geçtiğimiz ay Battlefield 3'ü detaylıca inceledi, çokça beğendi. Siz bu yazıyı okurken de büyük ihtimalle çoktan Nurettin'in de içinde bulunduğu bir BF3 maçına katılmış olacaksınız.

Bu grupta ben de olabildim ama olmadı. Neden olmadı; Battlefield 3'e ulaştıktan sadece birkaç gün sonra Modern Warfare 3'e de ulaştım. Eh, dergi işi beklemez; başladım MW3'ü oynamaya. Tek kişilik oyunla başladım maratona. Oyna babam oyna; bitmek bilmedi senaryo. Yüzümde gülümseme, komşulardan taşlama... (Ses yüksekti.) "Aman ne güzel oynuyorum tek kişilik oyunuu..." diye sevinirken ben, oyunun multiplayer kısmının da bana yavaşta göz kırpmaya başladığını hissettim. (Delilik ile dahilik arasındaki ince çizgi bende yok.) Tek kişilik senaryoyu bitirmek hiç istemedim ama bitti. (Bu konuya geleceğiz.) Bitmesiyle birlikte hemen multiplayer'a adım attım ve hala oradayım

arkadaşlar. Bu yazının karşınıza gelmesi bir mucize; hatta belki ben tamamlamamış bile olabilirim incelemeyi çünkü o kadar çok tetiğe bastım, o kadar çok kurşun pasladım ki rakiplerime, nasıl hala gerçek hayatla ilişki içerisindeyim, hayret edilecek bir durum.

Evet, Modern Warfare bir kez daha çok eğlenceli. Battlefield 3 eğlenceli değil mi? O da çok güzel, çok şahane ama bu durum, MW3'ün fırtına kıvamında geçen multiplayer maçlarının eğlencesini değiştiriyor. O da güzel, bu da güzel; sen güzelsin, kafam güzel... (Athena?)

Planlarım arasında, "Tek kişilik senaryo yine kötü ve geçiştirilmiş." demek vardı ama MW3 tokadı bastı suratıma. "Lafını bil yeğenim." dedi saatler süren senaryosuyla. "Alırım aklını." diye bildirdi rüzgar gibi eserken her bölümde. Bazı sarsıcı olaylar gerçekleştiğinde, "Ağlama lan, jöleye döndün." dedi adeta...

Fakat önce eleştirimi yapayım, siz de beni güzelce dinleyin.

Modern Warfare'dan sonra çıkan her türlü Call of Duty oyununda, gerçek anlamda rüzgar gibi esmekteyiz. Bu durum MW3'te de değişmemiş. İki nokta arasında, düşmanlarımızı vurup ilerlemek eğlenceli, bunu kimse inkar edemez fakat bir oyuncu olarak hiçbir şekilde yeteneğinizi gösteremiyorsunuz, hiçbir şekilde özgür bırakılmıyorsunuz ve hiçbir şekilde kafanızı kullanmanız istenmiyor. Aksiyon dozajı son derece yüksek bir film izleyin, MW3'tekinden biraz daha az etkileşime girmiş olursunuz sadece. Oynanın son derece çizgisel olmasını geçiyorum, sürekli birilerinin bize gözcülük etmesi, yön göstermesi, "Beni izle!" demesi, lider ruhlu insanların egolarını zaten ayaklar altına alıyor fakat oyunda kendini göstermek



Yapım **Infinity Ward / Sledgehammer Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.callofduty.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



isteyen herkese de... Ayıp yani!

FPS'leri bu formüle uygun üretmek çok kolay. Hem kolay, hem de artık herkes, her şeyi fazla düşünmeden, üstünde uğraşmadan yapmak istediği ve eğlenceyi en hızlı şekilde, en güçlü şekliyle yaşamaya alıştığı için de Modern Warfare 6 gelse yine oynanacak, yine oynanacak...

İşte bundan rahatsızım.

FPS'ler son beş yıldır yerinde sayıyor. İlerleme yok, yenilik yok. Onu takip et, onu vur, saklanmana bile gerek yok; nasıl olsa yapay zekada hiçbir gelişme yok... Her ne kadar MW3'te hücumbotla ilerlerken salyam aksa da, bir iskelenin altından gizli gizli ilerleyip işgal altındaki Prag'ın karanlık sokaklarında koşarken son derece heyecanlansam da bu işin böyle gitmemesi gerektiğini de fark ediyorum; bir sonraki MW oyununda artık yenilik istiyorum!

Perde arkası

ABD'deyiz. Bazen de Avrupa'da. Bir bakmışsın Afrikalıların arasında... Yine herkesiz, yine herkes biz... Frost adında bir asker oluyoruz, hop New York sokaklarında bir koşuşturmaca. Yuri oluyoruz, bir bakmışsın Çek Cumhuriyeti'nde, Captain Price'in sağ koluyuz.. Yani neymiş, diğer Modern Warfare oyunlarındaki, "farklı askerleri kontrol etme, onların hikayelerini takip etme" durumu, burada da söz konusu.

Üçüncü oyunda hikaye toparlandığı ve olaylar biraz büyük ölçekli bir alana yayıldığı için konuyu anlamak da pek güç olmuyor bu defa. Eskiden hangi askeri, neden kontrol ettiğimizi ve o askerin haritada nasıl bir yolu takip ettiğini anlamak güç oluyordu. Burada da yine askerlerimiz bir orada, bir burada fakat en azından, ne

için uğraştıkları çok net.

Her şey bu kadar netken benim bir türlü konuyu anlatamama da tıp dilinde ve Hint kültüründe "Spoiler vermemek için kendini paralama." deniliyor. Size çok ama çok kısa bir şekilde anlatmak ve olayları kendiniz yaşayın istiyorum. Ben ki bir filme konusunu bilmeden gitmeyi sevecek kadar uç bir noktadayım, size de göz göre göre senaryonun tüm detaylarını dökemem.

ABD resmen işgal altında. Terör sadece ABD'yi vursa iyi; Avrupa'nın birçok köşesi de sürekli terörist saldırılarla çalkalanıyor. Yetmiyor, Rusya başbakanının başına felaketin alası geliyor. Ve tabii ki tüm olayların arkasından da şeytanın Rusya'da vücut bulmuş hali, Makarov çıkıyor...

Makarov'un planlarını suya düşürmek için çıktığımız macera bizi ABD'den alıyor, Prag'a, Paris'e, Londra'ya götürüyor, bir uçağa bindiriyor, denizaltına itiyor, ciplerde makineli tüfeklerin ardına koyuyor... Lunaparklardaki hızlı trenlere binmiş gibi hikayeyi bir solukta yaşayıp her şey bittikten sonra şöyle bir geriye yaslanıyoruz ve "Demin ne oldu öyle?" diyoruz; oyun Cem Yılmaz'ın stand-up'ları gibi, hatırlaması güç bir macera yaşıyoruz çünkü size.

"Mouse'u hareket ettirip hedef belirliyor ve sol mouse tuşuyla ateş ediyoruz." gibi bir anlatımla oynanışı anlatma niyetim yok; hatta oynanışa dair hiçbir şey anlatmayacağım. Yürüyüp ateş etmenin nesini size aktarabilirim, değil mi?

Ha nedir, silahlar vardır, onları anlatabilirim ama yani onları da kaç oyundur anlattık, bitti. Yeni silah çıkmadığına göre de o konuda da bir durum yok.

Size biraz yapay zekadan bahsedeceğim. İlk MW'dan beri bir adım ileri gidemeyen yapay zeka hala primat seviyesinde. Sevgili düşmanlarımız kafalarını sipere sokuyor, çıkarıp bakıyor, tekrar sokuyor, bir sonraki bakışlarında da kurşunu kafalarına yiyor.

Bu bir örnek.

İkinci örnekte sipere poposunu sığdıramayan bir asker görüyoruz. Ufak bir zum ve bam! Poposundan vurulup ölen ilk asker, karşınızda. (Müslüm Gürses'in aynı şekilde öldüğü bir film vardı! - Şefik)

Oyunda şöylesine şahane bir durum da söz konusu ki gizli checkpoint'lere denk geliyoruz. Bu noktalar bizim için değil, düşmanlar için. Diyelim ki B noktasına doğru gidiyoruz. Baktık ileride düşmanlar var, çok yaklaşımadan ateş edelim de işimiz kolaylaşsın. Vurduk, vurduk, öldüler. İki adım atmadan bir bakı-



Rekor

MW3 beş günlük periyotta, "en çok satan eğlence ürünü" olma başarısını gösterdi ve aynı zamanda yine bu periyotta en çok satan Call of Duty oyunu da oldu. Dünya çapında 775.000.000\$'lık bir satışa imza atan oyun; kitap, film, başka bir oyun dinlemedi ve büyük bir rekor kırdı. Black Ops 650.000.000\$, Modern Warfare 2 ise 550.000.000\$'lık bir satışa imza atmıştı.

yoruz, yerlerine yenileri gelmiş. Onları da vurduk... Gelsin yenileri. Vur, gelsin, vur, gelsin. Neymiş, o "görünmez" noktayı geçmezsek, vurduğumuz adamlar her zaman tazelenecek...

Yazının başlarında bahsettiğim üzere, bu ucuz yöntemlerin sonu gelmeli diye düşünüyorum. Eğlendim mi, eğlendim ama daha yaratıcı olursak, eğlenmenin yanında hayranlık da duyarım belki? Oyunda olanları 12 dakika sonra unutmam mesela? Ne dersiniz ey oyun yapımcıları!?

Nerede çokluk, orada...

Eğlence, eğlence! Yanlış anlaşılma olmasın. Öyle ya da böyle oyunun tek kişilik senaryo kısmını tamamlayacak ve nihayetinde multiplayer'a adım atacaksınız. Nedir, bu oyunun multiplayer kısmına hiç dokunmayacak mısınız? Haydi abicim, başka oyuna... Sınıflandırmayı hiç sevmem ama bu oyunu multiplayer kısmına uğramadan rafa kaldıracaksanız, verdiğiniz paraya biraz yazık gibi geliyor bana. Tamam, tek kişilik senaryo tam bir gaz bombası fakat tam olarak bir gününüzü alır. Ondan sonra bitti, gitti, at köşeye kutuyu...

Fakat multiplayer'a bir kez uğrayan da bir daha güneşi zor görür.

Modern Warfare 3'ün bombası yine multiplayer, yine saat-

ler süren savaş. Bir arkadaşşıma, "Abi multiplayer'dan kalkmak çok zor." dedim, "Yaldır yaldır koşup adam vurmuyor musun alt tarafı?" diye sordu. Dedim ki, "Sen Team Fortress 2'de sabahlarken ne yapıyordun pardon?". Cevap yok.

Sorgulamaya lüzum yok; evet, koşup adam vuruyoruz ama Counter-Strike'in hala oynandığını düşünürseniz, eğlencenin anahtar kısmı da zaten bunu kapsamakta.

Öncelikle oyun modlarına bir göz atalım. Team Deathmatch ve Free-For-All, biri takım olarak, diğeri tekil olarak birbirini vurma oyunlarına verilen isim. (Küçümsemedim ama öyle duyuldu.) Domination'da üç tane bayrağın kontrolünü ele almaya çalışıyoruz. Ne yapıyoruz, bir bayrağın yanına gidip onu kendi takımımıza geçirmek için bir süre bekliyor ve ardından o noktayı koruyoruz ki diğer takım bayrağı ele geçirmesin. Sahip olduğumuz bayraklar, bize puan olarak geri dönüyor; yani bir bayrağı ne kadar uzun tutarsak, o kadar çok puan geliyor zamanla.

İki tane bomba alanını patlatmaya veya karşı takımdaysak, korumaya yönelik bir oyun tarzı içeren modun adı Demolition. Bu oyunda genellikle insanların bomba olayını tamamıyla bir kenara bırakıp birbirine girmesini izliyoruz, asabımız bozuluyor.

Sabotage'daki maçlar tam bir basket maçına dönüyor. Ortada bir bomba var ve bu bombayı kim alırsa öbür takımın bölgesine götürüp yerleştirmek zorunda. Bomba nötr; kim alırsa onun oluyor. Dolayısıyla yarı yolda bomba düşerse hemen diğer takımdan biri bunu kapıp diğer takımın bölgesine götürebiliyor. O bombanın kaç kez patlamaktan son saniyede kurtulduğunu ve bir anda oyunun diğer takımın aleyhine döndüğünü gördüm... Bir noktada artık sinirler öyle geriliyor ki, "For the &@#!'s sake, plant that bomb already!!!" gibi yorumlar geliyor.

Headquarters Pro, adında geçen üssü tutmayı hedefle-



Alternatif

Battlefield 3
Crysis 2
Killzone 3



Müthiş Test!

Hangisi sizin oyununuz: Modern Warfare 3 mü, Battlefield 3 mü?

1. Aşağıdakilerden hangisinde sizin oyun tarzınıza uygun bir hikaye anlatılmaktadır?

- Pollyanna o gün, elektrikli testeresi, çift namlulu pompalı tüfeği ve altı farklı çeşit el bombasıyla anneannesini görmek üzere yola çıkmıştı. Yolda 12 kurt, altı ayı, dört zürafa ve sayısız tavşan katletmeyi ihmal etmedi. Pollyanna çok mutlu ve işveli bir kadındı.
- Bağırsakları bir bir yola dökülen askerlerin hiçbir umurunda değildi; o öldürmek için doğmuştu ve sırtında taşıdığı 16 farklı tüfekle, tüm Orta Doğu'ya gereken özgürlüğü getirecekti...
- Az önce yola saçılan bağırsaklarını toplamaya çalışan askeri tek bir kurşunla vurdu. Öylesine gerçekçi bir sahneydi ki ölen askerden çok güneşin o tatlı dokunuşlarını izledi zemindeki...
- Kız arkadaşının tüm söylenmelerini hiçe sayarak aggro'yu çekti de çekti bilinçsiz oyuncu. Kız arkadaşı, "Ver klavyeyi embesil." dedi ve 80. seviye Death Knight, bir Amazon kraliçesine dönüştü ellerinde.
- Yukarıdaki şıklarda hiçbir hikaye anlatılmamaktadır.

2. - Abi ohooo, bayağı "wall hack" yapıyor-sun ya!

- Alakası yok abi.
- E beni nasıl gördün o arabanın arkasında?
- Ebemin oyunda ne işi var lan?!

Yukarıdaki diyalog sizce nasıl devam etmelidir?

- Evet, oyunda çünkü az önce beni aradı ve hangi sunucuda olduğumuzu sordu.
- Hay senin ebeni... (Asabiyet dolu şık.)
- Abi oyun o kadar gerçekçi ki yansımanı gördüm suda. Sudaki yansıma da oradaki çelik panelden geliyordu. Çelik panel de tam senin üstündeydi.
- Hack mack yok oğlum; üç oyundur aynı bahaneyi uyduruyorsun!
- Diyalogu yazılı şekilde hayal ettiğin için saçma bir yöne saptın hocam.

3. Bir oyuncu, bir maçta tek başına tam 72 kişiyi öldürmüştür. Sunucuda 72 kişi olmayacağı açıktır, bazı kişiler birkaç kez ölmüştür. Bu oyunda nasıl bir durum söz konusudur?

- Abi kesin hile yapıyor, 72 kill çok fazla.
- Oyun çok hızlı olduğu için bu kadar büyük bir skor olması gayet doğal. 60fps söz konusu!
- Hile falan olmasına imkan yok, oyun süper, çok yeni, hastasıyım; tüm bir yıl bekledim!
- İnsanlar ölmesin.
- Arkadaşın bulunduğu oyuna bir daha girmemek gerekir zira oyun belli ki aşırı tatsız geçmiştir.

4. Bir oyuncu, bir oyuna internet tarayıcısı üzerinden girilmesine sinir olmaktadır. Diğer oyuncuysa hileye tahammül edeme-

mektedir. Bu oyuncular nasıl insanlardır?

- Hırslı, asabi, gergin ve yakışıklı.
- Hangi oyunu alacaklarını çok iyi bilen iki profesyonel oyuncu.
- Kafası karışık, müşkülpesent, duyarlı.
- FPS sever.
- Dertsiz, tasasız, hafif zengin.

5. Bilgisayarı çok yeni olmayan bir oyuncu A oyununu alır. Bilgisayarı "high-end" olan gavur bir oyuncu ise B oyununa sahiptir. Bu iki oyuncunun aynı oyunda buluşma ihtimali sıfıra yakındır. Sizce aşağıdaki oyunlardan hangisinde buluşmalar, kavga etmezler?

- Tetris
- Call of Duty 8: Not-so-Modern Warfare 6: World is About to End for Good 3
- Battlefield 5.3
- Okey
- Beş taş

Cevapları arasında A şıkkı bol olanlar kesinlikle oyun oynamalıdır, oyun oynamaktan vazgeçmemelidir. B şıkkı çoğunlukta olanlar Call of Duty'yi, C şıkkına yoğunlaşanlar Battlefield 3'ü tercih etmelidir. D ve E şıkkında karar kılanlar kesinlikle Bezik'te profesyonelliğe oynamalıdır. Dünyanın en gerçekçi testi olduğu için sonuçların da bu denli "anamlı" olması kaçınılmazdır elbette.



Diğer takımsa normal bir oyundaymış gibi puanları teker teker kazanıyor.

Tüm bu oyun modları 8 - 12 kişilik. 12 - 18 kişiye kadar destek veren büyük oyun modları da var (Ground War) ve burada savaş biraz daha ciddiye geliyor fakat kaos da aynı oranda büyüyor.

Rütbeniz yükseldikçe açtığımız bu oyun modları standart oyun modlarını kapsıyor. İleri seviye modların ilkinin açmak içinse rütbenizi 13. seviyeye kadar taşımanız gerekiyor. Yukarıdaki oyun modlarının "Hardcore" hallerini içeren bu modlar, oyuna zaman harcayan ve sinir bozacak derecede iyi oynayabilen oyuncuların bulunduğu oyunlardan oluşmakta. Dolayısıyla oyuna yeterince alışmadan bu modlara girmemenizi tavsiye ederim zira boşu boşuna moraliniz bozulabilir.

Bilemezdim ki silahım en iyi dostum olsun

Killstreak olayında da bir değişim söz konusu. Killstreak yerini Pointstreak'e bırakmış durumda. Oyunda niye herkesin, her şeyi boşlayıp birbirini öldürdüğünü artık daha iyi anlıyorum. Eskiden sadece birilerini öldürmek Killstreak olarak kayda geçiyordu fakat artık bomba koymak, bombayı etkisiz hale getirmek, bayrak kapmak, bunların hepsi puan demek.

Pointstreak'in vardığı nokta da üçe ayrılıyor. Assault, Support ve Specialist paketlerinden bir tanesini alabiliyoruz maçı için ve bu paketlerden de puanımızın yettiğince kendimize yardımcı ekipman seçiyoruz. Örneğin Assault paketinde ne var; UAV, Predator Missile, Sentry Gun, Attack Helicopter, Strafe Run, Reaper, Assault Drone vesaire. Support paketinde de yine benzer ama daha çok savunmaya yönelik ekipmanlar bulunuyor. Bunlardan seç-

■ Burası Londra; burada görülecek bir şey yok.

► diğüniz ve diğer takımın bunu yapmamanız için elinden geleni yaptığı bir mod. Bu modda çok vakit geçirmedim zira bir sonraki mod nedense daha eğlenceli geldi bana.

Search and Destroy'dan bahsediyorum. Burada bir bölgeyi tutmamız veya yok etmemiz gerekiyor. Olay şu ki yeniden canlanma yok. Yani ilk saniyede ölüp tüm maçı izleyebilirsiniz de son yaşayan olarak takımınızın kahramanı da olabilirsiniz. Bu modda çok dikkatli oynamak ve özellikle, haritaları çok iyi tanımak gerekiyor.

Ve bir multiplayer klasiği Capture the Flag, bayrağı yakalayıp kendi üssümüze taşımaya çalıştığımız, klasik oynanışı sunuyor.

Modern Warfare 3'e özel olan iki oyun modu, Kill Confirmed ve Team Defender. Kill Confirmed yine insanların asıl amaçlarından uzaklaştığı bir oyun. Olay Team Deathmatch fakat ölen oyuncuların künyeleri de yere düşüyor. Bunları sizin takımınız toplarsa puan oluyor, siz toplayamadan karşı takım, kendi arkadaşının künyesini alırsa ölüm gerçekleşmemiş sayılıyor. Yani nedir, amaç düşman vurmak değil, düşmanı vurduktan sonra künyesini de toplamak!

Team Defender'da ise maçı başladığında ilk ölen kişiden bir bayrak düşüyor. Bu bayrağı kim alırsa o kişinin bulunduğu takımın her kill'i iki puanla ödüllendiriliyor.

Üçü bir arada

Özellikle üç tane bölüm bulunuyor ki o anları yaşarken büyük keyif alacaksınız. Bakın hangileri...



■ Denizler altında

Deniz altında, ufak motorlu iticileri kontrol ederek bir denizaltına patlayıcı yerleştirmeye çalıştığımız bu bölümün başı bir heyecan, sonu başka bir heyecan. Patlayıcı denizaltının su yüzüne çıkması na neden olduktan sonra bir büyük savaş başlıyor ki... Ardından biniyoruz hücumbota, dünya tersine dönerken son hız asıl aksiyonun ortasına doğru ilerliyoruz.



■ Makineleşme

Rus olduğu için sadece Yuri'nin kullanabildiği hoş bir uzaktan kumandalı cihaz buluyoruz bir bölümde. Bu mini robot bomba da atıyor, saniyede onlarca mermi de... Uzaktan kumandalı olduğu ve bir zırha da sahip olduğu için ellerimizde tam bir ölüm makinesine dönüşüyor ve bir tabur askere karşı meydan okuyoruz; hatta helikopterler geliyor, onlara da dil çikarıyoruz. Gelmeselerdi arkadaşım!



■ Gölgeler

İlk Modern Warfare'da, uzun otların arasında resmen bir ordunun arasından gizlenerek geçtiğimiz ve hatta üstümüzden bir tankın bile geçtiği o bölümün bir benzerini yine yaşıyoruz. Bu sefer gündüz değil, gece ve Prag'dayız. Prag'ın arka sokaklarında ilerlerken, terk edilmiş bir binada devriyelerden saklanmaya çalışırken, olayların atmosferine kapılıp gidiyorsunuz...



tiklerimizi alıyor ve maçta puanları topladıkça kullanma hakkına kavuşuyoruz.

Rütbe programı ve kapalı olan ama açılmayı bekleyen her şey için de artık farklı bir sistem bulunuyor. İşler yeni oyunda daha kolay ve daha otomatik aslına bakarsanız. Silahlarımıza eklentiler takmak için bir şeyler satın almamız gerekmiyor örneğin; çünkü bir silahı ne kadar kullanırsak, onun da seviyesi bir yandan artıyor. Daha sonra bu silaha Kick, Impact, Attachments, Focus, Breath, Stability gibi alanlardan eklentiler takıp özelliklerini geliştirebiliyoruz. Aynı şey ikincil silahımız için de geçerli fakat onun özellikleri daha farklı yönlerden değiştiriliyor.

Bir maça çıkmadan önce iki adet silahımızı, bombalarımızı, üç tane Perk'ümüzü (Perk'ün ne olduğunu bildiğinizi var sayıyorum; bilmeyenler için karakterinize birtakım çok bariz olmayan özellikler katan güçlendirmeler diyebiliriz.), Strike paketimizi ve artarda öldüğümüzde harekete geçen ekstra özelliğimizi, yani Deathstreak'imizi seçiyor ve hazırlığımızı tamamladıktan sonra istediğimiz oyuna adım atıyoruz. Modern Warfare'a ilk defa adım atanlar için bu kısımlar biraz karışık gelebilir; bir yandan seviye atlıyoruz, bir yandan garip garip birçok özellik önümüzde, bir yandan paketler, Deathstreak adında fantastik özellikler... Her maçtan çıktığımızda, "Şunu açtınız, bu açıldı, bu seviyeye ulaştınız, artık bunu yapabilirsiniz." gibi birçok mesaj alacaksınız ama endişelenmeyin; oyunda olan bitene alışmanız en fazla bir gününüzü alır. Modern Warfare'ı bilenlerse zaten neye, ne zaman ulaşacaklarının planını çoktan yapmış olacaktırlar.

Bina mı yıkıldı?

Multiplayer bir dünya ama o dünyayı keşfetmenin büyük bir kısmı size kalıyor. Herkesin oyun tecrübesi farklı, herkesin seçecekleri farklı, herkesin yetenekleri başka yönde. Siz tetikçiyi çok iyi oynuyorsunuzdur, ben

ilginç bir şekilde Desert Eagle'la harikalar yaratıyorumdur. Multiplayer'daki zorluklar da size özel, alacağınız zevk de...

Herkes için ortak olan bir sıkıntıysa grafikler... Özellikle Frostbite 2 ile ekranlarımızın şölene dönüşmesine neden olan Battlefield 3'ü gören oyuncular, MW3'ün artık net bir şekilde eskimiş olan oyun motorundan rahatsız olacaklardır. Ben de oyundaki ışıklandırmaları ziyadesiyle kötü bulduğumu belirtmek istiyorum. Modellemeler hala iyi, özellikle gözümüzün önünde devasa yapıların yıkıldığı ve her şeyin birbirine girdiği sahneler kesinlikle eksik gözüküyor fakat bu motor ve bu teknikler, dördüncü oyunu kaldırmaz.

İncelemenin son dönemecine girdiğimiz şu saniyelerde, size MW3'ün son derece eğlenceli bir oyun olduğunu bir kez daha hatırlatmak isterim ve kesinlikle BF3 ile MW3 arasında net bir seçim yapılamayacağını da belirtirim. Ben MW3 oynarım, sen BF3... Bu ne sizi oyundan anlamıyor yapar, ne beni "bir oyuna takılmış kalmış". İki oyunun da kendine göre öne çıkan özellikleri bulunuyor ve her ne kadar BF3 birçok anlamda yenilik getirmiş olsa da piyasaya, bu MW3'ün ezilip gitmesine neden olabiliyor.

Anlayacağınız seçim tam anlamıyla sizin... MW3'ün hızlı ve eğlenceli multiplayer modlarını mı tercih edeceksiniz, BF3'ün sınıf odaklı ve hoş grafikli maçlarını mı? Kazanan yok, galip yok. Her iki oyunda da eğlence ve kalite var. Şimdi izninle Domination'da şu bayrağı alayım da oyun nasıl oynanır görsünler. Herkes birbirini öldürme peşinde arkadaşım... **Tuna Şentuna**

Call of Duty: Modern Warfare 3

+ Bir önceki oyuna göre çok daha sağlam senaryo ve daha eğlenceli bir oynanış. Hızlı ve eğlenceli multiplayer modları.

- Grafikler artık eskiliğini fazlasıyla belli ediyor. Herhangi bir yaratıcılık, oyunun hiçbir yerinde görülüyor.

8,9



Yapım Z-Axis
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web tr.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Medieval Moves: Deadmund's Quest

Bütün Move'lar havaya!

Eğlenceye fiziksel hareket getiren yapımları oynamayı seviyorum. Medieval Moves: Deadmund's Quest (MMDQ) adını duyunca zihnimde 13 yıl evvel keyifle oynayıp bitirdiğim MediEvil oyunu canlandı ve MMDQ'nun ilk MediEvil ile bir alakası olabileceğini düşündüm. Lakin MMDQ'nun komik çizimli kurukafalara sahip iskeletleri dışında MediEvil'le pek de bir benzerliği yok. MMDQ, Move ile oynan bir oyun ve şayet benim gibi elinizin altında iki Move kontrol cihazı varsa birini kılıç, diğerini kalkan olarak kullanabiliyorsunuz. Zaten senaryo moduna kılıç ve kalkan antrenmanı ile başlıyor, ok atma antrenmanı ile devam ediyoruz. Oyunda ok atmak için sırtınızdan bir ok çıkarır gibi yapıyor ve hedefe züm yapıp oku salıyorsunuz. İkinci Move'unuz varsa biri ok, diğeri yay oluyor ve hedefe kilitlenirken ikisini birden gerçekçi bir şekilde hedefe

doğru tutmanız gerekiyor. MMDQ'nun yapımcısının Sports Champions'ın da yapımcısı olduğunu göz önüne alıp ok ve yay sisteminin ne kadar başarılı olduğunu tahmin edebilirsiniz. Move'un tepkileri son derece başarılı ama kontrollere alışmak biraz vakit alıyor. Oyunun "Story" modunda Edmund'un garipliklerle dolu, komik hikayesi anlatılıyor.

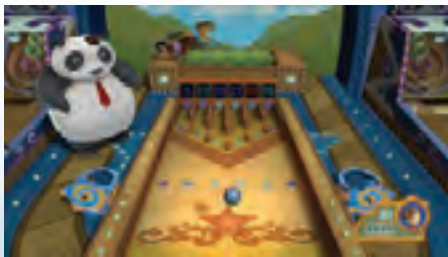
Oyun mekanikleri son derece başarılı ve akıcı. Karakterimiz oyunda ne yöne gideceğine kendi karar veriyor ve otomatik hareket ediyor. Biz de düşman geldikçe bir elimizdeki Move ile kılıcımızı sallıyor, diğer elimizdeki Move ile kalkanı yönlendirip kendimizi saldırılara karşı savunuyoruz. Kontrol ettiğimiz karakterin şeffaf olmasını ilk başta sevemedim ama insanoğlulara nelere alışmıyor ki? Oyunda etrafa tutunabileceğimiz bir kancamız var. Kancayı kullanmak için iki Move cihazını da yere doğru

tutmak gerekiyor. Oyunda ilerledikçe Move ile fırlatabileceğimiz ninja yıldızı gibi yeni silahlar alıp yeni hareketler öğreniyoruz. Multiplayer modlardan Versus'ta yer alan Invasion ve Cauldron Chaos kesinlikle atlanmaması gereken seçenekler. Bu modları oynarken kollumuz çıkacaktır neredeyse! MMDQ'nun üç boyutlu televizyonlar için üç boyut desteği verdiğini de belirtip yazımıza son noktayı koyalım. **Ahmet Özdemir**

Medieval Moves: DQ

+ İki Move ile oynamak gerçekten çok zevkli, eğlenceli multiplayer modlar oyuna renk katıyor
- Kontrollere alışmak biraz vakit alıyor, hassas vuruşlar yer yer sinir bozucu oluyor

7,0



Carnival Island

Kaygılardan arınmış, rafine bir eğlence

Size anlatmak için Carnival Island'ı seçmemin ilk nedeni, oyunun Move ile oynanıyor olması. İkinci nedeniyse bu oyunun tüm görsel kaygılardan uzak, rafine bir eğlence sunuyor olması. Carnival Island'ın hikaye modu, Ringers ve Mini Bowl olmak üzere iki farklı oyun kategorisi sunarak bizi eğlenceye başlatıyor. Ringers'ta şişelere halkalar atarak puanlar kazanıyoruz. Sonra şişeler yerine roketlere metalik halkalar geçirmeye çalışıyoruz. Halkayı roketin üzerine geçirdiğimizde altında yazan miktarda puan kazanıyoruz. Attığınız halkayı aynı anda iki roketin üzerine denk getirebilerseniz, ikisi birden havalanıyor ve ekstra puanlar kazanabiliyorsunuz. Elinizin ayarını kaçırmazsanız, yanda duran pandanın kafasına halkayı fırlatmanız da mümkün. Mini Bowl'daysa ilk oyun olarak hemen hemen her lunaparkta görebileceğimiz topu halkalı alana fırlatıp puan toplamalı oyun var. Akabinde tüm ofis ahalisinin severek oynadığı "Snake in the Grass" oyunu geliyor. Topu yerdeki alanlara fırlatıp karşıdaki panelde yılan şekilleri oluşturmaya çalışıyoruz. Oyun oynadıkça kazandığımız biletlerle -misal- Baloon Cart'tan uçan balon veya Granny's Prize Booth'tan boks

eldiveni gibi çeşitli eşyalar satın alabiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe basket topunu potaya sokma ve Jackpot Lane gibi eğlencelik çitir çerez oyunlar açılmaya devam ediyor.

Oyunun grafikleri ilk başta pek davetkar görünmese de biraz oynadıktan sonra alışıyorsunuz. Oyun mekaniklerini şaşırtıcı derecede sağlam ve gerçekçi bir şekilde tepki veriyor. Move'un algısı çok sağlam ama Sony, Move'u gerçekten bu oyun için mi icat etti? Ya da bu tür oyunlar insanlara gerçekten Move aldırılmak için yeterli düzeyde mi? Hedef kitle tüm yaş grubu olarak lanse edilse de 30 yaşında birinin ev partisi verdiği zamanlar haricinde, tek başına bu oyunu oynamak isteyeceğini pek sanmıyorum. Ayrıca ben PS2'de EyeToy ile daha eğlenceli oyunlar oynayıp incelediğimi hatırlıyorum. Move, bence Kinect'ten daha sağlam bir algılama ve tepki mekanizmasına sahip. Sony çok da orijinal bir konsept sunmayan ve toplama mini oyunlardan oluşan paketten daha iyisini yapabilir. **Ahmet Özdemir**

Carnival Island

+ Arkadaşlarla oynamak eğlenceli olabiliyor, Move çok iyi tepki veriyor
- Oyunun konsepti orijinalikten uzak, sunulan mini oyunlar tek başına yetersiz kalabiliyor

6,9



Yapım Magic Pixel Games
Dağıtım Sony
Tür Parti
Platform PS3
Web tr.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Anno 2070

60 yıl sonrası...

B lue Byte & Related Designs işbirliğiyle hazırlanan, dağıtımından da Ubisoft'un sorumlu olduğu Anno serisinin gelecekte geçen beklenen oyunu Anno 2070 nihayet piyasaya sürüldü ve karşımızda eski ortaçağ binaları, yelkenli gemiler ve Venedik köprüleri yok artık. Bu kez küresel ısınmadan kendilerini korumak için okyanusların yükseldiği bir devirde, teknolojik şehirleri inşa etmeye başlamış bir toplum karşılıyor bizi. Bir yandan yeni ekosisteme adapte olmaya çalışırken, diğer yandan yeni teknolojiler geliştirip hem halkın yaşayışını düzenliyor, hem de ticaret ağını önceki oyunlardaki gibi devam ettirmeye çalışıyoruz.

Oyunda tek kişilik modunda hidroelektrik santralinin kurulması için ekip toplamak gibi görevler yer alırken, multiplayer modunda da tüm dünyayla uygarlıklarınızı çarpıştırıyorsunuz. Her stratejinin olmazsa olmazı "sandbox" modu da menüde hazır. Bu yepyeni dünyada teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanarak "tycoon" oyunları tadında takılmak veya çevreyi de önemseyen bir gelecek yöneticisi olarak ekolojiye önem veren duyarlı bir insan olmak da sizin elinizde. Robot fabrikaları, yağ rafinerileri, pırlanta madenleri gibi binalarla beraber kaynakları da nasıl kullandığınıza bağlı olarak kaderini sizin çizeceğiniz yepyeni bir Anno oyunu sizi bekliyor. Grafikle-

re ve arayüze baktığımızda memnun olmamanız için hiçbir sebep bulunmuyor; arayüz tasarımı ne kadar başarılıysa grafikler de sistemi sonuna kadar zorluyor. Yeni Anno evreni, bütün yeni çağ teknolojisiyle sizleri bekliyor ve özellikle de eski oyunları oynamış olanların ilgisini çekeceğini düşünüyorum.

Ayça Zaman

Anno 2070

- + Grafikler, "gelecek zaman" konsepti
- Yüksek sistem gereksinimleri, kendini tekrar eden görevler

8,0



Yapım **Related Designs**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.tinyurl.com/aannnoo
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Payday: The Heist

Eller yukarı! Bu bir soygundur!

P ayday: Heist ilginç konseptiyle karşımızda: Banka soygunculuğu! Dört kişilik soygun ekibiyle kendi içinde birçok minik görev bölünmüş ana göreve odaklanmaya çalıştığımız, ilginç ve temeli oldukça Left 4 Dead'e benzeye bir oyun. Tek farkı zombi yerine bol bol polis vurmamız. Görevler birbirinden ilginç, bir bölümde banka soymaya çalışırken, diğer bölümde hapisneden adam kaçırma deniyorsunuz. Dediğim gibi her görevin kendi içinde bir ilerleyişi var. Banka soyarken önce banka müdürünü buluyorsunuz, o anda ne kadar görevli varsa üzerinize çullanırken hem onlardan sakınıp hem de kısıtlı zaman

zarfında kasayı açmayı, parayı çalmayı deniyorsunuz. Elbette ki tek düşman güvenlik görevlileri değil, görevde belli bir süre geçirdikten sonra polis de hemen olay yerine geliyor, binanın ya da hangi bölgedeyse onun etrafına keskin nişancılar yerleşiyor, asansör boşluklarından özel tim fırlıyor ya da aynen Modern Warfare 3'teki gibi ağır zırhlı ve kalkanlı tipler üzerinize üzerinize geliyor.

Aynen L4D'de olduğu gibi yere düştüğünüzde bir arkadaşınız sizi ayağa kaldırabiliyor ama L4D'nin aksine gücünüz o kadar çabuk düşmüyor (en azından normal zorluk seviyesinde). Yalnız gene L4D'den farklı olarak oyunda çok ilginç bir seviye atlama özelliği var. Seviye atladıkça karakterinizi üç farklı yetenek sınıfında geliştirebiliyorsunuz. Böylece düzenekler kurma ya da ilk yardım gibi konularda ustalaşabiliyorsunuz. Bunun

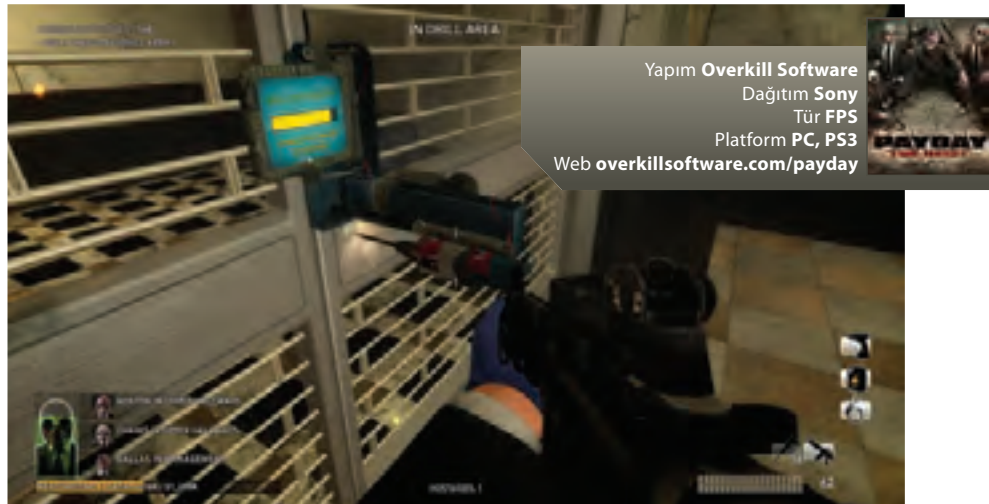
yanı sıra rehine değiş tokuşu, bir rehineyi kelepçeleyip etkisiz hale getirmek falan güzel detaylar ama insanı garip hissettiriyor. Şunu da belirtmek lazım ki oyunda sivil vurmak eksi puan almanıza neden oluyor ve oyun da sizi buna yönlendirmiyor.

Bunlar oyunun iyi yanlarıydı ama mesela grafikler L4D kadar olmasa da idare eder cinsten ki en nihayetinde oyunun fiyatı çok yüksek değil. Eğer takım oyunu oynayarak eğlenceli zaman geçirmek istiyorsanız, mutlaka denemeniz gerekir diyorum. ■ **Nurettin Tan**

Payday: The Heist

- + İlginç konsept, seviye atlama sistemi
- Ateş etme hissini zayıflığı

6,8



Yapım **Overkill Software**
Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3**
Web overkillsoftware.com/payday



21 POSTER+

BELLA THORNE
TAKVİMİ

ARALIK 2011 No: 12 Fiyatı 8,00 TL heygirl.com.tr

heygirl

{TELEFON
FALI}
Çep
numeroloji



mega
boy



Denizli
**NEON
Sticker**

FILANZ KAYIYERİNİ ÖZEL

45

ÇIKARTI YAPISI TIR RENKLENDİR



ice

ONE DIRECTION

SANA ÜZEL ÇIKARTI



Yılbaşı
hediyelerinin

45

PARILTILI

Sticker



21 Poster

+2012

Bella Thorne
TAKVİMİ



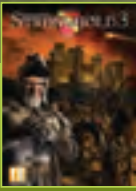
heygirl.com.tr

Dijital Değişim Akademiği için
www.eMecmua.com



ARALIK sayısını kaçıрма!

Yapım FireFly Studios
Dağıtım 7Sixty
Tür Strateji
Platform PC
Web www.stronghold3.com



Stronghold 3

Yıkılan duvarın altında kalanlarla...

ilk Stronghold'u oynadığımda "ne de güzel bir yaratım" demiştim. Bilmeyenler için söyleyeyim: Kalenizi kuruyor, hammaddeleri topluyor, duvarlara askerleri diziyor ve gelen yoğun kuşatma karşısında direniyorsunuz. Kale yapma fikri hangi strateji seven şahsı mest etmez ki! Sonrasında Stronghold'un yapımcısı FireFly Studios, (İngiliz'dir kendileri.) ek paketler ve devam oyunları ile serinin ibresini sürekli aşağıya çekti. Hayran kitlesiye yılmadı, "Bu sefer olacak!" dedi ve en sonunda yeni oyunla olan oldu. Ne mi oldu? Tabii ki elimizin körü oldu! Oyunu yüzüsüzce 49.99\$'a Steam üzerinden satışa sunan firma, "Bu sefer klasiği geliştirdik, fizik motorunu yeniledik, hatalarımızdan ders çıkardık" dedi. "Heyttt beee!" naralarıyla oyunu alan eski hayranlar hüsrana uğradı.

Bug deryası!

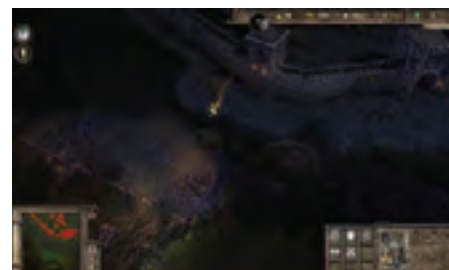
Oyun bug'lar yüzünden oynanamaz halde karşıladı beni. Kale duvarları birleşmiyor, oyun sürekli çöküyor, askerler takılıyor ve daha neler neler. Tabii ki FireFly Studios forumları evlere şenlik bir halde. Hayranlar liste liste bug raporu yazmakta, "Paramızı geri verin!" diye inlemekteydi. Kalesine çekilen FireFly Studios çalışanları hayranlara ok fırlatıyorlardı. Oyunu test edemeyeceğim diye korkarken üç hafta içerisinde FireFly Studios bedualardan yılmış olacak ki ardi sıra dört yama çıkardı ve bunca yamayla ancak bug sayısını "Eh, her yeni oyunda olur bu kadar..." seviyesine indirgedi. Fizik motoru

rezalet! Fizik motorunu tasarlayan genci merak ettiğimden baktım tipine, sakalları yeni çıkan bir kardeşimiz kendisi, "Böenn fizik motörü yeptim ehehuhe!" diye heyecanlanmış, haliyle çok büyük bir şey beklemek saçma olurmuş. Kısacası FireFly Studios oyunu beta teste sokmaya gerek duymadan piyasaya sürmüş. Kendileri bile oynamamışlar, göz var nizam var çünkü!

Yıkılan duvarlar

Oyunda ilkinde göre hiçbir yenilik yok; okçu, mızrakçı, topuzlu, kılıçlı birimler, bir şekilde kale kurmanıza bile adam gibi izin vermeyen bir senaryo... Tüm bunlar serinin eski hayranlarına "Amaaan, hiç yoktan iyidir." bile dedirtmeyecek, bug'larla dolu bir oyundan fazlasını sunmuyor yine de. Nitekim serinin dördüncü oyununu yapmaya kalkacaklarını da sanmamakla beraber sadece bug'lar giderilince multiplayer varyasyonunun bir nebze eğlenceli olabileceği düşüncesi içerisindeyim. Birkaç artı var tabii ki: Hız ibresi eklediler bir yamayla ve ağır hareket eden birimler, daha hızlı oynamayı sevenlere yük olmaktan çıktı; oyunun müzikleri gerçekten hoş, eski oyun müziklerinin yanına yeni müziklerde eklenmiş ve son olarak öyle ya da böyle kale inşa etmekte zorlansanız da bu her halükarda birazcık keyif veriyor. Belki bir ay kadar sonra yeni yamalarla biraz daha adam olabilir oyun, belki fizik motorunu yapan arkadaşın birkaç tel sakalı daha çıkar bu süreçte. Biraz sinirlendim okur, beni affet.

■ Eray Ant



Alternatif

Anno 1404
Medieval II: Total War
The Kings' Crusade

Stronghold 3

- + Müzikler, kale yapma fikri -ama sadece fikri-, gece savaşları
- Kale inşa etmenin fikirde kalması, berbat grafikler, bug'lar, çökmeler, serinin eski oyunlarına göre ciddi bir geliştirme olmaması

4,8



O ses "Osmanlı"

Amerikalı aktörlerin İtalyan aksanıyla konuşmaya çalışırken araya Türkçe kelimeler sokması zaten yeterince kulak tırmıyor, bir de sokaktaki halk kafasına göre ya İngilizce ya da kötü bir Türkçe konuşunca hepten atmosfer bozuluyor. Beni çağırıldadı da bülbül gibi sesimle inletsydim oraları!

Assassin's Creed: Revelations

Galata'dan at beni, in Beyazıt'ta tut beni

“O günlermiş, ne günlermiş... Sus pus olmuş, puslu bir İstanbul muydu yüzün, yoksa çok bildik hüzünler mi taşınmıştı yüzüne...”

Şiirim halkın arasında okuyordum ki karnıma bir kılıç darbesi, oraya yığıldım. Demek ki kalabalık arasında saklanırken, İstanbul'un manzarasına hayranlığımı, duygularımı ilan etmemeliymişim.

"O zaman..." dedim, "Daha fazla aynı taktikle işi götüremeyeceğim, oturayım şu köşeye, biraz düşüneyim." Bir gözüm yere, bir gözüm ileriye bakarken, kendi işinde gücünde adamlar, kadınlar, hayatlarındaki ufak rolleri yaşamak, gerçekleştirmek ve hayata başlılıklarını belli etmek istercesine önümden geçiyorlardı. Her şey sanki iki boyutlu. Tek bir çizgi üzerinde yürüyen, bazıları birbirinin kopyası, bir dolu insan. Yürüyorlar, konuşuyorlar, nefes alıyor... Alamıyor bazıları çünkü takım arkadaşım az önce önümden katledildi. Olsun, beni gören olmadığı sürece otururum...derken sen gel adam, beni çek ayaklarımdan, yere yapıştır, sonra da boğazımı bıçağınla kes. "İki dakika çayımızı yudumluyorduk..." demeye kalmadan, ölmüşüm.

İşte bu aşamada durumu çözdüm, iki taktiği birleştirmem gerektiğini anladım. Hem hareket edecektim, hem de dikkati

olacaktım. Asla kimseye güvenmemeliydim. Ben de karıştım kalabalığa, onlar nereye, ben oraya... "Takip ediliyorsun." dediler, dinlemedim. Fısıltılar duydum, umursamadım. Şüphelileri ben görmedim, ben duymadım. Ve sırtımdan son kez bıçaklandığımda, birkaç mısra sıraladım:

"Bir aşkı paylaşmak için çok geç, bir paylaşım aşık olmak içinse erken... Beni sevda yerimden vurdu yine zaman... Şimdi sana söylenecek tek cümle: Bende sana yetecek kadar ben kalmadı..."

Alırım hazineni!

Az önce bir multiplayer maçından çıktığım için biraz duygularım o yönde olabilir ama meraklanmayın, Assassin's Creed: Revelations (Bundan sonra ACR olarak geçebilir yazıda.) kesinlikle multiplayer kısmı ağır basan bir oyun değil. Multiplayer zevkli, orası ayrı konu...

Bildiğiniz üzere (Veya bilmeyenler için açıklıyor olduğum üzere...) Ezio'nun ve Altair'in hikayesine son kez tanık oluyoruz. Revelations, bir devrin sonu oluyor anlayacağınız.

Hikayemiz çok basit bir konu etrafında dönüyor ve bu, aynı zamanda oyunun da büyük eksikliklerinden bir tanesi. Ezio, Templar'ların da peşinde olduğu beş adete anahtar bulmaya çalışıyor; çünkü Altair'in gizli kütüphanesinde çok güçlü, mistik ve dünyanın geleceğini değiştirebilecek bir "şey" olduğuna inanılıyor. Assassin'ler adına Ezio anahtarları arıyor, Templar'lar da hem onu durdurmaya çalışıyor, hem de bir yandan kendi arayışlarını sürdürüyorlar.

Konu bu kadar temel, bu kadar standart olduğu, herhangi bir politik kaygı içermediği, karakterleri bir kenara itip olayları müthiş bir biçimde basitleştirdiği için maalesef sizi şaşırtmıyor, heyecanlandırmıyor. Sanki basit bir RPG'deki herhangi bir görevdesiniz.

Şöyle de bir durum var ki oyun bir türlü başlamıyor arkadaşlar. Nasıl başlamıyor, sürekli birileri bize bir şeyler anlatıyor, bir şeyleri nasıl yapacağımızı gösteriyor, oyunun özelliklerini uzun bir süreçte, damlalıkla döküyor önümüze. Oyuna ilk defa adım atanlar için güzel bir anlatım süreci olabilir fakat ilk AC oyunundan beri buralarda olanlar, zeka seviyelerine yapılan hakaret gibi görülebilir bu durumu.

Hikayedeki birkaç ufak heyecan ögesinin de yitip gitmesini önlemek adına, konuya dair daha fazla cümle kurmayacağım. Ezio kontrolümüzde, anahtarlar fıradı. Bulan, kütüphaneyi açacak... ▶



Ekran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE**'da
www.level.com.tr

Yapım **Ubisoft Montreal**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**





► Bir daha söyle

İlk AC oyunundan beri sürekli gelişen oyun, Revelations'da hiç de fena bir noktada değil. Fakat Brotherhood'dan ötede de değil. Al Brotherhood'un oynanışını, mekaniklerini, sar İstanbul'la, olsun sana Revelations.

Birkaç yenilik yapmış elbette Ubisoft ki bunları zaten oyun çıkmadan çok öncesinden biliyorduk. Ezio'nun damdan dama atlaması, duvarlara tırmanması, akrobatik hareketlerle metrelerce yüksekteki noktalara ulaşması, oyunun en meşhur konusuydu. Bu konsepti güçlendirmek adına, oyunun hemen başlarında, Assassin'lerin İstanbul sorumlusu Yusuf Tazim bize bir "hookblade" sağlıyor. Hookblade, aynen gizli bıçaklarımız gibi kollarımızın içinde duruyor ve gerektiğinde çıkararak kullanıyoruz. (Bıçaklarla dönüşümlü kullanılıyor.) Aslında biz bir şey yapmıyoruz, hookblade kendi kendine çalışıyor.

Hookblade'in iki tane kullanım alanı var: İki nokta arasında gerili olan halatlardan kaymak ve tırmanırken, kendimizi daha yukarı, daha hızlı çekebilme. Diyelim ki iki çatı arasında bir halat gerili. Bu halata doğru koşuyoruz, Ezio otomatik olarak halata



Alternatif

Batman: Arkham City
inFamous 2
Prototype

hookblade'i takıyor ve diğer çatıda alıyoruz soluğu. Bunu yaparken aşağıda veya halatın ucunda bir düşman varsa onu da tek hamlede öldürme imkanımız oluyor.

Yükseklere tırmanırken de hookblade'in büyük faydasını görüyoruz; çünkü artık eskisi kadar yavaş tırmanmamıza gerek kalmıyor. Yine de oynanışı çok değiştiren bir gelişme değil bu.

Bir de bombalarımız var. Bir değil, onlarca... Bomba olayı bu oyunda "Pokemon" olarak kullanılmış. Nasıl ki farklı Pokemon'ları bulmak için yoğun araştırma yapmamız gerekiyor, burada da çeşit çeşit bomba üretmek için birçok farklı malzeme arıyoruz.

İstanbul'un her köşesine gizlenmiş, çeşit çeşit sandığın içinden birçok bomba malzemesi bulabiliyoruz. Bu bir yol. İkinci bir yol, öldürdüğümüz düşmanların üstlerini aramaktan geçiyor. Bir düşmanı mağlup ettikten sonra yere eğiliyor ve üstünü arıyoruz. (Bu işlem her zamanki gibi biraz süre alıyor; çevrede tehlike varsa yapmayın.) Para ve mühimmat dışında, artık birçok bomba malzemesi de bu askerlerden çıkabiliyor.

Bomba tarifleri almak için ziyaret etmemiz gereken ilk isim, Piri Reis oluyor. Haritaların yanında bomba üretimiyle de ilgilenen Piri Reis'in çalışma odasında birçok bomba tarifi bulunuyor ve ondan çeşitli görevler olarak farklı ve ilginç bombalara ulaşabiliyoruz.

Bu kadar debelenip uğraşarak elde ettiğimiz bombalar, yarın bir yerimiz tırmalar... Çünkü işe yaramıyorlar ve değerli zamanımız geçip gidiyor. Bombaları gerçekten efektif olarak kullanabilen bir oyuncu çıksın karşıma, onunla tanışmak istiyorum. Oyunda zaten bir noktadan sonra saklanıp birilerini öldürmek bile sıkıntı yaratıyor, bir de o kadar bombayla stratejik hareketler yapmaya çalışmak iyiden iyiyeye oynanışın dışında kalıyor. Ezio'nun ne kadar güçlü bir karakter olduğunu unutmamış olmalı yapımclar zira çok işe yarayacak gibi duran duman, dikkat dağıtan para ve şarapnel bombaları, maalesef Ezio'nun rüzgar gibi esen kombolarının yanında sadece savaşa biraz farklılık getirmek için oluşturulmuş, birkaç ufak yenilik olarak kalıyor. Bazı önemli



❑ - Hop! Kim söylemiş, Süheyla'ya vurulmuş diye? Keserim boğazını!
- Ay ben ne biliyim be! Güya Galata'ya dadanmışsın, oradan...
Levent söyledi valla.



durumlar ve birkaç özel durum dışında, bomba kısmını tamamıyla es geçip oyunu başından sonuna götürebilirsiniz, durumu öyle özetleyeyim.

İstanbul'u dinledim, gözlerim kapalı...

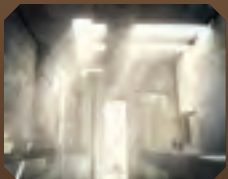
Gelelim İstanbul'a... İstanbul fena olmamış arkadaşlar. Biraz fazla tekrar var, renk tonları biraz fazla aynı ve yapılar dönemi gereği biraz fazla güdük fakat genel olarak, Ubisoft şehri yaşatmayı başarmış. Şehrin her yerinde birileri var, birileri bir şeyler konuşuyor (Bkz. "Halka sorduk" kutusu.), birileri vaaz veriyor, birileri dinliyor... Sokaklarda dolaşmak bile kendi başına keyifli lakin yükseklik problemi biraz asap bozucu. Sadece camilerin minarelerine çıkmak bizi yükseğe taşıyor ve onu hafıza parçacığı bulmak dışında niye yaparız, bilmiyorum.

Görevlerimizin İstanbul sokaklarında geçen kısmında, çatılarda bizi görmek istemeyen tüfekli yeniçeriler dışında, yerde pek fazla tehlike beklemiyor. Tabii ki Templar'ların alanında değilseniz... Şehrin bir kısmı Templar'ların kontrolünde, bir kısmı da Templar'ların etkisi altında. Borgia Towers konseptini hatırlar mısınız? İşte ondan hiçbir farkı yok durumun.

Yeni oyunda, Templar's Den ve Assassin's Den adında iki olay var. Assassin's Den, bizim sahip olduğumuz Assassin üsleri. Templar's Den de düşmanlara ait olan üsler. Templar'ların bölgelerini ele geçirmek için yine Templar Captain'ı buluyoruz ve onu öldürüp kuledeki ateşi yaktıktan sonra bölge bizim oluyor. Bu sayede çevredeki Templar tehlikesi azaldığı gibi, Templar'ların etkisi altında kalıp bir türlü açılmayan dükkanları da satın alma hakkımız oluyor.

Assassin'lerin sahip olduğu üsler konusunda da büyük bir yenilik var zira burada da farklı bir mini oyun devreye giriyor.

Hafıza parçacıkları



biraktım oyundaki ve bu görevlere koştum.

Desmond Animus'un test bölgesinde hapis kalsa da Animus'un kaynak kısmına giriş hakkı bulunmakta. Yalnız bunu yapmak için hafıza parçacıklarını kullanması gerekiyor. Hafıza parçacıkları, küçük, parlayan taşlar olarak tüm İstanbul'a (Özellikle yüksek noktalarda görülüyor.) yayılmış durumda. Ezio'nun rolünü aldığımızda ve elimizdeki görevle ilgili bir sıkıntımız yokken, dağ tepe dolaşır ve bu parçacıkları toplamaya uğraşırız. 100 taneye kadar toplanıyor parçacıklar ve Animus'un merkezine ilk olarak beş tane parçacık topladıktan sonra ulaşırız.

Şimdi bu konu biraz kapsamlı, o yüzden çayınızı, kahvenizi alın, öyle anlatacağım.

Görevleri yaparken olsun, çevrede dolaşırken zararsız hareketler yaparken olsun, Templar'ların dikkatini çekmeye başlıyoruz ki bu da ekranın sol üst kısmındaki bir göstergeyle bize belli ediliyor. Fazla dikkat çektiğimizde Templar'lar, üssümüze doğru saldırıya geçiyorlar. Eğer bunu önleyemezsek (Önlemenin yolunu anlatacağım.), bir çeşit "tower defense" oyununa geçiyoruz.

Burada Ezio dövüşmüyor, sadece komut veriyor. Elinin altındaki Assassin'leri çatılara yerleştirerek dalga dalga gelen Templar'ları savuşturmaya çalışıyor.

Bir çatının askerlerin kullanımına açılması için oraya bir Assassin lideri yerleştirmeniz gerekiyor. Ardından elinizin altındaki askerleri, moral puanınıza göre çatıya yerleştirebiliyorsunuz. Bir çatıya yerleştirebileceğiniz asker miktarını, çatının büyüklüğü belirliyor. Bu çatının hemen karşısındaki çatıya da aynı düzeneği kurarsanız, işe yarar bir savunma hattı kurmuşsunuz demektir.

Tabii ki sadece çatıları değil, yolu da engellerle doldurabiliyorsunuz. Barikatlar kurmak, topçu ateşiyle düşmanları savuşturmak elinizde.

Akıllıca oynadığınız sürece, Assassin's Den görevlerinde başarısız olma olasılığınız düşük. Ne var ki bu bölümleri hiç oynamak istemeyebilirsiniz de. O zaman yapabileceğiniz iki şey var: Oyunu kapamak veya Bora Bora adalarına taşınıp bilgisayarsız, konsolsuz bir hayat sürmek.

Değil değil, tamam. İstanbul sokaklarında dolaşırken, bazı adamların bağıra çağıra halka bir şeyler anlattığını göreceksiniz. "Herald"lar sadece halkı gaza getirmeye uğraşmıyor, aynı zamanda sizden rüşvet alarak Templar'ların farkındalığının azalmasını da sağlıyor. Bu yetmez ve Templar'lar üssünüze doğru harekete ▶

Mimar gözüyle baktığımda oyundaki en iyi tasarımı bu bölümlerde olduğunu gördüm. Bir sanat müzesi kıvamındaki mekanlarda Desmond rolüne bürünüyoruz fakat görünüş, FPS kamerasına geçiyor. Yapabildiğimiz çok basit birkaç şey var; yürümek, koşmak, zıplamak, bazı panelleri harekete geçirmek ve ilk bölümün sonlarına doğru elde ettiğimiz yol oluşturma gücünü kullanmak.

Bu bölümlerde amaç, eğlenmek değil, onu belirteyim. Bu enteresan ortamda dolaşırken bir yandan da Desmond'ın hikayesi çalınıyor kulağınıza. Zaten sizi bekleyen büyük tehlikeler yok. Bir yerden aşağı düşseniz bile en yakın noktadan hemen bölüme geri dönüyorsunuz. Bu bölümlerde amaç, arka planda anlatılan hikayeyi dinlerken, çıkışa doğru bir şekilde ulaşmak için kendinize platformlar yaratmak, çevreye bakmak ve basit engelleri aşmak.

Görsel açıdan ve arka plandaki hikayeleri öğrenmek adına, bu bölümleri sevdiğimi söyleyebilirim. Aslında oyunda çok alakasız bir noktada duruyor bu denli farklı bir oynanış fakat bahsettiğim iki nedenden ötürü, sana kızmayacağım Ubisoft.



Halka sorduk...



İstanbul'un Beyazıt'ında, Ayasofya'sında, neresinde dolaşırırsanız dolaşın, onlarla karşılaşacaksınız. Evet, İstanbullulardan bahsediyorum; atalarımızdan! Türkçe seslendirmeler konusunda pek az uğraş gösteren sevgili Ubisoft sayesinde, bakın sokakta dolaşırken neler duyduk...

Ağzı bozuklar

Tabii ki bana da birisi yürürken çarpıp geçse ben de sinirlenirim fakat buradaki halk biraz olayı büyütüyor. Örneğin çok hanımefendi gözükten kadınlar, "Hayvan!" diye bağırabiliyor. Üstelik bunu korkunç bir ses tonunda söylüyorlar, mutlaka duymalısınız. Bir adama çarpıyorsunuz, eşeğin oğlu olduğumu suratına çarpıyor, bir başkası annemin olmadığından bahsediyor, bir grup kadınsa deli olduğumu düşünüyor. Bu düşünceleri birer küfre dönüştürmek de sizin hayal gücünüze kalsın...

Amele tüccarı

Belki de işin sahibidir bu adam, emin değilim fakat sürekli birilerine azar çekiyor. "Boşaltacak iki parti daha mal var, geçtikin!" diyor, karşından yine yanıt gelmiyor. Her ne kadar basit bir işle uğraşıyor olsa da en iyi seslendirme de bu adamda ne hikmetse.

Kavgacı çiftler

Bunlardan bir tip var. Kadın resmen adamı köşeye sıkıştırıyor ve diyor ki, "Yalan söylüyorsun. Paran var ve vermiyorsun. Daha evi ödeyeceğiz!". Peki adam ne diyor buna karşın? Hiçbir şey. Kadınlardan korkun diye boşuna demiyorlar!

Dilenciler

Sizden para dileyen bir adam, "Karnımı doyurabilmem için bir sikke beyefendi.", "Fakire sadaka; açım beyefendi." diye dolanıp duruyor. Beyefendi sözcüğünün o devirde kullanıldığından haberimiz yoktu, iyi oldu. (Bu arada bu adama para vermedim hiç. Acaba havaya para saçsam toplar mıydı?)

► geçerse yüksek bir noktaya çıkıp nereden geldiklerini anlamaya çalışın. Eagle Eye yeteneğinizi kullanın ve kararlılıkla ilerleyen üç tane adam görürseniz, anlayın ki onları durdurmalısınız. (Zaten üstlerinde bir göz işareti çıkıyor.) Onları öldürmeyi başırırsanız, Templar'ların farkındalığı bir anda sıfırlanıyor ve bir süre rahat ediyorsunuz.

20 dakika

Yeni silahlar, yeni kıyafetler, hazine haritaları, kitaplar, veznelere... Bunlardan sadece birer tane var koca İstanbul'da. Geriye kalan, her tipten 14 tane dükkânı sizin satın alıp açmanız gerekiyor. Bunun için de para lazım...

Para kazanmanın en basit yolu, bolca görev yapmak. Milletin cebini karıştırıp para yürütmek veya ölen düşmanların üstünü başını aramak işe yaramıyor. Yeterince paranız olduktan sonra da hemen dükkân satın almaya bakmalısınız. Bu hem sizin alışveriş yapmanıza olanak tanıyor, hem de bankaya yatan paranızın artmasını sağlıyor. Her 20 dakikada bir bankaya yüklüce bir miktar para yatıyor. Eğer paranızı zamanında çekmezseniz ve bankanın alabileceği sınırı geçerse paranız yanıyor. Parayı çektikten sonra da ya ekipman almalısınız ya da yeni dükkânlar. (Cebinizde parayla dolaşmanın hiçbir anlamı yok.) Yeterince paranız olduğunda da ünlü yapıları satın alabiliyorsunuz. (Örneğin Galata Kulesi.)

Sayfaların birinde yer alan "Hafıza parçacıkları" isimli kutuyu da okuduysanız, bir şeyi fark etmiş olmalısınız: Bu oyunda hikayeyi takip etmenin yanında tonla farklı iş yapıyoruz. Bir anlamda oyunun monotonluğu kırılıyor, değil mi? Aslında hayır. Batman: Arkham City'yi oynadıysanız, sadece hikayeyi takip etmenin ve bulunduğumuz ortama uygun, Batman'ın dünyasının parçaları olan yan görevleri yapmanın ne kadar tatmin edici olduğunu bilirsiniz. Burasıysa maşallah, Perşembe Pazarı gibi! Dükkân mı satın alayım, üssümü mü koruyayım, Desmond olup Animus'un içinde bir tura mı çıkarayım, Assassin'lerimin seviyesini mi yükseltmeye çalışayım, yoksa onları Avrupa'nın dört bir yanına, görevle mi yollayayım... Yetmezse Altair'i kontrol edelim? İster misiniz? Üstelik hiç yaratıcı olmayan, Altair'i kontrol ettiğimizi hissetmediğimiz, birkaç sıkıcı görevde! İnsanın kafası dağılıyor, ne yaptığınızı unutuyorsunuz. Bir oyunun bu kadar çok parçaya bölünmüş olması -üstelik sağlam bir hikaye ve atmosfere sahipken- beni ziyadesiyle rahatsız etti. Kendimi evimde hissettiğim tek yer de zindanlar oldu ilginç bir şekilde. Çünkü bu bölümlerde hiçbir yan etken sizi yolunuzdan saptırmıyor. Batman'ın, "gizli kalınması gereken" bölümlerini andıran zindanlarda, gölgelerde ve yüksekte kalmak, düşmanları hiç uyandırmamak ve hedefe yönelik hareket etmek esas. Dolayısıyla oyun nasıl olmalıysa öyle oluyor ve gerçek Assassin's Creed nasıl olmalı, bunu görmüş oluyorsunuz.

Bayrağımı verir misin lütfen?

Bu incelemede uzunca multiplayer kısmını anlatmayı hedeflemiştim



lakin Ubisoft beni ters köşeye yatırdı; sadece birkaç farklı mod ve özellik ekleyerek tüm multiplayer heyecanını Brotherhood ile aynı tutmayı başardı.

Daha önce Assassin's Creed'in multiplayer kısmına hiç uğramayanlara gelsin: Böyle bir multiplayer oyun, hiçbir yerde görmediniz. Oyunun temasının multiplayer'a yedirildiği modların tümünde bir kedi - fare oyunu oynanıyor. Bir taraf kaçıyor, diğer taraf yakalıyor. Bazen herkes kaçıp herkes yakalamaya çalışıyor ve gizlilik, her zaman esas oluyor.

Özetle düşünün ki seçtiğiniz karakter, kostümüyle birlikte oyundaki haritalarda zaten yer alıyor. Yani karakterinizin aynısından, bilgisayar kontrolünde olan bir dolu var. Bunlar İstanbul halkı ve sizin, oyuncu olduğunuz belli olmasın diye hayatlarını sürdürüyorlar. Şimdi bunların arasında yedi tane de rakip oyuncu ekleyin. Onlar da halktakilerin kostümünde ve sizin gibi bir şeylerin peşindeler. Bu sizin kelleniz de olabiliyor, üssünüzdeki bayrak da, bir hazine sandığı da.

Tüm oyun modlarında geçerli olacak şekilde, temel olarak çevrenizdeki insanlar gibi davranmanız gerekiyor. Eğer rakip takımın peşinizde olduğunuz bir oyun tipindeyseniz, deli gibi koşturmak, bir yerlere tırmanmak otomatik olarak sizin bir oyuncu olduğunuzun anlaşılmasına yol açıyor. Buna karşın, sadece yürürseniz, bir yerde oturup beklerseniz, bir grubun yanına ilişip onlardan birisiymişsiniz gibi davranırsanız, çok daha az dikkat çekiyorsunuz.

Tabii ki oyun tipine göre bu kadar sakın davranmanız gereken yerler de oluyor ve bunlardan bir tanesi, oyundaki yeni oyun tipi olan Steal the Artifact. Mod yeni fakat arkasındaki düşünce bayağı eski çünkü bu mod aslında Capture the Flag'den başka bir şey değil. İki taraf da birbirinin üssündeki bayrağı kapıp kendi bölgesine getirmeye çalışıyor. Rakip takım sizin alanınıza girdiğinde öldürülebilir oluyor fakat onlar sizi öldüremiyor, ancak hızlı davranırlarsa bir süre hareketsiz kalmanızı sağlıyorlar. (Aynı sız karşı tarafa geçtiğinizde de oluyor halıyla.)

Multiplayer maçların çoğunda bir pusula, size rakibinizin yönünü ve ona ne kadar yaklaştığınızı gösteriyor. Yeni eklenen Deathmatch modundaysa bu pusula yok oluyor, sadece öldürmeyi hedeflediğiniz düşmanın sağ üst köşedeki resmi, eğer onu görebileceğiniz bir yerdeyse parlıyor. Pusulanın işleri aşırı kolaylaştırıldığını düşünüyorsanız, bu modda bahsettiğim konulara ne kadar dikkat edilmesi gerektiği de ortaya çıkıyor. (Yani "farklı" davranışlar gösterenlerden şüphelenin.) Diyebilirsiniz ki, "Çevredeki herkesi katlederek sonucu ulaşırm; yapay zeka falan dinlemem." İşte oyun sizi öyle bir durumda cezalandırıyor ve hedefinizi yakalama şans-



nızı elinizden alıyor, mecburen başka bir hedefe geçiyorsunuz.

Multiplayer maçlarda karşı tarafın oyun tarzını tanımaktan veya seçtiğiniz perk'lerden, silahlardan öte haritayı tanımak önemli. Diyelim ki Manhunt oynuyoruz. Bir takım kovalıyor, diğer takım kaçabildiği sürece hayatta kalabildiği her saniye, dakika için puan kazanıyor. Eğer haritayı tanımiyorsanız, kaçan taraf olarak nereye gideceğinizi bilemiyor ve fark edildiğiniz anda kaçılacak noktaları atlıyor ve sırtınızdan bıçağı yiyorsunuz. Oysa ki en yakın bankın yerini bilerseniz, en yakın çiçeklik nerede, hafızanızda olsa izinzi daha kolay kaybettirebilirsiniz.

Favorilerimden olan "sandığı kap, tutabildiğin kadar tut" modunda, sandığı kapıyorsunuz ve herkese de gözüküyorsunuz. Burada tabana kuvvet, haritada sürekli kaçmalısınız. Hız, çok önemli. Eğer haritadaki tüm binaları bilerseniz, nereden nereye atlayacağınızı kestirirseniz, eşiği geçtikten sonra arkanızdan kapanan kapıların nerede konumlandığını tahmin edebilirsiniz, o sandığı da sizden kolay kolay alamazlar.

Genel itibarıyla oyunun multiplayer kısmı, ünlü FPS'lerden veya strateji oyunlarından oyuncu çalamaz ama maçların sıkıcı geçtiği de kimse söyleyemez. Multiplayer uzun soluklu bir oyun keyfi sunmuyor, bunu da aklınızda bulundurun. Ancak zaman zaman sadece bir - iki maç yapmak için uğrayacağınız bir seviyede...

Bir başka bahar

İsminden en çok bahsedilen ama içeriği o kadar da bahsedilmeye değmeyecek bir oyun ACR. (Bu kısaltmayı ilk defa mı kullandım? Yazının sonunda!) Kötü değil, iyi de değil. Ortalama bir oyun. Fakat o kadar çok adı geçiyor, o kadar çok reklamı yapılıyor, her yerde o kadar fazla Ezio ve Altair görüyoruz ki bu oyuna "ortalama" derken bana bile garip geliyor. Uncharted'lar, Batman'ler, Gears of War'lar kol gezerken ve hepsi çok sağlam noktadalken, AC isminin de büyük yenilikler yapması gerekirdi bana sorarsanız. Ubisoft ya bizi AC3 ile şaşırtacak ya da aynı oynanışın bir benzerini, bir başka zaman dilimine uyarlayıp tepemizin tasını attıracak. Bu ay çok az (?) oyun çıkacağı göz önüne alındığında ve Market bölümündeki oyunların çoğunu yiyip bitirmiş olmanız durumunda ACR tercih edilebilir ama onun dışında pek de sıcak bakmıyorum toplamda olan bitene. Dört tane oyun olmuş, sen hiçbirinde oyunda büyük değişiklikler yapmamışsın, eh o zaman orijinalliği az ama oynanış ve geriye kalan her şeyi çok iyi olan bir şaheser bekliyor insan. Olsun, bir sonraki oyuna kadar vakit çok... ■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed: Revelations

+ İstanbul, hookblade hoş bir eklenti olmuş, artık Ezio'dan ve Altair'den başka birilerini göreceğiz yeni oyunda

- Oyun parçalara bölünmüş, seslendirmeler özensiz, oynanış ve yapay zeka çağın gerisinde kalmış

7,4



Yapım **Snowblind Studios**
Dağıtım **Warner Bros.**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.warinthnorth.com



The Lord of the Rings: War in the North

Epik bir hikayenin hiç görülmemiş yüzü

Frodo, geleceğinin nasıl şekilleneceğinden habersiz, sevdiği o güzel köyünde zamanını ağaç atlarında kitap okuyarak, yıllar evvel dikilmiş ve artık orta dünyanın en iyi tütünlüleri olan yaprakları içerek vaktini geçiriyordu. Gandalf'ın gelmesi ve Amcası Bilbo Baggins'in doğum günü sırasında bir anda ortadan kaybolması onu ilk olarak Arda bölgesine bağlı olan "Bree" isimli kasabaya sürüklümlü buldu. Gandalf ile buluşması gereken bu naçizane hana ondan başka üç kişi daha davetliydi. Bunlardan ilki Ereborn'lu Farin, ikincisi, Ayırık Vadi'den Andriel ve son olarak Dunedain soyundan Eraden'di. Fakat Frodo bu üçlüden önce Yolgezer ile karşılaştı. Şimdiye sıra randevularına birazcık geç kalan üç kahramanda...

Kesişen dünyalar

Aslında kurgu basit ve grubumuz oyuna güzel bir şekilde yedirilmiş. Yani Frodo bizden bir süre önce Bree'de bulunan Sıçrayan Midilli'yi ziyaret etmiş. Direkt olarak Aragorn'dan aldığımız bu bilgi ve etrafı gezen Nazgöl tehdidiyse oyunumuzun yavaş yavaş şekillenmesini sağlıyor. Bree ile başlayan görev yapma zincirimiz, oyun boyunca sürüyor. Kitaplardan ve filmlerden tanıdığımız birçok bölge ince ince işlenmiş Lord of the Rings: War in the North'e (LotR: WitN). Bree'ye girdiğiniz anda her yer tanıdık gelecek; hancıdan tutun da etrafın dekorlarına kadar filmde ve kitaplarda bulunan tasvirlerin ortak bir paydada buluşturulmuş olduğunu göreceksiniz.

Gelelim oyuna arkadaşlar. Giriş yazımda da

belirttiğim üzere, LotR: WitN'da üç farklı karakteri kontrol edebiliyoruz. İlki yakın dövüşçü olan Cüce'miz. Kendisi özellikle iki eli silahlarda uzman olduğu gibi fazlasıyla ağır saldırılar da yapabiliyor. Kendi içerisinde üç farklı ana başlığa bölünen yetenek ağaçlarımız içerisinde sağ ve sol tarafta bulunanlar daha bir yan ağaçlar gibiyken, ortada bulunan ağaç ana yeteneklerimizi oluşturuyor. (Solda yedi, ortada on ve sağda yedi yetenek bulunuyor, öyle çok net bir ayırım da yok hani.) Cücemiz War Cry, Sweeping Attack ve Crushing Blow gibi yeteneklere sahip. Yeteneklerin isimlerinden de az çok anlaşılabilirdiği üzere kendisi kafa göz düşmana girmeye odaklı bir karakter. Gelelim Farin isimli Ranger karakterimize. Kendisi hakkında ilk söylemek istediğim şey gayet güzel yakın dövüş de yapabiliyor olması olacak. İkinci olarak ise LotR: WitN'i konsolda oynayıp da rahat hedef alamam diye düşünen oyuncuların gönül rahatlığıyla ok atabilecekleri olacak zira hedef almak ve isabetli atışlar yapmak fazlasıyla kolay. Bu yakışıklı abimizse düşmanlarından kaçabilmek için "evasion" gibi yetenekler kullanabildiği gibi aynı zaman da hem yakın dövüş, hem de menzilli atışlar yapmakta usta. (Bence en oynanabilir ve açık ara en güçlü sınıf şimdilik.) Son ve tek dişi sınıfımızsa bir elf kızı olan Andriel. Oynaması biraz zor bir karakter olsa da özellikle grubumuzu koruma yeteneğiyle dikkat çekiyor. Yetenek ağacında bulunan Sanctuary kısmındaki yeteneklerden bir tanesi sayesinde düşmanlardan gelecek menzilli saldırılara karşı kalkan açabilen büyücümüz, ilerleyen seviyelerde bu kalkan içerisinde bulunan grup üyelerine bolca "hit point" sağlıyor. "Word of command" kısmı ile güçlendirdiği büyülerine bir de

"Empower Staff" kısmı eklenince ve bütün bunları aktif olarak kullanılabılınca, bir de o zaman konuşmak lazım hangi sınıf çok iyi diye...

Yeteneklerden bahsettikten sonra geliyorum oyun içerisinde bulunan özellikler ve manalarına. Strength yine gücümüzü belirliyor ama aynı zamanda ne kadar kaliteli bir yakın dövüş silahı taşıyacağımızın da garantisini. Dexterity ile bolca critical vurabiliyoruz ve yine tıpkı strength'te olduğu gibi ne kadar kaliteli bir yay taşıyabildiğimiz de kendisine bağlı. Stamina, "hit point"imizi belirliyoruz zırh kalitemiz için geçerli bir özellik. Will isimli son özelliğimize büyük kullanıcıların en önemli yeteneği. Fakat dikkat etmek lazım ki her sınıf kullandığı yetenekler için mana harcıyor.

Fangor ormanları

LotR: WitN'de dışarıdan şöyle bir bakıldığında her şeyin düşünüldüğünü görebiliyorsunuz. Orta dünya ruhu fazlasıyla verilebilmiş bence; hele havanın kapalı olduğu ve yağmur yağan günlerde... LotR: WitN büyük ölçüde üçüncü şahıs bakış açısına sahip bir aksiyon RPG. Savaşlar fazlasıyla hızlı gerçekleşiyor bu oyunda ve sürekli takım halinde ilerliyoruz. Böylece üç kişilik grubumuzdan bir tanesi savaş esnasında yaralanıp düştüğünde, diğerleri hemen gidip arkadaşını kaldıracaktır. Oyunda genel hatlarıyla bir



Alternatif

Assassin's Creed: Brotherhood
The Cursed Crusade
The Elder Scrolls V: Skyrim



adet küçük ve bir adet de büyük vuruş bulunuyor. Eğer düşmana yeterince darbe vurmuşsanız ve kafasının üzerinde sarı bir ok çıkmışsa bu demek oluyor ki artık tek bir tuşla kendisine "fatality" yapabiliyorsunuz. Böylece çok daha fazla yetenek puanı kazanmamız mümkün kılınmış oluyor. Savaşlar esnasında rahatça hayat ve mana iksiri tüketebiliyor olmaksızın, oyuna ayrı bir tat ve hız kazandırmış. Oyun genelde yakın dövüş ile geçtiği için, özellikle silahınızın ve zırhınızın yeterince güncel olduğuna emin olmanızda fayda var.

Genel mantık çerçevesinde baktığımızda rakiplerimizin Orc ve Goblin olduklarından emin oluyoruz. (Orta Dünya mantığı gerçekten.) Başlarındaysa Agandaur isimli bir kimlik bulunuyor. Bu yeşil derili yaratıklar bize düşündüğünüzden daha çok saldırıyor ve hepsinin farklı bir özelliği bulunuyor. Kimisi ok, kimisi büyü, kimisiyse bize baltasıyla vurma derdinde. Derdinde belki ama işte genelde çok azı bunu başarabiliyor. Goblin'lerimiz aslında gereken yapay zekaya sahipler ama birçok görevde, böyle bizden yüksek yerde duran ve önüne kalkan açan büyücüler, nedense benim koşarak yanlarına gitmeme engel olamıyorlar. Bölüm dizaynlarından mıdır yoksa ben mi çok iyiyim onu tam bir anlayamadım. (Bölüm tasarımları net

kötü bu arada.) Oyunun ancak ilerleyen seviyelerinde görmeye başladığımız farklı düşman karakterleriyle bir noktadan sonra insanın canını sıkıyor. Savaşlara herhangi bir sistemin hakim olmayışıysa bence oyunun en büyük eksisi. Yani silahın saldırı gücü artı strength'im birleşerek rakibime ne kadar vurduğum ortaya çıkıyor. Oysa yapılacak olan bir oyun içi sistem savaş sistemi ile bambaşka bir oyun geçmiş olablirdi elimize.

LotR: WitN'de birçok farklı eşya kullanmak da mümkün. Evet, belki düşmanlarımız çevre detayları bazen sıkabiliyor biz oyuncuları ama karakterlerimize verebileceğimiz silahlar sürekli düşmanlarımızdan düşmeye devam ediyor. İşin güzel yanı bu eşyalar arasında birçok set eşyası bulabiliyor oluşumuz. Tıpkı Diablo'da olduğu gibi ikinci parçasından sonraki her parça için bir adet farklı bonus sağlayan zırh setleri, inanın oyunu tamamen değiştirebiliyor. Savaşlar esnasında yaptığımız saldırılar, son dönemlerde yeniden sıkça kullanılmaya başlayan, "kılıcımın değdiği herkese vururum" sistemiyle çalışıyor. Böyle yakın dövüş ve alan etkili büyüler oyunun gidişatını değiştiriyor. Yine de kılıcın kılıca değmediği bir oyun gördüm karşımda. Hani ben istediğim herkese vurabiliyorken, rakiplerim arada bir kendilerini savunma ihtiyacı güttüler. Zaten büyük vuruşlar blok'lanamaz oldukları için onlar da çok kasmıyor anlaşılır.

Veda

LotR: WitN harika bir tasarıma sahip. Yüzüklerin Efendisi içerisinde bulunan binalardan tutun da ççeklere kadar her şey düşünülmüş ve bu güzel



oyun ortaya çıkarılmış. Bu güzel görselliğe gerçekten kulaklarımdan hiç gitmeyen müziklerin de eşlik ediyor olması başka bir artı oldu benim için. Fakat her ne kadar bazı savaşlarda keyifli bir zorlanma yaşasam da genel olarak sıkıcı bir oyun yapısı içerisinde buldum kendimi. Eğer Yüzüklerin Efendisi'ni seviyorsanız, bu oyunu bitirmeden başından kalkmayacaksınızdır ama konu ile alakası olmayan ve sadece aksiyon dolu bir oyuna yöneliyorsanız, sadece tadımlık bir eğlence ile yetineceksiniz demektir. **Ertuğrul Süngü**

The Lord of the Rings: War in the North

- + Harika tasarlanmış dünyası, hızlı oyun yapısı, dünya hakkında bilgi dolu olması
- Kısıtlı yetenek ağaçları, sıkıcı dövüş sistemi

7,0



SIZI OYUNA GETİRİYORUZ!



ANASPONSOR

SOBEE
STUDIOS

1-4 ARALIK **DİJİTAL EĞLENCE**
2011 VE OYUN FUARI
LÜTFİ KIRDAR FUAR MERKEZİ

"Ücretsiz online davetiye"
www.complex.com.tr

Bu fuar, 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB)'nin izniyle düzenlenmektedir.

RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALTZEREN SK. NO:47 1. LEVENT-İSTANBUL
TEL : 0212 270 28 20
www.complex.com.tr

COMPLEX
36. ULUSLARARASI COMPLEX FUARI



Yapım Double Fine Productions
Dağıtım THQ
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360
Web www.costumequestgame.com



Costume Quest

Şeker mi, oyun mu?

Cadılar Bayramı her zaman ilgimi çekmiştir. Bayramda giyilecek kostümler aylar öncesinden hazırlanır ve büyük gün geldiğinde bütün çocuklar sokaklar şeker peşinde koştururlar. Double Fine Productions'ın Cadılar Bayramı temalı oyunu Costume Quest de sonunda PC için yayınlandı. İçinde RPG öğeleri de barındıran oyun oldukça eğlenceli bir yapım.

Oyundaki kahramanlarımız, ikiz kardeş olan Wren ve Reynold. Küçük bir semtte yaşayan bu ikizlerin hiç arkadaşları yok ve aileleri onları arkadaş edinip şeker toplamaları için dışarı yolluyorlar. Şeker toplamaya dünden razı olan ikizler dışarıya çıkıp eğlenmeye baş-

lıyor. Oyun boyunca farklı görevler alıyor ve bunların karşılığında genellikle şeker topluyoruz. Bunun dışında çevredeki çoğu eşyadan da şeker elde etmek mümkün. Şeker toplamanın en gerçekçi yolunu tercih edecek olursak mahallede gördüğümüz her kapıyı çalmayı deneyebiliriz. İşte burada büyük bir problemimiz var ki mahallenin büyük bir bölümü Grubbin dolu ve birçok kapının ardından bir Grubbin çıkıyor. Çıkan her Grubbin bizim için yeni bir mücadele anlamına geliyor ve oyundaki Grubbin bolluğu yüzünden verdiğimiz mücadeleler bir süre sonra sıkılaşmaya başlıyor. Ancak oyunda yer alan RPG öğeleri Costume Quest'i zevkli kılma-

ya devam ediyor. Oyun boyunca bulduğumuz farklı materyallerle yeni kostümler yaratıyoruz, yarattığımız bu kostümler bize canavarlarla karşılaşırken büyük avantajlar sunuyor ve her kostümün de ayrı bir özelliği bulunuyor. Eğer eğlence odaklı oyunlara merak duyuyorsanız, Costume Quest'i seveceğinizden eminim. **Çaylak 2**

Costume Quest

- + Cadılar bayramı teması, şeker toplamanın eğlencesi
- Kendini tekrar eden oynanış, düşük grafik ve ses kalitesi

7,0

Rochard

Uzaydaki tatlı amca



Zekama hitap eden oyunları çok seviyorum. Bunlardan biri de son zamanlarda oynadığım Rochard oldu. Platform türüne hızlı bir giriş yapan Rochard, bu tür içinde iyi yerlere geleceğe benziyor. İlk olarak oyundaki kahramanımız John Rochard ile tanışalım. Kendisi uzayda mineral taşları arayan bir ekibin şefi ama bu konuda o kadar da başarılı değil. Mesleğinin dışında çok sempatik birisi olduğunu da söyleyelim ve oyundan konuşmaya başlayalım.

Oyuna araştırma bölgesinde başlıyor, ardından bize oyun boyunca yardımcı olacak arkadaşımız Skyler ile tanışıyor, kendisiyle biraz sohbet ettikten sonra yolumuza koyuluyoruz. Patronumuz bize başarısız olduğumuzu ve böyle giderse işten çıkarılacağımızı söylüyor. Bunun ardından bir mucize gerçekleşiyor ve uzun bir süreden sonra kazı ekibi önemli bir mineral taşı buluyor. (Oyunda ilerledikçe taşın önemli bir sırrını öğreneceğiz.) Tam her şey yoluna girdi derken asteroite büyük bir saldırı düzenleniyor ve "Wild Boys" adı verilen bir çete üssün tüm kontrolünü ele geçiriyor. Oyunda kullanacağımız silah olan G-Lifter, iki farklı özelliğe sahip. İlk özelliği olan taşıma gücüyle oyunda bulunan kutuları düşman üzerine atabiliyor veya bir

yeri tırmanırken kullanılabilir. İkinci özelliği ise Rock Blaster. Bu özellik sayesinde G-Lifter'i silah olarak kullanabiliyoruz. (G-Lifter'in seviyesini yükselttikçe Rock Blaster için yeni özellikler de açılıyor.) Oyunda normal ortamın dışında iki farklı ortam bulunuyor. Bu iki ortamdan biri, kendi isteğimizle oluşturduğumuz uzay ve burada her şey yavaşlıyor, daha yüksek yerlere zıplayabiliyoruz. G-Reverse adı verilen ikinci ortamsa her şeyi tersine çeviriyor ve tavandan kapılara ulaşmamız gerekiyor.

Portal'a benzerliğiyle dikkatimi çeken oyunun devamını sabırsızlıkla bekliyorum. Eğer eğlenceli bir oyun arıyorsanız, Rochard'ı kaçırmamanızı öneririm.

■ Çaylak 2

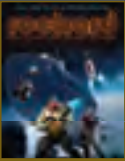
Rochard

- + Kaliteli müzikler, başarılı sesler, mükemmel oynanış
- Oyunun atmosferine göre biraz ağır grafikler

8,5



Yapım Recoil Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon / Platform
Platform PC, PS3
Web www.rochardthegame.com



Yapım **Volition**
Dağıtım **THQ**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.saintsrow.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

ARAPICE İSLAND
THE GROVE



Yıldız Savaşları

Oyunun açılış sahnesi, aslında karşınızdaki ne gibi bir oyun göreceğinizin de garantisidir. O bilindik Star Wars yazılarıyla başlayan oyun, başlangıçtaki eğlenceli yapısını sürekli olarak üzerimizde kullanıyor. Anlayacağınız bu oyun gerçekten eğlenceli!

Saints Row: The Third



Mor dediğin İmparator rengidir

Özgürlük denen meret ne kadar da önemli bir şey aslında, değil mi? İlk başlarda sadece filmlerde gördüğümüz bu tema, ilerleyen yaşımızla beraber daha da anlamlı bir hale geliyor. Her sene başka bir şey yapmak isteyen bizler, sürekli bir engelle karşılaşyoruz. Hayatlarımızda bulunan engellerin bir benzeriyse 90'lı yıllarda üretilmiş oyunlara fazlasıyla hükmediyordu. Yapılması gereken görevler belli, gidilebilecek olan yerler sınırlı idi. Fakat aradan bir oyun çıktı ve dedi ki "Alın size şehir, takılın içinde." Kimden bahsettiğimi tabii ki biliyorsunuz... Grand Theft Auto, oyun sektöründeki birçok tabunun yıkılmasına sebep olmuş bir oyun ve yaptığı en büyük değişiklik, "free roam" ve "open world" olarak bilinen özgür oyun yapısı ve haritasını geliştirmek oldu. İşte onu takip eden oyunlardan bir tanesi olan Saints Row ise serinin üçüncü oyunuyla karşımıza çıktı.

Bitmeyen aksiyon

Saints Row: The Third (SR3) benim uzun zamandır aradığım birçok özelliği içerisinde barındırıyor. GTA'dan boşuna bu kadar bahsetmedim yani... Serinin önceki oyunlarını oynamamış olanlar, gözlerinde GTA'yı canlandırabilirler zira oyun hem omuz üstü kameradan oynanıyor, hem de yapısı gereği fazlasıyla GTA'ya benziyor. Efendim, oyunda bir çete liderini canlandırıyor ve başkasının elinde bulunan bu güzel şehri yavaş yavaş kendimizin yapmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken oyunun hemen başında oynadığımız banka soygunu sahnesinden yüzümüzün akıyla çıkmamızın sebebi büyük; çünkü şehrin büyük bir kısmına zaten biz hakimdik. Başarısız geçen soygundan sonrası yepyeni bir hayata başlıyoruz.



Alternatif

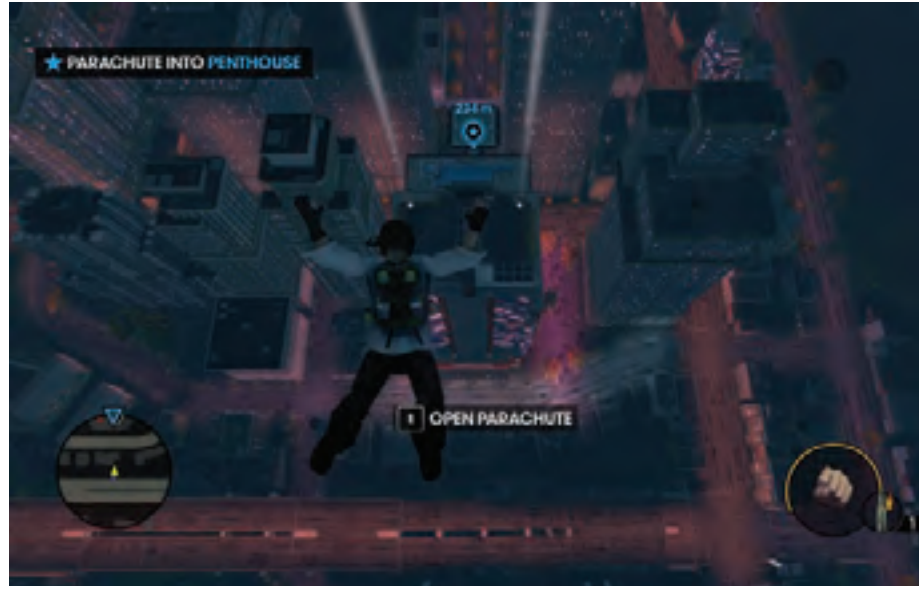
Assassin's Creed: Revelations
Grand Theft Auto IV
Mafia II

Karakter yaratımı ve detayları SR3'ün çok önem verdiği bir nokta. Her ırk politik olarak adlandırıldığı ismiyle (African American gibi.) oyundaki yerini almış ki bu durum çok hoşuma gitti. Karakterimizin her yanıyla oynayabiliyor olduğumuzu söylemeden edemeyeceğim. O kadar detaylı bir karakter yaratma menüsü var ki bütün dergi resim olsa ve her karesine bir karakter koymak istesek sayfalar yetmezdi. (Düşünün, sadece kulak için 20 farklı opsiyon bulunuyor!) Uzun zamandır karakterime koymayı özlediğim "seçilebilen ses tonu" ise mutluluğuma mutluluk katmaya yetti. Gelelim oyunun detaylarına... İlk olarak önceki oyunlarda bulunan ve sadece "Respect", yani saygınlık puanı olarak ilerlemek zorunda kaldığımız senaryo, artık herhangi bir saygınlık puanı gerektirmiyor. Hal böyle olunca da düzenli olarak ana hikayeye bağlı kalabiliyoruz. Yine de dikkat etmek lazım ki yeterince saygınlık puanı kazanmadan ana görevlerde ilerlemek hiç de kolay değil.

Emeğe saygı

Gelin sizi oyunun kalbi olan menüsüne götürüeyim de şu işi hemen bitireyim. Bu menü aslında telefonumuz ya da biri bizi bir hayli kandırıyor. Buradan düzenli olarak görevlerimizi takip edebiliriz. Bir başka özellik olarak oyunda bulunan ve bize fazladan saygınlık artı para olarak dönecek, suikast ve araba çalma görevlerine de buradan ulaşabiliyoruz. Bu görevler isten-





diği zaman yapılabildiği gibi oyunun ana senaryosuyla genelde keşmiyor. Fakat hızlı bir karakter gelişimi için peşlerinden koşun derim. Sonra yeteneklerimiz söz konusu... (Of çok fazla var gerçekten, hiç bulaşmam mı?) Neyse dedik bir kere, en azından şöyle bir bakalım yetenek okyanusundaki onlarca özelliğimize. İlk olarak genel özelliklerimiz bulunuyor; buradan iki elli silah taşımaktan, iki elle SMG taşımaya, oradan da daha hızlı ve uzun süre koşabilmeye kadar uzanan bir özellik sillesi seçmemiz mümkün. Health kısmında malum, sağlığınıza ilgili az ve öz yetenek bulunuyor. Damage kısmında zıt anlamda kullanılmış ve verdiğimiz değil de aldığımız zararların azalmasına yarayan yeteneklerle donatılmış durumda. Combat kısmında daha çok cephaneye ilgili ayarlamalar bulunuyorken bence oyunun bel kemiği olan Gang Abilities kısmında, yardımımıza çağırabileceğimiz çete üyelerinin gücünü, sayısını, kullanabilecekleri silah türünü bile ayarlayabiliyoruz; hatta burada bulunan zombi çete kısmını kesin seçin derim ki hem çok eğlenceli, hem de gerçekten düşmanlarımızı fena halde yiyorlar.

Menümüzde bir de para durumumuz söz konusu. Buradan saat başı belirli bir para alıyoruz ve işte bu para, aslında tıpkı Fable III'tekine benzeyen, genel gelirimizden başka bir şey değil. Oyunun hemen başında satın aldığımız binamız sayesinde ufak bir gelirimiz oluyor. Fakat her görev para demek ve etrafımız satın alınmayı bekleyen boş binalarla dolu. Pek tabii ki her şeyi satın alamıyoruz ama haritamızda gözüken neredeyse her yeri parasını basıp almak mümkün. Böylece saatlik gelirimiz zamanla artıyor da artıyor.

Gelelim silahlara... Oyunda dört farklı patlayıcı ve dört farklı ana silah bulunuyor. Silahlarımız tabanca, yarı otomatik, pompalı ve makineli tüfek olarak kendi arasında ayrılmış durumda. Burada

Her yerden ateş etmek



SR3'te o kadar çok aksiyon var ki aklınıza gelecek ve gelemecek envai çeşit yerde birilerine ateş ediyorken bulacaksınız kendinizi. Bir anda bir helikopterin köşesinden sarkmış, elinizdeki

roketle takım arkadaşlarınızın önüne çıkan düşmanları yok edeceksiniz, sonra yetmeyecek, bir anda bir binadan aşağıya işle sarkıtılmış, elinizde keskin nişancı tüfeğiyle düşman avlıyor olacaksınız. Yapımcılar her türlü aksiyon sahnesini oyuna resmen yedirmişler. Hele bir de bu sahnelerde sonsuz mermimiz olunca işin asıl o zaman keyfi çıkıyor.

ufak bir ipucu vereyim: Sakın silah satın almayın zira oyunun ilerleyen bölümlerinde bütün silahları bulabiliyorsunuz. Önemli olan şey silahların upgrade'lerini yapmak ki ufak tabancamız dördüncü seviyeye geldiğinde inanılmaz bir hal alıyor. Benzeri bir upgrade sistemi dört aşamalı olarak patlayıcılarda da bulunuyor.

Kullanabileceğimiz araçlarına resmen sonu yok. Zaten bütün şehir bizim desek yeridir... Fakat bir de bize özel araçlar var ki onları hiç sormayın. Ele geçirdiğimiz büyük yerleşimlerde kullanılabilir hale gelen cihazlar arasında tank, uçak, envai çeşit helikopter ve birçok farklı araba modeli bulmak mümkün; hatta uçuş mekaniğinin çok ama çok iyi olduğunu, daha doğrusu rahat bir şekilde oyuna eklendiğini de belirtmek isterim.

Gelelim oyunun patates yanlarına... Aslında çok fazla olmadığını söylemek isterdim ama ilk görüşte inci tanesi gibi gözükene SR3, içerisinde birçok hata ve sorun barındırıyor. İlk olarak araba kullanımına değinmek istiyorum: Arkadaş bu mekaniği alıp kullanmak ne kadar zor gerçekten, çok merak ediyorum. Bazı oyunlarda odun gibi dönüşler yapan arabalar varken, burada da karşımda her biri uçak motoru takmış ve viraj nedir bilmeyen araçlar gördüm. Tamam, çok kötü değil ama çok iyi de değil kullanım şekli. Gerçekten uçaklar ve helikopterler 10 kat daha kolay kullanıma sahipler. Pek tabii ki tüm suç araçlarda da değil. Oyunun içerisinde kendi kendine abuk sabuk hareket yapan NPC'lerin arabaya binince de araçlarıyla aynı hareketleri yapıyor olmaları trafik sorununu üst seviyelere çıkarıyor. Düz giden bir araba bir anda U dönüşü yapmaya karar verebiliyor ya da bir anda sağa sola anlamsız hareketlerde savrulabiliyor. Fizik motoruysa bazen uluslararası boyutta saçmayabiliyor, ona emin oldum. Duvarda asılı kalan ceset mi görmedim, arabanın içinde kaybolan mı, artık bir şey diyemeyeceğim bu konuda. Bir de takım arkadaşlarımızın yapay zekası var ki özellikle araç vasıtasıyla bir yerden başka bir yere gitme görevlerinde beni çok iyi anlayacaksınız. Ya arabaya binmiyor geri zekalılar ya da düşmana ateş etmekten vazgeçmiyorlar. Ölüncü de kendilerini kaldırmak bize düşüyor. Yahu bu sistemin tam tersi çalışıyor olması gerekmiyor muydu?

Neyse, yiğidi öldürelim ama hakkını da verelim. SR3 gerçekten aksiyonun tavan yaptığı ve her yerinden detay fıskıran bir oyun. Grafikleri ve müzik seçimleriyle de bir oyunu oyun yapan tüm unsurlardan yüksek notlar almayı başardı benden. Şimdi kendisine tek gereken sağlam bir yama! ■ Ertuğrul Süngü

Saints Row: The Third

- + Her anının aksiyon dolu olması, yapılacak bolca iş olması, fazlasıyla eğlenceli konuşmalar
- Fizik motoru ve oyunu pişmaniyeye çeviren yapay zeka sorunları

8,4



Yapım EA Black Box
Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.needforspeed.com/therun
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Rakipler

Rakibinizi oyundan düşürebilmek çok önemli. Onu geçmek her zaman çözüm olmuyor; çünkü bazen yaptığınız en ufak bir hatada hemen arka tamponunuzda bitirebiliyorlar. Dolayısıyla onu doğru zamanlamayı yaparak karşıdan gelen bir tırın önüne itmek en temiz çözüm diyorum.

Need for Speed: The Run

Bu sefer her zamankinden farklı...

Bazı oyunlar var, misal karpuz tarlasının her sene belirli aylarda mahsul vermesi gibi, yılın belli zamanlarında piyasaya çıkıp raflarda yerini alıyor. Her sene şaşmadan neredeyse bir COD oynamak ya da NFS serisinden bir şeyler kurcalamak artık gelenek, örf, adet gibi oldu. FIFA ve diğer spor oyunlarının her sene kendini tekrarlaması sorun değil, sporun doğası gereği her sene yenileri çıkıyor ama bu etiketler dışında kalan oyunların sürekli kendini tekrarlamasını sevmiyorum. Çok iyi oyunlar zamanla sadece ismiyle satar hale geliyor ve vaktinde çok eğlenceli zaman geçirdiğimiz o efsane isimler artık yaşlanıyor, sıradanlaşıyor. Bu durum özellikle NFS serisi için tavan yaptı diyebilirim. Doğrusunu söylemek gerekirse eğer dergi için inceleme yapmayacak olsam muhtemelen The Run'ı pas geçerdim. İnceleme amacıyla oynamam iyi bir bahane oldu ve ne yalan söyleyeyim, EA sanki yukarıda saydığım rahatsızlıkların farkına varmış gibi bu sefer değişik bir NFS sunmuş bizlere ve ne fena da iş çıkarmamış.

Öncekilerden farklı olarak The Run'ın bir senaryosu var, hatta oyuna çok güzel bir sinematikle başlıyor, biraz adrenalin salgılayıp ondan sonra direksiyon başına geçiyoruz. Sinematiklerden bahsetmişken oyun esnasında bol bol ara sinematik görüyoruz. Mesela Las Vegas'tan kaçtığımız sinematik aşırı hareketli sahnelerle dolu ve itiraf etmeliyim ki bazen The Run'ın bir araba yarışı gibi değil, böyle ara sahnelerden oluşan Heavy Rain gibi bir oyun olmasını çok diledim. Sinematik an an kontrolü bize veriyor ve ekranda görünen tuşlara doğru zamanda basmamız gerekiyor. Zamanlamayı başarır-sak Jack kaçıyor ya da içinde bulunduğu başka bir zor durumdan -güzel başka bir sinematik eşliğinde- kaçıyor. Beceremezsek ölüyor ve tekrar başlıyoruz. Kısacası bu

zorlu durumdan ve borcu olduğu mafyadan kaçan iyi sürücü Jack'in, para kazanmak için ABD'nin bir ucundan diğer ucuna (San Fransisco'dan New York'a...) kadar olan macerası, hikaye ve hareket dolu sahneler, NFS'ye yeni ve güzel bir soluk getirmiş. Tek kötü detay Jack'i neden mafya kovalıyor, onlara ne yaptı ve benzeri soruların hiç yanıtlanmamış ve muhtemelen senaryo yazarları tarafından kafa yorulmamış olması.

ABD'nin bir ucundan diğer ucuna, 250 araba arasında birinci olabilmek için mücadele etmek... Asıl amacımız bu ve bunu yapmak için gaz pedalına sonuna kadar basıyoruz. Oynanabilirlik açısından bakarsak NFS tabii ki bir Shift değil ve bazen fizik kurallarının çok ötesinde çarpışmalardan sağ çıkabiliyoruz. Oyun arcade tarzında olduğu için çok göze batan bir durum değil bu. Gaz, fren, el freni, nitro ve sol / sağ yön tuşlarından ibaret bir araç panelimiz var. Gördüğümüz gibi her şey gayet basit. Üçüncü bölüme kadar yollar genelde düz ve sizi oyuna ısındıran cinsten. Bu yüzden sadece gaze basıp arada bir keskin virajlarda frene dokundurmak kafi kalıyor ama ne zaman üçüncü bölüm başlıyor, o zaman keskin virajlarda yol almak zorlaşıyor. Yarış güzergahı, yani 3000 millik alan birçok ufak parçaya bölünmüş ve her parçada farklı amaçlar söz konusu. Bazı bölümlerde o bölgede bulunan sekiz araba içinde birinci olmamız istenirken, bazılarında checkpoint'leri kısıtlı zamanlarda geçmemiz gerekiyor, bazen de sırayla önünüzdeki araçları geçerek belirli bir



Alternatif

Blur
Split/Second: Velocity
Test Drive Unlimited 2



süre bizi geçmelerine izin vermeyip onları egale etmeye çalışıyoruz. Mücadele türleri gayet eğlenceli. Yarış sonundaki performansımız, topladığımız puanlar her bölüm sonunda tecrübe puanı olarak bize geri dönüyor. Böylece sürücümüz seviye atlayıp yeni özellikler kazanabiliyor. Mesela daha ikinci seviyenin başında hemen nitro alıyoruz. Bol puan alabilmek için belirli kuralları yerine getirmemiz gerekiyor. Örneğin bir arabaya hiç çarpmadan geçerseniz "temiz geçiş", çarparak geçerseniz "hileli geçiş" puanı alıyorsunuz, bir virajda arabayı kaydırarak döndürürseniz aldığınız puan artıyor... Nitro da buna benzer bir yolla doluyor. Harcaması kolay, doldurması zor nitroyu yenilemek için trafikte ilerleyen araçları teğet sollamak, polis arabalarına vurmak, onları dağıtmak gibi yollar başvuruyoruz. Bazen sadece önünüzdeki rakiplerle yarışmak yetmiyor, çılgın doğa şartlarına, keskin virajlara, normal halinde akmaya çalışan masum araçlara, özellikle tırlara, polislere ve kurdıkları pis barikatlara rağmen yarışı bitirmemiz gerekiyor ki işte o zaman oyun gerçekten mücadeleye gerektiren bir hale bürünüyor.

Oyunda pek hoşuma gitmeyen şeyse hız duygusunun pek verilememiş olması. Bu yüzden neredeyse 140'la giderken altınızdaki yolun ya da yanınızdaki geçip giden objelerin geçiş hızında gereken hazzı alamıyorsunuz, sanki biraz yavaş gibi... Ne zaman 200'e vuruyorsunuz, o zaman ışıklar tek bir şerit haline alıyor, yol altınızdaki hızla kaymaya başlıyor. Başka bir saçma durum da hız canavarı, milyon dolarlık bir Lamborghini kullanırken cihazın en fazla 220'ye çıkıyor olması ya da önünüzdeki sütçü beygiri Subaru'yu geçmek için resmen zorlanıyor olmanız. Yani oyuna yarış oyunlarının olmazsa olmazı modifiye detayı getirilmiş ve kahramanımız Jack arada bir garaja girip özellikleri değiştirebiliyor olsaydı çok daha iyi olurdu diye düşünüyorum.

Grafiklere gelirse fazla söze gerek yok. Frostbite 2, şovunu yeterince yapıyor ve güzel haber şu ki bu sefer Battlefield 3'teki gibi acımasızca sisteminizi zorlamıyor. ABD'nin bir ucundan diğer ucuna eyalet eyalet gezerken her seferinde eyaletlere göre değişen coğrafya, farklı şehirler, ışık oyunları, asfalttaki minik kum tanelerinin hareketi, güneşin gözünüze

gözünüze vurması, gece yarışlarında arkanızda beliren bir aracın farlarının önünüzdeki yolu tamamen aydınlatması Frostbite 2 ile ayrı bir boyuta ve görsel zevke dönmüş. Grafik anlamına The Run kesinlikle tam puanı hak ediyor.

Oyunun multiplayer modu zevkli. Diğer oyuncular arasında farklı eyaletlerde ve modlarda yarışmak eğlenceli ama bunları yapabilmek için önce o bölümleri tek kişilik senaryoda açmanın gerekmesi biraz sinir bozucu. Yarıştığınız bölümlerde arkadaşlarınız arasında kimin en iyi puanı yaptığını görebilmek, mücadele duygusunu kamçılayan bir özellik.

Genel olarak baktığımızda The Run, serinin diğer oyunlarından farklı olmaya çalışmış, değişik bir şeyler ortaya

■ O hızla o viraja girip sağ çıkabilmek... İşte bütün mesele bu.

ABD'nin bir ucundan diğer ucuna, 250 araba arasında birinci olabilmek için mücadele etmek... Asıl amacımız bu ve bunu yapmak için gaz pedalına sonuna kadar basıyoruz

koymuş ve bunu yaparken de kaliteli bir iş çıkarmış ama halen hikaye, hız duygusundaki eksiklik gibi konularda bir hayli eksikliği olan bir yapım olmuş. Eğer bu oyunu her yıl yeni bir NFS çıkarma acelesiyle değil de gerçekten zaman harcayarak ve özen göstererek hazırlamış olsalardı kesinlikle ortalığı yerinden sarsacak bir yapım olacağından eminim ama hızlı tüketim ve para kazanma içgüdüğü ile her sene yeni oyun çıkarırsanız, ne yazık ki ya yarım yamalak ya da iyi iş çıkarabilecekken gelişimi yarım kalmış oyunlar sunarsınız; aynen The Run'da olduğu gibi. Yine de kötü oyun olmadığını, grafikleri ve ilginç senaryo tabanlı oynanışı için kesinlikle göz atmanızı öneririm. ■ **Nurettin Tan**

Need for Speed: The Run

- + Frostbite 2, kötü bile olsa bir senaryosu olması
- Hız duygusunu hissettirememesi, senaryonun baştan savmaliği

7,4





Yapım **Team Bondi**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **rockstargames.com/lanoire**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



L. A. Noire: The Complete Edition



Biri cinayetin gözlerdeki izi...

Geçen ayki yazıda da belirtmiş olduğum gibi konsoldan PC'ye oyun aktarmak iyi bir fikir ama bunu başarılı bir şekilde yapmak apayrı bir sanat. Nitekim Rockstar Games bunun farkına varmış olmalı ki oldukça iyi bir işi başararak L. A. Noire gibi bir sanat eseriyle çıkıyor karşımıza.

L. A. Noire, 1940'ların sonunda, İkinci Dünya Savaşı sonrası Los Angeles'ında geçen bir polisiye macera. Baş kahramanımız Cole Phelps'in sokaklarda devriye atan memurluk halinden başlayıp ilginç bir sonuca ulaşan kariyerinde ona eşlik ediyor ve karşısına çıkan birbirinden ilginç olaylar silsilesi içinde kendimizi kaybediyoruz. Yasa uygulayıcıların arasında bile kokuşmuşluğun ve aldatmanın gırla olduğu bir ortamda, kahramanımız Phelps'i oradan oraya sürükleyen olayları izlerken bir taraftan oyunun ilginç kanıt toplama özellikleri, diğer taraftan mükemmel incelikte düzenlenmiş karakterleri içerisinde bir film izler gibi oluyoruz. Phelps sadece bir trafik memuru-yken karşılaştığı bir cinayetin peşine düşüyor. Ortağı "Oğlum bu işler bizi aşar, boş ver üst rütbeliler halletsin, bırak!" dese de Phelps'in zaman zaman karşımıza çıkan videolarda gördüğümüz üzere İkinci Dünya Savaşı'na katılmış bir asker olduğunu ve bir işin peşini öyle kolay kolay bırakacak yapıda da olmadığını hemen anlıyoruz. Okinawa'da savaşmış ve Gümüş Yıldız ile ödüllendirilmiş bir asker ne de olsa... Bir taraftan artmakta olan cinayetlerin ve kundaklamaların peşine düşerken diğer taraftan da polis departmanı

içerisindeki çürümeyle mücadele ediyor Phelps. Tüm bunları gerçekleştirirken konsoldan aktarılan bir oyunun kontrollerinin nasıl da güzel bir şekilde klavyeye uyarlandığını görüyoruz. Oynarken kesinlikle "Hangi tuşa basacağım? Şimdi ne yapacağım? Basiyorum basıyorum olmuyor!" şeklinde serzenişlerden uzak, efendi efendi olay yerinde dolaşarak, tanıklarla konuşuyor, kanıtları topluyor ve birbirinden bağımsız gibi görünen vakalar arasında şehrin bir ucundan diğer ucuna gidip geliyoruz. Bunları yaparken klavyedeki tuşlar bizim düşmanımız değil, adeta dostumuz oluyor.

Oyunun en önemli özelliklerinden biri, oyunda kullanılan yeni animasyon teknolojisiyle karakterlerin konuşurken dudak hareketleri ile kelimeler arasında tam bir örtüşmenin olması ki bu sayede bir dedektifin en önemli gözlem araçlarından biri olan "karşısındaki mimiklerine dikkat etme" olayı mümkün olabiliyor ve bu da olayların çözümünde sadece kanıt toplamanın yeterli olmadığını, ciddi bir gözlem yeteneğinin de olması gerektiğini gösteriyor. Öyle ki eğer karşısındaki karakterin yüz ifadesinden, gözlerini uzaklara çevirmesinden huyladıysanız "Arkadaşım yalan söyleme, işimi zorlaştırmam!" diyebiliyorsunuz. Karşısındaki de hemen çözülüyor tabii ki ve "Kanıtın nerede? Nasıl anladın yalan söylediğimi?" diyor. İşte bu yüzden kanıt toplama önemli, karşısındaki insan konuşurken dikkatle yüzüne bakmak önemli.

Karşımıza çıkan olaylar birer görev şeklinde değil de Phelps her bölüm değiştirdiğinde ve rütbe atladığında karşılaştığı olaylar şeklinde sıralanıyor ve her defasında ona yardımcı olacak başka bir partneri oluyor. Olay yerinde kanıtları ararken karşımıza bazen gazeteler çıkıyor ve baş sayfadaki haberin ayrıntısına inmek istediğimizde okunacak uzun bir metin yerine olayın nasıl yaşandığını video olarak görüyoruz. Bu da satır satır haber okumak-

tan ve kanıt bulacağım diye gözlerini yormaktan bıkmış oyuncular için oldukça iyi bir haber.

Polis memuruymuş diye öyle orada burada caka satıp elimizde silahla vatandaşlara kaos yaşatmamız mümkün değil elbette ki. Silah belirli durum ve olaylarda, silah taşımamanın serbest olduğu yerlerde kullanılabilir. Olay yeri veya bir sonraki kanıtın bulunduğu yer haritada gösteriliyor ve buraya yürüyerek, koşarak veya arabayla gitmemiz mümkün oluyor. Kanıtların, gidilecek yerlerin ve karşılaşılan karakterlerin bulunduğu not defterimizden faydalanarak olayları birer birer çözüyor ve Los Angeles'ta bir nevi hayatta kalma mücadelesi veriyoruz.

L. A. Noire kesinlikle aksiyon / macera oyunları arasında sıvırlacak ve oyuncuyu bambaşka bir polisiye hikayeye sürükleyecek yapıda bir oyun. Özellikle oyun içi benzersiz karakter modellemeleri ve kanıt toplama tekniklerinin çeşitliliği, L.A.Noire'in benzerlerine göre bir adım önde olduğunu kanıtı. "Severim 1940'lı yılları, polisiye insanıyım, her olayı çözerim." Diyenlerden seniz, bu her yönüyle kaliteli oyunu kaçırmayın derim.

Meriç Erbay Bozkurt

L. A. Noire: The Complete Edition

+ Enfes "yüz ifadesinden yalancı tanımlama" sistemi, mimik ve konuşmalar sırasında mükemmel senkronizasyon, sıra dışı kanıt arama ve toplama özelliği

- Çizgisellik, kanıt bulma ve gözlem yapma sürecinde kendini kaybetme ihtimali

9,0



Alternatif

Mafia II
Max Payne 2
The Godfather II



Dungeon Defenders



Squire olmayana ekmekek yok

Dungeon Defenders'ta dört karakterden birini seçip aksiyon dolu bir maceraya çıkıyoruz. Oyun bağımlılık yapıyor yalnız büyük bir sorun da var ki Squire sınıfını seçmezseniz, öyle arkadan bakıp ağlırsınız. Neden mi? Anlatayım...

Online arena

Bir kere bu oyunu tek başınıza oynayacaksınız, hiç bulaşmanın derim zira oyunu dört kişi online oynamadıkdan sonra hiçbir eğlencesi yok. Dört kişilik oyunda da amacımız dalga dalga gelen düşmanlara karşı koymak ve onları Eternia Kristali'nden uzak tutmak. Şayet ki savunmalarınız dağılır ve kristal ele geçirilirse, bölüm sonlanıyor. Dört farklı sınıftan birini seçiyorsunuz bu savaş için. Büyücü rolünde Apprentice, savaşçı rolünde Squire, "ranger" rolünde Huntress ve "monk" rolünde de Monk bulunuyor. Her karakterin kendine



has özellikleri var elbette ki ve hepsi farklı güçlerle savaşır. Ne var ki Squire, herhangi bir eksikliğe sahip olmadığı için savaş alanında gerçekten espis gidiyor. Diablo'daki Barbarian'ın biraz fazla güçlü olduğunu düşünün... İşte Squire, o güçlü hali. Durum böyle olunca da size savaşacak düşman kalmıyor, oyunun keyfi kaçıyor. Oyunun başlarında kristal bir tane bulunuyor ve ona ulaşma yolunu da tutmak pek kolay oluyor. Biraz ilerledikten sonra oyunda, kristallerin sayısı artıyor, yollar çoğalıyor, düşmanlar güçleniyor ve stratejik davranmak farz oluyor. Rasgele seçilen oyunculardan oluşan bir grupta bir kişi bile hafif sallanırsa durumu kurtarmak zorlaşabiliyor. O yüzden takımdaki oyuncuların gerçekten ne yaptığını iyi bilmesi gerekiyor. Savaşlardaki eğlenceden daha önemlisi, toplayacağınız eşyalar, tecrübe puanlarıyla alacağınız yetenekler ve yeni silahlar. Silahların seviyesini artırmak, yeni güçlerle savaşmak bile oyunun eğlenceli olmasına yetmiş. Squire olayı, oyunun eğlencesine gerçekten balta vuruyor. Yine de o kadar PSN ve XBLA oyunu arasında iyi bir yeri var. ■ **Tuna Şentuna**

Dungeon Defenders

- + Bağımlılık yaratan bir oynanışa sahip
- Squire sınıfının dengesizliği sınır bozucu

8,0

Yapım Trendy Entertainment
Dağıtım Reverb Publishing
Tür Aksiyon / RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360, Android, iPhone
Web www.dungeondefenders.com



Rayman Origins



İki boyutlu eğlenceye geri dönüş!

Yan masadaki çekmecedan bana melül melül bakıp sırasını bekleyen oyunu konsola taktığımda, anında 20 yıl gençleşip 10 yaşındaki bir çocuğun heyecanı ile gömüldüm Rayman'ê. Oyunda sizi ilk cezbeden şey, kuşkusuz ki canlı renklerin kullanıldığı bıcı bıcı grafikler olacak. Pastel renkler ve artistik tasarımlar, serinin her zaman güçlü olduğu noktaları ama bu kez oyunu bir çizgi filminden ayırt etmek zor hakikaten.



Ambians ve mekanlar adeta yaşayan bir çevreyi resmediyor. Amansız ormanlar, denizin derinlikleri, kar yığınları ve çöller, oyunu 2D olmasına rağmen diri tutmayı başarıyor. Karakterinizin yumruk fırlatma animasyonu, 7'den 70'e herkesi cezbedecek kalitede.

İki boyutlu oyun oynamayı mı unuttuğumuz ne? Bazı bölümleri abartısız altı - yedi defa tekrarlardan geçemedim. Oyunun -ilk bölümleri hariç- gide-rek zorlaşan bir yapısı var. Allah'tan checkpoint işlevi gören göz şeklinde kapılar var. Bu checkpoint'ler sayesinde öldüğümüz zaman bölümleri defalarca baştan oynamak zorunda kalmıyoruz. Uçan baloncukların veya şişelerin içine hapis olmuş kırmızı kalpleri aldığınızda fazladan can kazanıyorsunuz. Oyunun mekanikleri ve kontrolleri cillop gibi. Havadayken tekme ve tokat savurabiliyor, zıplama mantarlarına uçan tekmeyle daldığımızda daha da yukarıya sıçrayabiliyoruz. Yaptığımız her hareketin altı sağlam şekilde desteklenmiş. Düşmanlarımızı şarkı söyleyen arılardan tutun da devasa böceklere kadar geniş bir yelpazede. Rayman'ın darbe aldığı anda balon gibi şişip patlamasıyla çok komik görünüyor. Birkaç 3D oyun denemesinden sonra Rayman'ın matrak esprileriyle birlikte özüne döndüğünü görmek güzel. ■ **Ahmet Özdemir**

Rayman Origins

- + Göz okşayan animasyonlar, sağlam oyun mekaniği, sıkı bölüm tasarımları, harika müzikler
- Birbirini tekrarlayan benzer bölümlerin çokluğu

8,6

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Platform
Platform PS3, Xbox 360
Web raymanorigins.uk.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Tıglon





Yapım Eurocom Entertainment
Dağıtım Disney Interactive Studios
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.disneyuniverse.com
Türkiye Dağıtıcısı Tıglon



Disney Universe

Karayipler'de Wall-E olmak...

Durun, tutmayın beni! Oyun feci eğlenceli. Mickey kostümü giydikten sonra koyunlara, eşeklere ve domuzlara binip etrafa buz saçarken eğlenmek mümkün mü? "Çekiçler elimizde, güller belimizde, biz gideri ormana hey ormana." modunda, neşeli bir şekilde, pıtır pıtır yürüyerek ilerlediğimiz oyunda düşmanları haklamak için Kare tuşunu spam'lemek dışında pek bir yeteneğe ihtiyacımız yok. Sırf grafiklerine bakıp yapış yapış bir önyargıyla "Çocuk oyunu bu!" diyenler eğlenceyi pis ıskalıyor. Mickey Mouse veya Donald Duck gibi bir karakter seçip oyuna başlıyoruz. Her karakterin kendine has bir silahı var.

Mickey kocaman bir çekiç taşıırken, Donald elinde oltasıyla takılıyor. Oyuna Pirates of the Caribbean'dan başlayıp 2000'er altın karşılığında Alice, The Lion King, Peter Pan, Aladdin ve Wall-E gibi dünyaları satın alabiliyoruz. Oynanış sistemi çok basit: Kocaman mavi bir ok nereye gidip neyi döndüreceğinizi ya da hangi kılıcı alıp nereye sokacağınızı gösteriyor.

Disney Universe'de "20 düşman öldür, tepeden yağmur gibi yağın bombalardan kaç" tarzında mini oyunlarla karşılaşırız. Ayrıca LittleBigPlanet'ta olduğu gibi yön tuşları sayesinde karakterimizle etrafa neşe ve gülücükler saçabiliyor, hatta komik danslar yapabiliyoruz. Onun dışında kafamıza arı kovani

geçirip arılar fırlatabiliyor, kardan adam maskesi geçirip buz fırlatarak düşmanlarımızı dondurabiliyor, yeşil uzaylı kafasıyla taşa çevirebiliyor, tornado gibi kendi eksenimiz etrafında dönüp etrafa saçabiliyoruz. Mamafih oyunda uzun süre aynı şeyleri yapınca biraz sıkıcı olabiliyor. ■ Ahmet Özdemir

Disney Universe

- + Engin Disney evreni, geniş karakter yelpazesi, kafa dağıtılacağı için içerik
- Aralıksız oynadığınızda tekrar eden oynanış

7,0



The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn

Tintin'in saçlarına bak, hizaya gel!

Çocukluğum İsviçre'de geçtiğinden etrafım Fransızca Tintin çizgi romanlarıyla dolup taşardı. Televizyondaki Tintin çizgi filmi severek izledim ama oyunu ilk açtığımda "2011 yılında böyle grafik, böyle animasyon mu olur? diye hayıflandım. Oyunun senaryosu, Steven Spielberg'in yönettiği filminin senaryosuyla birebir geliyor. Yine de oyunda, filmde bulunmayan uçak savaşları, sualtı motoru kullanma gibi bölümler mevcut. Toplam 32 bölümden oluşan senaryo modu yaklaşık altı saatte bitiyor. Yer yer iki boyutlu hale geçen mekanlarda Tintin'i, köpeği Snowy'yi ve sarhoş kaptan Haddock'u ayrı ayrı kontrol ediyoruz. Tintin'in zıplaması, dövüşmesi, papağana tutunup uçması, tahta fiçilerin içine saklanıp kapakla adam tepelemesi, şişe ve meşale fırlatması, şövalye zırhına girip dövüşmesi "komik" olmuş. Dönen çarkların arasına vida atıp durdurmak, yelkenleri çevirip resmi tamamlamak gibi basit bulmacaları çözdükten sonra elde ettiğiniz kocaman anahtarın Tintin'in poposuna monte edilmesi olayına güler misiniz, ağlar mısınız? Köpeği kontrol ettiğimiz yerlerde ayak izlerini

koklayarak iz sürebiliyoruz. Köpek olduğumuz zaman karşımıza çıkan farelere havladığımızda farelerin uçarak uzaklaşması çok komik görünüyor. Düşman olarak elinde şemsiyeli adamlardan tutun da denizanalarına kadar ilginç tiplerle muhatap oluyoruz. Kinect kullanarak oynayabildiğimiz Sword, Plane ve Sidecar gibi bölümler biraz zorlama olmuş. Uçağı Kinect ile kullanırken inişe geçmek için başınızı aşağıya eğiyor ve ateş etmek için ellerinizi ileri geri hareket ettiriyorsunuz. Oyunda kontrollerden, mekaniklere ve grafiklere kadar birçok şey baştan savma yapılmış ne yazık ki.

■ Ahmet Özdemir

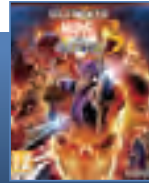
The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn

- + Oyunun senaryosu filmle aynı olduğu için merak uyandırıyor
- Kinect bölümleri çok zorlama, oyundaki mekanikler, bulmacalar ve genel sunum çok sık kalıyor

5,1



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web tintin-the-game.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Tıglon



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Dövüş**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.marvelvscapcom3.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Ultimate Marvel vs. Capcom 3



Renkler, efektler ve Galactus

Capcom'un Marvel'a meydan okuduğu, Marvel'ın Capcom'un üstüne Galactus'u saldırdığı bir macerada daha birlikteyiz. Burada 36'sı eski, 12'si yeni olmak üzere toplamda 48 karakter bulunuyor.

Yalan söyledim.

İndirilebilir iki karakter, Jill Valentine ve Shuma Gorath'ı da eklerseniz, etti size 50. Galactus'la da kendi özel modunda oynayabiliyoruz artık; o zaman nedir, 51. 51 nedir, Amerika'da uzaylıların bulunduğu inanan, gizli bir bölge: Area 51. O zaman LEVEL'in 51. yılı kutlu olsun.

Ryu'ya n'olmuş...

Geçen ay oyunda yeni 12 karakterin kimler olduğunu söylemiştik ama yine de görmeyenler, bilmeyenler için hızlı bir liste yapalım. Capcom Firebrand, Frank West, Nemesis, Vergil, Strider Hiryu ve Phoenix Wright'ı getirmiş, Marvel ise Doctor Strange, Ghost Rider, NOVA, Iron Fist, Hawkeye ve Rocket Raccoon'u taşımış ekrana.

İki gruptan da en çok ilgi çeken karakterler Phoenix Wright ve Rocket Raccoon. Nintendo sahiplerinin yakından tanıdığı Phoenix Wright, heyecanlı bir avukat ve bir avukat, bir dövüş oyununda ne yapar? İşin ilginç tarafı hoş kombine'lara sahip olduğunu gördüm takım elbiseli arkadaşımızın fakat tabii ki oyunda en çok tercih edilecek karakter de değil. Rocket Raccoon kısa boyuyla vurulması zor bir karakter ama benim pek ilgimi çekmedi.

Frank West'in ilginç bir özelliği var ki o da seviye atlaması. Dövüşte dandik sopalarla kombo yaparak başlıyor, fotoğraf çektikçe seviye atlıyor ve sopa yerine elektrikli testere kullanmaya kadar gidiyor hareketleri.

Nemesis biraz hantal kalmış fakat güçlü saldırıları da yok değil. Doctor Strange'den çok beklenmedik saldırılar gelebiliyor ve Strider Hiryu, yerinde durmayan haliyle çok hızlı hareket ederek, özellikle menzilli saldırılardan kolaylıkla kaçabiliyor.

Yeni karakterlerin dışında, eski karakterlerin de neredeyse hepsine irili ufaklı birçok yenilik getirilmiş. Bundan

en çok nasiplenler arasında Ryu bulunuyor. Artık saldırılarını "charge" ederek güçlendirebiliyor ve süper saldırılarından, Tsumaki Sempukyaku bildiğiniz fırtınaya dönüşmüş durumda.

Tek maç

Yenilikler arasında Galactus'u kontrol edebilmemiz bulunuyor ama Galactus aşırı güçlü olduğu için bu moddan herhangi bir zevk alabileceğinizi düşünmemektedirim. İlk oyunun sonunda dövüştüğümüz Galactus'u sizin kontrol ettiğinizi düşünün. Abartılı saldırılarla üç rakibinizi birden yemek gerçekten çok kolay olmuş durumda.

X-Factor gücünün havada da aktive edilebileceğinden bahsetmiştik ve Capcom sözünde durmuş, bunu yapmış. Hava kombine'larının nihayetinde karşı tarafın süper barından eksilme olacağını söylemiştik, Capcom bunu da gerçekleştirmiş. Bunlar oynanışta büyük farklara yer açmış mı? Hayır.

Özellikle online oyunlarda pek bir değişim yok gibi gözüküyor. Yani karakterlerdeki değişimler, oynanıştaki değişimlere ekleyin, yine de ne stratejinizde çok büyük bir farklılık yapıyorsunuz, ne de karşınıza çıkan rakiplerin bambaşka bir oyun şekli benimsediğini görüyorsunuz.

Karakterlerimize ilginç özellikler verebildiğimiz ve Ultimate Marvel vs. Capcom 3'ü almamıza neden olabilecek olan mod, Heroes and Heralds maalesef oyunun test versiyonunda bulunmuyordu. Sırf bu değil, oyun piyasaya çıktığında diske yine yoktu çünkü bedava bir DLC olarak sunulması planlandı. Oyun çıktıktan günler sonra da yayında olmadığı için de maalesef incelemeye giremedi. (İnceleme şansız olduğunda dergide yer vereceğiz elbette.)

Diyeceksiniz ki bende Marvel vs. Capcom 3 var, bu oyuna da para verecek miyim? Eğer oyunu online olarak oynuyorsanız veya sıkı bir dövüş fanatığıyseniz, bu oyuna da alın. Geriye kalan kesimin bu oyuna para vermesine çok da gerek yok bana sorarsanız... ■ **Tuna Şentuna**

Spectator Mode

Online oyunları Youtube yerine kendi gözlemlerinizi takip edin diye, Capcom oyuna Spectator yani gözlemci modunu eklemiştir. Bu mod, size diğer oyuncuların yaptığı maçları izleme olanağı sunuyor. Pekii niye izliyoruz bu maçları? Özellikle iyi oyuncuların maçlarını izlemek, sizin de oyun tarzınıza birçok şey eklemenize olanak tanıyor. Yaptığınız hataları görüyor veya yapabileceğinizin ne kadar fazla olduğuna kendiniz şahit oluyorsunuz.



Alternatif

Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Tekken 6
BlazBlue: Continuum Shift

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

+ Efektler ve oynanış yine çok iyi. Eklenen yeni karakterlerden beğenecekleriniz mutlaka oluyor
- Ultimate takısıyla çıkarılan, tam bir oyun için, bir önceki oyundan çok da farklı değil

8,1

Yapım **Toys for Bob**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.skylanders.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Skylanders: Spyro's Adventure

Oyuncaklarınızı çıkarma vakti!

Manda kasa ilk PlayStation'da Spyro the Dragon oynadığımız günler güzeldi. Resistance serisine imza atan Insomniac Games, bizi sevimli bir mor ejderhayla tanıştırdığında takvim yaprakları 1998 yılını gösteriyordu. Şimdi aynı isimden yola çıkan Toys for Bob, Spyro'nun maceralarını oyuncak figürler eşliğinde bize sunuyor. Skylanders: Spyro's Adventure'in seti, Portal of Power adlı bir portal ve üç adet Skylander ile birlikte geliyor. Oyunda istediğiniz Skylander'ı portalin üstüne koyup oyunda peyda olmasını sağlıyoruz. Ateş, toprak ve su gibi sekiz farklı Skylander kategorisi var. Arkadaşlarınızla oynamak için portala başka figürler yerleştirmeniz yeterli.

Skylander'ınız öldüğü zaman yeniden başlamakansa yerine başka bir Skylander sokarak kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz bölüme. Başka bir deyişle ne kadar çok figür satın alırsanız, oyunu bitirmek sizin için o kadar kolaylaşacaktır. Zaten oyun içinde bazı yerlere sadece belli kategorideki Skylander'ların erişimi var. Her Skylander'ın geliştirilebilir iki adet saldırısı mevcut. Mısıl Spyro, ağzından ateş atıp boynuzuyla saldırabilirken buram buram Tazmanya canavarını andıran Happy Trigger, mermi saçıp kazan atabilir. Hangi saldırıyı sonuna kadar geliştireceğinize siz karar veriyorsunuz.

Skyland Adventures adındaki senaryo modunda evimiz gibi kullandığımız yerde Core of Light'ı oluştururken baş düşmanımız Kaos ile mücadele etmemiz gerekiyor. Kaos'u ilk defa balinanın karnında görüyoruz. Biraz uzun saçlı, Frankenstein'a benzemesine rağmen her karşılaştığımızda bize üç "minion"ı önce teker teker, sonra cümbür cemaat gönderiyor. Kaos'la her karşılaştığımızda aynı şeylerin aynı sırayla gerçekleşmesi oyunun çizgiselliğini resmeden bir belge niteliği taşıyor. Gökyüzünde, sulara, zindanlarda, ormanlarda dolanıp

sürekli aynı şeyleri yaparken, RPG öğeleri sayesinde bir nebze olsun sıkılıktan sıyrılabiliriz. Komşu köylerden alıp getirdiğimiz şeylerle evimizi su fışkısı, kristal, çiçekler ile süslüyoruz. Oyunda birçok biriktirebilir şey de var: Fermanlar alıp okuyor, özel hazineler keşfediyor, Skylander Gem'leri bulup koleksiyonumuza ekliyoruz.

Skylander'larımızın boyutu çok küçük, bazen aynı anda çok kişi oynarken hangi karakterin kimin olduğu karışabiliyor. Skylander'larımız çok yavaş hareket ediyor, adeta ağır çekimde gibi oynuyoruz. Sağlığımız azaldığında pasta, karpuz, peynir gibi yiyecekler yiyerek iyileşiyoruz. Düşman öldürdükçe seviyemiz yükseliyor ve sağlık barımız artıyor. Oyunda yoğun RPG öğeleri, aksiyon öğeleriyle harmanlanmış ve üzerine bir tutam bulmaca serpiştirilmiş. Bazı bulmacalarda ışını hedefe isabet ettirmek için prizmaları çeviriyoruz, bazı kilitleri açmak için mekanizma kutusunu çevirerek yeşil virüs görünümü yaratığı işaretli noktalardan geçmemiz gerekiyor. Dev robotu kontrol ederek lavlarda yürüdüğümüz ve tanka girip top attığımız anlardaysa adrenalin tavan yapıyor.

Hani bana online?

Maatteessüf oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonunda online multiplayer opsiyonu yok, PC'deyse mini oyunlar indirip online olarak oynamak mümkün. Battle modu Arena Rumble, SkyGoals, SkyGem Master seçeneklerinden oluşuyor. Arena Rumble'da bir mekan seçip rakip Skylander ile dövüşüyoruz. Senaryo modunda Skylander'ınız hangi seviyedeyseniz Battle modunda da o sınıfta dövüşüyorsunuz. Arena Rumble'da rakip Skylander'a üstünlük sağlamak için onu tuzaklara itmek veya roketatar silahını ondan önce ele geçirmek size üstünlük sağlıyor. SkyGoals'da mücadele edeceğimiz mekanı ve Skylander'ı seçtikten sonra Amerikan futbolundaki gibi topu alıp tepedeki hedeften geçirmeye çalışıyoruz. SkyGem Master'da ise amaç, rakip Skylander'dan evvel beş adet Gem'i ele geçirmek. Rakibinizin ele geçirdiği Gem'leri de ona saldırıda bulunarak düşürmesini sağlayıp tüm Gem'leri kendiniz almanız gerekiyor. Her üç seçenek, arkadaşlarınızla oynarken feci eğlenceli oluyor



ve kazanan taraf Skylander deneyim puanı ile ganimet elde ediyor. Son olarak söyleyeceğim şu ki bence bu oyun asla bir Pokemon çılgınlığına dönüşmeyi başaramayacak olsa da Activision, bu oyuna yapmış olduğu yatırımın karşılığını fazlasıyla hak ediyor.

■ Ahmet Özdemir

Skylanders: Spyro's Adventure

+ Portala oyuncak figür yerleştirerek oynamak eğlenceli bir icat, aksiyon ve RPG dozajı tam kıvamında

- Grafikler zayıf, oyun fazlasıyla çizgisel, pahalı oyuncaklarınızı kaybettiğinizde karakterinize elveda demek zorunda kalırsınız

7,7

Alternatif

Disney Universe
Eye of Judgement
LEGO Indiana Jones 2

WWE '12

Ringin tam ortasında

Ülkemizde ve dünya çapında büyük bir üne sahip olan, altında da THQ imzası bulunan serinin yeni üyesi WWE '12 sonunda piyasaya çıktı. Benim her sene takip ettiğim ve her seferinde kendini biraz daha geliştirdiğine inandığım seri, yeni fizik sistemi ve diğer yeniliklerle bu sefer hiç olmadığı kadar iddialı.

Oyunda ilk olarak bizi güzel bir video karşılıyor, ardından girip kadroya bir göz atıyoruz. Şimdiden söyleyelim ki WWE '12'de DLC'leri de sayarsak toplam 77 adet oynanabilir karakter bulunuyor. Bunların her birini Universe Mode 2.0'da kullanabileceğinizi de hatırlatalım. Geçen seneye oranla her konuda gelişmiş olan Universe Mode 2.0, oyunu devamlı oynayan kişilere farklı deneyimler yaşatmayı amaçlıyor. Bunun

yanında kendi şovlarımızı yapabiliyor ve istediğimiz karakterleri aynı takıma koyabiliyoruz. Kendi şovumuzda Major, Minor, Tag ve Diva olmak üzere dört kemer kullanabiliyoruz. Ayrıca artık her şovun, özellikle de PPV'lerin kendine ait bir girişi var; yani siz programdaki ilk maça başlamadan önce o şovu simgeleyen bir video giriyor. Bütün bunların yapılmasının amacıysa oyunu daha orijinal kılmak. Bu modu kendi süper starınızla oynamanızı tavsiye ederim.

Biraz da karakter yaratma bölümüne değinelim. Karakter yaratırken bu yıl ilk kez olmak üzere kendi arenamızı da tasarlayabiliyoruz. Yıllardır aynı kalıpları kullanan THQ'nun neden bu modu geliştirmediği konusunda hiçbir fikrim yok. RTWM moduysa birbirine bağlı iyi, kötü ve efsane olmak üzere üç bölümden oluşuyor. Ancak geçen sene bu modda bulunan "serbest gezme" olayı WWE '12'de yok. (Bence çok da gerekli değildi zaten.)

Bana kalırsa soğuk kış aylarını bu oyunu oynayarak, birilerini pataklayıp ısınarak geçirebilirsiniz.

■ **Çaylak 2**

WWE '12

- + Baştan sona yenilenmiş oynanış, gerçekçi kamera açıları, RTWM modu, Universe Mode 2.0
- Anlamsız hikaye modu, oyun içinde görülen bazı hatalar, hiç değişmeyen CAW modu

8,5

Yapım **YUKE'S**
Dağıtım **THQ**
Tür **Dövüş**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.thq.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



GoldenEye 007: Reloaded

Eski James Bond ruhu dönüyor!

Wii'den HD grafiklerle PS3'e ve Xbox 360'a uyarlanan GoldenEye 007: Reloaded'a Move kontrolleri cuk diye oturmuş. Move ile 007'nin silahını yılanbaşı gibi her yöne rahatlıkla eğip bükebiliyoruz. Yalnız oyunda yürüyebilmek için navigasyon kumandasına ya da gamepad'e ihtiyaç var. Oyuna Rusların kaçakçılık yapmasını engellemle başlıyor ve sonraki görevlerimizi her zaman olduğu gibi MI6'ten alıyoruz. Oyunda öyle paldır küldür düşmanların arasına dalmak hüsranla neticelenebiliyor, taktiksel olarak düşmanları gafil avlamak genelde daha iyi netice veriyor.

Oyun mekanikleri gayet oturaklı. Ajanlık yaparken atlıyor, tırmanıyor, havalandırma boşluklarında sürünüyor, saklanıyoruz ve tüm bunları yaparken kontroller son derece düzgün tepki veriyor. Splinter Cell ya da Metal Gear Solid oyunlarındaki kadar

yoğun olmasa da ara ara sessizce düşmanlarımızın defterini dürüyoruz. Grafikleri her ne kadar HD'ye uyarlanmış olsa da 007'nin cep telefonu tutarken parmaklarının Jenga tahtaları gibi görünmesi kamufle edilememiş. O odun gibi parmakları milenyumdan evvel görüyorduk en son. Rusya ve Dubai gibi mekanların modellenmesi son derece başarılı görünüyor ama karakterlerin yüz modellenmesi pek tatmin edici değil. James Bond 007: Everything or Nothing'de bile Pierce Brosnan daha iyi modellenmişti sanki.

Multiplayer olarak Public Match ve Private Match seçeneklerimiz var. Public Match'ten Quick Match'i seçtiğimizde Conflict, Golden Gun, Black Box, GoldenEye, Heroes, Escalation, Data Miner, License to Kill gibi modlar mevcut. Enteresan modlardan Golden Gun, dört kişiyle oynanıyor ve özünde

Conflict'te olduğu gibi arkadaş ve takım olmadan mümkün olduğunca çok düşman öldürme esasına dayanıyor. Tek fark, bu modda sadece bir silah kullanabiliyorsunuz. Bu silahla düşman ne kadar uzakta olursa olsun tek atışta leşini serebiliyorsunuz. Normalden beş katı puan veren bu silahın tek handikabı her seferinde şarjör değiştirmek zorunda olmanız.

■ **Ahmet Özdemir**

GoldenEye 007: Reloaded

- + Bağımlılık yapan multiplayer modlar, sağlam Move kontrolleri, Daniel Craig karakteri
- Wii'den kalma grafikler HD'ye uyarlanmış olmasına rağmen başarılı değil

7,4



Yapım **Eurocom Entertainment**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.goldeneyegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Ratchet & Clank: All 4 One

Vida toplayarak büyüyen macera...

Platform oyunlarını oldum olası sevdim ama Ratchet & Clank ikilisiyle bir türlü arayı sıcak tutamadım. Bunun sebebi de serideki oyunların "shooter" öğeleri de içermesiydi büyük ihtimalle. (Her zaman sağlam bir bahanesi olmalı insanın.) Insomniac Games, Ratchet & Clank'ı bu sefer bambaşka bir şekilde karşımıza çıkarmak istemiş. Oyun tek kişilik yapısından sınırlı ve diğer üç oyuncu da kadroya dahil edilerek yepyeni bir Ratchet & Clank serüveni yaratılmış. Bana sorarsanız, ortaya çıkan sonuç yeterince tatminkar ama Ratchet & Clank: All 4 One, birbirini ardına piyasaya çıkan bunca başyapıtın arasında kendine yer edinecek kadar dikkat çekici mi? Bakalım...

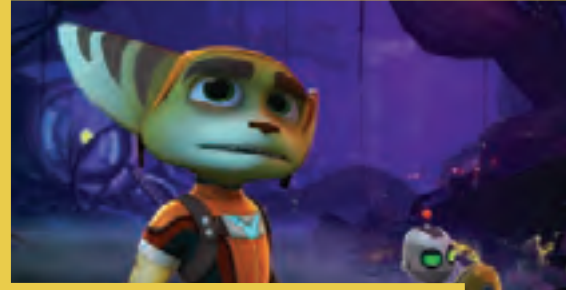
Evet... Oyunu online veya offline olarak üç arkadaşınızla birlikte oynayabiliyorsunuz. Ratchet ile Clank'ın yanı sıra serinin baş kötüsü olan Dr. Nefarious ve Captain Quark kadroya dahil edilmiş. Bu dört karakterin kendilerine has yetenekleri yok ama oyunu dört kişi birden oynamak ciddi çok zevkli. Size tavsiyem, başlangıç aşamasında oyunu mutlaka, en az bir kişiyi daha yanınıza alarak oynamanız. Tek kişilik seçenekte yanınıza bulmacaları çözmez ve boss mücadelelerinde yalnız kalmamanız için bir karakter daha dahil oluyor. Bu karakterin yapay zekası konusunda ağzıma geleni söyleyebilirim ama gerek yok zira co-op tadını aldıktan sonra zaten oyunu tek başınıza oynamak istemeyeceksiniz.

Oyunun silah repertuarı, serinin diğer oyunlarında olduğu gibi oldukça geniş ve ilginç seçeneklere sahip. Düşmanlarınızı kurşun ve bomba yağmuruna tutabile-

ceğiniz klasik silahlarla birlikte onları birer domuz çeviren eğlenceli seçenekler de mevcut. Repertuar bu kadar genişken hedef alma sistemi biraz nanay kalmış ne yazık ki. Otomatik hedef alma sistemi kullanılmış oyunda ve maalesef her zaman doğru hedefi seçmiyor bu sistem. Bu yüzden ortamda bir anda müthiş bir karmaşa doğabiliyor ama kontrolü elden bırakmadığınız zaman ekibinizle uyum içinde çalışmanız mümkün. Özellikle yok etmesi zor düşmanlara karşı hep beraber ve aynı silahı kullanarak saldırdığınızda sağlam bir patlamaya neden olabiliyorsunuz. Karşınıza çıkacak basit platform bulmacalarını çözmek için de yine beraber hareket etmek zorundasınız.

Oyunun repertuarındaki silahların hemen hemen hepsi geliştirilebiliyor. Bunun için de Ratchet & Clank serisine özgü vida toplama geleneğini sürdürmeniz lazım. Üstelik bunlardan çokça toplamanız lazım; çünkü silahlarınızı geliştirmek için ciddi yüksek meblağlara ihtiyacınız var. Karşınıza çıkan zararsız, ilginç yaratıkları da vakum silahınızı kullanarak topluyorsunuz ama bu yaratıkların neden toplandığı konusunda en ufak bir fikir bile yok henüz. Aynı yaratıkların sahne aldığı bonus bölümlerle de haşır neşir olacaksınız ki bu bölümler gerçekten çok eğlenceli. Yolunda dümdüz ilerleyen bir yaratığı sağ salım varış noktasına ulaştırmanız gerekiyor ve -tekrar belirtmek gerekirse- yine ekip çalışmasına ihtiyacınız var. Aşırı derecede zor değil bu bölümler ama yanınızda mantık sınırları dar olan biri veya birileri varsa her şey bir anda sinir bozucu olabilir.

Oyunun görsel yanı konusunda maalesef güzel şeyler söylemek gelmiyor içimden; çünkü serinin diğer oyunlarında bile daha sağlam grafik kalitesi vardı bana sorarsanız. Değişiklik olsun diye sadece bol bol ışık kullanılmış. Buna rağmen bölüm tasarımları konusunda olayın hakkını vermiş yapımcılar. Platform öğeleri baskın olan ve seriye özgü, borulardan kayarak hız yapılan bölümler haricinde uçan bir taksii sağa - sola kaykılarak kontrol ettiğimiz, sırtımızdaki jetpack'i kullanarak keskin çarklar-



Basit olduğu kadar zevkli olan bölümlerden biri.



dan kurtulmaya çalıştığımız bölümler pek bir eğlenceli. Tabii ki boss mücadelelerini de olaya dahil etmek lazım. Birkaç saniye içerisinde taktikini çözebileceğiniz boss'lar çıkacak ama ekip çalışması olmadan işler pek de basit olmayacak, bilirsiniz.

Ratchet & Clank: All 4 One'i oynarken yeterince eğlendiğimi söyleyebilirim. Oyunun en büyük kozu, deminden beri üstüne basarak söylemeye çalıştığım co-op modu ki oyunu tek kişilik oynamanın ciddi hiçbir manası yok. Aslına bakarsanız piyasada bu şekilde oynanan pek fazla oyun da yok ki sırf bunun için Ratchet & Clank: All 4 One'i tercih edebilirsiniz. Şunu da hatırlatmakta yarar var: Ciddi anlamda zor olan oyun türlerini sevenler için böyle bir oyunu oynamak oldukça sıkıcı olacaktır. Yine de seriyi takip edenlerin gözlerini kırpmadan oynayacakları bir oyun olmuş Ratchet & Clank: All 4 One. Bu tayfadan değilim ben ama bir platform oyunu tutkunu olarak yeterli seviyede eğlendiğimi tekrar söylemem lazım. Umarım aynı eğlence seviyesi sizin için de geçerli olur.

■ **Ertekin Bayındır**

Ratchet & Clank: All 4 One

- + Dört kişilik co-op modu, eğlenceli bölüm tasarımları
- Otomatik hedef alma sistemi, ucuz grafikler, sabit kamera açısının yarattığı problemler

7,5



Alternatif

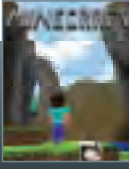
Limbo
The Adventures of Tintin: The Game
Trine



Yapım Insomniac Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3
Web www.ratchetandclank.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Yapım Mojang
Dağıtım Mojang
Tür Aksiyon / RPG
Platform PC, Mac, Linux
Web www.minecraft.net



Minecraft

Hayal piksellenince güzel...

Gerçek bir fenomen... 4.000.000'u aşkın ön sipariş verenin aylardır deliler gibi oynadığı ve internet üzerinden inanılmaz sanatsal tasarımların paylaşılmasına vesile olan oyun sonunda tam sürüme geçti ve oyuncular Minecraft dünyasına giriş yaptı. Siz de bu dünyaya giriş yapmak istiyor musunuz? Hemen oyunun sitesine girin, 20€'yu ödeyin, küçücük boyuttaki EXE'yi indirin ve çift tıklayın; hepsi bu. Sonrasında oyunu açarak ya tek başınıza ya da diğer oyuncularla maceraya atılın. Oyunun tek kişilik moduna girdiğinizde -oyunu ilk defa açtığımızı varsayarsak- Create New World'den yeni bir dünya yaratmanız gerekiyor. İstedığınız ismi verebileceğimiz bu dünya için üç



farklı oyun modu seçebiliyorsunuz: Survival, Hardcore, Creative. Minecraft'ın ücretsiz olan klasik versiyonunu oynayanların yaptığı tek şey, sınırsız kaynakları kullanıp çeşit çeşit bloklarla bir dünya yaratmaktır. Oyunun Creative modu da bu tanıma karşılık geliyor. Oyunun temel modu olan ve RPG türündeki Survival ise kaynak arayıp topladığımız, topladıklarımızla bir şeyler ürettiğimiz, sağlık ve açlık durumumuzu göz önünde bulundurmamız gereken, çeşitli düşmanlarla savaştığımız ve tüm bunları yaparken seviye atladığımız seçenek. Hardcore da iki ufak (!) detay dışında Survival'ın aynısı: Zorluk seviyesi zirvede ve sadece tek bir canımız var. Oyunun multiplayer kısmındaysa internet üzerinden arayıp bulabileceğiniz sunucu

listelerinden dilediğinizi seçip diğer oyuncularla bir araya geliyor ve hem onlar, hem de düşmanlar ile savaşılabılır ya da barış içinde tasarım kasabilirsiniz. Kısaca anlattığım ve tamamını anlatılamadığım bitiremeyeceğim detaylar neticesinde, bu yaratıcılıkta sınır tanımayan "pikselli" oyunun başında günlerinizi, gecelerinizi, hatta ömrünüzü geçirmemeniz için hiçbir sebep yok. ■ **Şefik Akkoç**

Minecraft

- + Yaratıcılığı körükleyen oyun yapısı, eğlenceli oynanış, sınırsız özgürlük
- Grafik takıntısı olanlara itici gelebilecek görsellik

9,5

LEGO Harry Potter: Years 5-7

Voldemort, LEGO olursa...

LEGO oyunlarının birbirine benzeyen standart bir yapısı vardır. LEGO Harry Potter: Years 5-7 de aynı çizgiden devam ediyor. LEGO Harry Potter: Years 1-4'e göre özellikle kontrollerde iyileştirmeler olsa da bu oyun diğer LEGO oyunlarına göre daha durağan bir yapıda akıyor. LEGO Indiana Jones daha hızlı ve LEGO Batman çok daha aksiyon dolu idi.

Oyuna Harry ve Dudley ile bir çocuk parkında başlıyoruz. Etraftaki LEGO'dan yapılmış salıncaklara, tahterevallilere binmek ve kaydıktan kaymak eğlenceli. Tüm oyunu baştan sona kadar arkadaşınızla birlikte online ya da offline olarak bitirmeniz mümkün. Arkadaşınızla aynı ekranda oynarken iki karakter aynı ekranda yer alıyor, birbirinizden biraz uzaklaştığınızda ekran çapraz olarak ikiye bölünüyor, karakterler uzaklaştıkça bölünme yataya dönüşüyor. Kamera açıları ve kontroller genel olarak başarılı ama partneriniz çok kırprşıyorsa siz tam bir noktaya odaklanmışken görüş açınızı bozabiliyor.

İki kişi oynarken görev dağılımı yapılıyor. Misal Harry esasını kullanarak objeleri kaldırıp birleştirirken, Dudley kilitleri kırıyor, eşyaları parçalıyor. Birinci karakter hep Harry kalırken ikinci karakter sürekli değişiyor. Oyundaki animasyonlar çok eğlenceli ve detaylı. Misal Dudley suda yürürken harmandalı oynar gibi kollarını kaldırırken, Harry aynı yerde yürürken daha "cool" takılıyor. Yalnız LEGO şeklindeki ruh emiciler komik şekilde gariban görünüyor. Süpürgeyle uçtuğumuz bölümler pek bir şenlikli. Müzikler doğrudan Harry Potter filminden alınmış ve atmosfere ruh katıyor. Diyaloglar ve seslendirmeler harika dersem inanmayın; çünkü oyunda tek bir diyalog bile yok. Sonuçta LEGO oyunu bu, hangi LEGO oyununda konuşma duydunuz ki?

■ **Ahmet Özdemir**

LEGO Harry Potter: Years 5-7

- + Geniş karakter yelpazesi, oyuncuyu güldüren anlatım, LEGO dünyasında büyüçülük
- Diğer LEGO oyunlarına göre gereğinden fazla "dur & kalk" yaptırıcı durağan tempo

7,7



Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.tinyurl.com/lhpy57
Türkiye Dağıtıcısı Tigon





Defender (Android)



Ne kaleymiş arkadaş!

Geçen ay evimizi zombilerden korumak için bahçemize soğan da ektilik, mantar da, ayçiçeği de, patlayan kiraz bombası da... Bu ay ne yapıyoruz? Evimiz yerine bir kale koyuyoruz, bitkiler yerine de oklarımızı ve büyülerimizi konuşturuyoruz.

Kalemiz nedense garip yaratıklar tarafından saldırı altında. Bunun neden olduğunu bize oyun anlatmıyor ama o kalenin koruyucusu olarak bunu yapmamız gerektiğini hissediyoruz.

Bizim adımız Defender. Bu neden önemli; çünkü oyunda bir seviye atlama, para ve büyü taşı toplama durumu var ve paramızı, taşlarımızı harcayabileceğimiz de üç alan bulunuyor: Defender, City Wall ve Magic Tower.

Yaratıkları durdurmak için yapabileceğimiz iki şey bulunuyor. Ekranı dokunarak ok atıyor veya sahip olduğumuz üç farklı büyüü kullanıyoruz. Büyüler Fire, Ice ve Lightning olarak son derece klasik bir portre çizmekte.

Kazandığımız büyü taşlarını ya Magic Tower'ın seviyesini yükseltip daha yüksek bir mana puanına ulaşmak için kullanıyoruz, ya büyülerimizi bir sonraki seviyeye atlamak için ya da savaş sırasında, manamız bitince hızla yenilemek için.

Para da oklarımızın hızını, gücünü ve diğer özelliklerini arttırmak için kullanılabilir. Her bölümün sonunda para ve büyü taşıyla savaştan ayrılıyor ve bir bölümde yenilgiye uğramak, yine o bölümdeki kazançlarımızı bankamızda görmemizi sağlıyor.

Kah ok atarak, kah büyü yaparak dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaştığımız Defender, ilk seferde yaklaşık 30 bölüm kadar oynatıyor kendini fakat düşman çeşitliliğinin az olması, tek bir bölüm tasarımına yer verilmesi ve parayla alışveriş yapmadığımız için tıkanıp oyunun ilerlememesi (Para vererek para veya büyü taşı satın alınabiliyor.) oyunun ömrünü biraz kısaltıyor. Fakat nedir, oyun bedava olduğu için elbette ki denemekten hiçbir sakınca gelmez. ■ Tuna Şentuna

Yapım **Droidhen**
Tür **Aksiyon**
Platform **Android**
Web www.tinyurl.com/defendergame

8,0

Sleepy Jack (Android)

Aman Jack uyanmasın

işte önce Xperia Play için tasarlanan ve kısa bir süre sonra birçok Android işletim sistemli mobil cihazda sunulan Sleepy Jack.

Xperia Play'in PSOne oyunlarıyla ün salacağını düşünmekteydim ama PSOne'in grafikleri o küçük ekranda bile gerçekten çöp gibi kaldığı için Sony, çeşitli anlaşmalarla birçok ücretli Android oyununun öncelikle Xperia Play için piyasada olmasını sağlıyor ve ancak bir süre sonra tüm mobil cihazlara dağıttım yapıyor.

Sleepy Jack de bu oyunlardan bir tanesi ve bir süredir de reklamı yapılmaktaydı. Gayet hoş grafiklere ve iyi bir sunuma sahip olan oyunda, Jack'in uykuya daldıktan sonra rüyalarına giriyoruz. Jack'in rüyalarında varmak istediği noktaya, bölümde belirtildiği kadar "Z" toplayarak ("Zzz..." uykusu etkiden geliyor.) ulaşması gerekiyor yoksa uykusunu iyi alamıyor.

Bir tünel düşünün ama zaman zaman dikey, zaman zaman yatay olsun. İşte Jack bu tünelde ilerliyor. Hızını kontrol edemiyor, sadece tünelin dairesel yapısında yönlendirebiliyor kendisini. Temel amacı Z'leri toplamak ve bu Z'leri artarda topladığında kombo yapmış sayılıyor ve daha iyi

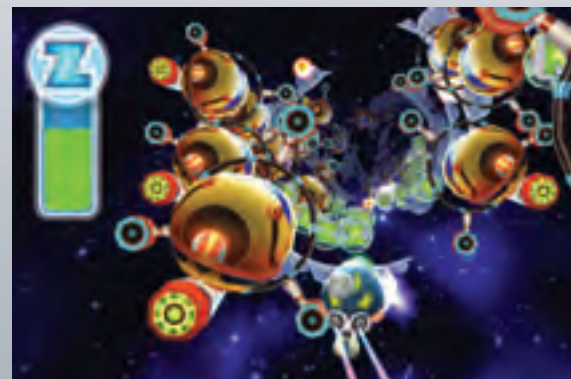
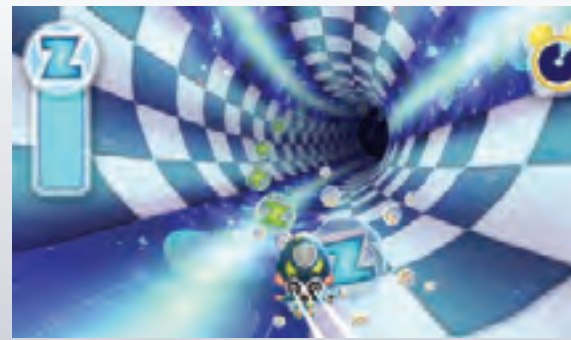
bir skora ulaşıyorsunuz. Önünüze engeller çıkıyor, onlara çarpmadan yanlarından geçiyorsunuz. Bir silah buluyorsunuz, bu defa engelleri patlatmanıza izin verilmiş oluyor. Platformlar çıkıyor atlıyoruz, sayılı kullanıma sahip güçlü silahlar buluyor, yolunuzu daha iyi açıyor ve bölümleri artarda geçerek Jack'in sürekli iyi bir uykuyu çekmesinde ona yardımcı oluyoruz.

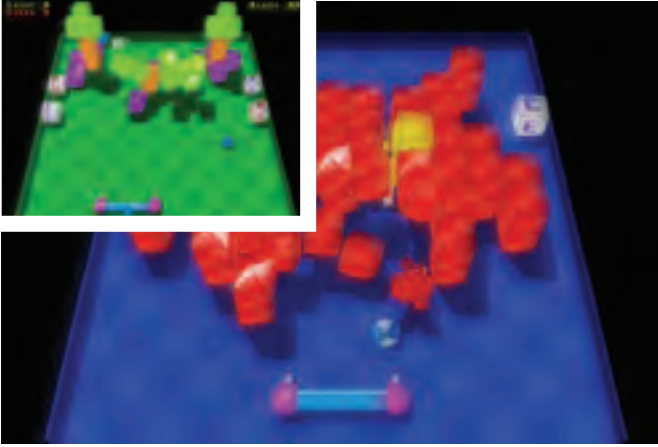
Sleepy Jack bana sorarsanız, biraz küçük yaşta ki oyuncular için tasarlanmış. En azından sunum ve yaptığımız şeyler bunu işaret ediyor fakat oyun ilerleyen bölümlerde biraz fazla zorlaşıyor ve dikkatli davranmazsak, gereken Z sayısının çok altına düşebiliyoruz.

Paralı bir oyun olduğu için edinmek için bayağı uğraşmanız gereken bu oyun, Android Market'in bir kez daha Türkiye'de neden paralı alışverişe izin vermediği sorularını gündeme getiriyor. Ülkemize hiç yakışmayan bir durum... ■ Tuna Şentuna

Yapım **SilverTree Media**
Tür **Aksiyon**
Platform **Android**
Web www.tinyurl.com/sleepyjack

7,2





Zetanoid

Game Boy'da bir Alleyway vardı...

Şimdi aslında bu çok basit bir oyun ama bir oyunun güzel gözükünce nasıl dikkat çekebileceğinin de bir kanıtı. Yaptığımız şey topu, kutulara yollamak, aşağı düşmesine engel olmak. Tarihte bu oyunun bin bir türlü keskinlikle yapılmıştır fakat bu farklı...demek istedim ama değil. Oyunun en büyük değişiklik gösterdiği yer, herhalde bir fizik motoruna ev sahipliği yapıyor olması. Topun çarptığı kutular üst üste, yan yana durduğu için bir tanesi devrildiğinde, diğerlerini de

etkileyebiliyor. Renk renk kutuların her biri farklı bir dayanıklılığa sahip, bazılarının üstünde de harfler bulunuyor. Bu harfler bize, topa vuracak daha geniş bir alan tahsis edebiliyor, füzeler verebiliyor, boyumuzu uzattığı gibi kısaltabiliyor, topların sayısını artırabiliyor vesaire. Kendi halinde ortalıkta dolaşan mor kutuların ne işe yaradığını anlayamadığım bu oyuna şöyle bir göz atarsınız belki dedim... ■

Tür Aksiyon
Yapım RetroSouls
Web www.retrosouls.net

7,0

Stealth Bastard

Super Meat Boy + Metal Gear Solid

Biz bir ajanız, iki boyutlu bir ortamdayız ve oyun inatla kendini tam ekran yapmak istediği için de pikselleri sayabiliyoruz. Bu önemli değil zira oyun zevkli. Bir ajan olarak her bölümde görünmeden çıkışa ulaşmamız gerekiyor. Bir kez görünürsek direkt ölüyoruz. Bizi neler görebiliyor? Güvenlik kameraları, robotlar, diğer engeller. Kameraların bizi algılaması biraz zaman aldığı için onlardan sıyrılacak için bir şansımız

olabiliyor ama robotlar direkt olarak parçalarını ayırıyor. Gölgeyi avantajımıza kullanmamızı gerektiren, biraz bulmaca ve bolca platform ögesi bulunduran oyun ilerleyen bölümleri iyice zorlamaya başlıyor. Her bölümde hızlı olmamız da isteniyor bir yandan; çünkü bir online lider tablosu bulunmakta. Eğer burada adınızın görünmesini istiyorsanız, bölümleri hızla bitirmeye uğraşıyorsunuz. LEVEL DVD'de 1.8 versiyonunu bulabilir, güncel versiyona sitesinden ulaşabilirsiniz. ■

Tür Platform
Yapım Jonathan Biddle
Web www.stealthbastard.com

8,8



Pursuit of Hat

Şapkaya girmek adına!

Pursuit of Hat, bu ay oynadığım en eğlenceli bağımsız oyun olabilir; hem görseelliği güzel, hem de NeverDead'in konseptinden bir şeyler barındırıyor. İki kolu, iki bacağı olan garip bir yaratığı kontrol ediyoruz. Her bölümde bu yaratığı bir şekilde, iki boyutlu ortamdaki bir şapkanın içine sokmamız lazım. Bu şapka çok yakında da olabiliyor, bölümün en alt kısmında da. Karakterimizin ilginç de bir özelliği bulunuyor ki o da uzuvlarını koparabilmesi. İki kolunu, iki bacağını ve kafasını ayırabilen bu yaratık, bu

işlemleri hep bulmacaları çözmek için yapıyor. Mesela bir bölümde kolunu koparıp bir düşmanın üstüne koyuyor ki ilerideki platformu yukarı kaldırsın, bir yerde sadece kafamızın geçebileceği bir delik oluyor, bir başka yerde ağırlıklarımızı bir yeri dengede tutmak için kullanıyoruz. Yani bu bir bulmaca oyunu ve iyi bir planlama gerektiriyor. Kafa çalıştıran oyunları sevenlere... ■

Tür Bulmaca
Yapım Alexander Ahura &
Anton Rogov
Web tinyurl.com/pursuitofhat

8,8

Invaders Corruption

Geri geldiler!

Bana kalırsa görsel açıdan çok iyi görünüyor bu oyun ama oynanış tam anlamıyla bir skor mücadelesi ve skor mücadelesine girmek için de PC başında ben bile oturmam! Herhangi bir düşmana değdiğinde yok olan bir gemiye sahibiz ve onunla ekrandaki renk Invader'ları yok etmeye çalışıyoruz. Dört bir yandan yenilenecek ve dalga dalga akın ettikleri için bu düşmanlara karşı bir taktik izlemek gerekiyor. Benim bulduğum en iyi taktik, hep bir köşeye ateşi yoğunlaştırıp orayı temizlemek ve ardından o köşeye

siğirip ekranın geri kalanına ateş etmek. Tabii ki bir sonraki dalga tam dibinizden de başlayabileceği için o köşede de biraz diken üstünde oluyorsunuz. Evet, bir bağımsız oyunda tavsiye veren ilk oyun yazarı olarak da tarihe geçtikten sonra tamamiyle bedava olan bu oyuna göz atıp atmamayı tamamiyle sizin keyfinize bırakıyorum. Böylesine de "large" bir insanım. ■

Tür Aksiyon
Yapım Manuel van Dyck
Web invaders.manuelvandyck.com

8,2



LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 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)

69 TL

Bu form 31 Aralık 2011 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

Gözlüksüz 3D teknolojisi artık telefonlarda!

Geçtiğimiz ay Recep Baltaş sizlere gözlüksüz 3D sunan laptop'ları tanıtmıştı, bu ay da gözlüksüz 3D sunan cep telefonlarıyla karşınızda. Recep bu ay hem LG Optimus 3D, hem de HTC Evo 3D cep telefonlarını mercek altına alıp sizler için didik

didik araştırdı. Artık aynı ürünü birden çok kullanıcıya test ettirmek suretiyle kontrollü deney yapmayı alışkanlık haline getiren donanım editörümüzün sizler için hazırladığı objektif ürün incelemelerini okumak için sayfayı çevirin.



98

LG Optimus 3D

Üç boyutlu LG Optimus 3D, sınıfı geçebildi mi?



99

HTC Evo 3D

Yakın gelecekte hepimizin cebinde 3D telefonlar olabilir; işte delili!



101

Teknik Servis

Oyuncu adam, sorduğu donanım sorularından belli olur!



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



LG Optimus 3D

Üç boyutlu görüntü kaydedip gösterebilen ilk telefon

TV'lerde kullanılan panellerin gelişmesi ve işlemcilerin hızlanmasıyla birlikte artık aynı anda iki kareyi birden saniyede 200 defa gösterebilen modeller yapılması mümkün olunca üç boyut teknolojisi en nihayetinde oturma odamıza kadar girmeyi başardı. Aslında pek de başaramadı, zira Avrupa'da sadece 25.000 üç boyutlu TV satıldı ve kaliteli üç boyutlu yapımların sayısı henüz bir elin parmaklarını bile geçmiyor. Yine üç boyutlu içerik izlemek için kafanıza devasa gözlükler takmak zorunda olmanız, bu gözlüklerin pille çalışması, belirli bir süre sonra başınızın ağrması ve gözlerinizin yorulması, TV'lerle birlikte sadece iki adet gözlük gelmesi, gözlüklerin her birinin iki adet DVD oynatıcı fiyatında olması ve herkesin görüntüyü üç boyutlu olarak görememesi gibi engeller bu teknolojinin önündeki en büyük kabuslar arasındaydı.

Gözlüksüz 3D

Aktif 3D'de düz bir görüntü varken gözlüksüz 3D'de ekrandaki çizgiler dolayısıyla aralıklı bir görüntü oluşuyor. Hologramlı yapıtırmalara benzeyen bu görüntüdeki dikey çizgiler yüzünden izlediğiniz veya oynadığınız şeye konsantre olmak için sık sık telefona verdiğiniz 2000 TL'yi aklınızdan geçirmeniz gerekiyor. Aksi takdirde nereye bakmanız gerektiğini bilemiyorsunuz ve odaklanma sorunu yaşıyorsunuz. Üç boyutlu film veya

oyun bittiğinde ise adeta rahat bir nefes alıyorsunuz diyebiliriz.

Tabii ki bu biraz da üç boyutlu içeriğe bağlı. Bazı videolar derinlik hissini tam anlamıyla verirken bazıları o kadar da başarılı olamıyor. Burada kullanılan ekipmanın da önemi var. Öte yandan Optimus 3D ile çekilen videolarda derinlik sorunu olmuyor. Yine de hangi üç boyutlu içeriğe bakarsanız bakın, iki boyuttan farklı olarak doğru açıyı yakalamak zorundasınız. Aksi takdirde derinlik hissini kaybediyorsunuz. Bu o kadar hassas bir durum ki, telefonu hafifçe yana çevirmeniz veya kafanızı hafifçe yanlara kaydırmanız dahi derinlik hissini bozulmasına neden oluyor. Aslında bunu da hologramlı yapıtırmalara benzetebilirsiniz. Buradaki fark ise sağdan veya soldan değil, sürekli ortadan bakmak zorunda olmanız. Tabii ki bunun belirli bir süre sonra sizi kısıtladığını ve yorucu olduğunu fark edeceksiniz.

Tüm bu olumsuzluklara rağmen objektif bir inceleme yapmak için telefonu beş farklı kişiye verdik ve üç boyut özelliğini 10 üzerinden değerlendirmelerini istedik. Ortaya 10 üzerinden 8 gibi gayet yüksek bir skor çıktı. Bunun nedenini sorduğumuzda ise daha önce böyle bir teknolojiyi görmediklerini ve derinlik hissini çok iyi olduğunu belirttiler. Kırılan iki puan ise ekranı hareket ettirince derinlik hissini kaybolması ve görüntüde çizgiler olması için söylendi. Deneyen her kullanıcının bu teknolojiye heyecanla bakması ise dikkat çeken bir başka noktayı.

LG ve Android

Telefonda yer alan Android 2.2.2 sürümünün Mayıs 2010'da çıktığını düşünürsek LG'nin bir buçuk yıl geriden geldiğini söyleyebiliriz. Telefonda bu sürümün kararlı çalışmaması ise bir başka sorun. Kilit açma ekranında takılmalar ve telefonda ara sıra oluşan kullanılm

zorlukları Optimus 3D'nin acil bir güncellemeye ihtiyacı olduğunu en büyük habercisi.

Optimus 3D'nin yazılımsal eksikliklerinin yanında donanımsal zayıflıkları da yok değil. Şarj cihazı ile tamamen şarj olması için altı saat gereken P920, üç boyut özelliğini kullanmaya başladığınız anda depolanan bu enerjiyi kısa sürede tüketiyor. Özellikle de arkadaşlarınıza telefonunuzun üç boyut özelliğini sık sık göstermek için cebinizden çıkaracaksınız gün ortasında kendinizi dünyayla iletişimi kopuk bir biçimde bulabilirsiniz. Tüm bunların yanında telefonun 168 gramlık ağırlığı ve devasa boyutları da üç boyutun beraberinde getirdiği bir yük. Son olarak Optimus 3D'nin 3.5mm ses ve mini HDMI çıkışı olduğunu da belirtelim. ■

LG Optimus 3D



- + Dünyanın ilk 3D telefonu
- + Çift çekirdekli işlemci
- Gözü yoruyor
- Ergonomik değil

Fiyat: 699\$ + KDV

İthalat: 699\$

Web: tr.lgmobile.com

Puan: 5/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Şebeke	GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 HSDPA 900 / 1900 / 2100 HSDPA 850 / 1700 / 2100
Ekran	4.3 inç 3D LCD kapasitif dokunmatik, 480 x 800 piksel
Hafıza	8 GB dahili, 512 MB RAM, MicroSD
Kamera	Çift 5 MP, 2592x1944 piksel, otofokus, LED flaş, 1080p, 720p (3D)
Boyutlar	128.8 x 68 x 11,9 mm



HTC Evo 3D

Üç boyutlu cep telefonunda rekabet kızışıyor

Bildiğiniz üzere piyasada iki adet gözlüksüz üç boyut sunan cep telefonu mevcut. Bunlardan ilki geçtiğimiz günlerde incelemiş olduğumuz LG'nin Optimus 3D (O3D) modeli, diğeri de HTC'nin bu yazıda göz atacağımız Evo 3D modeli.

Öncelikle bu iki model arasındaki farklara bakmakta fayda var. İlk fark, Optimus 3D incelemesinde eleştirdiğimiz işletim sisteminde ortaya çıkıyor. Optimus 3D Android 2.2 ile gelirken Evo 3D Android 2.3.4 sürümü ile geliyor. Bu bağlamda gerek pil ömrü, gerek webde gezinme gibi konularda Evo 3D çok daha iyi bir performans sunuyor. Öte yandan her iki telefonun da Ice Cream Sandwich'e (ICS) güncellenecek olması gayet güzel bir haber fakat bu tür konularda daima geriden gelen LG'nin ICS'i ne zaman sunacağı konusunda kesin bir şey söylemek mümkün değil. Fakat HTC daha şimdiden ABD'deki ilanlarında Evo 3D'ye gelecek ICS'ten bahsetmeye başladı bile.

Tasarım farkları

Optimus 3D ile HTC Evo'yu tasarım açısından ele aldığımızda Evo 3D'nin açık ara fark attığını söylemek mümkün. Telefonu çevreleyen yeğpare kapağında çizgiler barındıran Evo 3D, Optimus 3D'ye göre çok daha iyi bir kavrama sunuyor. Bunun telefonu ayrı bir hava kattığını da belirtmekte fayda var. Yine bu kapak

Optimus 3D'ye göre daha kolay çıkartılıp takılabiliyor. Tüm bu tasarım farklarına rağmen her iki telefonu da tartıya koyduğumuzda ortaya aynı sonucun çıkması bizi gerçekten de çok şaşırtıyor. 170 gram ile iki cihaz da üç boyut teknolojisinin getirdiği ağırlığı hissettiriyor.

qHD Ekran

Telefonların ekranına baktığımızda Evo 3D'nin 540 x 960 çözünürlük kullandığını görüyoruz. Bu ekran dünyada ilk defa Evo 3D'de kullanılıyor. Apple fanatiklerinin hemen muhalif olmasına gerek yok zira bu ekran 3D. Tabi Optimus 3D'nin 480 x 800 çözünürlük sunduğunu da belirtmekte fayda var. İşte bu bağlamda her iki cihazla çekilen 3D video ve resimlerin Evo 3D'de rahatlıkla daha iyi görüldüğünü söyleyebiliriz. Tabi bu farkın fiyata da yansıtıldığını görüyoruz: Evo 3D, O3D'den 400 TL daha pahalı.

İki telefon arasındaki diğer farklara baktığımızda HTC'nin SRS sanal çevresel ses desteği sunduğunu görüyoruz. Ses konusundaki bu farkın dışında arabirimin tamamen değişik olduğunu da belirtmekte fayda var. HTC, Sense 3D arabirimini kullanırken LG de Samsung'un Touchwiz arabirimine benzer bir arabirim sunuyor.

GB'lar sizden

Kapasite konusunda HTC'nin biraz cimri davrandığını ölüyoruz. 1 GB dahili hafıza büyük ihtimalle yetersiz kalacağı için işinin bir MicroSD karta düşecek. Bu kartın en az Class 4 veya üstü olmasını da tavsiye ettikten sonra Evo 3D'nin kablosuz konusunda Bluetooth 3.0 ile O3D'ye fark attığını görüyoruz. Kablosuz demişken Evo 3D'nin Stereo FM desteğine karşın O3D'de bu desteğin devre dışı bırakıldığını da ekleyelim. LG'nin bu desteği ileride bir güncelleme ile devreye sokacağı belirtiliyor.

ARM vs. Qualcomm

Üç boyutlu görüntü yakalama konusunda her iki telefon da doğal olarak iki adet kamera ihtiva ediyor. Çözünürlükler değişse de video çekimi konusunda ortaya

bir fark çıkıyor. ARM Cortex A9 çift çekirdeğin gücünü arkasına alan LG, 30 FPS'de 1080p video çekebiliyor. 1.2 GHz çift çekirdekli fakat Qualcomm işlemcisi olan HTC ise 720p'den öteye gidemiyor maalesef. Yine LG bu görüntüleri HDMI arabirimi ile TV'ye aktarabilirken HTC'de bu seçenek mevcut değil. Bu güçlü işlemci sayesinde LG'nin 1080p videoları da rahatlıkla oynatabildiğini belirtelim. Öte yandan çift çekirdeğin gücünü daha iyi kullanan ICS ile HTC'nin de 1080p kayıt özelliği eklemesi ihtimaller arasında yer alıyor.

Son olarak Evo 3D pil konusunda 1730 mAh ile O3D'den daha uzun konuşma süreleri vaat ediyor. O3D'de ise 1500 mAh bir pil olması yetmiyormuş gibi pil konusunda pek de parlak bir geçiş olmayan Android 2.2 yer alıyor. Yine ICS ile bu dengelerin değişebileceğini belirtmekte fayda var. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	540 x 960 Piksel, 4.3"
Bellek	512 MB RAM, 1 GB Dahili hafıza, MicroSD Yuva
İşletim sistemi	Android 2.3.4
Şebeke	GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / 3G
Boyut	126 x 65 x 12.1 mm
Ağırlık	170g
3G	HSDPA, 14.4 Mbps; HSUPA, 5.76 Mbps
Kablosuz	Wi-Fi 802.11 b/g/n, DLNA, Wi-Fi hotspot
Kamera	5 MP, 2560x1920, AF, dual-LED flaş
İşlemci	1.2 GHz Çift Çekirdek, Adreno 220 GPU, Qualcomm MSM8660

HTC Evo 3D



- + qHD ekran
- + Şık tasarım
- + Sense arabirimi
- 1080 kayıt yok

Fiyat: 750\$ + KDV

İthalat: HTC

Web: www.htc.com/tr

Puan: 8/10

AIDA64 Extreme Edition

Sisteminizi tanıyın

AIDA64 Extreme Edition, sahip olduğu 64 Bit test araçları ile bilgisayarınızın veri işleme ve matematiksel hesaplama performansını ölçebiliyor. Yazılımda yer alan bellek ve ön bellek test araçları ise sistem bellek bant genişliğinin yanında belleklerin gecikme süresini de ölçümlenebiliyor. Araç ile gelen işlemci test bileşenine baktığımızda ise MMX, 3DNow! ve SSE komutlarının desteklenmesinin yanında 32 çekirdeğe kadar destek sunduğunu görüyoruz. Yine eski işlemciler için 32 Bit desteği de hala mevcut. AIDA64, depolama birimlerini de test

edebilmesiyle beğenimizi kazandı. Bu bağlamda sabit disklerin, SSD'lerin, optik sürücülerin ve flash tabanlı depolama birimlerinin aktarım hızlarını test edebiliyorsunuz.

Isı kontrolü

150'den fazla algılayıcıyı destekleyen AIDA64 ısı, voltaj, fan hızı ve güç tüketim

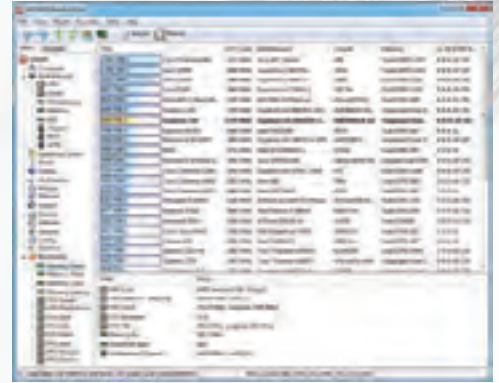
değerlerini gerçek zamanlı olarak ölçebiliyor. Ölçülen değerleri sistem tepsisinde, OSD panelinde veya araç çubuğunda gösterebilen yazılımın aynı zamanda Logitech G15/G19 klavyelerin LCD ekranı için destek sunduğunu da belirtelim. Yine değerleri sonradan gözetlemek için kaydedip RivaTuner gibi araçlarla inceleyebilmemiz de bir başka beğeni kazanan özellik.

İşletim sisteminizi tanıyın

Sadece sahip olduğunuz donanımlar değil, bilgisayarınızda yüklü programlardan işletim sisteminize kadar bütün yazılımlar hakkında bilgi sunan AIDA64, sahip olduğunuz lisansları, güvenlik uygulamalarını ve Windows ayarlarını da gözler önüne serebiliyor. Yine başlangıçta

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

İşlemci	Intel Pentium veya sonrası
Bellek	32 MB veya üstü (Bazı testler en az 128 MB bellek gerektirmektedir)
Disk alanı	20 MB
İşletim sistemi	Windows 95/98/Me/NT4/2000/XP/PE/Server 2003/Vista/Server 2008/7/Server 2008 R2



çalışan uygulamalar, DLL dosyaları, çalışmakta olan servisler ve ziyaret edilmiş web sayfalarını da AIDA64 ile tespit edebilmek mümkün. Son olarak yazılımın otomatik güncelleme özelliğinin olduğunu da belirtelim. ■

Fiyat: 39.95\$

İthalat: FinalWire

Web: www.aida64.com

Puan: 7/10

Asus Matrix GTX580 Platinum



Limitlere son

Masaüstü oyunculuğu belki hiçbir zaman ölmeyecek fakat yavaş yavaş körelendiği su götürmez bir gerçek. Bunun en büyük nedenlerinde biri de oyunları tam anlamıyla oynamak isteyen kullanıcıların sadece ekran kartına bir konsolun iki katı para yatırmak zorunda olması. Her ne kadar karşılığında konsollara göre kat kat daha iyi grafikler elde edilse de işin içine diğer

bileşenler de girdiğinde toplam maliyet konsolların beş katına ulaşıyor. Asus'un Matrix GTX580 Platinum ekran kartı da oyunlarınıza can verecek, ana karakterinizi yürüten karton olmaktan çıkıp gerçek anlamda insana benzetebilecek düzeyde en yüksek ayarları rahat bir biçimde kaldırabilen bir ekran kartı. Her ne kadar kartın henüz ülkemizdeki satış fiyatı elimize ulaşmadıysa da bir alt modelinin KDV hariç 700 dolardan satılması Matrix GTX580 Platinum'un fiyatını yaklaşık olarak tahmin etmemizi mümkün kılıyor.

Matrix GTX580'i fiyatı açısından rakipleriyle karşılaştırmadan önce kartın sunduğu performansa hep birlikte göz atalım. 4xAA, yani kenar düzeltme ayarı açık ve Full HD çözünürlükte çalıştırdığımız DirectX 11 destekli Aliens vs. Predator'da saniyede 46 kare değerini alıyor. 30

TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik motoru	NVIDIA GeForce GTX 580
Veriyolu standardı	PCI Express 2.0
Video belleği	GDDR5 1536MB
Çekirdek frekansı	816 MHz
Bellek hızı	4008 MHz (1002 MHz GDDR5)
Bellek arayüzü	384-bit

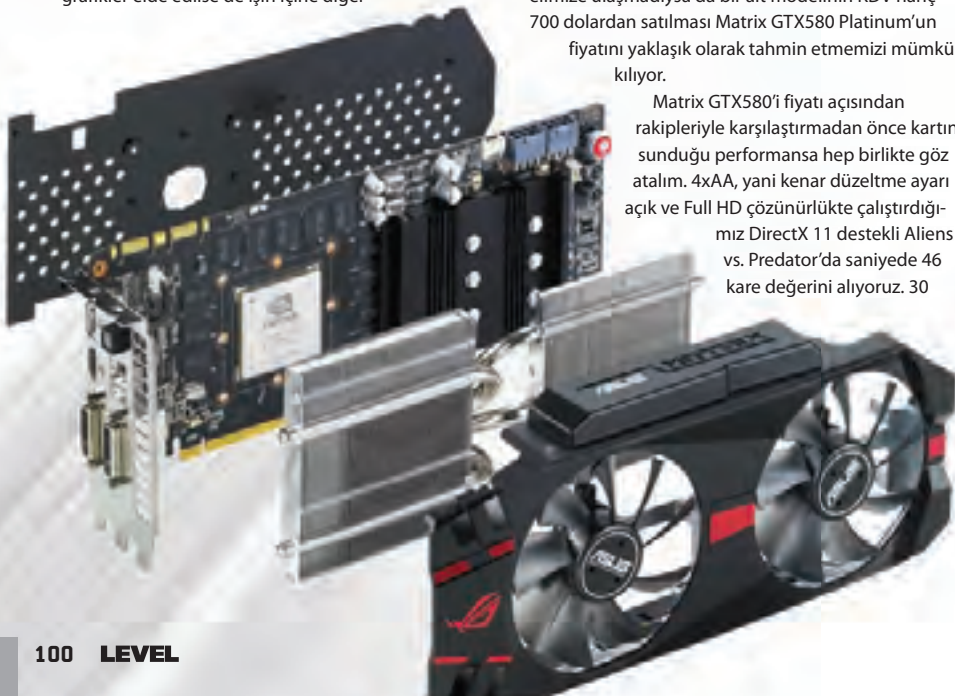
kare ve üzeri gayet akıcı olduğu için Asus'un gayet güzel bir başlangıç yaptığını söyleyebiliriz. Bir sonraki testimizde yine aynı ayarlarda Battlefield: Bad Company 2 çalıştırıyoruz. 88 fps ile oyun mükemmel seviyede akıcı. Strateji tutkunlarını da unutmuyarak Sid Meier's Civilization V testimize yine aynı ayarlarda başlıyoruz. Saniyede 80 kare oyundan keyif almanız için fazlasıyla iyi bir değer. Crysis 2'de bir farklılık yapıp oyunu 2560 x 1600 çözünürlükte açıyoruz. Saniyede 46 fps ile tam bir görsel şölen yaşanıyor. İlk Crysis gibi bir kodlama hatası olan Metro 2033 testinde GTX580 Platinum bile Full HD çözünürlükte ancak saniyede 25 kare sunabiliyor. Oyun testlerimizi bitirip güç tüketimini baktığımızda kartın boşa 21, orta yükte 228 Watt tam yükte ise 248 Watt tükettiğini görüyoruz. ■

Fiyat: 750\$ + KDV

İthalat: Çizgi Elektronik

Web: Çizgi Elektronik

Puan: 8/10





Teknik Servis

DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş soruları tam gaz cevaplamaya devam ederken Teknik Servis'in günden güne daha da popülerleştiğini görüyoruz. Öyle ki artık sadece okurlarımız değil, videolardan adresimizi öğrenen herkes sorularını Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'a soruyor. Bu bağlamda sizlerden gelen yüzlerce e-posta sayesinde çalışma zevkimiz ve heyecanımız daha artıyor.

S: Şimdi benim HP Elitebook 8530p dizüstü bilgisayarım var. Geçenlerde sabit diski 1720 SMART hatası verdi, hala da veriyor. Markası Samsung HM500JI ATA 500GB. Başta hatayı verdiği halde bilgisayarı açabiliyordum, sonra açamamaya başladım. Neyse yedekledim bilgilerimi ama ben garanti dışıyım. Yeni sabit disk de almak istemiyorum. Yapabileceğimiz bir şey var mı? Bir de en son Norton Essentials 15 ile disk birleştirme ve optimize ettim. Hatayı hala alıyorum ama yine de bayadır bir şey olmadı, düzelmiş olabilir mi? Ali Kemal Eren

C: Sevgili Ali, üzgünüm ama sabit diskin bizlere ömür. 1720 kodlu SMART Imminent Failure hatasını tıp dilinde sabit disk isyan bayrağını çekti olarak adlandırabiliriz. SMART, sabit diskin kendi kendini kontrol etmesini sağlayan bir sistemdir ve emin ol, bu sistem bir uyarı yapıyorsa diskinde bir şeyler ters gidiyor ve disk her an ölmek üzeredir. Senin diskin son dakikalarını yaşıyor fakat bunun farkında olmadığını için disk birleştirme ve disk optimizasyonu yaparak durumu daha da beter etmişsin. Doğaüstü güçlerimi evde bıraktığım için sana bu defa yardım edemeyeceğim. Ama çok iyi bir tavsiyem var: yeni bir sabit disk al. Eğer verilerine bir şey olsun istemiyorsan –ki bu sorun yüzünden dizüstü bilgisayarındaki diğer bileşenlere de zarar gelebilir– yeni bir disk satın almak zorundasın. Belki monte etmekten korkuyorsun ama emin ol MW3'de şarjör değiştirmekten daha kolay.

S: Benim sorum şu; bilgisayarı açıyorum ancak monitör, Mouse ve klavye çalışmıyor. Monitörde "Power Saving Mod" yazıyor. Bir saattir bilgisayarı açıp kapıyorum. Bazen tam açılıyor her şey yolunda birden "Power Saving Mod" yazıyor ve ekran kapanıyor, Mouse'un ve klavyenin ışığı sönüyor. Kerem Akman

C: Sevgili Kerem monitör, fare ve klavye sorunsuz çalışıyor. Çalışmayan ise senin kasan. Şimdi yapman gereken kasayı açmak ve kasayı ilk kez açan her kullanıcı gibi önce gördüğün toz miktarı karşısında hayrete düşmek. Sonrasında kollarını sıvayıp parçaları temizle, tozlardan arındır –tabii ki bu işlem esnasında elektriği kesmiş olman lazım– ve temizleme bitince bilgisayarını aç. Büyük ihtimalle bilgisayarın tozlardan dolayı açılmıyor. Sorun devam ederse güç kaynağını da açıp temizlemen veya komple değiştirmen gerekebilir. Bilgisayarınıza götüreceksen şimdiden uyarayım: 250 gram toz temizlemenin fiyatı 100 lira. Bilgisayar açılmayınca sanki ekrana bir uyarı veriyormuş gibi bahsettiğin "Power Saving Mode" ise monitörünün, sinyal gelmeyince güç tasarruf moduna girdiğini haber vermesinden başka bir şey değil...

S: Babam, Sony Vaio VPC SB1B9E/B dizüstü bilgisayar aldı ve özellikleri arasında melez ekran kartı yazıyor (AMD Radeon HD 6630M Max. 3797 MB + Intel HD 4500MHD). Kullanma kılavuzuna baktım, bilgisayarın üstünde

Stamina-Speed diye bir sürgü var ve Speed moduna alınca harici olan ekran kartını (AMD Radeon HD 6630M) kullanması lazım. Ama o moda geçince PC'de bir değişiklik olmuyor ve DirectX tanı aracında da Intel HD 4500 ekran kartı gözüküyor. Ben AMD Radeon HD 6630M ekran kartını nasıl kullanabilirim? İhsan Kahveci

C: 3797 MB ekran kartı? Artık Crysis 12'yi rahatlıkla oynayabileceğiz. Ekran kartının RAM miktarı gibi gereksiz bilgileri bir kenara bırakırsak, melez grafiklerin masaüstünden de ayarlanabileceğini söyleyebiliriz. Masaüstüne sağ tıkladığında "Swicthable Graphics/ Değiştirilebilir Grafikler" diye bir seçenek çıkması gerek. Buraya tıkladığında kullanacağın ekran kartını seçmene olanak tanıyan bir kontrol paneli çıkması gerek. Buradan ekran kartını HD 6630M olarak seçebilirsin. Tabii ki bunu yapmadan önce tavsiyem cihazı prize takman.

S: Kolay gelsin. Benim sorumun PC açıldıktan bir iki dakika sonra donuyor. Bu donma birkaç dakika sürüyor. Sanırım sabit diskin kaynaklanan bir sorun çünkü donma işlemi çözüldükten bayağı bir ses geliyor diskten. Bu sorunu nasıl çözebiliriz. Kibar Yılmaz

C: Öncelikle Active@ Disk Monitor gibi bir yazılım ile sabit diskinde hatalar var mı buna bir bak. Eğer SMART verilerinde herhangi bir kısım sarı veya kırmızı yanıyor ise diskinde sorun olabilir. Bu durumda ▶

► **diski değiştirmen gerekebilir. Fakat bu sorun bana daha çok yazılımlarla ilgili geldi. PC ilk açılırken tonla uygulama başlamaya çalışır. Ccleaner gibi bir programla gereksiz uygulamaların otomatik başlamasını engelle. Hatta deneme amaçlı tamamını devre dışı bırak ve bak bakalım takılma olacak mı. Takılma olmazsa sorun bu programlardan biridir. Ayrıca yonga seti sürücülerini de güncelleme tavsiye ederim. Bu sürücülerin içinde bilgisayarın sabit diskle iletişim kurmasını sağlayan AHCI denetleyicisine ait güncel sürücü de vardır ve bu genelde performansı %10 artırır.**

S: Bir HPM9150TR bilgisayarım var. Garanti süresi yaklaşık bir sene önce bitti ve ben de bugün kasanın içini açıp inceledim. Anakartın Asus çıkışlı bir kart olduğunu görünce ilk şoku yaşadım. İkinci şok ise RAM'lere bakarken Samsung'un 1 GB'lık RAM'lerini görmem oldu. İlk sorum dışardan aldığım bir ekran kartını monte edebilir miyim? Eğer böyle bir şansım varsa önerin nedir? RAM 2 GB, biraz az. İkinci sorum da RAM miktarını arttırabilir miyim? Hangi modeli önerirsin? Son sorum da kasanın aynen durması şartı ile anakartı değiştirebilir miyim? Windows 7 Premium 32 bit kullanıcısıyım. Boğaçhan Ülker

C: Sevgili Boğaçhan burada şaşırılacak bir şey yok. Yıllardan beri toplama PC alın tavsiyesi yapıyorum. Sen PC'yi kendin daha uygun fiyata toplayabileceğin HP'nin senin için hazır topladığı PC'yi almışsın. Gördüğün gibi parçaların hepsi piyasadaki ürünler. Sorularına gelince: gönderdiğin resmi internetten aldığın için sana kesin cevap veremiyorum. Zira internetteki anakartta PCI Express x16 portu var, fakat HP'nin sitesinde bu port kullanılmaz yazıyor. Eğer burada bir ekran kartı varsa söküp daha üst seviye bir kart takabilirsin. Ama bundan önce sistemdeki güç kaynağını değiştirip daha iyi ve yüksek güç sunabilen bir güç kaynağı takman gerek. Bellek konusunda da CPU-Z ile frekansları kontrol edip ayarlarından alabilir, ya da elindekileri de satın 4 GB Kit alabilirsin. Anakartın değişmesi demek bütün parçaların değişmesi demek olduğu için gidip şimdi bir toplama PC alabilirsin.

S: Ben İzmir'de bilgisayar öğrencisiyim. Öğretmenlerime sorduğum zaman bana Dell, Asus, Samsung, Lenovo, Acer, Toshiba bunları öneriyorlar ve ben i3 veya i5 işlemcili almayı düşünüyorum. Hangi markaları ve nasıl donanım özellikleri ile önerebilirsiniz? Bir de oyun için fazla düşünmüyorum ama bir PES 12, Crysis 3 çıkarsa oynamak isterim. Ahmet Çomak

C: Sevgili Ahmet marka konusunda kesin konuşanlara, sadece şu markayı al diyenlere sakın inanma. Öğretmenlerin farklı markalar diyerek doğru bir iş yapmışlar. Herkes kendi kullandığı markayı övecektir ya da herkesin bir marka ile başına sorun gelmiştir. Üstelik insanlar kendi bilmedikleri sorunlardan dolayı da genelde markayı suçlamayı daha kolay bir çözüm olarak görmekteler. Bu yüzden tavsiyem ihtiyaçlarına en uygun model bilgisayarı alman. Şimdi bana bütçe söylemediğin için sana öneri yapamıyorum ama şunu diyebilirim ki Crysis 3'ü çıktığında oynayabilmek sana en az 2000 TL'ye mal olur.

S: Yeni AMD FX işlemcilerden almayı düşünüyorum. En üst serisi olan FX-8150'yi. Güzel sağlam bir anakart önermeni rica edeceğim. Ve HD6950 serisi bir MSI ya da başka bir marka ekran kartı almayı düşünüyorum. RAM olarak da Kingston Hyperx Genesis CL7 düşünüyorum. 4x4 şeklinde 16 GB yapacağım. CL7'ler. Oyun ve Ses teknolojileriyle uğraşıyorum. Onun için böyle bir PC düzmeye karar verdim. 80 plus 700W bir tane de sessiz çalışan bir güç

kaynağı bakacağım. Kasa olarak da sessiz önerebileceğin bir şey varsa süper olur. Barış Can Öztuna

C: Bu işlemciden tam verim alabilmek için AMD 900 serisi yonga setine sahip bir anakarta ihtiyacın var. Tavsiyem MSI 990FXA-GD65 alman yönünde. Ekran kartı olarak da MSI HD6950 Twin Frozr III PE/ OC tavsiye edebilirim. Fakat her zaman dediğim gibi anakart ile ekran kartı aynı olmak zorunda değil. Bellek tercihinde sorun var. Satın alacağın işlemci 1866 MHz bellek modülleri gerektiriyor. 1333 MHz alırsan ya OC yapman gerek ya da performanstan feragat etmen. Bu durumda bellek olarak G.SKILL F3-14900CL9D-8GBXL RipjawsX alırsan işlemciden tam manasıyla yararlanabilirsin. Böyle bir sistem için sessiz kasa zor fakat işlemci ile birlikte zaten su soğutucu geliyor. Bu bağlamda gürlüğü sorunu yaşayacağını pek sanmıyorum.

S: Benim anakartım Gigabyte GA-890FXA-UD5. İşlemci olarak da bunu almak istiyorum: AMD FX-8150 Bulldozer. Acaba aralarında bir uyumsuzluk olur mu? Volkan Yılmaz

C: Bu gibi soruların kesin cevabını anakart üreticisinin sitesinde bulabilirsin. Orada tam bir liste mevcut ve genelde "CPU Support List" olarak geçer. Gigabyte'in sitesine girip anakartına baktığımda karşışma dört farklı revizyon çıktı. Yani bu anakartın piyasada dört farklı sürümü var. Revizyon 2.0, 2.1 ve 3.0 maalesef AM3+ işlemcileri desteklemiyor. Sadece son çıkan revizyon 3.1 ile FX serisi işlemcileri kullanabilirsin. Anakartının revizyonunu öğrenmek için kasayı açıp anakartın en sol alt köşesine veya anakartının kutusunun üzerinde yer alan etikete bakabilirsin.

S: Dün yeni PC aldım. Anakartım Asus Maxime IV Z68 Intel yongasetli. 2 TB Seagate SATA3 5400 RPM 64 MB IST 200DL003. Bilgisayarımı başlatmak istediğimde "Reboot and select proper boot device or insert boot media in selected boot device and press a key." Hatası veriyor. Asıl için ilginç yanı, ilk başta "No hard disk detected" diyordu. BIOS'tan SATA'ları Enabled yaptım. Şimdi de "No physical disc ile no virtual disc" hatası verip ondan sonra yine aynı hatayı veriyor. Windows falan kurulu değil... Bir de IDE DVD-RW sürücümü SATA anakartıma nasıl tanıtırım? DVD-RW çalışıyor ama BIOS'ta gözüküyor... Berkant Morgül

C: Sevgili Berkant öncelikle almış olduğun anakartın tam modelini öğrenelim: ASUS Maximus IV Extreme. Aslında cevabı kendin vermişsin. Windows yükü olmayan bir bilgisayarın açılmasını nasıl bekleyebilirsin? Aldığın hataların hepsi, sabit diskte herhangi bir işletim sistemi kurulu olmamasından kaynaklanıyor. Benim değinmek istediğim nokta, 900 TL'lik anakartının yanında neden 200 TL daha verip Windows 7 Home Premium gibi bir işletim sistemi almadığın. Son olarak anakartında IDE portu olmadığını belirtiyim. SATA DVD-RW sürücülerin 40 TL olduğunu belirtmeyi de unutmayalım.

S: AMD Athlon II X2 240 işlemci var. Yeni bir anakart almak istiyorum ve 250 TL bütçem var. Bana belirttiğim fiyata kadar bir anakart önerir misin? Çağatay Yılmaz

C: Bu fiyata MSI 870A-G54 alabilirsin. USB 3.0 desteği mevcut ve Phenom II X6 işlemciler kadar destek veriyor. Ondan ötesi Bulldozer için ise bu fiyata maalesef anakart bulmak mümkün değil. Ama 280 TL'ye AM3+ destekli 970A-G45 de alabilirsin.

S: Son çıkan oyunlar için ne tür bir özellik olması lazım? Yani özellikleri nasıl bir şey olmalı? Bilgisayarımın özellikleri şöyle: Core 2 Duo T6400, 3.00 GB DDR3, 512MB

GeForce 9600M GT. Özellikler sence 2010 veya 2011 yılının orta dereceli özelliklerine sahip olan oyunları kaldırır mı? Ali Aşkın

C: Bilgisayarın dizüstü olduğu için çözünürlüğü 1366 x 768. Bu, sistemin oyun oynarken daha rahat çalışmasını sağlayacak bir şey. Çözünürlük arttıkça sisteme binen yük de artıyor. Ekran kartın da hala geçerliliğini koruyan bir kart. 9600M GT ile Crysis bile rahatlıkla oynatabiliyordun. Bu bağlamda hala kullanabileceğin bir sistem. Ekran kartı sürücüsünü güncel tutmayı unutmaya yeter.

S: Satın aldığım "The Lord of The Rings: The Battle For Middle Earth" adlı oyunu bilgisayarım sorunsuz bir şekilde kurdum. Daha sonra oyunu açmaya çalıştığımda DVD'yi takmamı istedi. Bende DVD'yi takip oyunu tekrar açmayı denedim. Oyun açılırken aniden takıldı ve ben de görev yöneticisini açarak oyunun yanıt vermediğini anladım. Oyunu kaldırıp tekrar kurmama ve her türlü uyumluluk sorununu giderme seçeneğini denememe rağmen oyun yine de açılmıyordu. İşletim sistemim Windows 7 Ultimate 32 bit ve bilgisayarım bu oyunu çalıştıracak güçte. Oğuzhan Özcelik

C: Bu tür durumlarda sürekli yaptığım tavsiye, eğer oyunun güncellemeleri varsa ilk etapta bunların yüklenmesidir. Battle For Middle Earth'ün üç adet güncellemesi mevcut. Bu güncellemeleri yaparsan sorun kalacağını sanmıyorum. Güncellemeleri sadece orijinal kullananlar yapabiliyor. Öte yandan oyunun orijinali de zaten dokuz lira 20 kuruş.

S: Ben sana A4 Tech'in bir klavyesi hakkında soru soracaktım. Modeli x7, oyun klavyesi diye geçiyor. Ben, bu klavyeyi yaklaşık dört ay önce aldım. Hotmail'le pek işim yoktu. Daha sonra fark ettim, bu klavye Hotmail'e girince yavaşlıyor, donmalar oluyor, hatta caps lock kapalı olduğunda bile bazı harfleri büyük yazıyor. Bu mesajı yazarken bir yandan da yazdıklarımı okuyorum. Çünkü aynı sorunlar yeniden oluyor. Ben araştırdım ve bu sorunla karşılaşan birini bulamadım. Yardım edebilirsen çok mutlu olurum. Emin Kibar

C: Gerçekten inanılmaz bir sorun fakat bence burada suçlu olan Hotmail değil. Tahminim, Hotmail'in sitesinde bir Flash içerik vardır ve bilgisayarın bu içeriği oynatmaya çalışırken aşırı yük altına giriyor. Flash'ın bu tür sorunları mevcut. Tavsiyem bir de farklı tarayıcı kullanman yönünde. Chrome ile denemekte fayda var. Ayrıca BIOS güncellemesi de bazen anakartların USB klavyeler ile uyumluluğunu artırabiliyor. Güncellemekte fayda var.

S: Asus bir dizüstü bilgisayarım var. Modeli N61VG. Özellikleri şöyle: Core 2 Duo P8700, 3 GB RAM, GeForce GT 220M Ekran Kartı. PES 2012, FIFA 2012, Battlefield 3, CoD: MW3 gibi oyunları bu sistem kaldırır mı? Kaldırırsa bu sistem beni daha ne kadar idare eder? Laptop'ta RAM değişimi yapabiliyor muyum? Bu sistemin RAM'ini 8 GB yapsam ne kadar idare eder? Sergen Gülenler

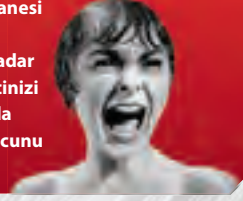
C: Öncelikle GT220 ekran kartı ile bahsettiğin oyunlardan PES ve FIFA'yı oynayabilirsiniz. Fakat BF3 ve MW3'ten tam performans alman mümkün değil. Yüksek ayarlarda oynayan zor. RAM konusunda yanlış bilgi edinmişsin. Bu sisteme 8 GB RAM takmak, parayı çöpe atmaktan başka bir şey değil. Ekran kartın da maalesef değişmiyor. Tavsiyem gittiği yere kadar idare et. Oyunları oynamaya başladığında değiştirirsin. ■

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

En Saçma Donanım Soruları

S: İşlemcim 97 derecelerde geziyor, hem de açılışta. Intel i5 750 2.66 GHz. Intel'in verdiği stok fanı kullanıyorum. Termal macun sürmedim. İşlemcinin fana değen kısmını temizledim, tüm pisliklerden arındırdım. Overclock da yapmadım. Daha önceden BIOS güncellemesi yapmıştım. Ondandır diye en eski sürümünü tekrar yükledim ama düzelmedi. Termal macun sürmedim diye bu kadar sıcak olması normal mi? İlk aldığımda gayet iyiydi sonra ne olduysa oldu ve artık böyle. İyice paranoyak oldum. Bir hacker girdi de işlemcimi aşırı kullanıp patlatmaya mı çalışıyor filan diye düşünmeye başladım.

C: Demek termal macun sürmedin. Sen içeri geçsene bi' şöyle... Kaç yıl oldu ben sayamadım ama her "Teknik Servis"te 20 soru cevaplamış olsam üç yılda 720 soru yapar. 720 sorudan 100 tanesi işlemci ısınması ile ilgili olsa bu güne kadar 100 defa termal macunun öneminden bahsetmiş demektir. Ama şimdiye kadar hiç "Hacker'lar sizin bilgisayarınıza kadar kaldı, zavallı işlemcinizi ısıtarak patlatabilirler" dediğimi hatırlamıyorum. İlk aldığımda bence durum daha iyiydi. Sen soğutucuyu söktün, termal macunu kazıdın ama yerine yenisi koymaya üşendin.



Sistem Gereksinimleri



Assassin's Creed: Revelations

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel E4400 / Çift Çekirdekli AMD Athlon64 X2 4000
Bellek: 1.5 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 12 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu 256 MB



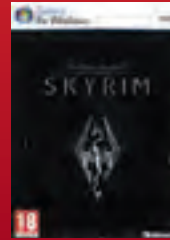
Call of Duty: Modern Warfare 3

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel E6600 / Çift Çekirdekli AMD Phenom X3 8750
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 16 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1950 / NVIDIA GeForce 8600GTS



Saints Row: The Third

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3800 / NVIDIA GeForce 8800



The Elder Scrolls V: Skyrim

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 6 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu 512 MB

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1600 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC 360 PS3 MOBİL TOP 20



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başarı 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



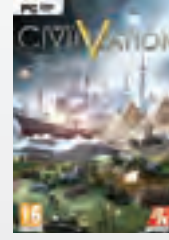
Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



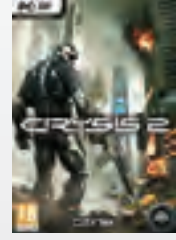
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oyamak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



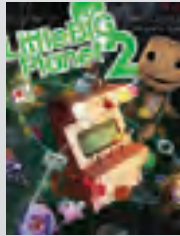
L.A. Noire

Herkesin bir şeyler gizlediği L.A. Noire'da ipuçlarını birleştirip şüphelileri sorgulayarak gerçek bir dedektif rolüne bürünüyoruz. Yüz mimiklerinin bu kadar önem taşıdığı bir başka oyun çıkmadı henüz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



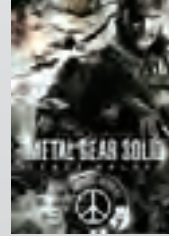
LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



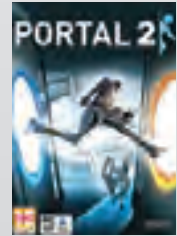
MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011

KASIM 2011

Ace Combat: Assault Horizon	80
Batman: Arkham City	96
Battlefield 3	95
Crysis	85
Dark Souls	90
Dead Rising 2: Off the Record	80
Disciples III: Resurrection	72
FIFA Manager 12	70
Football Manager 2012	90

Forza Motorsport 4

Global Ops: Commando Libya	40
Heroes of Might & Magic VI	86
NBA 2K12	90
NBA Jam: On Fire Edition	80
Orcs Must Die!	80
Rage	85
Sonic Generations	69
Spider-Man: Edge of Time	45
The Cursed Crusade	65

The Sims 3: Pets	85
WRC: FIA World Rally Championship 2	85
X-Men: Destiny	56
Uncharted 3: Drake's Deception	95

EKİM 2011

Burnout CRASH!	77
Dead Island	71
Driver: San Francisco	79
El Shaddai: Ascension of the Metatron	67



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunu-muz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



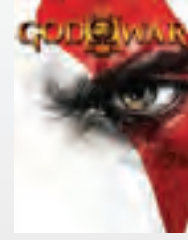
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabildi ve öyle de oldu. Testereleği yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



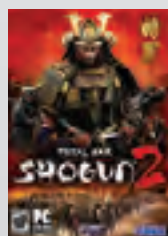
Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



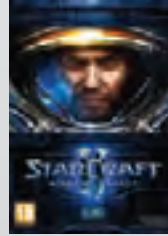
Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



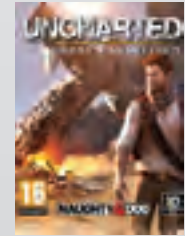
The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferi ve görselliğiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almaya başlıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

F1 2011	80
FIFA 12	96
Gears of War 3	90
Hard Reset	74
Men of War: Vietnam	68
Pro Evolution Soccer 2012	79
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	85
Renegade Ops	85
Resistance 3	87
Sengoku	60

The Sims Medieval: Pirates & Nobles	80
TrackMania 2 Canyon	85
Warhammer 40.000: Space Marine	78
EYLÜL 2011	
Bodycount	60
Deus Ex: Human Revolution	90
King Arthur: Fallen Champions	68
Pirates of Black Cove	55
Tropico 4	72

AĞUSTOS 2011	
BlazBlue: Continuum Shift II	80
Call of Juarez: The Cartel	50
Captain America: Super Soldier	70
Green Lantern: Rise of the Manhunters	75
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	20
Ms. 'Splosion Man	85
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	95
The Sims 3: Generations	70
Terraria	91



Piksel piksel tasarımlar

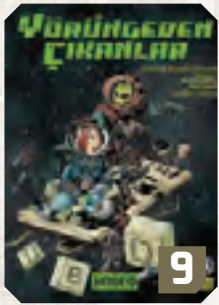
www.geekiz.biz

Madem oyun dünyasını bu kadar çok seviyoruz, onunla ilgili bir şeye sahip olmayı ne kadar istediğiniz de tahmin edebiliyorum; özellikle de giysi bakımından. Geekiz.biz, bir araya gelmiş dört arkadaşın açtığı ve tam da bu ihtiyaçla oyuncu tişörtlerini hazırlayıp piyasaya girmeye karar vermiş bir ekibin markası. Sitenin tasarımı çok başarılı, kesinlikle es geçemiyorsunuz, hakkını vermek gerek. DOS komutlarını aşip ürünlere baktığımızda, gayet de makul fiyatlara satılan tişörtler olduğunu görüyoruz. Yani aradığınız özelliklerde tişörtler belki de sizi burada bekliyor, bakmadan geçmeyin. O arada açın, site üzerinden oyun bile oynayın ki Space Invaders, Frogger, Snake sizi bekliyor. ■ **Ayça Zaman**

Yörüngeden Çıkanlar

Kolektif

Türkiye Bilişim Derneği isimli kuruluşun 1998 yılından beri düzenlediği Bilimkurgu Öyküleri yarışmaları yıllardır devam ediyor ve ülkemizde bilimkurgu adına güzel şeyler ortaya koyuluyor. Rodeo Yayınları da son beş yılın ödül kazanmış bilimkurgu eserlerini toplayarak çok güzel bir derleme kitabı piyasaya sürme kararı almış ve bize bu güzel eseri



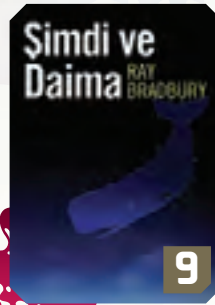
sunmuş. Ütopyalar, distopyalar, bilimin ve kurgunun özgün örnekleri Yörüngeden Çıkanlar'ın sayfaları arasında geziniyor. Türkiye Bilişim Derneği'nin değerini de anlamak için bu kitaba bir göz atmakta fayda var aslında. Sayfaları açtıkça daha güzel bir sürprizle karşılaşyoruz; her eser için hazırlanan özel illüstrasyonların sahibi, Rodeo Studio'dan Cem Özuduru. Rodeo Yayınları etiketiyle kitappeverinde bulabilirsiniz.

■ **Ayça Zaman**

Şimdi ve Daima

Ray Bradbury

“Fahrenheit 451” isimli unutulmaz kitabın yazarı Ray Bradbury'yi az çok edebiyatla ilgili çoğu kişi biliyordur bence. “Şimdi ve Daima” isimli eserindeyse bambaşka iki farklı dünyaların hikayesi tek kitapta buluyoruz. “Leviathan 99” isimli roman, Moby Dick'in sularında yüzüyor diyebiliriz. Kaptan Ahab'ın yerini çığgın bir uzay gemisi kaptanı, Beyaz



Balina'ninkini de dev bir kuyruklu yıldız alıyor. Ray Bradbury, Moby Dick'in ana fikrini olduğu gibi koruyarak, insanlığın tutkularının sınır tanımazlığını uzayın derinliklerine taşıyor. Bir yerlerde müzik çalıyor da tamamen farklı kıyılara sürüklüyor. ABD'yi ziyaret eden bir gazetecinin hayatının kararına şahit oluyoruz. Tek kitapla iki farklı dünyaya uçmak isteyenler mutlaka göz atsınlar. Şimdi ve Daima, İthaki Yayınları aracılığıyla sizi bekliyor. ■ **Ayça Zaman**

Etkinlikler

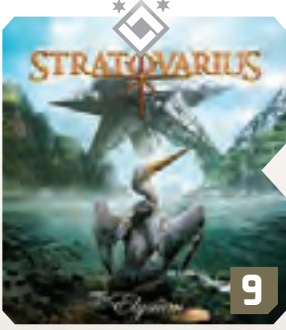


Apparat

15 - 16 Aralık, Babylon, İstanbul
Ambient'ı ve Techno'yu sahnelere taşıyan güzel insan Sascha Ring, Apparat grubuyla beraber İstanbul'u ziyaret etmeye hazırlanıyor; üstelik iki gece üst üste Babylon'da!

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Aralık: The Maccabees / Babylon, İstanbul
- 2 Aralık: Wax Tailor / Babylon, İstanbul
- 2 Aralık: Kavinsky / Indigo, İstanbul
- 2 Aralık: Red Snapper / Ghetto, İstanbul
- 3 Aralık: Dзіhan & Kamien / Babylon, İstanbul
- 6 Aralık: The Antlers / Salon İKSV, İstanbul
- 8 Aralık: FM Belfast / Babylon, İstanbul
- 9 Aralık: Brazzaville / Otto Santral, İstanbul
- 13 Aralık: Iced Earth / Refresh the Venue, İstanbul
- 31 Aralık: MFÖ / Çubuklu Hayal Kahvesi, İstanbul



Stratovarius

Elysium

Yaşım ne kadar ilerlemiş olsa da içimdeki o power metal ruhu nedense hiç yaşlanmıyor. Stratovarius da bu ruhumu besleyen gruplardan biri. 1984 gibi kadim kabul edilebilecek bir zamanda kurulmuş olan bu grup, Finlandiya kökenlidir ve yıllardır hem benim neslim, hem de yetişmekte olan metal nesli için önemli kilometre taşlarından biri haline gelmiştir. Yaptıkları müziği

power metal ve neoklasik metal olarak nitelendirmek mümkün. Bu sene çıkarmış oldukları bu albümde de eski performanslarından hiçbir güç kaybetmediklerini görüyoruz. Albümdeki şarkıları dinlerken yine gözlerimin önüne ejderhalar, büyücüler, savaşçılar ve kim bilir başka hangi hayal dünyalarından yaratıklar geliyor, savaşıyorlar, yeniyorlar, yeniliyorlar... Hikayelerimi ve oyun senaryolarımı yazarken dinlediğim albümler arasında çoktan girdi bile Elysium. Şiddetle tavsiye eder, power metal ruhun gıdasıdır derim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Air

Pocket Symphony

“Kafam kaldırmaz benim power metal filan!” diyenlerdenseniz, o zaman sizi bu tarafa alalım, Air’in o uçşan, insanı hayallere daldıran, sakın ve ilginç müziği ile sarıp sarmalayalım sizi. Adı gibi uçşan ve insanın ruhuna dokunan bir sesi olan Air, 1995 yılında Fransa’da kurulmuş olan bir grup. Yaptıkları müziği elektronik ve chill out olarak

nitelendirmek mümkün. Kuruldukları günden beri altı adet albüm çıkarmış olan grubun en dikkatimi çeken albümlerinden biridir Pocket Symphony. Zaman zaman etrafımızda çılıncın dönmeye başlayan hayatın hızını biraz yavaşlatıp kendi dünyamıza çekilmek istediğimizde dinleyebileceğimiz bir albüm olarak tanımlayabilirim bu albümü. Kulaklara iyi gelen, hızdan dolayı yorgun düşen ruhlara birebir diyebileceğimiz bu albümü bir dinleyin bakalım. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Türkiye’deki Adı Çelik Yumruklar **Yapım** A.B.D. **Süre** 127 dk **Yönetmen** Shawn Levy **Dyuncular** Hugh Jackman, Dakota Goyo, Evangeline Lilly

Real Steel

Baba ile oğlun dövüş tutkusu

Yakın bir gelecekte boks sporunun insanları için yasaklanması nedeniyle ringlere insanlar yerine robotlar çıkıp dövüşmektedir. Hugh Jackman’ın filmde hayat verdiği Charlie karakteri de hurda robotlarla hayatını sürdürmek için çabalayan eski bir boksördür. Yorgun savaşçı hayatını buna adarken aile bağları zamanla eriyip kopma noktasına gelmiştir. Robotları dövüştürüp bahis gelirleriyle hayatta kalmaya çalışan Charlie’nin ayrı olarak yaşadığı Max adında bir oğlu ortaya çıkar. Annesini kaybettikten sonra teyzesi, Max’in velayetini Charlie’den almak ister, borç batağındaki Charlie de oğlunun velayetini 100.000\$ karşılığında baldızına vermesi kabul eder. Bu esnada Charlie ile oğlu bir süre birlikte vakit geçirmek durumunda kalırlar. Babasının robot dövüştüren eski bir boksör olduğunu fark eden Max, bu duruma çocuksu bir hayranlık duyar. Gel gelelim babası robot dövüştürme konusunda Max kadar iyi değildir. Video oyunlarıyla büyüyen Max, bu konuda babasına taş çıkartan bir yeteneğe ve çelik gibi bir cesarete sahiptir. 110.000.000\$ bütçeli filmde Hugh Jackman ve Evangeline Lilly harika iş çıkarmışlar. Dövüş oyunları oynamayı seven herkese filmi muhakkak tavsiye ederim. ■ **Ahmet Özdemir**



Türkiye’deki Adı Tinten’in Maceraları **Yapım** A.B.D. **Süre** 106 dk **Yönetmen** Steven Spielberg **Senaryo** Steven Moffat, Edgar Wright

The Adventures of Tintin

Komedi unsuru olarak alkol

1929 yılında yayın hayatına başlayan ve 80’den fazla dile çevrilen Tinten çizgi romanı, Belçikalı Georges Rémi tarafından ilk olarak Fransızca kaleme alındı. Tinten özellikle Avrupa’nın en popüler çizgi romanlarından biri olması nedeniyle ABD’den evvel Avrupa’da beyazperdeyle buluştu. Yönetmenliğini Steven Spielberg’in yaptığı Tinten’i sinema salonunda ilk olarak gördüğümde 3D gözlüklerimi çıkarıp tekrar tekrar bu karakterler gerçek insan mı diye bakma gereksinimi duydum. Animasyonlarda kullanılan CGI teknolojisi o kadar başarılı ki bazı karakterlerin burnunu kocaman yapmamış olsalar gerçek insan sanabilirdik. Sahneler arası geçişler Spielberg’in hayal gücüyle birleşince seyircinin damağında hoş bir tat bırakmayı başarmış. Konuyu Tinten’in pazardan satın aldığı maket gemide, derin sularda saklı hazineden bir parça ipucu olması ve kötü niyetli şahısların “Tek Boynuz” adındaki maketini peşine düşmesi sonucu Tinten’in kendini çöllerden gemilere uzanan nefes kesici bir macerada bulması olarak özetleyebiliriz. 130.000.000\$’lık bütçeyle çekilen film boyunca gözlerim Profesör Turnusol karakterini aramadı değil.

■ **Ahmet Özdemir**

Röportaj

Müzik ile ruh terapisi

Melis Danişmend... Müzik türleri arasında ayırım yapılmaksızın Türkiye'nin en iyi, en özgün, en "sağlam" solistlerinden biri... Müziğe ihanet etmeyen ve gelecekte de etmeyeceğini umduğum gerçek bir müzisyen... Sorular soran, bu sorulara cevaplar arayan, keşfetme merakından vazgeçmeyen, yazan, dinleyen, dinleten genç bir kadın... Yolun açık olsun Melis...

Doruk Akyıldız: Röportajın girizgahını seni daha yakından tanıyarak yapalım istiyorum. Biraz müzisyen kimliğinden nispeten daha az bilinen gazetecilik yanın, biraz müziğe başlayış hikayen, biraz da Üçnoktabir yılların üzerine konuşalım...

Melis Danişmend: Aslında belli bir zamana kadar gazetecilik daha fazla bilinen yanımdı ama özellikle Daha Az Renk yayımlandığından beri tamamen müziğe yoğunlaşmış durumdayım. Aralarında Radikal'ın, Rolling Stone'un, Sabah ve InStyle'in da olduğu dergi ve gazetelerde çalıştım. Lise yıllarımdan beri müzikle ilgileniyordum. Uzun süre Üçnoktabir'le yola devam ettim. Grup dağıldıktan sonra da Kasım 2010'da Daha Az Renk yayınlandı.

DA: Albümün ilk klip şarkısı Bin Doz Öfke... Adı geçen şarkının liriklerine baktığımızda örneğin; "öfkeden delirdim, bir boğa gibiydim" ya da "sonu gelmesin diye saplıyordum iğneyi; bin doz öfke, bin doz bela" veya "şimdi bir meleğim huzurlu ve sakin, beni üzenler ölmesin ama sürünsünler karanlık zindanlarda" gibi sözler dikkat çekiyor. Şarkıda öne çıkan bu ruh hali, yalnızca aşka dair ve kadınsal bir dışavurumdan mı ibaret yoksa tüm insanlığa gönderilmiş ince bir sitem de aranmalı mı sözlerde? Bu konuda neler söylemek istersin?

MD: Bu şarkının aşkla hiçbir ilgisi yok. Aslında çok da açık ve net olarak baş edilemeyen bir öfkeyi anlatıyor. İşin kötüsü söz konusu kişi o öfkeden ve beladan kurtulmaya çalıştıkça içine saplanıyor. Ama sonunda, zor da olsa bir "melek" olmuş neyse ki. (Gülüyor)

DA: Bin Doz Öfke'nin atmosferi ne kadar "karşı çıkış" kokuyorsa ikinci klip şarkın Her Şey Normal'in dünyası da zamanın, günün, hayatın getirdiklerine karşı bir o kadar dingin, vakur ve belki de olgun bir "kabullenme"ye boyanmış gibi... Albümdeki tüm şarkıların sözlerinin sana ait olduğunu göz önüne alırsak, Melis Danişmend'in ruh halinin karmaşık, dimağının da her daim hayata

dair sorularla meşgul olduğunu söyleyebilir miyiz?

MD: Ruh hali -neyse ki- zaman içerisinde biraz uslu durmayı öğreniyor. Ama sorulardan bahsedecek olursak onlar hiç bitmiyor, bitmeyecek. Küçükken de çok sormuştum, hala soruyorum. Daha ziyade kafamdalar artık ama hep varlar.

DA: Son derece özgün bir sese sahip olduğunu düşünüyorum. Herhangi bir ses eğitimin var mı?

MD: Çok teşekkür ederim. Şan dersi aldım uzun süre, hala da ara ara gidiyorum.

DA: Ben, senin yaptığın şarkıları "kent şarkıları", seni de "kent şarkıcısı" olarak adlandırıyorum. Sen, kendi müziğini nasıl adlandırıyorsun, konumlandırıyorsun?

MD: Kendi müziğimi adlandırmaktan hiç hoşlanmıyorum. Çünkü benim için adlandırma kısmı zaten o sözleri ve müzikleri yazdığım anda bitmiş oluyor. Üzerine benim değil de dinleyenin söyledikleri daha çok ilgimi çekiyor. Mesela "kent şarkıları / şarkıcısı" tanımlamasını başkalarından da duydum. İnsanlar bazen mail yoluyla ya da yüz yüze şarkılarımı dinlerken neler hissettiklerini, düşündüklerini anlatıyorlar. Negatif ya da pozitif hepsini hakikaten merakla dinliyorum. İnsanların herhangi bir şeyi algılayış şekli benim için çok ilgi çekici çünkü.

DA: Günümüzde varolan müzik piyasası, güncel şarkılar ve şarkıcılar hakkında ne düşündüğünü de merak etmiyor değilim...

MD: Çoğunu takip ediyorum, etmeye çalışıyorum. Hiç haberdar olmadığım müzikler de var elbette; onları da taksidde, dolmuşta dinliyorum. Bazılarını beğeniyorum, bazılarına karşı bir şey hissedemiyorum. (Gülüyor)

DA: Öyle sanıyorum ki söyleşimizin bu kısmında, 2001 yılında kaybettiğimiz değerli müzisyen Yavuz Çetin'i anmamızdan sen de mutluluk duyarsın. Konserlerde bu erken yaşta kaybettiğimiz çok ama çok özel müzisyenin Her Şey Biter şarkısının cover'ını yaptığını biliyorum. Söz sende...

MD: Bu şarkıyı repertuara almak istediğimi söylediğim zaman grup arkadaşlarım çok mutlu oldu. Çok severek düzenledik. Her seferinde de aynı mutlulukla ve hüzünle çalışıyoruz. Bu şarkı Yavuz Çetin'in en sevdiğim şarkılarından biridir. Söylenecek her şeyi söylemiş gibi gelir.

DA: Biz bir oyun dergisi olduğumuz için oyunlar üzerine konuşmadan olmaz. Nasıl oyunlarla aran? Varsa eğer oynadığın oyunlar neler?

MD: Hiç aram yok desem. (Gülüyor) Hiç ilgimi çekmedi. Bir başlasam acayip hırslanırdım, onu biliyorum ama ben daha ziyade grup halinde oynanan (Tabu, Köylü - Mafya, Pandora'nın Kutusu gibi.), insanların karakter analizlerini yapabildiğim ya da nasıl çocuklaştıklarını görüp yerlere yattığım oyunları oynamayı seviyorum. (Röportajın bu bölümünde Melis'e birtakım kelimeler veriyorum. O da bu kelimelerin kendisi için ne anlam ifade ettiğini bir ya da birkaç kelimeyle söylüyor...)

DA: Savaş.

MD: Yazık.

DA: Müzik.

MD: Her şey.

DA: Erkekler.

MD: Zor / kolay.

DA: 90'lar.

MD: Keşke.

DA: Ölüm.

MD: Soru.

DA: Aşk.

MD: Güzel ıstırap.

DA: Uyku.

MD: Diğer hayat.

DA: Kadınlar.

MD: Bazen tahammül edilmez.

DA: Varoluş.

MD: Komik.

DA: Cennet.

MD: Bilmem.

DA: LEVEL.

MD: Merhaba.

Monogatari

Masaları sever misiniz? Kim sevmez ki... İzlediğimiz çoğu film birer masal, oynadığımız çoğu oyun birer hikaye.

Buna istinaden üç tane hikaye anlatacağım size bu ay. Bir tanesinde Uyuyan Güzel'le uyanacaksınız, diğerinde ölümsüzlerin hikayesini dinleyeceksiniz ve La Fontaine'in fabllarından biri olsa, en gerçekçisi olması muhtemel bir dedektiflik hikayesini okuyacaksınız.

Anime kısmında King of Thorn yer alıyor. Bir bilimkurgu filmi olsa tadından yenmez bana sorarsanız ve anime haliyle de şahane bir film olmuş. Sinema kısmında Yunan Mitolojisi'nin alternatif bir hikayesine, Immortals'a göz atıyoruz. Uzun zamandır çizgi roman tanıtamadığımdan muzdaripim ve bunu da Blacksad ile çözmüş bulunuyorum. Keyifli okumalar!

■ Tuna Şentuna



Anime

King of Thorn

İki tane anime film izledim aslında bu ay. Bir tanesi King of Thorn'du, diğeri de Onigamiden. Mesela Onigamiden, klasik anime formülüne birebir uyan, bol Uzak Doğu esintili bir yapım. King of Thorn ise tam anlamıyla bir bilimkurgu.

Medusa virüsü, tüm dünyaya yayılmış durumdadır. Sadece 48 saat içerisinde bulaştığı kişiyi taşaya çevirerek, tuzla buz olmasına neden olmaktadır. İnsanlığın adını geçirmek istemediğimiz bir şeyi yediği aşikardır.

Medusa virüsünün tedavisi bulunamadığı için seçilmiş 160 kişi bir teste tabi tutuluyor, hepsi 100 günlük bir uykuya yatırılıyor. Bu iş için özel bir mekan tasarlanmış durumda fakat hastalar, uyanmaları gereken zamandan çok önce uyanıyor ve buldukları merkezin ve bu merkezin bulunduğu şatonun dev dikenlerle kaplı olduğunu görüyorlar. İşin daha da kötüsü, tatsız yaratıklar da cirit atmaktadırlar.

Bir küçük çocuğun, bir kadının, ters bir İtalyan'ın, bir tutuklunun, zenci bir polis memurunun, gözlüklü bir laboratuvar görevlisinin ve gözlüklü bir kızın bu şatodan nasıl çıkacağını, o şatonun nasıl o hale geldiğini, karakterlerin nasıl bir sır sakladıklarını, küçük çocuğun peşini bırakmayan kadının Uyuyan Güzel hikayesine neden bu kadar takıntılı bir biçimde bağlı olduğunu merak ediyor, bunu bir buçuk saatlik bir maratonun sonunda öğrenmek istiyor ve bilimkurgu hikayelerinden hoşlanıyorsanız, King of Thorn'dan başkasına ihtiyacınız yok. Hem çizimleri güzel, hem hikaye son derece dengeli ilerliyor (Aksiyonla diyaloglar iyi bir orantıda.), hem de bir film olduğu için hayatınızın bir kısmını televizyonun (Bilgisayar da olur.) karşısında geçirmek zorunda kalmıyorsunuz. Bence izlenir; notum "8". ■

Çizgi roman

Blacksad

Siyah bir kedi... Bir dedektif. Bir katilin peşinde; bir timsahın... Onu yakalamak için sokakta koşarken, bir kadına çarpıyor; bir pelikana. Pelikan sendeliyor, bıyıklı bir köstebeğin üstüne yuvarlanıyor; bir adamın...

La Fontaine'in masallarından fırlamış gibi duran bu sahne, Blacksad'ın dünyasından başkası değil. Manzara New York, Manhattan belki ama halk, hayvanlar aleminin her bir üyesinden birine ev sahipliği yapmakta.

Sağlam senaryoya sahip ikişer hikaye içeriyor Türkiye'de satışta olan iki Blacksad cildi. Yani eder dört hikaye. Her hikayede bir suç söz konusu ve işleri kendi yöntemleriyle çözen siyah kedi, Blacksad de başrolde.

Çizimlerin kalitesi ve çizgi romanın genel düzeni gerçek anlamda çok iyi. Belki okuduklarınızda müthiş bir orijinallik bulamayacaksınız ama anlatım o kadar temiz ve ilgi çekici ki hikayenin sonunu getirmeden, kitabı bir köşeye koymak istemeyeceksiniz. Tüm hikayelerde kahramanların hayvanlar olması da aslında hikayelere hiçbir şekilde "doğüstü" bir durum katmıyor; olan biten eski Amerikan polisyelerinde olanlardan pek az farklı. Yani kuş olan kadın uçmuyor, bir yılan olan adam sürünerek sazlıklarda kaybolmuyor.

Bana bu çizgi romanı öneren Ece Gürdal'a buradan teşekkürlerimi iletiyor ve sizi de Blacksad'ın maceralarına davet ediyorum. ■



Film

Immortals

Nasıl da koşarak gittim bu filme. Çok güzel olmalıydı çünkü 300'ü andırıyordu. Efektler çok başarılı olmalıydı zira The Fall'un yönetmeni kamera arkasındaydı.

Sonra ne oldu, Mona Lisa gibi bir suratla çıktım filmden...

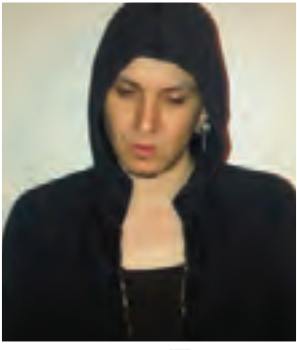
Yunan Mitolojisi'nin alternatifi bir dünya yaratılmış filmde. Zeus, kızı Athena, oğlu Ares, denizler tanrısı Poseidon... Onlar yukarıda, tahtlarında oturmakta ve ölümlülerin kendi yaşamalarını idame ettirmelerine izin vermekte. Aşağıdaysa taşsız kral Hyperion, tanrıların izinden ilerleyen Yunan halkına karşı bir savaş başlatıyor ve Epirus'un Yay'ını, dünyadaki en güçlü silahı bulmak için harekete geçiyor.

Hyperion şöyle bir hata yapıyor ve Theseus adındaki genci kendine düşman ediniyor. Oysa ki Theseus'un birkaç önemli sırrı bulunmakta, Hyperion ise nasıl bir hata yaptığını anlamaktan son derece uzak.

Hyperion'un ordusu ve Theseus ve birkaç arkadaşının savaşının konu edildiği filmde toplamda üç tane savaş sahnesi, beş tane efekt, birkaç tane kendini parlak fon kağıdına sarmış tanrı ve hoş bir kahin bulunuyor. Onun dışındaysa yarım ve son derece yavan bir hikaye söz konusu. Ne Yunan Mitolojisi'nin o görkemli ruhu hissediliyor, ne Zeus'un gazabını görüyor, ne de karakterlerin neler hissettiğine ortak olabiliyoruz.

Olmamış maalesef; izlemezsiz emin olun hiçbir şey kaybetmezsiniz. ■





Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Bir Delinin Hatıra Defteri

Aforizmalar...

Hayat yolculuğunda kimi zaman bir şarkı, kimi zaman bir film, kimi zaman bir kitap, kimi zaman bir diyalekt, kimi zaman da yalnızca bir aforizma bireyin dünya görüşünde, yaşamı ve onun getirdiklerini algılayışında bir takım değişikliklere neden olabilir. Sözünü ettiğim bu değişiklikler, sıklıkla bireyin dünyasına müspet anlamda etki eder.

Yazdıklarımı düzenli olarak takip eden Level okuyucularının, tabii olarak hatırlayabilecekleri gibi geçtiğimiz sayıda okumaktan zevk aldığım bazı şairlerin şiirlerini sizlerle paylaşmayı uygun görmüştüm.

Bu sayıdaysa, "Bir Delinin Hatıra Defteri"nde (köşemin ismi, birçoğunuzun tahmin edebileceği gibi Nikolay Gogol'un unutulmaz eserine saygı duruşu niteliği taşımaktadır) beni aydınlatan, tazeleyen, yaşama dair keşifler yapmam için bana rehberlik eden, nadiren de olsa içine düştüğüm zifiri karanlık kuyularda yüzlerce mum yakıp bana yarenlik eden, yağmurdan sonra soluduğum toprak kokusu kadar ruhumu besleyen, temizleyen ve bana her daim gülümseyen gözlerle bakan ve bana hayatı anlatan ve beni ağlatan ve beni güldüren ve bana huzuru ve bana aşkı ve bana acıyı ve hoşgörüyü ve sağduyuyu öğreten ve itidali öğütlemekten bıkmayan ve beni iyileştiren ve beni tamamlayan ve tamamlamaya devam eden ve dostluklarından gurur duyduğum ve duymaktan vazgeçmeyeceğim yazar ve filozofların aforizmalarını okuyacaksınız...

BAZI İNSANLAR HER ŞEYİ OLDUĞU GİBİ GÖRÜR VE "NEDEN" DİYE SORARLAR. BENGE HER ŞEYİ ASLA OLMADIĞI BİÇİMDE HAYAL EDER VE "NEDEN OLMASIN" DİYE SORARIM.
(BERNARD SHAW)

GENÇLİĞİ ANLAYAMADIĞIMIZ AN, DÜNYADAKİ İŞİMİZ BITMİŞ DEMEKTİR.
(BENJAMİN FRANKLİN)

FIKRİNİZDEN NEFRET EDİYORUM AMA ONU İPADE ETME HAKKINIZI ÖLÜMÜNE SAVUNURUM.
(VOLTAIRE)

BİZ GENÇLER İÇİN GEREKLİ OLAN ŞEYLERİ BİLMİYORUZ.
(TOLSTOY)

DETLERİMİZİ AVUTAN AKIL VE HİKMETTİR, O ENGİN DENİZLERİN ÖTESİNDEKİ YERLER DEĞİL.
(HORATIUS)

NİÇİN BAŞKA GÜNEŞ BAŞKA TOPRAK ARARSIN? YURDUNDAN KAÇMAKLA KENDİNDEN KAÇAR MISIN?
(HORATIUS)

YAZGININ İNSANLARA BİR LÜTFU DA, NAMUSLU İŞLERİN AYNI ZAMANDA EN YARARLI İŞLER OLMASIDIR.
(QUINTILIANUS)

KURNAZLIKLARIN PARA ETMEDİĞİNİ GÖRDÜM DE GÜLDÜM.
(OVIDIUS)

ERİŞİLEN MUTLULUĞUN MÜHRÜ NEDİR? Kişinin kendisinden utanç duymasidir. Siz en yakınlarınızın çevresine sokuluyorsunuz ve bunun için özel sözlerinizi var. Ama ben yine de şunu söylüyorum: SİZİN EN YAKININIZA OLAN SEVGİNİZ, KENDİNİZE OLAN PENA SEVGİNİZDİR.
(F. NIETZSCHE)

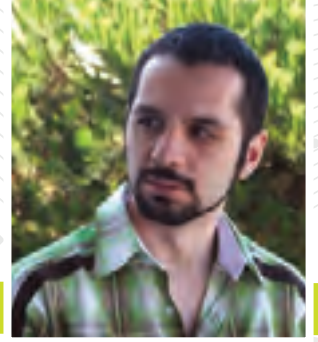
NEYİ ÖZLEMİYİZ? NEYE YARAR BUNCA ZAHMETLE KAZANILAN PARA? NEDİR ADALETİN, İNSANLARIN BİZDEN BEKLEDİĞİ? TANRI NE OLMAMIZI İSTEMİŞ BİZİM? NEYİZ? NEYİN PEŞİNDE KOŞUYORUZ?
(PERSIUS)

İNSAN KAPASI ÖYLEDİR Kİ KENDİSİNE KARANLIK GELENE DAHA KOLAY İNANIR.
(TACITUS)

OLABİLİR DESİNLER AMA OLUR DEMESİNLER.
(CICERO)

BOŞUNA BİLMEK İSTİYORSUNUZ ÖLÜMLÜLER, ÖLÜM SAATİNİZİN NE ZAMAN, NE YOLDAN GELECEĞİNİ.
(PROPERTIUS)

KÖTÜLÜK ETMEYİ İSTEMEMEK BAŞKA, BİLMEK BAŞKADIR.
(SENEKA)



Savaş

Gelin sizi biraz geçmişe götüreyim. O zamanlar bilgisayarında 4 MB RAM'e sahip olanlar zengin, 8 MB RAM sahipleriye fantastik insanlardı. Olaya direkt RAM'den girilirdi; işlemci gücü, ekran kartı falan söz konusu değildi zira ekran kartı diye bir şey yoktu. Hatta VGA kartı denilen bir kavram vardı, SVGA desteği veriyorsa, o gayet iyiydi.

Benim bilgisayarımda 2 MB Ram bulunuyordu, Ram almaya çalışmak, icra memurlarıyla sözleşme imzalamaktan az farklıydı; fiyatlar öyle yüksekti ki kolay kolay bilgisayarlara parça alınmazdı.

İşte o dönemlerde, elbette ki bilgisayarların en popüler olduğu nokta, oyunlardı.

Ne oynardık o zaman... Warcraft oynanırdı, Dune vardı, Command & Conquer çıkacak diye kendimizi yerlere atıyorduk ve elbette ki FPS'ler de yavaş yavaş kendini göstermeye başlamıştı.

Wolfenstein ile başlamıştı FPS furçası fakat Doom ile FPS'lerin gelecekteki yeri belirlenmişti. Duke Nukem 3D çıktı, esprili bir bakış açısı geldi FPS'lere. Heretic ve Hexen ile geçmişe taşındı Doom keyfi. Rise of the Triad çıktı bir süre sonra; ekranın önünden gözler düşüyordu, kısa süreli de

olsa uçabiliyorduk.

İşin güzel kısmı, bu oyunlar çıktığında herkes oynuyordu. Doom 2'yi de oynuyordu insanlar, Hexen'i de, Rise of the Triad'ı de. "Abi Doom varken, başka oyun oynamır mı?!" demiyordu kimsede.

Şimdi gelin sizi günümüzdeki durumla karşılayayım.

MW3 mü, Battlefield 3 mü... Zaten bunlardan birini seçmezseniz, adamdan bile sayılmıyorsunuz ama seçtiğiniz oyun karşınızdakine uymazsa, yine durum değişmeyebilir.

Bu ay MW3'ü ben incelediğim için MW3 hakkında sağlam bilgi sahibi oldum. Ve geçen aylarda, "MW3 iyi bir oyun olur da ağzımın payını verirse, pek sevinirim." demiştim, ağzımın payını da aldım.

MW3 müdür, BF3 mü tercih edilmelidir, bana gelen sorulara nasıl cevap vermeliyim diye kendimi iyiden iyiye sıkıntıya sokarken de yazının başında bahsettiklerim aklıma geldi: Neden artık tercih yapmak için bu kadar çok kendimizi kasiyoruz, neden gruplaşıyoruz, neden birbirimize laf sokuşturmak için fırsat kolluyoruz?

Sen üç yıldır Call of Duty oynuyorsundur ve artık üçüncü Modern Warfare'da işlerin hala pek fazla değiş-

mediğini görmüş ve Battlefield 3'ü seçmişsinizdir. Güzel grafikler görmek istiyorsundur, oyunundaki istatistikleri görmek için para ödemek istemiyorsundur, biraz daha farklı ve daha ayakları yere basan bir oyun deneyimi yaşamak niyetindedir...

Call of Duty'le yeterince ilgilenememiş olan sen, hızlı bir oyun deneyimi yaşamak ve bu popüler dünyaya adım atmak istiyorsundur. Grafik çok umurunda değildir ve oyunun birkaç bölümünü oynamak bile seni tahmin ettiğinden çok eğlendirmiştir. Alırsın MW3'ü, bakarsın keyfine...

Belki sıkılacakсын üç-beş aya o oyundan, bir diğerine geçeceksin.

Şimdi siz ikiniz, neden birbirinize dalaşıyorsunuz? Neden bir seçim yapılmalıymış gibi itişiyorsunuz? Neden birbirinizin seçimlerine saygı duymuyorsunuz?

Gerçi tam şu an hatırladım; size bahsettiğim dönemlerde de sıkı bir, "Warcraft mı, Dune mu?" tartışması vardı. İnsanlar o zaman -piyasada iki tane strateji oyunu varken- bile ikiye bölünmüş durumdaydı.

Sanırım insan olmanın gerekliliği bu. Bir şeyi sev, başkası sevmezse, yak onu gitsin... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Kandırılmaktan Usandım

Bu ay, uzun süredir beklediğim, 18 yıllık Elder Scrolls serisinin beşinci oyunu Skyrim'e kavuşup detaylıca inceleme fırsatı bulunca fark ettim ki, bu geçen 18 yılda ve hatta öncesindeki 14 yıllık oyunculuk deneyimimi de göz alırsa, toplamda 32 yıldır, video oyun yapımcıları tarafından kandırılmaktan bıkmış, usanmışım.

Şimdi yanlış anlaşılmasın, Skyrim'den yana hiçbir şikayetim yok. Oyuna hayran kaldım. Ama hayran kalırken şunu da fark ettim ki, Bethesda 18 yılını verdiği ve onu Bethesda yapan bu oyunu gönlünü vererek tasarlamış. Uzun yıllardır üreten, yazan bir yazın adamı olarak, yaratıcılık hakkında hiçbir şey öğrenmemişsem bile, gönlünü vererek bir iş yapmadığında, o işin sırtığını öğrenmişimdir ve artık bir kitabı okurken, bir filmi seyredirken, hatta bir makaleyi okurken ya da bir

oyunu oynarken, yapımcısının o oyunu severek ve gönül vererek mi yoksa ellerini ovuşturup cebine girecek paracıkları hesap edip, sinsice gülerken mi hazırladığını anlar oldum.

İşte Elder Scrolls V: Skyrim, yapımcıların adeta 18 yıldır onları takip eden oyunculara bir hediye vermek istediğini anlatan bir oyun. Oyunun her noktasında, her detayında başka bir sürpriz var. Başınızı çevirdiğiniz her yerde başka bir olay, başka bir ilgi noktası, başka bir aksiyon var ki bu da yapımcının gece gündüz emek vererek oyunla uğraştığının, kendini oyuncunun yerine koyarak oyunu tasarladığının en güzel ispatı.

Ama Skyrim'de beni etkileyen asıl nokta, oyunun sahip olmadığı detaylara sanki sahipmiş algısı oluşturan yanıltıcı reklam ve imalardan uzak durması. Yani duyurulmasından bu yana geçen 11 ayda, yapımcısı oyuna hangi özellikleri eklemişse

sadece onlardan bahsetmiş ve oyunun sahip olmadığı özellikleri sanki oyunda varmış gibi lanse etmemiş. Oyun çıkınca bunu anlamış olduk.

Oysa oyun dünyasında yaygın olan tavır, bir oyun çıkmadan önce, parıltılı, ışıltılı, etkileyici reklam ve duyurularla büyük bir beklenti yaratıp sonra o beklentiyle oyuncuların oyunu satın almasını sağlamak. Ancak oyunu aldıktan sonra ise görüyoruz ki, aslında o beklentilerin hepsi göstermelik, içi boş balonlarmış.

Yani, Rage'i düşünün. Oyunun tanıtımı boyunca, "open world"ler, "sandbox"lar, konfigüre edilen silahlar, zengin lootlar ve aklınıza gelebilecek bir sürü özellik sayıldı. Sanki bunlar varmış gibi bir izlenim uyandıran onlarca video yayınlandı. Fakat oyun çıkınca ne görelim? Bir giriş katında sıkışık kalmış ve çıkışı ararken önümüzdeki camları bile kırılmış kocaman vitrin penceresinden dışarı bile atlayamıyoruz. Her yer görünmez duvarlarla dolu ve sandbox falan büyük bir yalanmış. Oyun aslında sandbox izlenimi uyandıran çizgisel FPS imiş. Şimdi bu müşteriyi kandırmak değilse nedir? Oyun güzel, eğlenceli, kendini de oynatıyor tamam. Ama niçin aylarca, başka beklentiler yarattınız arkadaşım?

Ve elbette bu sitemim sadece Rage için değil. Bir iki ay önce Deus Ex: HR da aynı hissi yaşadım. Ve ondan önce de yüzlerce, binlerce oyunda aynı hissi yaşadım. Diyorum ya, 32 yıllık oyunculuk serüvenimde, oyunun kutusuna basılan resimlerle oyun içindeki grafiklerin alakasız olduğu yüzlerce oyun gördüm; ne beklentiler yaratarak çıkmış oyunların nasıl da büyük yalanlar olduklarını anladım. Oyun videolarını ve ekran görüntülerini rötuşlayarak, oyun içi görüntü diye duyuru yapmaktan çekinmeyen bir piyasadan bahsediyoruz. Maalesef, artık oyun yapımcılarının büyük bölümünün "yalancı" olduğunu kabul edip oyun duyurularına öyle yaklaşmamız gerekiyor.

Bethesda gibi, yalancılık sabıkası olmayan ve elbette bazı noktalarda kötü eleştiriler alsalar bile oyuncuların keyfi için elinden geleni yapan yapımcıları ayrı tutarak, yalancılara karşı daha dikkatli olmak zorundayız. Bu oyunları almak için harcadığımız paraları geçtim. Onlara harcadığımız zamana acıyorum. Yazık! ■





Köprü'nün İki Ucu

Kaos... Yani kargaşa; her yanın bir yerde olduğu, siz daha neyin ne olduğunu anlamadan geçen zaman süreci. Hesapların tutmadığı, bilinmezliğin kendi kendine şekil aldığı ve hayatlarımıza hakim olduğu bir düzlem. Eğer fantastik edebiyatla ilgili bir şeyler yazıyor olsaydım kesin "Abyss" diye adlandırılan, o sonu gelmez çölü betimlediğimi ileri sürebilirdim; hani olayların bize sadece kötü bir şekilde nakledildiği sonsuzluk...

Peki ya düzen? Disiplinle gelen bir hayat çizgisi midir acaba? Düzgün ilerleyen ve hayatımızın kontrolümüzde olduğu ya da basitçe bizim sadece böyle düşünmemizin sağlandığı bir uyum... Yapacaklarımız bellidir, tıpkı yapmayacaklarımızın da belli olduğu gibi. Bir anda yeni iş çıkmayan bir dünyadır düzen. Her şey önceden bilinir ve kitabına göre uygulanır.

Düşünün ki bu gezegende bulunan ülkelerin, az ya da orta nüfus yoğunluğu bulunan bir yerinde yaşıyorsunuz. Düzenin bozulmadığı ve hayatların saat gibi çalıştığı bir yer. Sabah kalkacağınız zaman belli, evden çıkıp kaç dakika sonra işinizde ya da okulunuzda olacağınız belli. Hafta sonları gidilecek yerler zaten yıllardır hep orada. Arkadaşlarınızla yapacağınız bir planın bozulma ihtimaliyle neredeyse yok denecek kadar az. Gittiğiniz mekanlar tanıdık,

attığınız her üç adımın birisinde tanıdık bir yüz selam veriyor size...

Bir de bağlı olduğumuz gezinen içerisinde bulunan kalabalık, yani metropol olarak adlandırığımız bir şehirde olduğunuzu düşünün. Her şey iç içe. Gereken saatte uyusanız bile hesapladığınız zamanda iş yerinize ulaşamıyorsunuz; zaten dün gece şehrin gürültüsünden uyumuş olmanız bile bir mucize. Dahası halen tanımlanamamış bir düşman olan stres ile savaş halindeyiz. Her toplu taşıma yolculuğu birbirini baştan aşağıya süzen milyonlarca insanla dolu...

İkisi de kendisine göre avantajlı gerçekten. İkisinin de artıları ve eksileri var. Düzen içerisinde büyüyen bir genç ile kaos içerisinde büyüyen bir genç edilen iki muhabbet sonrasında ortaya çıkıyor. Başlarda düzenin iyi olduğunu düşünen ve köylerinden kalkıp bu büyük şehre, gelenler durmadan feryat ediyorlar; trafiğine, gürültüsüne hatta havasına. Fakat herkes gibi onlar da yaşadıkça anlıyorlar bu şehrin güzelliğini, farklılığını. Belki yaşanamayacak derecede kalabalık ama bir o kadar da yalnız bu şehir. Zira o da bir insan gibi tıpkı; etrafında insanlar oldukça mutlu oluyor. Her yerinde farklı bir hayat,

her yerinde farklı bir yaşam var oysaki... Tabii sadece bunu bulabilen için orda yüzyıllardır... O küçük şehirden çıkıp, bu kaostun ortasında kalmaksa gerçekten korkutucu ama korkuyu yenebilenler ve ayakta kalabilenler, ölümün bile ayıramayacağı bir bağ ile bağlanıyorlar bu şehre; çünkü gerçekleri görüyorlar sonunda. "Kırmızı hap mı yoksa mavi hap mı?" mantığının belki de en çok insan gözü ve algısıyla açığa çıkan bir şehir bu. O düzen içerisinde, basit hayatlar yaşayarak mutlu olmak tabii ki herkesin hakkı ama bir de gerçekler var ki onlarla yaşamayı sırtlanabilenler biliyorlar bunu ancak. Seçim meselesi en nihayetinde, kimi kolaydan kimi de zordan mutlu oluyor hayat denilen bu geçilmesi zor köprüde.

Her gün duyulan isyan sesleri eminim hiçbir zaman terk etmeyecek bu şehri. Dönülen yer, sığındığımız o küçük şehrimiz olsa bile, bir kere tadını aldıktan sonra bu şehrin, hep isteyeceğimiz onunla birlikte bir gece daha geçirmeyi. Zorlukları bir bağımlılık, gürültüsüyle bir müzik olarak kalacak kulaklarımızda. Tek sorun doğru zamanda doğru yerde olmak aslında, zaten bir gün gelip, uzak bir köyden hasretle izleyeceğimiz kendisini, geçmişte neler yaptığımızı izleyerek. ■





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Bizim de "taraf"ımızı seçme zamanımız geldi...

LEVEL 180

1 OCAK'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ DEVAM EDİYOR



A'dan Z'ye JOOMLA ve 5 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

ARALIK sayısı bayilerde kaçırmayın!



İKİ SUİKASTÇI.
TEK KADER.



ASSASSINS
— CREED —
REVELATIONS



tiglon

XBOX 360 XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT

Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "A", "PlayStation", "PS2", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.