

191 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

ARALIK 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 12 - ISSN 1301-2134

LEVEL



Grand Theft Auto V

msi

MSI, Windows ürününü önerir.



FNATIC
Dreamhack CS1.6
Şampiyonu

LOWLANDLIONS
i-Series 2012
League of Legends
Şampiyonu

MILLENIUM
Electronic Sports 2011
Dünya Şampiyonu

EN GÜÇLÜ SİLAHIM



SEN PROFESYONELSİN
GEFORCE® GTX 670M



3. nesil Intel® Core™ i7 işlemci



SUPER RAID İLE 2 ADET
SSD PERFORMANSI



KİLLER E2200 İLE DAHA
DÜŞÜK GECİKME SÜRESİ



ARKA AYDINLATMALI
STEELSERIES KLAYVE



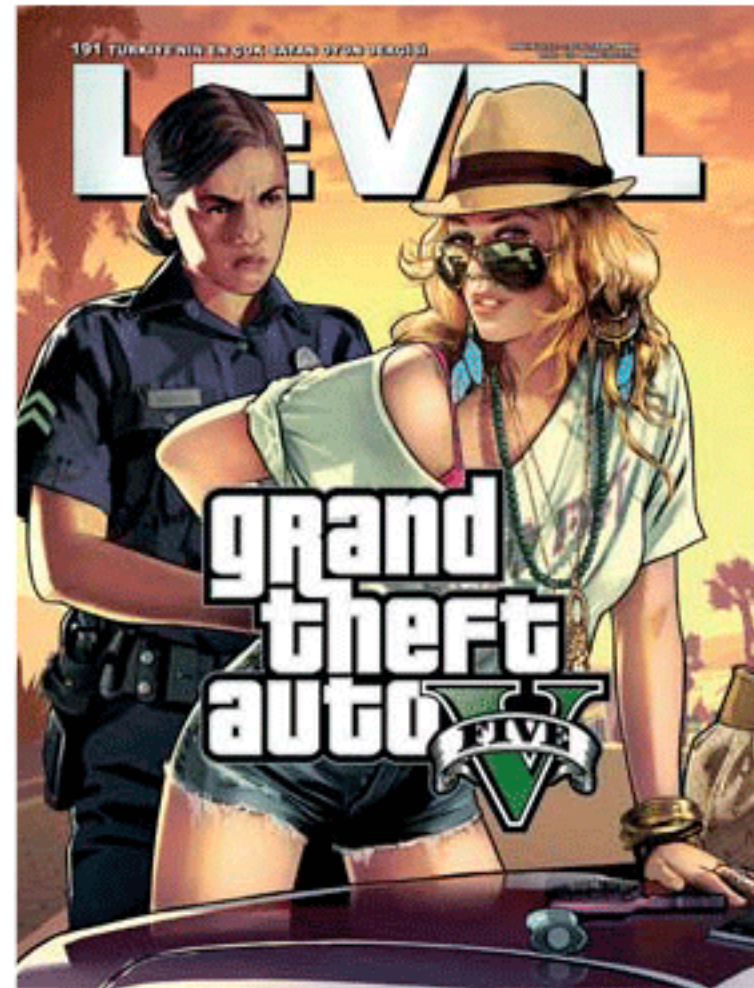
AUDIO BOOST İLE GELEN
DÜŞMANI ÖNCEDEN DUY

GT60
GT70

DÜNYACA ÜNLÜ FNATIC, LOWLANDLIONS, MILLENNIUM VE OGS PROFESYONEL OYUN TAKIMLARININ SPONSORU

www.msi.com

© 2012 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI, Micro-Star Int'l Co.Ltd'in tescilli markasıdır. Her hakkı saklıdır. Intel, Intel logosu, Centrino, Centrino Inside, Intel Core ve Core Inside Intel Corporation'in veya ABD ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşların ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır. Intel işlemci derecelendirmeleri hakkında daha fazla bilgi için www.intel.com.tr/hangiislemci adresini ziyaret edebilirsiniz.



V

GTA IV'ün çıkışından bu yana yaklaşık dört buçuk yıl geçmiş. Bu, hızlı gelişen bir sektör için, yani oyun sektörü için gerçekten de uzun bir süre. Buna karşın, GTA'nın karşısına ciddi bir rakibin çıktığını söyleyemeyiz. Çıkmasını normal karşılamak lazım aslında çünkü GTA, bir oyun değil, başlı başına bir tür. Yani biri GTA'ya rakip olmayı düşünüyorsa, çok iyi düşünmeli.

Peki, dört buçuk yılda neler değişti? Hatırlarsanız, aylar önce tüm seriyi ve GTA V'i ele almış, yeni oyun hakkındaki tahminlerimizi sizle paylaşmıştık ama şimdi, resmi bilgiler açıklandı ve görünen o ki Rockstar, bu kez sadece yeni bir GTA oyunuyla değil, yeni bir "San Andreas"la geliyor. Ve bu bizi çok ama çok heyecanlandırıyor.

Tuna yazdı, Şefik okudu, Emre tasarladı ve ortaya mükemmel bir GTA V konusu çıktı; buyurun okumaya!

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinizi yıpratmayın!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

fiat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

Not: AIKA Online ve S2: Son Silah promo kodlarını Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

Not: AIKA Online, Cengiz Han 2 ve MStar kurulum dosyalarını LEVEL DVD'de bulabilirsiniz.

■ Önceden doğal afet olacağını bilsen neler depolardın?

Tuna Şentuna



■ Yün içlik, deniz terliği, kedi kumu, toz bezi, biraz tarhana, bir de 12 voltluk bisiklet dinamosu.

Ahmet Özdemir



■ İçme suyu, odun, un, şeker, mazot ve altın.

Emre Öztınaz



■ Bol bol elektrik, kola, çips ve mümkün olsaydı tabii ki internet depolardım.

Cem Şancı



■ Bütün oyun severler, doğal olarak kola türü içecekler, hazır pizzalar depolamak isteyeceklerdir ama ben daha hayati bir şey olan elektriği depolamak isterdim ki canım oyun oynamak istediğinde PC'm mutlaka açılsın. Bakın bu arada "PC" dedim, "konsol" değil.

Ayça Zaman



■ Düşünmesi bile içimi sıktı ama çantalar dolusu şeyler depolardım kesin, onu da abartmadan bırakmazdım. Onlarca matara su, çeşit çeşit konserve yemek, sokaktaki hayvanlar için mama, çakmaktan kibrite her şey. Bir kenara da çadır, uyku tulumu ve fener üçlüsünü sıkıştırdıktan sonra geriye tek bir şey kalıyor: Bunları taşıyacak kişiyi bulmak!

ARALIK 2012, SAYI 191

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

> ULTRA MÜKEMMELLİK

Ultra şık, ultra hafif, ultra ince ve ultra geniş ekranlı
Toshiba U940 serisi. Ultrabook™. Bir Intel Eseri.



SATELLITE U940

KUSURSUZ. PERFORMANSLI. PRESTİJLİ.

- 3'üncü nesil Intel® Core™ i5 İşlemciler
- Windows® 8
- 2 GB NVIDIA® ekran kartı, 14" ekran
- Performans ve verimliliğin, Ultrabook™ hafifliği ile eşsiz birleşimi
- Ultra uzun pil ömrü
- WiDi ile TV'ye kablosuz bağlantı özelliği
- En yeni Intel® Rapid Start Teknolojisi™ ile ultra hızlı
- İnce, şık alüminyum gövde
- Sadece 1.5 kg

Prestijli olmak, kusursuzluğun yanı sıra performans ve tarz gerektirir. Tüm bunları göz önünde bulundurarak Toshiba Satellite U940 Ultrabook™ yaratıldı. Ultra hafif ve ultra ince U940, hedeflerinize tam olarak erişmenizi sağlayacak kadar büyük performans sağlar. Birkaç saniye içinde kullanıma hazırdır. Kolayca bağlantı kurmanız ve içerik paylaşmanız için gerekli port ve özelliklerle donatılmıştır. Uzun pil ömrüne de sahip olan U940'ın çoklu dokunmatik clickpad ve ışıklandırılmalı klavyesiyle, gündüz ve gece rahatça çalışabilirsiniz. Ultra hızlı. Ultra şık. Ultrabook™.

www.toshibatr.com

Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Tipografik hatalardan TNB sorumlu değildir.

TNB Toshiba Bilgisayar ve Görüntü Sistemleri
Türkiye Distribütörü

Çağrı Merkezi | 0212 340 60 80

facebook.com/toshiba.tnb | twitter.com/toshibatnb

TOSHIBA
Leading Innovation >>>



Call of Duty:

Black Ops II Sayfa 50

Serinin tekrara bağladığını düşünüp yeni oyundan umudunuzu kesmiş miydiniz? En iyisi bir daha düşünün ve Tuna'ya kulak verin.

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

16 Big Boss

DOSYA KONUSU

- 18 AIKA Online
- 30 Grand Theft Auto V
- 92 Gamist
- 20 Haber

İLK BAKIŞ

- 40 The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn
- 42 SimCity
- 43 Amnesia: A Machine For Pigs
- 44 Sacrilegium
- 45 Injustice: Gods Among Us

46 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 50 Call of Duty: Black Ops II

- 56 Far Cry 3
- 62 Halo 4
- 66 Hitman: Absolution
- 70 Medal of Honor: Warfighter
- 72 Need For Speed: Most Wanted
- 74 Football Manager 2013
- 76 Forza Horizon
- 78 F1 Race Stars
- 79 Skylanders Giants
- 80 Sports Champions 2
- 81 Assassin's Creed III: Liberation
- 82 LittleBigPlanet Karting



Far Cry 3 Sayfa 56

Tropikal bir adayı ve Afrika'nın uçsuz bucaksız topraklarını geride bıraktık ama yetmedi. Şimdi de kabus gibi bir tatil yolculuğuna çıkıyoruz!



LEVEL DVD 191

DEMOLAR

Euro Truck Simulator 2
Grimind
LEGO The Lord of the Rings

FULL OYUNLAR

Katabasis
Spaceman in Space

KURULUM DOSYALARI

AIKA Online
Cengiz Han 2
MStar

VİDEOLAR

Battlefield 3: Aftermath
Call of Duty: Black Ops II
Crysis 3
DmC (Devil May Cry)
Epic Mickey 2
God of War: Ascension
Grand Theft Auto V
Injustice: Gods Among Us
LEGO The Lord of the Rings
Outlast
Pupeteer
Rocksmith
SimCity
State of Decay
Until Dawn
Watch Dogs

EKSTRALAR

Rift: Storm Legion (WP Paketi)
SimCity (WP Paketi)
World of Tanks (WP Paketi)

SERVİS

Any Video Converter
AVG Anti-Virus Free
Avira Antivir Guard
Bitdefender IS 2013
CCleaner
CDBunerXP
FeedDemon
Fraps
HyperSnap
Internet Download Manager
iTunes
Origin
Steam
TeamSpeak
TeamViewer
VLC Media Player
Winamp
WinRAR

- 83 WWE '13
- 84 Rocksmith
- 85 The Sims 3: Seasons
- 85 The Walking Dead: Episode 5 - No Time Left
- 87 007 Legends
- 87 Street Fighter X Tekken
- 88 Happy Wars
- 88 Hotline Miami
- 89 Euro Truck Simulator 2
- 89 Farming Simulator 2013
- 90 Elemental:
Fallen Enchantress
- 90 The Unfinished Swan

- 91 Katabasis
- 91 Mutant Alien Assault
- 91 Save the Day
- 91 Spaceman in Space

94 Rocko@Psikiyatır

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 192

POSTA

İşbu ki bundan böyle Park Jae-Sang ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Dans ederse atın: inbox@level.com.tr

1 YIL SONRA, YENİDEN...

Selamlar LEVEL ahali! Ben Göksu Güleç. 17 yaşındayım. Bir sene önce de bir mesaj yazmıştım, bu yıl da yazayım dedim; umarım iyi demişimdir. Uzatmadan sorulara geçeyim hemen. **Demek bir yıl önce de buralardaydın. Peki ya bir yıl sonra? Yine bize mesaj yazacak mısın? Mesaj derken bu arada... Mail olur, posta olur, düz yazı bile olur da mesaj? Mesaj dediğin iki kızın, sıralar arasında birbirine kağıda yazarak ulaştırdığı ve hocanın görmezden geldiği o kağıt parçasıdır bana sorarsan. Şu devirde de artık WhatsApp'ler, Viber'lar... Konu çok dağıldı Göksu!**

1. Tuna Abi Assassin's Creed III için ne diyorsun? Yani bende artık "olsa da oynasak" etkisi yaratmıyor bu oyun Revelations'dan sonra ama yine de acaba alsam mı diye düşünmüyor değilim... Sence değer mi yeni oyuna para vermeye? Sonuçta öğrenciyim ve biriktirdiğim paralarla alıyorum oyunu.

Geçtiğimiz ay Ayça ne demiş? "...ve bir gün kapı açılacak ve mesaj iletilecek." İşte o mesajı sen yazdın Göksu! Bak işte, her şey alın yazısı! Demek ki bu oyunu almak zorundasın. (lyi bağladım bana sorarsan.)

2. İkinci sorum aslında bir soru değil, daha çok bir eleştiri olacak. League of Legends kapalı betası için kod dağıtımı yaptınız, öncelikle bunun için çok teşekkür ederim çünkü geçen seneki mesajımda, "Abi lütfen League of Legends ile ilgili promosyon kodu verin." tarzında bir istekte bulunmuştum. Her neyse, ne zaman açılacak bu beta diye beklerken bir gün sitedeki League of Legends haberinin altına, "Ne zaman başlayacak acaba bu beta, beklemekten sıkıldım." yazdım. Ancak o yorumum "Çok teşekkürler LEVEL." şeklinde değiştirildi ve öyle yayımlandı. Benim anlamadığım bu yazdığım yorumda ne küfür var, ne size ya da Riot Games'e karşı kötü laf var. Yanlış anlamayın ama nedenini gerçekten merak ettim.

Sanırım orada şöyle bir şey oldu, sen sıkılma

diye biz o mesajı değiştirip böyle bir cümle yazıverdik? Olmaz değil mi... Şöyle bir şey olamaz mı: Sen öyle yazdığını düşünürken bir anda bizi ne kadar sevdiğini keşfetmişsiniz, falan... Bilemiyorum Göksu; havalar da soğuk zaten! (Yorum sistemimde bu tip bir uygulamamız yok. - Şefik)

3. Geçen sene Şefik Abi'ye parantez içinde bir soru sormuştum müzik altyapısı yapımı ile ilgili. Bana belli başlı şeyler önermişti. Ben de amatör düzeyde bir şeyler yaptım. Eğer dinlemek isterseniz, www.soundcloud.com/gksugle adresinden dinleyebilirsiniz.

Açtım dinledim ben anında. "Instrumental Hip-Hop" türüne ağırlık verdiğini gördüm ve dedim ki, "O ne acaba..." (Ben de ilk fırsat bulduğumda dinleyeceğim Göksu. - Şefik)

4. Abi ben sıkı bir South Park seyircisiyim; neredeyse bütün bölümlerini izlemiştir. Son sezondaki bölümleri izledim de sanki artık komedi yapıp eleştirmek değil de eleştiri yapmak için komedi



yapıyorlar gibi geldi bana. Sen ne düşünüyorsun? Ben o dizinin ilk sezonunu izledim, sonra da Bugs Bunny'ye devam ettim. Ama dediğin şey hiç de garip gelmedi bana; doğru düşündüğünü düşünüyorum. (O halde varım!)

5. Üniversite sınavı benim için yaklaşıyor; sadece bir senem kaldı. Benim yapmak istediğim iş ses mühendisliği ama bunun okulları genelde bir senelik kurslar şeklinde. Bu yüzden ben de önce herhangi bir dört senelik bölüm okuyup bu işi yapayım dedim. Şimdi gelelim soruya abi: Bana önerebileceğin bir bölüm var mı? Şimdi diyeceksin, "Göksu ben seni tanımıyorum ki nasıl önereyim?" Önerirsen sevinirim çünkü kafam cidden karışık. (Bu arada MF öğrencisiyim.)

Zor sordun. Mesela gıda okusan olmaz. Mimarlık desen, değil. Konservatuar için geç kaldığını düşünüyorum. O halde sen iyisi mi genetik oku, nano-teknoloji ile sesi birleştirirsin, çok fantastik şeyler çıkar ortaya. Hiç bilemedim, böyle konuşuyorum işte boş.

Daha fazla uzatmadan bitiriyorum mektubumu. Bildiğiniz gibi yayımlarsanız çok sevinirim. Kendinize iyi bakmanız dileğiyle...

Göksu GÜLEÇ

KISA, İYİDİR

Merhaba Tuna Abi. (Ve Şefik Abi.) Bu birinci mesajım ve başlıyorum.

Hah işte mesaj dediğin budur. Dört soru, dördü de birbirinden kısa! SMS atsan tek mesaja sığar. Biz de iyiyiz bu arada, sorduğun için teşekkürler. (!)

Xbox... Xbox 360 da 120 yıl sonra Türkiye'ye resmi olarak giriş yaptı. Buna ne diyorsun?

1. Ben Call of Duty hastasıyım, sence DLC almalı mıyım?

Call of Duty: Black Ops II'nin çıktığı şu günlerde DLC almasan da olur bence. Black Ops II'yi denedin mi? Ben de denemedim daha. Mektuplara önceden cevap verdiğim için oyuna henüz ulaşamadım. Bakalım incelemem nasıl olmuş; bana okusana...

2. Geçenlerde Crysis 2 aldım ve oyun rezaletti. Sence Crysis 3 de öyle olur mu?

Şimdi Crysis 2'ye rezalet demeyelim çünkü Crysis 2 en fazla "normal" bir oyun olacak kadar düşebilir. "Rezalet" demek istiyorsan bir oyuna, aç şeyi oyna... Duke Nukem Forever! O berbat mesela. Crysis 3 de rezalet olmayacak, olsa olsa "eh..." klasmanına girecek; buraya da yazıyorum! (Parmağımı yalayıp monitöre bir çizgi çektim.)

3. Bana müzik, film ve benzeri şeyler önerebilir misiniz?

Sana bol müzikli, filmli ve bunun gibi şeylerin çok olduğu günler diliyorum. (Oldu mu?) Dur bir müzik önereyim: Muse - The 2nd Law. Film önereyim: Cloud Atlas. (Üç saatlik pür neşe!) Bir de kitap önereyim mi? Sormamışsın, önermiyorum. Çav, kendine iyi bak.

4. FPS oyunları önerebilir misiniz veya RPG, PvP gibi oyunlar?

FPS olarak aklıma bir anda Borderlands 2 geldi. İşin güzeli bu oyun RPG klasmanına da girer. Olmadı Dragon Age oyna. PvP ise bir oyun türü olmadı henüz, fakat bu konuda da sana League

of Legends ismiyle cevap verebilirim.

Koray BİLGİN

OKUMAN LAZIM!

Selam cevapların kralı Tuna Abi. Merhaba parantezler prensi Şefik Abi ve LEVEL dergisini yeni alıp okumaya bu bölümden başlayan okuyucular! Tuna Abi, ben sizin dergiyi 180. sayıdan beri okuyorum. İlk dergiyi aldığımda en sevdiğim iki oyununun da promo kodunu vermiştiniz ve o gün bu gündür derginizi okumaya bayılıyorum. Babam dergiyi almama kızıyor ama ben direnip anneme aldırıyorum. Ve derginizde şunu görüyorum ki herkesin büyük bir emeği var, herkes çok emek harcıyor. Lafı uzatmadan sorularıma geçelim diyorum.

Bir gün, kral ile prens sarayın bahçesinde dolaşırken bir Yekta'ya rastlamışlar. Yekta onlara sormuş, "Ey kral ve prens..." (Hocam bu kim?) Bilmiyorum ki prens... "Sözümü lütfen bölmeyin kral ve prens..." (Sözümüzü bölme diyor kralım.) Evet prens... "Benim size birkaç sorum..." (Mutluluğu kendi içinde aramasını söyleyelim mi?) Bence de prens... demiş kral ve prens, Yekta da kaçmış gitmiş. Fin. (Süper hikaye, beğenmezsen parantez atarız sana!)

1. Ben inanılmaz bir Call of Duty hayranıyım. Sizce Call of Duty: Black Ops II iyi olur mu çünkü ben ilk oyunu pek beğenmemiştim.

Black Ops ikiii... Oyunu oynamadan bu bölümle uğraşınca da böyle zaman uzay eğrisinde dalgalanmalar... Ben de böyle bilimsel konuşmak istiyorum artık! Varsa yoksa oyun, PlayStation, Xbox... Xbox 360 da 120 yıl sonra Türkiye'ye resmi olarak giriş yaptı. Buna ne diyorsun? Cevabını Xbox 360'ların kutularından kesip yapıştıracağın harflerle bize ilet, burada yayımlayalım.

2. Battlefield 2 ya da Battlefield 3 alayım diyorum fakat tek kişilik modu güzel olur mu, o konuda kararsız kaldım.

Battlefield 2 alma artık bir kere çünkü üçüncüsü çıktı ve çok şahane. (Uyak var, dikkat.) Tek kişilik modu da güzel. Çok uzun soluklu değil ama oynanır.

3. Pro Evolution Soccer 2013 sizce güzel mi Tuna Abi veya (Şefik Abi)? Ben FIFA'yı oynamıyorum çünkü geçen yıl Galatasaray'ı koyup diğer takımları koymamışlar. Onun için ben FIFA'ya şu anlık küsüm. **PES 2013 bence... Cümlelerin devamını Şefik dolduracaktır, inanıyorum. (Sana diyecek lafım yok Tuna. Son yıllarda dediğim gibi, gerçekçi bir futbol lezzeti almak için FIFA 13. - Şefik)**

4. Borderlands 2 nasıl bir oyun? Güzel gibi gözüküyor fakat grafikleri çok çizgi film gibi...

Borderlands 2 çok iyi bir oyun. Düşün ki Diablo III, düşün ki onun çok daha esprili ve esnek hali ve düşün ki çok eğlenceli! Grafiklere takılma, al oyunu hayatını yaşa. (Uyaklar, bitmiyorlardı.)

5. Ben online oyunları çok seviyorum, hatta Point Blank ve bir de S2: Son Silah oynuyorum. Bence güzel oyunlar. Bana bunlara benzer birkaç online oyun önerir misiniz?

League of Legends bir, bunu not et ve ikincisi de World of Tanks. Bak bu kadar net cevap verdim, düşün ne kadar ciddiyyim.

6. Bir de ben 20 ya da 30 yaşlarımda sizin LEVEL dergisine katılabilir miyim? Çünkü siz yaşlanırsınız ya falan işte...

20 ya da 30... Aralarında 10 yıl olması... Evet. Bence sen 32 ya da 68 yaşlarına geldiğinde

başvur dergiye, biz de o sıra yaşlılığımızdan kaynaklanan unutkanlıkla dergiyi bayağı üstüne yapıp bir sahil kasabasına gideriz. (Ben yeni 30 oldum, hala buradayım. - Şefik)

Sorularım bu kadar kral Tuna ve prens Şefik. (Abi'yi unuttum.) Şu an sol tarafımda derginiz duruyor ve bu yazıyı da solumdaki dergiye ya da şu an mağazalardaki dergiye koymanızı rica ederim, sevgilerle...

(Solumdaki dergi diyor kralım.) dedi Şefik prens. Sir Tuna hazretleri cevap verdi, "Rica ederim il mio Principe, ne dergisi, ne solu?" (Geçmişe dönmemizi istiyor sanırım mon Roi.) dedi prens Şefik sultan. Herkesin akli karışmışken Yekta açtı kanatlarını, uçtu gitti bu diyarlardan...

Yekta Umut AYTEN

MESLEKTAŞTAN BİR MEKTUP

Merhaba Tuna Abi. Ben 16 yaşındayım; sana meslektaşım dedim çünkü ben de senin kadar olmasa da bir forumda ve mini bir e-dergide oyun inceleyicisiyim. Buradan tüm LEVEL halkına merhaba diyorum.

Merhabaaaa Samiiii.... (Terapi grubu ses tonunda.)

1. Öncelikle abi cidden, eskiden incelemeleri niye kısa yazıyorsunuz diye kızıyordum ama beş - altı oyun incelemesi yaptıktan sonra sizi anladım. Ben bir sayfa yazmak için kaç gün düşünüyorum, bir de sayfanın yarısı görsel... Oysa siz çok az resim kullanarak sayfalarca yazıyorsunuz ve sizi tüm içtenliğimle tebrik ediyorum. Bir de ben inceleme yaparken editörümüz benim incelememin bazı yerlerini kesiyor; sizde de böyle şeyler oluyor mu? **Bizde öyle şeyler olmuyor. Bizde tam tersi, biz editörün yazılarını kesiyoruz, kesmeden önce de tehdit telefonları yolluyoruz. "Telifimizi yatırmazsan, keseriz..." diyoruz misal. Tabii ki çok anlamsız olduğu için bu, Fırat da diyor ki, "Hacı ne diyon?" "Diyon mu?" diyorum, konu dağılıyor, derken bir bakıyorsun Şefik! (Ben de direkt kesiyorum yazıları ortadan, öyle koyuyorum dergiye. - Şefik)**

2. Diğer sorum ise animeler hakkında olacak. Şimdi dergide ve arkadaşlarım arasında anime izleyenler var. Ben de anime izlemek istedim ve bana Naruto'yu önerdiler. İlk bölümü izledim, keşke izlemez olaydım... Şimdi sana soruyorum: Bana animeleri sevdirecek bir şey önerir misin? **Naruto'yu niye sevmedin ki? Ayrıca bir önceki sorundaki övgülerin için teşekkürler. Şimdi bir daha soruyorum: Naruto'yu niye sevmedin?! Üstelik başlangıcı çok iyiydi. O zaman Code Geass izlesene, belki onu seversin. (Full Metal Alchemist de iyidir.) (Full Metal Jacket var bir de. - Şefik)**

3. Ben okuldan artan zamanlarımda bir berberde çalışarak para kazanıyorum. Üç yılda topladığım paranın 600'ü ile bir kasa topladım. Kasamın özellikleri şöyle: Windows 7 Ultimate 64-bit, AMD-4100Q işlemci, 8 GB RAM ve son olarak NVIDIA GTS 250 ekran kartı. Sence nasıl, parama değmiş mi? **600'e iyi toplamışsın valla. Güle güle kullan demekten daha ileri gidemiyorum. (Geri gitmeye zaten gerek yok...)**

4. Önceki soruda dediğim gibi paramın 600 ile kasa toplamıştım, şimdi de 320 GB Slim PlayStation 3 ve Uncharted 3: Drake's Deception almayı planlıyorum. Evde bir koldan biraz kısa bir televizyonum

► var ve televizyonlar hakkında bilgim sıfır. Televizyonda Full HD 1080p Monitor TV yazıyor, arkada da HDMI IN diye bir şey var. Sence bu televizyona PS3 bağlanır mı? Boşuna almayayım şimdi?

Bir koldan biraz kısa bir televizyon, monitör yazan bir yüzey, arkada da HDMI IN! Olacak şey değil. Sami, sakın senin şahane bir LCD televizyonun olmasın kız? (Bir anda inceldim.) O televizyona her türlü oyun aletini bağlayabilirsin, gönlünü ferah tut.

5. Tuna Abi, diğer bir sorum ise sorudan ziyade bir şikayet. Şimdi burada sana atılan iletileri de incelerken görüyorum. Mesela adamın teki, karnesi iyi olursa ailesi ona Xbox 360 alacakmış. Bir de bana bak; ben Konya'nın en iyi ikinci lisesini kazandım ve ödülüm ne? Bir saat bilgisayar hakkı! Anama dedim, "Ana zaten yazın her gün oynayacağım, bir saati ne yapayım?" Annemgil beni dinlemedi... Sence ne yapayım Tuna Abi?

"Anam anam dertli anam" sözleri aklıma geldi. Bence "annene" demelisin ki "Anne ben Konya'nın en iyi ikinci insanıyım, insanların aileleri insanlarına türlü türlü hediyeler alıyor, ben ise sadece bir saat bilgisayar hakkı! Hak ve özgürlükler kısıtlanamaz, yaşasın özgürlük!" diye bağırarak cümleleri tamamlarsan, bence okkalı bir tokadın tadına bakarsın gibi geliyor. (Benden ancak bu kadar tavsiye.)

6. Diğer sorum ise PS3 oyunları ile ilgili olacak. Şimdi ben PS3'ü yazın alacağım ve kendime bir oyun listesi yaptım. Uncharted 3: Drake's Deception zaten PS3 ile birlikte geliyor. Onun dışında inFamous, Assassin's Creed III, Call of Duty: Black Ops II, Injus-

Korsana hayır! İşte korsan oyun oynarsan, gelir elin vampiri kanını emer.

tice: Gods Among Us, God of War serisini almayı düşünüyorum. Sence iyi mi?

Gayet güzel ama tüm paranı da bitirdin şu an, farkındasındır umarım. (Teker teker al ve önce God of War'dan başla bence. - Şefik)

7. Bu soruyu daha önce yazmam gerekiyordu ama neyse. Şimdi ben dergide de The Elder Scrolls V: Skyrim çok methedilince indirdim, deneyeyim dedim ve hiç durmadan oynayıp 24. seviyeye geldim. Sonra bir vampir beni ısırıldı, hayatım rezil oldu. Ben de sinirle oyunu sildim. Bana Mass Effect 3, Darksiders II, Kingdoms of Amalur: Reckoning hariç güzel bir RPG önerir misin?

İndirmek derken... Korsana hayır! İşte korsan oyun oynarsan, gelir elin vampiri kanını emer. Oysaki orijinal alsaydın oyunu, o vampir yerine huriler gelip yanaklarına birer buse konduracaktı. Sana o yüzden Dragon Age öneriyorum.

8. Son sorum sağlıkla ilgili abi. Şimdi sen o kadar yıldır oyun oynuyorsun, e-postalara bakıyorsun... Senin gözün kaç numara ya da diğerlerinin? **Diğerlerinininki toplam 192. Benimkisi de toplam 191. Demek ki neymiş, ben ileri derecede kör olduğum için diğerlerini göremiyormuşum bile. Buyur buradan yak!**

Sorularımı yanıtlarsan sevinirim. Konya'dan herkese sevgiler. Bu arada Şefik Abi'ye selam veremedim başta. Burada vereyim: "Merhaba Şefik abi!" Tamam artık, içim rahat... Sami MERT

VIVA BORDERLANDS!

Merhaba Tuna Abi ve değerli LEVEL dergisi okur-

ları. Benim adım Cem. Derginizi uzun bir süredir takip ediyorum ve aybaşı geldiğinde hemen bir D&R şubesine gidip derginizi alıyorum. (Özellikle Trump Towers'tan alıyorum çünkü oraya yürüyerek gidebiliyorum.) Fazla zaman kaybetmeden sorulara geçmek istiyorum Tuna Abi...

Demek Trump Towers'a yürüyerek gidebiliyorsun. Ne güzel bir detay. Ben de yürüyerek istediğim yere gidiyorum, ne var yani? (Gereksiz alınganlık.) Teşekkürlerimizi sunup cevaplara geçelim madem biz de. (Biz de Trump Towers'tayız! - Şefik)

1. Öncelikle size ilk sorum yeni çıkan ve Ekim ayı sayınızda incelemede en çok puanı alan oyunla ilgili. Evet, tahmin ettiğiniz üzere Borderlands 2! Oyunu ilk çıktığı gün aldım ve büyük bir hayranıyım bu oyunun. Oyunda benim tercih ettiğim sınıf Gunzerker'dı çünkü Gunzerking özelliği ile eline iki silah birden alabiliyor. Sence iyi bir seçim yapmış mıyım ve senin tercih ettiğin Assassin ile ilgili yorumlarını da merak ediyorum.

Gunzerker'ı ben de merak ediyorum ama oyunu baştan oynamak için Mechromancer'ı belledim. Assassin de fena değil lakin iyi bir tetikçi tüfeği bulmadan pek iş yapamıyorsun.

2. Ben Hitman: Absolution'ı almayı planlıyorum. Kafa çalıştırılması gereken, iyi bir oyun bence. Hem de Square Enix'in oyununun görsel şöleni kötü değildir bence. (Sleeping Dogs bunu kanıtlayan örneklerden biri.) Sence Hitman: Absolution almaya değer bir oyun mu?

Square Enix'in görsel kısımda pek bir etkisi yok çünkü kendi ekipleri hazırlamıyor oyunu. (Sleeping Dogs da keza öyle.) Ne var ki zaten artık çoğu oyun görsel olarak iyi. Bizi ilgilendiren oynanış ve o kelin ışıkta nasıl yansıtacağı olacak. Ayrıca oyundan bir görsel alıp markete götürdüğümde o barkodu cihazlar okuyabilecek mi, bunu da merak ediyordum. Ne tatsız espriiii. Hiç de yapmam!

3. Ben tam bir FIFA'cıyım. Günün çoğu vaktini FIFA 13 oynayarak geçiririm ve eskiden şöyle bir sorun oluyordu oyunda: Öncelikle maçın belli bir zaman sonrasında radar, skor tabelası, oyuncuların isimleri ve hatta spikerin sesi bile gidiyordu, sonra ilk yarı bitince oyun takılıyordu ve bir ara bu çok tekrar etti. Sence bunun sebebi PS3'ümden mi kaynaklanıyor yoksa oyun CD'siyle ilgili bir sorun mu?

Şayet ki PS3'ün başka oyunlarda bu tip garip sorunlara yol açmıyorsa sorun CD'dedir. Ne var ki bir ihtimal FIFA 13 "Blu-ray"i yerine oraya herhangi bir CD iteliyorsan da aynı sorun oluşabilir. Bu konuya da dikkat et bakalım, iyi günler. (Konsolun yazılımını güncelle, olmadı oyunu değiştir. - Şefik)

4. Geçen ayki derginizde "Dikkat Spoiler!" adlı dosyanızı okudum, gerçekten oyunlardan soğudum. Çok etkileyici bir dosya konusu olmuş. Ellerinize sağlık.

Biraz kinaye mi var bu soruda? Tamam, bir daha yapmayız; kalk Şefik kalk, gidiyoruz. (Ben biraz daha uyuyacağım. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Cevaplarsan çok ama çok sevinirim Tuna Abi. Hele bir de yayımlarsan hem en güzel LEVEL sayım, hem de en anlamlı doğum günü hediyem olur. Saygılar, hepimize kolay gelsin...

Hem cevapladık, hem yayımladık. Bu durumda doğum günü pastandan birkaç yüz dilim hak

ettik gibi geliyor. Öyle fıstıklı falan istemem. Beyaz kremaya da karşıyım. Muzlu, vişneli, çilekli, çikolatalı... Ağzım sulandı yeminle! (Profiterollü alayım ben. - Şefik)

Cem DİNÇ

YARIYIL HEDİYESİ

Herkes gibi sorulama geçmeden önce selam vermek istemiyorum sayın LEVEL tayfası. Bütün sorularımı sorduktan sonra selam vereceğim... Nasıl fikir ama? Bir farkım olsun istedim! Evet, sorularına geçiyorum.

Görüürüz Batuhan, kendine iyi bak. (Sen terssen...)

1. Ben PlayStation 3 ile PSV arasında kaldım. 1000 TL civarında bir bütçem olduğu için en sonunda PSV almaya karar verdim ama PSV hakkında kafamda sorular kaldı. PSV'nin 3G modeli ile Wi-Fi modeli arasında çok büyük bir fark var mı? Varsa da ne? Yoksa daha az ödeyip Wi-Fi modelini mi alayım? Bir de hafıza kartları gerçekten pahalı. Kaç GB almamı önerirsin ve neden?

PSY'nin Gangnam Style şarkısı... Dur, soru o değilmiş. PSV'nin 3G modeline bir sim kartı takarak, mobil operatörün çektiği her yerde internete girebiliyorsun. Wi-Fi modelinde ise sağda solda beleş kablosuz internet bağlantısı peşinde koşman gerekiyor. Bence 3G'ye gerek yok bu bir. İkincisi de alete bir ton oyun indirilebildiği için 32 GB'lık bir kart al, ebediyen mutlu ol.

2. Benim yarıyıl tatilinde bilgisayarım gelecek ve bu bilgisayar toptan olduğu için parçalarını değiştirmemin toplamalara oranla daha pahalı olacağını çünkü güç kaynağının büyük bir ihtimalle yetersiz kalacağını ve değiştirmem gerektiğinden ekstra masraf olacağını söylediler, doğru mu?

Burada bana kilit doneyi vermeyi unutmuşsun: O güç kaynağı kaç watt? Bunu bilseydim eğer, şayet bunu bilseydim Batuhan, sana yardımcı olabilirdim. Eğer ki 700'den aşağıysa şöyle çok güçlü ekran kartlarında falan yetersiz kalabilir.

3. Kafama takılan bir de şu soru var: Bilgisayarın kasasını açınca (Parçaları değiştirmek için mesela.) garanti kapsamında çıkıyor mu? Çıkıyorsa da eğer bir arıza olunca neler yapmalıyız?

Normalde gidiyor ve bunu yapıp yapmadığını anlamak için de kasanın orasına burasına bandrollü, markalı bantlar yapıştırırlar. Onlardan varsa sakın açma!

4. LEVEL dergisinden iki ay üst üste LoL DVD'si çıktı. İkisi de aynı mı?

Birinde League of Legends var, diğerinde ise Love of Loliltas adında... Yanlış anlayıp öyle bir şey yapmışız mesela, çok net bir şekilde infaz edilmez miydik? Edilirdik. İkisi de aynı oyun ama birisi diğerinden daha yeni. Bil bakalım hangisi?

Selamlar Tuna Abi ve LEVEL tayfası... Dergiyi 171. sayısından beri takip ediyorum. Nasılısınız? İyi gördüm sizi. Şefik Abi de iyi görünüyor. Ben de sizin dergide işe girip "köşeli parantezciliğe" mi başlasam acaba? Veya matematik derslerinde hiç çizemediğimiz o şekilli "parantezciliğe"? Neyse sorularımı sordum. Okumadan yayımlarsanız sevinirim. Klavyeye bakmadan cevapları yazıp yayımlamazsanız da sevinirim, hatta soruları süper güçlerinle tahmin edip cevaplayıp yayımlarsanız da sevinirim; fark etmez...

Selam Batuhan. Nasılısın? [İyi misin?] Bizleri sorarsan, {çok iyiyiz.} Haydi o zaman geçelim cevaplara ey (Batuhan)!

Batuhan YILMAZ

*ŞİRANKK!!



**Joygame ve Karnaval.com işbirliğiyle kurulan Türkiye'nin ilk oyun radyosu Jeton yayında!*



TAKVİM Aralık

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
27	 <p>Guardians of Middle-earth</p>			31	1	2
3	4		6	7		9
	<ul style="list-style-type: none"> • 007 Legends (WiiU) • EVE Online: Retribution (PC) • Forge (PC) • Guardians of Middle-earth (PS3 360) • The Elder Scrolls V: Skyrim Dragonborn (360) 			<ul style="list-style-type: none"> • Air Conflicts: Pacific Carriers (PC PS3 360) • Mass Effect Trilogy (PS3) • My BodyCoach 3: Complete Coaching (360) • Paper Mario: Sticker Star (3DS) • Rosh Online: The Return of Karos (PC) • Sonic & All-Stars Racing Transformed (PSV 3DS) • The Settlers On 		<ul style="list-style-type: none"> • Mass Effect Trilogy (PC 360)
 <p>The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn</p>	12		13	 <p>Mass Effect Trilogy</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Darkfall: Unholy Wars (PC) • Hawken (PC) 					
17	18	19	20			
	<ul style="list-style-type: none"> • Forza Horizon - Rally (360) 		<ul style="list-style-type: none"> • Toki Tori 2 (WiiU) 			
 <p>Forza Horizon - Rally</p>	27	28	29	30		



GAMIST 2013

ISTANBUL GAME SHOW

15-17 Şubat 2013
İstanbul Kongre Merkezi



GL events FUARCILIK A.Ş.

WWW.GAMIST.NET



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



BLESS

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

PC'ye özel olarak üretilen BLESS, rol yapma olayını bir sonraki aşamaya taşıma konusunda iddialı. Unreal Engine 3 oyun motorunu kullanan oyun, grafikleriyle oyuncuların büyüleyeceğe benziyor.

Gone Home

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2013

Gone Home, beklediğimiz ve özlediğimiz adventure türünü önümüzdeki yıl yeniden bizlere sunmaya hazırlanıyor. Birinci şahıs bakış açısıyla oynanacak oyunda ana olay, gizemleri keşfetmeye dayalı olacak.



Crysis 3

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013'ün ikinci çeyreği

CryENGINE'in son versiyonuyla grafik teknolojisinin sunabildiği nimetleri sonuna kadar kullanacak olan Crysis 3, 2047 yılında geçen bir senaryoya sahip olacak. Üstelik bu kez Prophet karakterine bürünüp ok atarak uzaylı avlayacağız.

**Ben savařçıyım. Ben internetteyim.
Bana sadece iyisi yetmez.**

İnternette iyisiyle yetinmeyenlere, ışık hızında fiber internet!

Limitsiz 20 Mbps

NUMARASINI TAŞIYANLARA

50 GB ► **49 TL***

HIZ ALANI

► 0850 222 0 222 • superonline.net

TURKCELL
SUPERONLINE

twitter.com/superonlinetr | www.facebook.com/Superonline

*15 Mayıs 2012 - 31 Aralık 2012 tarihleri arasında 24 ay abonelik taahhüdü ile sabit telefon numarasını Turkcell Superonline'a taşıyan yeni fiber internet müşterilerine, 20 Mbps limitsiz 50 GB indirme (download), 50 GB yükleme (upload) Hız Alanlı (Adil Kullanım Koşulu) paket 24 ay boyunca tüm vergiler dahil ayda 49 TL (% 18 KDV, % 5 ÖİV)'dir. Fiber internet hizmeti, Turkcell Superonline fiber internet altyapısının bulunduğu bölgelerde geçerlidir. Ayrıntılı bilgi için: www.superonline.net

TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



BAS GAZA 2013

- Atla çabuk arabaya!
- Pat-
- Atla dedim!
- Bism-
- Oğlum sağ ayağına başlayacağım şimdi! Acelemiz var!
- Bindim patron! Nereye gidiyoruz? N'oluyor Allah aşkına kuzum?
- Bana kuzum mu dedin?
- Heyecandan...
- Peki. Aslına bakarsan bir şey olduğu yok. İstedim ki yeni oyunumuzdaki heyecanı birebir hisset.
- Ne oyunu olduğunu soracak takatim kalmadı.
- Bir yarış oyunu yapacağız elbette ki! Baktım ki şimdiye kadar bu alana hiç eğilmedik...
- Zaten oyun firması dediğin, asla bir veya birkaç tür üzerinde uzmanlaşmamalı, her konuya eğilmeli ki hiçbir oyunu tam olmasın.
- Frene çok ani basarım, camla bir olursun evladım! Şimdi araba kullanmakta esas nedir?
- Bir yere varmak.
- Bravo çocuğum... Her şeyi tersinden anla! Arabaya bindik, ne yaparız ilk?
- Kadın mıyım, erkek mi?
- Kadını niye başa koydun evladım?
- Lafın gelişi öyle oldu. Heyecanımı halen atamadım.
- Kadın ol lan! Ne diyeceksin bakalım?
- Kadinsam ilk önce dikiz aynasından hemen kendime bakıp saçımı, makyajımı kontrol ederim. Bilirsiniz patron, bir kadın asla bakımsız olmak istemez; arabada bile.
- Oğlum Flormar reklamı mı seslendirdin, ne yaptın sen? Erkeksin sen! Her zaman, her yerde!
- O zaman takarım anahtarını yerine, gaza basarım şöyle vites boştayken bir - iki kez, sonra öttürürüm arabayı, ağlatırım asfaltı aga!
- Yemin ederim yalama oldun sen. Çok mu çalışıyorsun nedir?
- Yo, asla...
- Evet, ama bak, ne çok detay saydın. İşte hiçbir yarış oyununda bu tip detaylar görmüyoruz. Düşünsene,

KADINSAM İLK ÖNCE DİKİZ AYNASINDAN HEMEN KENDİME BAKIP SAÇIMI, MAKYAJIMI KONTROL EDERİM

- aracımızı şöyle uzaktan görsek, yavaşça yaklaşıp, onu süzsek, parmaklarımızı pürüzsüz yüzeyinde biraz gezdirsek, kapı kolunun soğukluğunu hissedip ardından yavaşça kapıyı-
- Patron, konu hala arabalar mı? Bir an emin olamadım.
 - Efendim? Evet... Ne? Ha, evet; arabalar. Neyse, arabaya binip anahtarını yerine takmak, çevirmek, dikiz aynasından arkayı kontrol etmek, vitesi bire takmak... Bunları yapacağımız bir oyun hayal ediyorum.
 - Oyuncular bu tip detaylarla uğraşsın ki oyunumuz en kısa süre oynanan oyunlar arasında rekor bir noktaya, en kısa sürede-
 - Kırmızı ışıkla ağzına vururum çocuğum. Tamam, bu detaylar olmasın. Ne kaldı? Basalım gaza gidelim o zaman dümdüz! Bak şimdi yapıyorum aynasını, bak bakalım ne heyecanı var?
 - 100 mü diyor kadran?
 - 210 oldu.
 - Kadranın dibinde 420 mi görüyorum?
 - 230.
 - Patron, bu arabanın modeli neydi?
 - Bugatti Veyron.
 - Ben inebilir miyim?
 - Heyecanı hissedebiliyor musun?
 - 290 gibi bir sayı...
 - Belki de bu heyecanı vermelimiz oyunculara?
 - 300'ü geçince sağda, müsait bir yerde inebilir miyim kaptan?
 - İşte bu! Demek ki oyunumuzda hız esas olmalı! Böylece oyuncular şuurlarını senin gibi yitirip heyecanı sonuna kadar his-
 - Midemle ilgili birtakım hareketlenmeler...
 - Evet! Demek ki olması gereken bu! Hemen ofise dönelim, süper hızlı bir oyun yapmak üzere seni bilgisayarının başına oturtayım.
 - Süper hızlı bir şekilde istifra etmeme beş saniye...
 - Oğlum!
 - 3...
 - Lan?!
 - 1...
 - Maaşından keserim 1628 yıl!
 - 0... Nuclear launch detected. Özür dilerim patron.

Yapım Mayn Games
Dağıtım Mayn Games
Tür MMORPG
Web aika.mayngames.com



TÜRKÇE DİL DESTEĞİYLE ARAMIZDA

MMO oyunculuğu, oyun sektöründe önemli bir yer tutuyor günümüzde. Bir zamanlar oyun sektörünün yönünü belirleyen tek kişilik oyunlardan daha çok, artık online oyunlarda yapılan ya da yapılacak olan yenilikler sektörü bir yerden başka bir yere taşıyor. İçinde bulunduğumuz zaman dilimindeyse kafamızı çevirdiğimiz herhangi bir yerde online oyun görmek işten bile değil. Uzun zaman önce formatları belirlenmiş olan

online oyunların yapımcıları, bir süredir birbirlerine fark atmak için birçok farklı oyun dinamiği üzerinde çalışıyorlar. İşte bu farklılık konusunda çok önemli atılımlara imza atmış yapımlardan biri olan Aika Online, bomba gibi bir çıkışla ülkemizdeki oyun severlere merhaba demek için hazır. İsterseniz önce -her online oyunda olduğu gibi- içinde bulunduğumuz dünyayı birazcık tanıyalım ve bakalım nasıl bir senaryo döngüsünün içindeyiz.

İrkini yaratıyor ve dünya üzerinde iyilik, denge ve kötülük yaratılmış oluyor. Zaman içerisinde Zereca'nın zulmünü engelleyemeyen Aika ise insanları Laka bölgesine çekiyor ve buradan da kendilerini gökyüzüne taşıyor. Bundan sonrasıya içine daldığımız anda yaşayacağımız bambaşka bir hikaye...

Sanki çok uzak bir zamanda gerçekleşecekmiş gibi gelebilir bu hikayeye dalmak ama Aika Online, 15 Kasım'da girdiği açık beta testini siz bu dergiye okuduğunuz sıralarda tamamlamış olacak. Uzun bir süre Türk oyuncularla oyun içinde yapılması gerekenleri tartışan ekip, Aralık ayı itibarıyla tamamen Türkçe oyun desteği sayesinde oyun severlerin karşısına çıkıyor. "Türkçe oyun desteği" demişken laf havada kalmamasın; Aika Online hem Türkçe metinlere, hem de Türkçe seslendirmelere sahip bir yapımdır. Dil kullanımına bir hayli dikkat eden yapımcı ekiple her türlü oyuncunun rahatlıkla anlayabileceği bir dil üzerinde çalışmış durumda. Bu sebepten oyuna başlayan yeni bir online oyuncu, normalde çektiği sorunları Aika Online'da hiçbir şekilde çekmeyecek zira her şey buna göre hesaplanmış durumda.

AIKA'nın geçmişi

Oyunun adı, yani Aika, yine oyunun içinde bulunan yüce tanrıça Aika'dan geliyor. Kendisi, içinde yaşayacağımız Arcan diyarının da yaratıcısı. Bu diyarın en önemli özelliği ise üzerinde gezen hiç kimsenin ölmek istemeyeceği kadar güzel ve özel bir yer olması. İlk yaratılan Scinic ırkı, zamanla dünyaya ayak uyduramayarak Aika'dan uyutulmayı talep ediyor. Bu talebi geri çevirmeyen tanrıça, hemen akabinde çok daha dengeli bir ırk olan insanı yaratıyor. İnsanlık, ilk başta çevreye çok iyi uyum sağlayan ama zaman içinde etrafını yok etmeye başlayan bir ırk... Bu durum karşısında çok öfkelenen tanrıça, öfkesinin en doruğunda Zereca





Devasa bir savaş!

Peki, ne tip bir yapım ile karşı karşıyayız? Bu yapım bizi nasıl bir maceraya çıkaracak? İşte bu noktada Aika Online'in "1000 vs 1000" parolası kulaklarımıza çalınıyor. Evet, doğru duydunuz; tam 2.000 kişinin aynı anda birbirinin peşine düşmesine imkan tanıyan yapım, alabildiğine PvP odaklı. PvP içinse şimdiden beğenimize sunulan beş farklı seçenek bulunuyor. Bunlardan ilki Kutsal Taş Savaşları... Bu seçenekte çok büyük güçlere sahip kutsal taşları ele geçirmek için mücadele veriyoruz. Taşların sahip olduğu güçlerse oyun içinde taşta sahip olan ulusun tüm bireylerine inanılmaz HP ve MP artışı sağlıyor. Kale Kuşatması ise ikinci PvP seçeneği ve her Cumartesi günü 20:00 - 22:00 saatleri arasında gerçekleştirilmesi planlanan etkinlik, kale sahiplerinin Lakia Kalesi'ni diğer uluslara karşı savunmalarını konu alıyor. Eğer bir ittifak içindeyseniz, aynı zamanda bir tarafınız demektir. Eğer savunan taraftaysanız, kaleye 15 dakika önceden girip gerekli hazırlıkları yapmanıza imkan veriliyor ama saldıran taraf için iş çok daha taktiksel boyutlarda. Böyle büyük bir etkinliğin belirli saatler içerisinde olmasıysa gerçekten büyük önem arz ediyor.

Geçiyoruz üçüncü seçenek olan Sunak Savaşına. Her ulusun bir sunağı bulunuyor Aika Online'da. Bu sunakların en büyük önemiye bazı eşyaların gücünü yükseltmek için gereken kaynağa ve kazanılan paraya katkısı. Hal böyle olunca her ulus için rakibin en açık hedefi bu sunaklar oluyor. Sahip olduğu değer yüzünden ele geçirmesi zor olan bu taşlar için gerçekten büyük ordular gerekmektedir. Dördüncü seçenek daha bilindik bir yer olan Ölüm Maçı. Önceki haritalara göre çok daha küçük



olan mekan, oyunun her yanından kişilerin açmış oldukları oyunlara girmemizle başlıyor ve onur puanı kazanmak için düşmanlarımızla karşı karşıya gelmemize imkan tanıyor. Son olarak karşımıza çıkan seçenekse Elter Arenası oluyor. Burada en fazla 100 kişiden oluşan iki takım, nihai sonları için çarpışmak adına bir araya geliyor. "Her ölen kişiden belirli oranda hazine düşer ve tıpkı gerçek bir savaşta olduğu gibi hayatta kalanlar bu hazinelerle beslenirler." Tema gayet açık ve net, değil mi? Dört farklı grup içinde, günde iki defa gerçekleştirilen turnuvaların en büyük özelliği, oyuncuların otomatik olarak eşleştirilmesi ve bu sayede sizden inanılmaz derecede güçlü bir düşmanla karşı karşıya kalmanızın engellenmesi. Uzun lafın kısıası, "PvP" dendiği zaman artık akıllara yerleşen bir yapım daha var ve o da Aika Online...

Yine de oyuna daha yakından bakmakta fayda var çünkü bu büyük savaşlarda ne gibi roller üstleneceğimizi bilmeden hareket etmek çok da ilgi çekici olmayabilir. Aika Online, karşımıza altı farklı sınıf ile çıkıyor ve bunlarda ilki Silahşör. Kendisi gizlilik üzerine kurulu bir temaya sahip olduğu gibi, aynı zamanda orta mesafe dps sınıfına giriyor. Büyüye karşı dayanıksız olan Silahşör, çevikliğiyle dikkat çekiyor. Büyücü, uzak mesafelerden düşmanlarını alt eden bir sınıf olarak dikkat çekiyor. Kalabalık grupların korkulu rüyası olan sınıf, konu fiziksel savaşa geldiği zaman zayıflığını belli ediyor. "Büyücü" dedik madem, büyüden devam edelim ve karşınızda Şifacı! Adından da çok iyi anlayabileceğiniz üzere, yaralanan karakterleri iyileştirmekle

görevli olan sınıf, aynı zamanda "buff", yani destek büyüleri sayesinde dahil olduğu takıma yardım ediyor. Barbar ise "anti-tank", yani gerçekten önüne gelen her şeyi fiziksel olarak yok etmeye odaklı bir sınıf. Ön takip eden Lejyoner de -Barbar'ın tam tersine- fiziksel dayanıklılığıyla ön plana çıkıyor. Oyunun tank sınıfını oluşturduğu gibi, kendini iyileştirme gücüne sahip. Son sınıfımız olan Avcı, çok uzak mesafelerden, tıpkı bir keskin nişancı gibi düşmanlarını ortadan kaldırmaya çalışan sınıf ve yaptığı saldırılarla hatırı sayılır derecede zarar verebiliyor.

Can dostlarımız

Oyunun bir diğer öne çıkan özelliği, sahip olabileceğimiz "pran", yani evcil hayvanlarımız. Beşinci seviyeye ulaştıktan sonra gözle görülür bir gelişime sahip olan pran'larımız, 20. seviyeye vardığımızda yapılacak bir görev sayesinde sonraki seviye olan Genç Pran'a dönüşüyor. Yetişkin olması içinse 50. seviyeye ulaşması gereken pran'larımız; Ateş Pranı, Su Pranı ve Hava Pranı olarak karşımıza çıkıyor. Her birinin oyundaki saldırı ya da savunmamıza çok farklı etkileri bulunmakta ve bu sayede oyun stilimizi değiştirmemiz bile mümkün.

Aika Online, her yanıyla online oyunculukta önemli yere sahip olacak yapımlardan biri belki de. Sahip olduğu devasa PvP alanları, beta test süreci boyunca çok fazla sayıda oyuncuya ev sahipliği yaptı. Pek tabii ki yapımın Türkçe olması da böyle devasa savaşlar içinde yapılacak konuşma ve diyalogları çok daha rahat bir seviyeye taşıyacaktır. Hal böyleyken ondan uzak kalmak bir hayli zor olacak... ■





Yeni nesil mi, eskisinin aynısı mı?

Nintendo'nun son bombası Wii U, piyasada!

P S4'ten ve Xbox 720'den (İsimler nihai değildir.) halen bir haber çıkmamasına rağmen Nintendo'nun yeni konsolu sonunda oyuncularla buluştu. Her ne kadar yeni nesil bir konsol gibi tabir edilse de Nintendo genellikle son teknolojinin biraz daha gerisinde hareket ediyor Nintendo Wii'den beri. Dolayısıyla Wii U'ya da yeni PS'ten ve yeni Xbox'tan beklenen "geleceğin teknolojisi" demek pek mümkün değil; Nintendo daha çok şu anki nesli yakalamış gibi gözüküyor.

Wii U ABD'de birkaç hafta önce, Avrupa'da ise birkaç gün önce satışa sunuldu. Satış rakamları hakkında henüz bir bilgimiz olmasa da Nintendo fanatiklerinin konsola hücum ettiğini düşünüyoruz.

Wii U'yu çekici kılan en önemli özellik kuşkusuz ki konsolun, neredeyse kendisinden daha marifetli bir

gamepad'e sahip olması. Ve biz de gördük ki o gamepad gerçek bir oyun aleti...

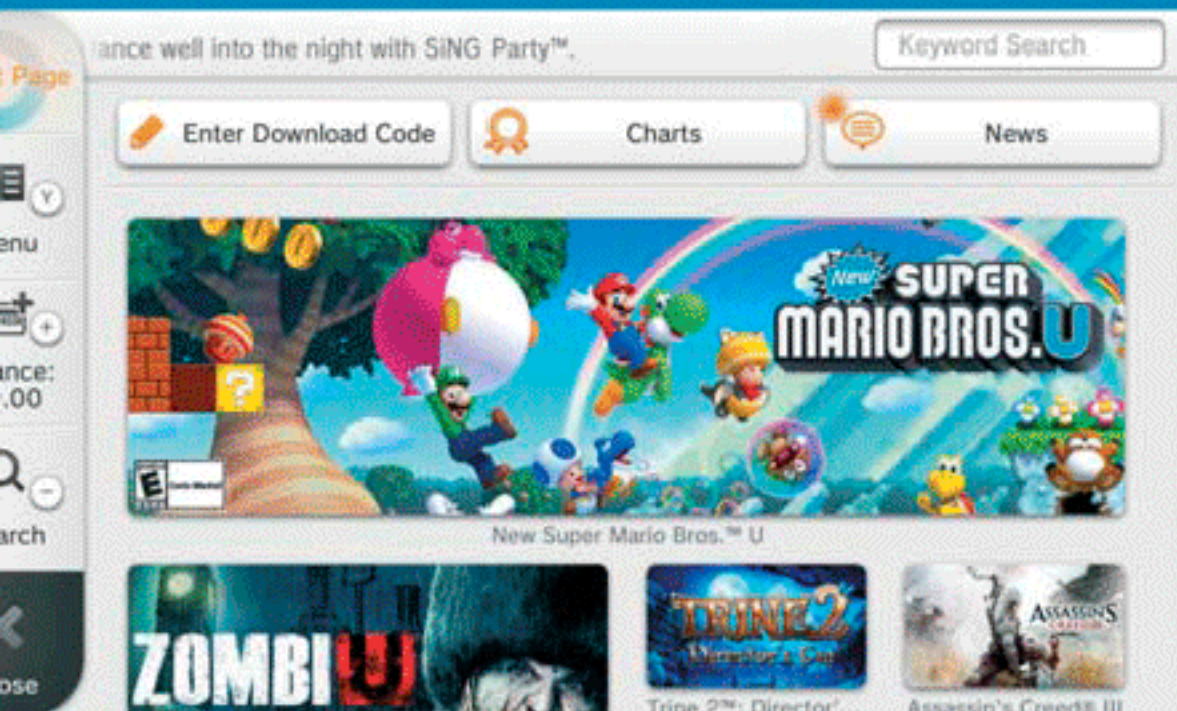
Çarşıdan aldım bir tane...

Almanızı tavsiye ettiğimiz 32 GB'lık Premium Pack paketinden konsolun siyah versiyonu çıkıyor ki siyah, her zaman güzeldir... Konsolun boyutları PS3 ve Xbox 360 ile karşılaştırınca bir hayli küçük kalıyor; aynen Wii'de olduğu gibi. Cihazı birkaç yerinden tuttuktan sonra parmak izlerimizi bırakıp hemen cihazı televizyona bağlıyoruz. Paketten bir HDMI kablosu çıkmasıyla birlikte her aradığımızın burada olduğunu anlıyor ve mutlu oluyoruz. Görüntü ekranda belirdikten sonra bir bakıyoruz ki o görüntü gamepad'de! Konsolun kurulum işlemine de direkt olarak gamepad'in ekranından devam edebiliyorsunuz. Cihaz çözünürlük ayarlarını yaptıktan sonra internet bağlantısı arıyor ve bulamazsa size sinir oluyor çünkü konsol hemen güncelleme yapmaya kararlı. Konsolun büyük, hem de çok büyük bir güncellemesi olduğunu söyleyeyim. Eğer aleti hemen denemek istiyorsanız, bu güncelleme işini de sonraya bırakmalısınız zira birkaç saatiniz bu işleme gidebilir.

Gamepad'in üzerinde ne var ne yok, anlatmaya gerek olduğunu düşünmüyorum, zaten bildiğiniz şeyler ama dikkat çeken bir durum var ki bu gamepad'i maalesef USB portundan şarj

edemiyoruz. Ya kendi şarj cihazını kullanacağız ya da elektriğe bağlı olan yuvasına koyup orada şarj olmasını bekleyeceğiz. Şarj meselesinden bu kadar çabuk bahsetmemin nedeni de gamepad'in aşırı hızlı bir biçimde gücünün tükenmesi. Siz deyin üç, ben diyeyim dört saatte gamepad ölüyor ve şarja takılmadan bir adım bile atmıyor. Nintendo acaba daha büyük bir pil mi düşünmeliydi? (Zaten günümüzde büyük bir enerji problemi var bu tip cihazlar konusunda. Akıllı telefonlardan tabletlere, hiçbir alet bir - iki günden fazla dayanmıyor.)

Konsolun da kendine göre bir enerji sağlama problemi var. PS3'e veya Xbox 360'a herhangi bir harici sabit diski bağladığınızda içeriğini hemen görebilirsiniz. Wii U ise nedense bu tip sabit disklere enerji sağlama konusunda başarısız ve sahip



Özellikle FPS'lerde büyük kolaylık sağlayan analog stick'ler, internet tarayıcısında da zum fonksiyonu olarak kullanılabilir.

Gamepad ile bütünleşik kamera sayesinde görüntülü konuşma yapabiliyor veya destekleyen oyunlara yüzünüzü işleyebilirsiniz.



WVGA çözünürlüğe (854 x 480 piksel) sahip dokunmatik ekran, maalesef birden fazla dokunuşu algılayamıyor. Ekranda Wii U'nun özel kalemını kullanabilirsiniz.

olduğunuz harici diski hiçbir zaman göremeyecek olması gibi de bir durum söz konusu. Bu da pek hoş değil açıkçası...

Wii U'nun içinde

Güncelleme konusuna geri dönüyoruz zira 1.01 versiyonuyla gelen konsolu 2.0 versiyonuna yükseltmeden ne internette dolanabiliyor, ne online oyun oynayabiliyor, ne de dükkan gezebilirsiniz. Ancak ve ancak, yaklaşık 1 GB'lık güncelleme yaptıktan sonra konsol tam anlamıyla kullanıma açılıyor. Tabii ki bunu yaptıktan sonra bir oyun oynamayı denerseniz ve o da Nintendo Land olursa (ZombiU'da da aynı konu var.), bir güncelleme de oyuna geliyor ve onu da beklemek durumunda kalıyorsunuz.

2.0 güncellemesiyle birlikteyse Mii'niz bir Nintendo ID'ye bağlanıyor. (Xbox LIVE veya PSN hesabı gibi düşünün.) Nintendo ID'nize gerekli bilgileri vererek oluşturduktan sonra dükkanlara ve online oyun alanlarına ulaşabilirsiniz.

Xbox 360'a yeni gelen ve maalesef hiç de iyi çalışmayan Internet Explorer gibi, Wii U'nun da kendine ait bir tarayıcısı bulunuyor. Çoğu sayfayı açmayı başarabilse de arada tökezleyebiliyor bu tarayıcı ama IE'nin aksine, video oynatmada son derece başarılı. (Yalnız Facebook mobil versiyon olarak çalışıyor; Facebook'çular buna üzülebilir.)

Gamepad'den internet tarayıcısına girdiğimizde, ekranın "çoklu dokunma"yı desteklememesi yüzünden zum yapmanın zorluklarıyla karşılaşılıyor. Çimdikleme hareketini yapmadığınızı görünce panikleyeceksiniz, doğal ama neyse ki analog stick'ler bu işte pek de fena değil.

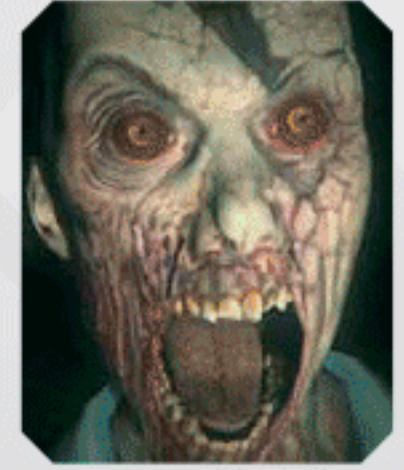
Gamepad'in 480p çözünürlüğe sahip olması da internet gezintilerinde yazı okumayı zorlaştıran bir etken olarak karşımıza çıkıyor. Ayrıca internet tarayıcısı, yazmış olduğunuz adresleri tanımayı da reddediyor, sürekli aynı şeyleri yazıp duruyorsunuz. Zaten konsoldan internete bu şekilde girmeyi hiçbir zaman anlamlı bulmamışım...

Wii U'nun elbette ki daha birçok irili ufaklı özelliği var ama ilk bakışta biraz sıkıntılı bir başlangıca yol açtığı da bir gerçek. Neyse ki her şeyi kurduğunuzda, gamepad'i tam olarak şarj ettiğinizde, şöyle yerinize kurulup keyifle bir ZombiU oynayabiliyor ve Wii U'nun yeniliklerini oyun oynarken test edebilirsiniz.

Wii U'yu almayı düşünüyorsanız birkaç ay daha beklemenizi ve her şeyin tam anlamıyla oturmasını beklemenizi öneririm. ■

ZombiU

Bir metro istasyonunda uyanıyor ve zombilerle dövüşmeye başlıyorsunuz. Konu bu, yapacağınız bu, her şey bu... ZombiU'nun herhangi bir hikayesi yok maalesef ve oyun boyunca tek bir amacınız var: Asla ısırılma ve hayatta kal.

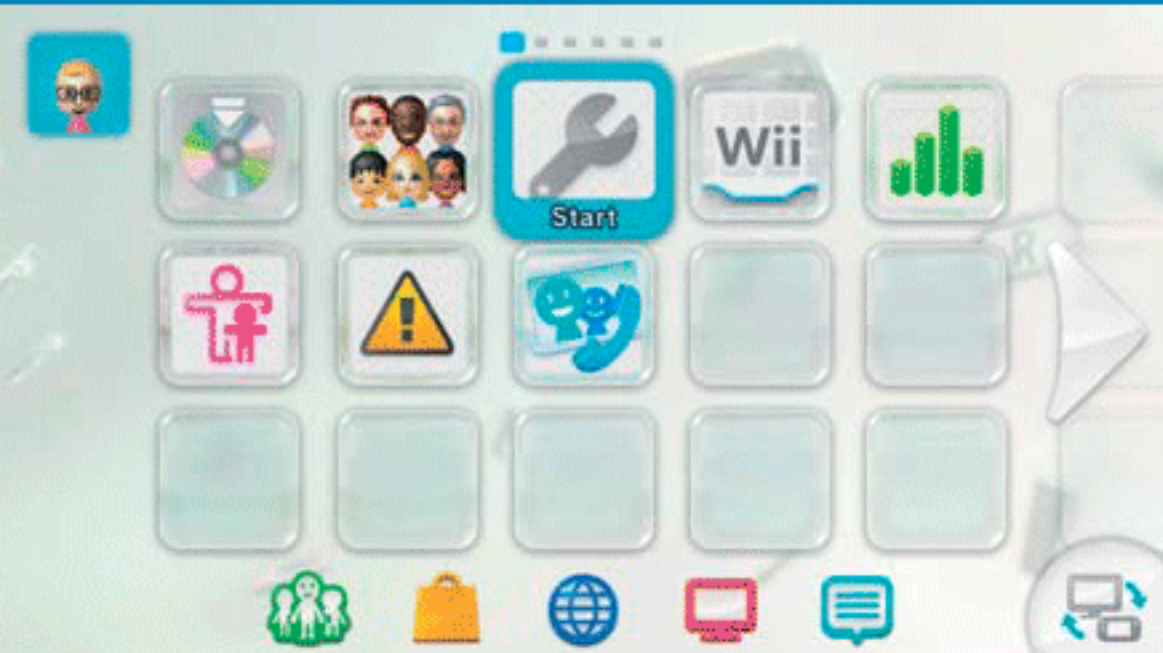


Çoğu zombi oyununun aksine burada zombiler pek kalabalık gruplar halinde saldırmıyor çünkü onlara karşı koyabileceğiniz güçlü silahlarınız ya hiç olmuyor ya da müthiş kıstıllı cephaneye sahip oluyorsunuz. Bu yüzden de tek bir zombiyle birkaç dakika uğraşmak bile mümkün olabiliyor.

Wii U'nun gamepad'i, aynen oyunun fragmanlarında gösterildiği gibi birçok işe yarayabiliyor. Tetikçi tüfeğinin dürbünü, kırma işlemindeki mini oyun gibi nadir çıkan örneklerin yanında, gamepad'i daha çok zombilerin üstünü ararken ceplerine bakmak için kullanıyorsunuz. Ne var ki çoğu zombiden hiçbir şey çıkmıyor ve sürekli boş bir şekilde zombilerin üstünü ararken buluyorsunuz kendinizi.

Multiplayer kısmında da maalesef online oyun modu görülüyor ama bir kişinin gamepad'le "zombi master" olduğu ve diğer oyuncunun üzerlerine zombileri saldırdığı mod gayet şık duruyor. Keşke bu modu online olarak oynayabilseydik, bayağı eğlenceli olurdu.

ZombiU sizi ekran karşısına kilitleyecek bir oyun değil ama ilk Wii U oyunlarından biri olarak oynanabilecek türden bir yapım.





O kimin gözüydü?

Rise of the Triad geçmişten geleceğin teknolojisiyle geliyor

Bu oyunu tanıyor musunuz? Tanıyorsanız yaşınız en az 26 falan olmalı. Daha küçükseniz, demek ki bu oyunu ya özel olarak bir yerlerden bulup oynadınız ya da tam bir eski oyun fanatigisiniz.

Durum şu ki Doom'un halen son derece revaçta olduğu dönemde, Apogee sessiz sedasız Rise of the Triad adında bir FPS geliştirdi. Oyunun en büyük özelliği, fazlasıyla kanlı olması ve birbirinden ilginç silahlar içermesi idi. Bir de Doom'un aksine, 8 MB RAM istiyordu ve o dönemde o kadar çok RAM hiç de yaygın değildi.

Interceptor Entertainment'ta da benim gibi sıkı bir Rise of the Triad oyuncusu bulunuyor belli ki çünkü bu firma, Apogee'nin çalışanlarına ulaşıp oyunu tekrar hayata geçirmek üzere harekete geçmiş durumda. Rise of the Triad, Unreal Engine 3 desteği ve aynı "vahşi" oynanış ile birlikte geri dönüyor, siz de bu eğlenceye davetlisiniz.

"Steam üzerinden satışa sunulacak olan oyunu eski oyuncularla birlikte yeni oyuncular da çok sevecek." diyor Interceptor Entertainment fakat bu oyunu eskiden oynayan oyuncular yaşını başını aldı, hepsi çoluk çocuğa karıştı neredeyse... Acaba oyundan bihaber olan yeni

oyuncuların Rise of the Triad'e yaklaşımı nasıl olacak?

Interceptor Entertainment, oyunun son derece eğlenceli ve vahşet dozajının biraz yüksek olacağını bildirerek ilgileri üzerinde toplamayı başarıyor. Oyun eskiden de nispeten, alternatiflerine göre daha kanlı bir oyundu ve günümüzdeki teknolojiyle bu durum yeniden, daha iyi bir şekilde sağlanacağına benziyor.

Oyunda toplamda 20 tek kişilik bölüm bulunacak ve buna bolca da multiplayer haritası eklenecek. Bölümlerin tasarımları eski oyundan elbette ki daha farklı olacak zira boş koridorlar, anlamsız platformlar o dönem için yeterli ve mantıklı iken Call of Duty: Black Ops II gibi gerçeklerin bulunduğu bir dönemde bunlar zayıf kalacaktır. Dolayısıyla yapımcılar eski oyundaki güzel tasarımları geliştirerek yeni oyuna ekliyor, çok daha hızlı ve kaotik bir oyun hazırlıyorlar. Örneğin yerden çıkıp sizi deşmek üzere kendi etrafında dönen bıçakların yanından hızla koşup sizi metrelerce yukarı fırlatacak bir platforma geçiyor ve yere inerken aşağıdaki düşmanlarınızı alev duvarı oluşturan silahınızla kızartabiliyorsunuz.

Silahlar eskiden de oyunun en büyük artlarından bir tanesiydi, yeni oyunda da öyle olacağına benziyor. Düşmanlarınızı tek dokunuşta moleküllerine ayıran bir asa, ilerleyen bir alev duvarı oluşturan bir silah, düştüğü yeri ateşe veren bir bomba silahı veya düşmanlarınızın

peşini bırakmayan roketler atan bir roketatar... Eski silahlar, ikincil ateşleme modlarıyla birlikte yeni oyunda yer alacak ve bunları kullanmaktan çok zevk alacağız diye düşünüyorum.

FPS türüne büyük bir yenilik getirecek veya ağızınızı açık bırakacak bir yapım olmayacak belki Rise of the Triad fakat kesinlikle oynanmaya değer bir oyun olacağına benziyor. ■

Oyun bitince...

Tek kişilik oyunu tamamladıktan sonra elbette ki farklı multiplayer oyun tipleriyle oyuna devam etmek mümkün fakat Interceptor Entertainment multiplayer kısmına uğramadan da oyunun ömrünü uzatabileceğiniz sinyallerini veriyor. Oyuna God Mode, Elasto Mode, Shrooms Mode ve Dog Mode olmak üzere dört farklı mod ekleyen yapımcılar, aynı bölümleri karakterinizin daha farklı özellikleriyle oynama imkanı sunuyorlar. God Mode'da büyük ihtimalle ölümsüz olacağız, Elasto Mode'da bazı uzuvlarımız uzayabilecek ya da düşmanlarımızda bu gibi durumlar olacak, Shrooms Mode'da tüm dünya bambaşka bir şekilde gözükcek ve Dog Mode'da bir köpek olarak ne kadar başarılı olduğumuza bakacağız.



**Sürprizlerle dolu,
eğlenceli bir yıl dileriz.
Mutlu yıllar.**



Yeni yılda dilediğiniz hediyelik, film, kitap, albüm ve oyun; yüzlerce seçenikle D&R'da! Unutmayın, en güzel hediyeler D&R'dan alınır.

[facebook.com/DRdunyasi](https://www.facebook.com/DRdunyasi) twitter.com/DRdunyasi

www.dr.com.tr | KÜLTÜR SANAT VE EĞLENCE DÜNYASI



Herkes oyuna!

Oyun ve eğlence tutkunları **Sony PlayStation GameFest**'te buluştu

Sony tarafından gerçekleştirilen Türkiye'nin ilk resmi PlayStation Festivali PlayStation GameFest oyun festivali 17 - 18 Kasım 2012 tarihinde Maslak Refresh the Venue'de gerçekleşti. Oyuncuların sabahın erken saatlerinde kuyruğa girip kayıt yaptıkları festivale yaklaşık 3.000 oyun sever katıldı. Festival kapsamında FIFA 13 ve Pro Evolution Soccer 2013 ana turnuvalarının yanı sıra PS Move'da DanceStar Party Hits, Sports Champions 2 ve PS Vita'da WipEout 2048 anlık turnuvaları yapıldı. Deneyim alanları, Bedük konseri, profesyonel dans gösterileri, amatör müzik grupları ve Dinamo FM DJ'lerinin performansları ile Sony PlayStation GameFest iki gün boyunca oyun ve eğlencenin adresi oldu.

Festival 2.000 metrekairelik dev bir alanda gerçekleşti ve bu büyük organizasyonu hazırlamak için öylesine hummalı bir çalışma yürütüldü ki planlama sürecinde 750 kutu enerji içeceği tüketildi. Sahada 150 kişilik bir ekibin görev aldığı GameFest'te 256 kişi FIFA 13, 256 kişi Pro Evolution Soccer 2013'te şampiyonluk için yarıştı.

Bu büyük etkinlik Facebook'ta ve Twitter'da da çok konuşuldu. Festival boyunca yaklaşık 7.000 tweet atılırken, 900.000 kişiye erişim sağlandı. Festival boyunca Facebook ve Twitter sosyal

ağları yoğun bir şekilde kullanıldı. #PSGameFest, #kolbozuk, #psbahanesi hashtag'leri ile toplam 6.958 tweet atıldı. Yaklaşık 900.000'lik Twitter kullanıcılarında görünürlük sağlandı.

Düzenlenen turnuvalarda PES ve FIFA birincilerine Sony 46 inç LCD TV, PlayStation Vita 3G, PS Vita 4 GB hafıza kartı, PS Vita için Uncharted: Golden Abyss ve LittleBigPlanet Karting oyunları hediye edildi. İkinci, üçüncü ve dördüncülerin de bolca hediye kazandığı GameFest kuşkusuz ki geçtiğimiz ayın en büyük ve eğlenceli etkinliklerinden biri olmayı başardı. ■



Büyük lansman, büyük eğlence...

Sonunda **Xbox 360** Türkiye'de!

Microsoft'un dünya çapında milyonlarca satan oyun ve eğlence platformu Xbox 360, 19 Kasım itibarıyla resmi olarak Türkiye'ye geldi.

Türkçe menüsü ve Türkiye'ye özel servisleriyle ülkemizde satışa başlayan Xbox 360'ın sadece önyüzü değil, tüm içeriğin, servislerin, oyunların ve üyeliklerin Türk Lirası ile satın alınabildiği Xbox Mağazası da Türkçe dil seçeneğini destekliyor. Böylece kullanıcılar konsol menüleri arasında Türkçe ilerleyebiliyor.

Microsoft Türkiye ayrıca Xbox 360 için Türkçe telefon destek servisi ve garanti hizmetleri de sunuyor. Türkçe kullanım kılavuzuyla gelen Xbox

360 için Microsoft Türkiye, evden eve hizmet veren bir teknik servis ağı da oluşturmuş durumda.

Microsoft'un 2010 yılının Kasım ayında tanıttığı ve üç ayda 10.000.000 adet satarak Guinness Rekorlar Kitabı'nda en hızlı satılan tüketici cihazı olarak yerini alan Kinect de Xbox 360 ile birlikte Türkiye'ye iniş yaptı. Onu zaten tanıyorsunuz; insan bedeninin ses ve hareket özelliklerini algılayarak konsolla iletişimde herhangi bir ekstra cihaz ihtiyacını ortadan kaldıran Kinect, sadece oyunlar için olağanüstü bir deneyim sunmakla kalmıyor, aynı zamanda çocukların motor fonksiyonlarının gelişimini, eğlenerek öğrenme süreçlerini de hızlandırıyor. Kinect aynı zamanda sunduğu tek-

nolojiyle satın alma alışkanlıklarını ve deneyimlerini bambaşka yerlere taşıyor.

19 Kasım günü oyun tutkunları Teknosa İstiklal Mağazası önünde uzun kuyruklar oluşturdu ve Xbox 360'ın Türkiye'deki ilk sahipleri bu geceye özel sürpriz hediyeler ve indirim fırsatlarından yararlanma imkanı buldu. Power FM DJ'lerinin müziklerinin renk kattığı gecede, 20 kişilik Danset ekibi de Forza Horizon müziği eşliğinde gerçekleştirdikleri Flash Mob gösterisi ile İstiklal Caddesi'nde sıra dışı bir gece yaşattı.

Eğer halen bir Xbox 360 sahibi değilseniz, artık Türkiye merkezli hizmetleriyle bir Xbox 360 sahibi kolaylıkla olabilirsiniz. ■



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

Kerrigan, Mengsk'e karşı

StarCraft II: Heart of the Swarm'a aylar kaldı

Nihayet StarCraft II'nin yeni bölümüyle buluşuyoruz. Blizzard bizi bekletti, bekletti ve ağızdaki baklayı çıkardı: 12 Mart 2013.

İşte bugün Zerg kraliçesi, Queen of Blades Sarah Kerrigan'ın diktatör Arcturus Mengsk'e karşı olan savaşında komuta koltuğunda oturma vakti. Bugün ki Zergler ile uzun bir yolculuğa çıkma zamanı. O gün ki strateji oyunu kıtlığı yaşanan günleri geride bırakacağımız an!

Yepyeni multiplayer üniteleri ve kocaman bir senaryo modu içerecek olan Heart of the Swarm, Windows XP, Vista, 7, 8 ve Mac işletim sistemlerinde çalışabilecek. Oyunu kutulu olarak almak mümkünken, dileyenler Blizzard'ın sitesinden dijital versiyonunu da satın alabilecekler.

Oyunun iki farklı koleksiyon versiyonu bulunacak. Bir tanesi dijital olarak satılan Digital Deluxe Edition, diğeri de mağazalarda satılacak olan Collector's

Edition. Collector's Edition'ın içerisinde oyuna ek olarak StarCraft II'nin yapımına ve multiplayer eSport kısmına değinen bir "Arka planda neler oluyor?" DVD'si, oyunun müziklerini içeren bir CD, kalın kapaklı ve 144 sayfa boyunca bolca konsept çizim ve çalışma içeren bir art-book ve Zerg Rush temasına sahip bir mousepad yer alacak. Pakette aynı zamanda oyunun Digital Deluxe Edition'ında bulunan StarCraft II Torrasque görüntüsü (Ultralisk ünitelerine yeni bir görünüm veriyor), StarCraft II Battle.net portreleri ve çıkartmaları, World of Warcraft için Baneling pet'i ve Diablo III için "Wings and Banner" bayrak deseni de yer alıyor.

Eğer oyunun standart versiyonunu mağazadan satın alırsanız, bunu 20\$ daha vererek Digital Deluxe Edition'a çevirmeniz de mümkün olacak.

Multiplayer oyunlarda görülecek olan yepyeni seviye sistemi ve seviyenize bakmadan yapılabilecek maçlar ile birlikte daha da çekici bir hale gelen StarC-

raft II'de Zergler ile "rush" yapmamak için kendimizi zor tutuyoruz. Neyse ki şunun şurasında üç ay kaldı... (Çokmuş yahu.) ■



CNN TÜRK'te değişime hazır olan

CNN TÜRK, Samsung ile haberciliği yeni bir boyuta taşıyor

Teknolojiyi yakından takip eden CNN TÜRK, Samsung ile yaptığı işbirliği çerçevesinde önemli bir adım attı.

İşbirliği kapsamında CNN TÜRK, ekran yüzleri ile Samsung teknolojisini kullanarak televizyon dünyasına farklı bir bakış açısı katacak.

Galaxy Note 10.1'in "All Share Cast" özelliğiyle yayına direkt olarak bağlanabilen CNN TÜRK ekran yüzleri, aynı zamanda çoklu ekran özelliğini kullanarak Note ekranını ikiye bölerek, bir ekranda dünya haberlerini ve gündemini takip ederken diğer bir ekrandaysa Türkiye'deki haberleri, sosyal medyayı, ekonomiyi takip ederek gündemi CNN TÜRK ekranlarından izleyiciye aktaracaklar. Bu imkanların yanı sıra değişken Türkiye gündemini ve ekonomisini hiç vakit kaybetmeden, Galaxy Note 10.1'in en önemli özelliklerinden S-Note'u

kullanarak haber ve işlenen konularla ilgili grafiksel öğeleri kendileri oluşturup anında ekrana yansıtabilirlerken, geleneksel kalem kullanma alışkanlıklarını bir yana bırakarak daha hızlı ve interaktif bir not alma sistemiyle, dikkat çekilmesi gerekli olan tüm kareleri anında, kolaylıkla canlı yayında izleyicilerle paylaşılabilirleriyle Galaxy Note 10.1'in dijital kalem teknolojisi S-Pen sayesinde canlı yayın dinamizmini ayakta tutacaklar.

Samsung Galaxy Note 10.1 ile tanışmalarının ardından, CNN TÜRK yüzlerinden Mesut Yar'ın, Güven İslamoğlu'nun, Bünyamin Sürmeli'nin, Emin Çapa'nın, Enver Aysever'in ve Nefise Karatay'ın program yapımcılarının rutin iş akışında farklar oluştu. Yapımcılarsa bu değişimi şaşkınlıkla anlattılar. Değişimi ve farkı izlemek için www.tinyurl.com/cnnturksamsung adresini ziyaret edebilirsiniz. ■





Kaçmak esas, saklanmak şart

Outlast'in yeni detayları heyecan yaratıyor

Geçtiğimiz ay bu sayfalarda yer verdiğimiz korku / macera oyunu Outlast hakkında yeni bilgiler elimize ulaştı. Buna göre bu oyun bana göre değil zira Resident Evil 3: Nemesis'te Nemesis beni her kovaladığımda evi terk ediyordum, Outlast'te de herhalde dünyadan uzaklaşırım.

Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyunda fark edildiğimiz an dövmüşmeye başlamak yerine, koşarak kaçacağız. Oyunda çok nadir bulunacak olan silahlardan bir tanesine sahip değilsek ve yakalanırsak da bu bizim için oyunun sonu olacak. Akıl hastanesinde kapalı kalan gazeteci Mile Upshur'u kontrol ettiğimiz oyunda neyse ki Mile arkadaşımız hiç de fena kondisyonda olmayacak ki koşarken bir yerlere kolayca tırmanabilelim, duvarlar bizim için bir engel olmasın...

Genel anlamda çizgisel bir oyun olacağı belirtilen Outlast, birtakım bulmacalara da ev sahipliği yapacak. Kahramanımız bu bulmacaları çözmeye çalışırken karşısına çıkacak olan en önemli engel de kuşkusuz ki akıl hastanesinin mutasyona uğramış hastaları olacak.

Öldükten sonra oyuna geri döndüğümüzde birçok şeyin değişmiş olacağını da vurgulayan yapımcılar, oyuncuların tehlikenin nereden geleceğini tahmin etmelerini istediklerini açıkladı. Bu şekilde normalden iki kat daha fazla korkacağımızı vurguluyor ve ekliyorlar: "Hepiniz korkudan altınıza dolduracaksınız!" Ayıptır... ■



Mesele "Çakal" olmakta değil yeğen!

Çakallarla Dans 2 ile eğlence devam ediyor

Büyük ilgi gören ve "Hastasyız Dede" repliğiyle fenomen haline gelen Çakallarla Dans devam ediyor. Serinin ikinci filminde kendini çakal zanneden dört karakterin komedi dolu macerasına konuk olacaksınız, Çakallarla Dans 2'de kahramanlarımızın dürüst kalma mücadelesine tanıklık edeceksiniz.

Kayınço Gökhan (Şevket Çoruh), Del Piero Hikmet (Murat Akkoyunlu), Muhasebeci Servet (İlker Ayırık) ve Köfte Necmi (Timur Acar)... Çakallık yaptıkları için hapse giren arkadaşlar içeride zor günler geçirmektedirler. Mahalleden, sevdiklerinden ve futboldan uzak kaldıkları için de mutsuzdurlar. Günün birinde suçlular üzerinde yapılacak tıbbi bir deney için kobay arandığını öğrenirler. İşin ucunda şartlı tahliye olduğunu da keşfeden kahramanlarımız, bu deneyde gönüllü kobay olmayı kabul eder. Suç önleyici ilaçları kullanmaya başlayan ekip, dışarı çıktıklarında çakallık yapmayacaklarına dair birbirlerine söz verirler ama bir şeyi unuturlar: Mesele çakal olmak değil, çakallarla dans edebilmektir..

Dört kahraman tüm çabalarına rağmen dürüst kalabilecek mi? Beladan uzak durmaya çalıştıkça belanın tam ortasında kendilerini bulan arkadaşlar "çakal" mı, yoksa "çakallarla dans eden dört masum" mu? Çakallarla Dans 2 Hastasyız Dede filminde bu kez bir deneyin kobayları olarak karşımıza çıkacak kahramanlarımızın hikayesi yine çok güldürecek, hazır olun. Yönetmenliğini Murat Şeker'in yaptığı bu eğlence fırtınası için herkes 7 Aralık'ta, sinemalara! ■

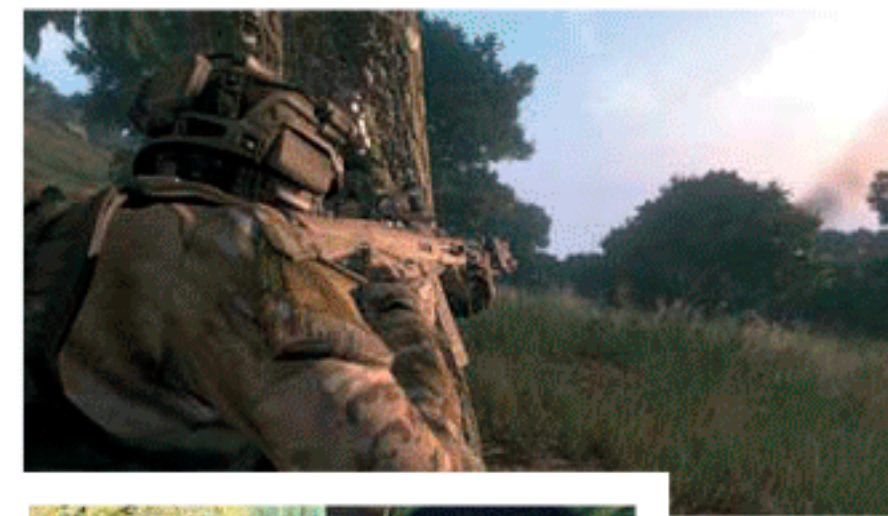
Yapımcılar hapiste

ArmA III'ün talihsiz kahramanları buluşuyor

Geçtiğimiz aylarda bir hayli ilginç bir olay gerçekleşti ve bundan ancak haberimiz oldu. ArmA III'ün hazırlıkları için Yunanistan'a giden Çek Cumhuriyeti vatandaşları Ivan Buchta ve Martin Pezlar, Yunanistan'da, oyunun geçmesi planlanan adada yakalandı ve hapse konuldu. 20 yıla kadar hapsi istenen yapımcıların suçuya "Askeri üslerde ve girilmesi yasak bölgelerde casusluk yapmak." Bu ikilinin oyun için gözlem yaptığı gayet net fakat kanunlar da sert; yapımcıların gözünün yaşına bakılmadı ve 9 Eylül'den beri hapisteler.

Geçtiğimiz ay kefaletle salıverilme talepleri de reddedilen ikili, hapiste ilk başlarda onlara herkesin iyi davrandığını söylese de Kasım ayının sonlarına doğru ailelerine sadece tek bir cümle söylemeye başladı: "Anne, baba; lütfen bizi kurtarın..." Ivan Buchta'nın babası Miloslav Buchta, hapis hane şartlarının çok ağır olduğunu, 25 kişinin aynı yerde kaldığını ve çocuklarının yerde yattığını söylüyor ve ekliyor: "Günde sadece iki öğün yemek yiyebiliyorlar..."

Kendilerini sadece oyun yapımına adanmış ikilinin en kısa zamanda haptisten çıkmasını gönülden diliyor ve kendileri dahil tüm yakınlarına geçmiş olsun diyoruz. Konuyla ilgili açıklan yardım sayfasıysa şöyle: www.helpivanmartin.org ■





Terk edilmiş adada, yalnız başına...

Korku ve tehlike, **Miasmata**'da buluşuyor

Mesela bir adaya düşmüşsünüz ve biliyorsunuz ki bu ada, uzunca bir süre önce bir salgın yüzünden tamamıyla terk edilmiş. Bu adaya sizden önce başka bilim adamları da gelmiş ama onlar da kaybolmuş. Salgın tehlikesi devam ettiği gibi, adada öylesine büyük bir başka şey var ki onu gördüğünüz yerde topuklamanız lazım... Nasıl, harika bir ortam, değil mi?

Miasmata'yı bu duyduklarınızdan daha ilginç yapan bir şey varsa o da sadece iki kişi tarafından hazırlanıyor olması. Oyunun fragmanını izlerseniz göreceksiniz ki ortamlar tek kelimeyle mükemmel gözüküyor ve bu kadar işin altından kalkanlar da sadece iki kardeş. Joe ve Bob Johnson kardeşler dört yıldır proje üstünde çalışmaktalar. Her şeyi

kendileri yaptıkları yetmiyormuş gibi oyun motoru MİLO da kendi tasarımları. (IonFX adında işliyor.)

Haberin girişinde bahsettiğim "şey", korkunç bir yaratıktan başkası değil. Zaten oyunda bu yaratıktan başka bir düşmanınız da yok. İyi haberi önce vereyim: Bu yaratıkla karşılaştığınızda ona karşı koyabiliyorsunuz. Taş atmak, elinizdeki kalası ona savurmak veya ateşle korkutup kaçırmaya çalışmak mümkün. Sizi fark etmediği zamanlarda, gideceğiniz yolda bir engel oluşturuyorsa onu başka bir yöne çekmek için taş atıp ses çıkarabiliyor, bir yerleri ateşe vererek yönünü değiştirebiliyorsunuz. Bu yaratık maalesef sese, kokuya ve elbette ki görüntüye tepki veriyor. Kendine ait bir görüş açısı olduğundan bu açıda kesinlikle yer almamaya bakıyorsunuz, bu bir. İkincisi garip kokular sergilememek için güçlü aroması bulunan şeylerin

arasında dolaşmıyorsunuz ve üçüncüsü de yerdeki çalı çırpıya dikkat edip onlara basmıyorsunuz ki ses çıkarıp da yaratığın ilgisini çekmeyin. Kötü haber de şu: Bu yaratık maalesef ölümsüz...

Bir hayli büyük olan adada dolaşırken, birçok ipucuyla karşılaşacak ve yaratığa gözükmeden bu ipuçlarını toplayıp arkadaşlarınızın yerlerini bulmaya çalışacaksınız. İpuçları çeşitli bölgelerin sınırını belirleyecek ve böylece arkadaşınızın o sınırların arasında olduğunu anlayarak belirli bir bölgede arama çalışmalarını yürüteceksiniz. Oyun boyunca bolca bitki toplayıp bunlardan bir panzehir oluşturmaya çalışmak da bir başka göreviniz olacak.

Bu ay piyasada olması gereken Miasmata, şu an için sadece GOG (www.gog.com) üzerinden satışta fakat çok yakında kendisini Steam'de de görebilirsiniz. ■

Uzayın derinliklerinde...

Elite: Dangerous soruyor: Uzay korsanı olmaya var mısınız?

Bir Kickstarter projesi olarak başlamış olan ve halen de bağış toplamaya devam eden Frontier Games'in büyük projesi Elite: Dangerous, piyasadaki çok büyük bir açığı kapatacak gibi gözüküyor.

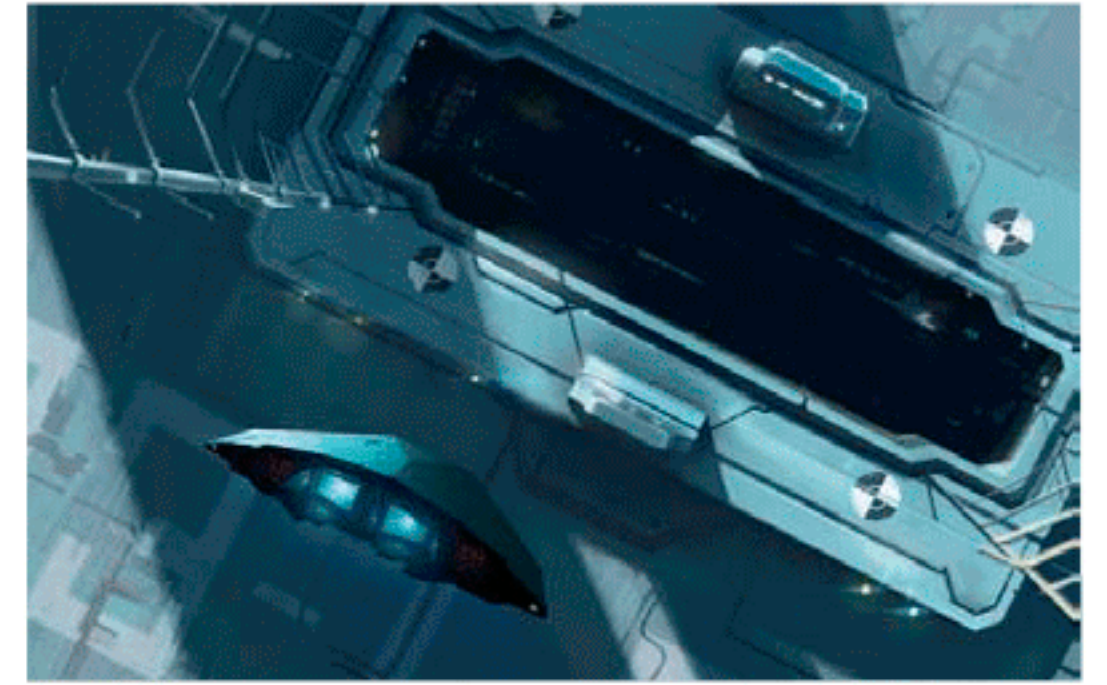
Dikkatli oyuncular fark etmiş olmalı; eskiden sebil gibi piyasaya sürülen "uzay simülasyonu" oyunları artık tamamıyla ortadan kalkmış durumda. X-Wing vs. Tie Fighter'lar, Colony Wars'lar, Wing Commander'lar... Bu türde hiçbir oyun olmadığı gibi bu türün aslında son derece zevkli bir tür olduğunu hatırlayan da yok.

Frontier Games ise bunu fark etmiş durumda ve yeni oyununda sizi uzayın derinliklerinde serbest bir biçimde bırakmayı hedefliyor. Oyuna sadece basit bir gemi ve 100 krediyle başlıyorsunuz. Bundan sonrası ise tamamıyla size kalmış. Görevler alarak uzayın derinliklerinde kendinize bir rota çizebilir veya yıldız sistemlerini kendiniz keşfedebilirsiniz. Elite: Dangerous'ın güzel tarafı

da bu; sizi tamamıyla özgür bırakıyor. Evrendeki barışı tehdit eden büyük bir güç de olmadığı için oyunda yaptıklarınız aslında uzayda olası bir yaşamın yansıması: Para kazanıp geçinmek ve keşfetmek.

Oyunu elbette ki multiplayer olarak çok kişi oynayabiliyoruz ama tek başımıza da oyundan büyük keyif alacağımız söyleniyor. Para kazanmak için seçeceğimiz yollar da tamamıyla bize bırakılmış durumda. Ticaret gemilerine saldırmak ve paralarını çalmak da bir yol, uzayın derinliklerini arşınlayarak değerli madenler bulmak da bir yöntem veya ticaret gemisi rolünü üstlenmek de... Kazandığınız paralarla daha sonra kendinize çok daha iyi bir gemi satın alabiliyor, bu gemiyi geliştirebiliyor ve galakside kendi kimliğinizi oluşturabiliyorsunuz.

Elite: Dangerous iyi bir oyun olacak gibi duruyor ve eğer tüm bu özellikleri iyi bir şekilde içinde barındırırsa, herkesin mutlaka denemek isteyeceği bir yapım olacaktır. ■



Son Dakika!







- Dark Knight Rises'da Bane'i canlandıran Tom Hardy, yeni Splinter Cell filminin başrolünde Sam Fisher'i canlandıracak.
- Borderlands 2'nin oyunu genişleten ikinci DLC'si, Mr. Torgue's Campaign of Carnage piyasaya çıktı. DLC, yaklaşık 10 Dolar'dan satışa sunulmuş durumda.
- Sinister, The Exorcism of Emily Rose ve The Day the Earth Stood Still gibi filmlerin yönetmeni Scott Derrickson'un Deus Ex: Human Revolution'i temel alan filmi de yöneteceği açıklandı.
- İlk oyundaki dört kişinin hayatını anlatmaya devam edecek olan Dead Island: Riptide, 26 Nisan 2013'te piyasaya çıkıyor.
- Disney, Lucas'ı satın aldı ve yeni bir Star Wars üçlemesinin hazırlığına başlanıldığı bildirildi. Toy Story 3'ün yönetmeninin yönetmen koltuğuna oturacağı Star Wars VII'nin, 2015'te gösterime girmesi planlanıyor. (Oldu mu şimdi?)
- Pek de ilgi çekmeyi başaramayan Army of Two'nun en son oyunu The Devil's Cartel, 29 Mart 2013'te piyasada olacak.
- Q Entertainment çalışanlarının tatillerde ve hafta sonlarında hazırladığı PixelJunk 1-6 adlı oyun, PC'de Steam üzerinden satışa sunulmaya hazırlanıyor. Oyun dört kişiyle anlaşmalı olarak oynanabilecek.
- Merakla beklenen iki THQ oyunu, Metro: Last Light'ın ve Company of Heroes 2'nin Mart ayında raflarda olacağı belirtildi.
- Microsoft'un Surface projesi sadece bilgisayarla sınırlı kalmayacak gibi gözüküyor. Söylentilere göre 7 inçlik bir ekrana sahip olan Xbox Surface adındaki oyun tableti tasarım aşamasında...
- Bir yerlerde Uncharted: Fight for Fortune adında bir oyun görürseniz, bilin ki bu PS Vita için hazırlanan bir iskambil oyunu.
- Blizzard, Diablo III'e bir eklenti paketi hazırladığını doğruladı.



Kredi kartı kullanmadan, para harcamadan en keyifli alışveriş


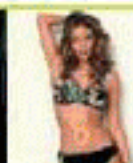




gizli alışveriş merkez | NASIL ÇALIŞIR | NASIL SİZİNİZ

Şu anda sitemizde, 20,020.00 TL değerinde hediye çeki bulunmaktadır.

Nasıl Çalışır? // Tek bir tıkla bedava alışveriş yapmaya ne dersiniz?

1. GizliGizli'nin sizlere sunacağı sınırsız seçeneklerden faydalanmak için önce üye olun!
2. Sitede yer alan marka seçeneklerinden birini seçin.
3. Seçtiğiniz markanın hangi şubesinden alışveriş yapmak istediğinize karar verin.
4. Başvurunuz onaylandığında bir e-posta bildirimle birlikte evinize, seçtiğiniz şubede kullanabileceğiniz özel bir hediye çeki gönderilecek.
5. Hediye çeki elinize ulaştıktan sonra bedava alışverişin tadını çıkarın. Yapmış olduğunuz alışveriş alt kasa fiyatını almaya unutmamalısınız!
6. Alışverişinizi tamamladıktan sonra sizin için hazırlanan mağaza değerlendirme formunu doldurup, kasa fiyatı yükledikten sonra işleminizi başarıyla tamamlayın!

Üyelerimiz bugüne kadar 13 hediye çekiyle 795.00 TL bedava alışveriş yaptılar.

Alışveriş yaparken hafiye olmak...

GizliGizli ile bedava alışveriş keyfi dönemi başlıyor

Perakende ve hizmet sektörünün genişlemesiyle birlikte müşteri memnuniyetinin her geçen gün öneminin arttığı günümüzde birçok uluslararası marka, çalışanlarını denetlemek adına gizli müşteri sistemine başvuruyor. Bir süredir pazarlama şirketlerinin gizli müşteri olarak özel yetiştirilen elemanları tarafından gerçekleştirilen bu denetim sistemi, şu sıralar hizmet vermeye başlamış olması beklenen GizliGizli sayesinde yepyeni bir boyut kazanıyor. GizliGizli ile artık mağaza çalışanlarını kendi müşterileriniz tarafından denetleme şansına sahipsiniz. Sitede haftalık

olarak gerçekleşen hediye çeki kampanyaları sonucunda GizliGizli'ye özel değerlendirme sistemiyle başvuran üyeler arasında marka için en uygun isimler seçilerek gizli müşteri olarak görevlendiriliyor. Bu noktada üyelerin tek yapması gereken, aldıkları bedava hediye çeki karşılığında GizliGizli için biraz dedektiflik yapmak. Mağaza çalışanlarını, temizliği, verilen hizmeti ve düzeni inceleyerek sitede yer alan çok basit bir formu dolduran üyeler, bu sistem sayesinde bedava alışveriş yaparken ileride kendilerine daha iyi hizmet verilmesi için markalara destek oluyor. Böylece markalar da birinci ağızdan etkili sonuçlar alma şansına sahip oluyor. GizliGizli'ye kayıt olmak için www.gizligizli.com adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

Elektrik hattında internet

ZyXEL, elektrik prizi üzerinden ağ bağlantısı sağlıyor

Kablosuz internet bağlantı hızı ve performansının evin tüm odalarında aynı olmamasından yakınan ve her odaya ayrı ayrı, metrelerce ethernet kablosu çekmek istemeyen kullanıcılar, elektrik prizi üzerinden ağ bağlantısı sağlayan "powerline" çözümlerine yöneliyor. Dünyanın önde gelen iletişim ve haberleşme teknolojileri sağlayıcısı ZyXEL de yeni "powerline" cihazı PLA4201 ile evdeki her oda için elektrik prizi üzerinden hızlı ve stabil ağ bağlantısı sağlıyor.

ZyXEL Powerline Ethernet Adaptör Serisi'nde yer alan PLA4201, evdeki tüm elektrik prizlerinde "tak - çalıştır" şeklinde ve anında kullanılabilir. En yeni IEEE 1901 teknolojisi ile 500 Mbps'e kadar veri transfer hızı sunan ürün, evi uzun

kablolara donatmaya gerek kalmadan, tüm odalarda eş zamanlı internet üzerinden HD video izlenebilmesini, çok oyunculu oyunlar oynanabilmesini ve diğer ağ uygulamalarının çalıştırılabilmesini sağlıyor. Tüm ZyXEL ürünleri gibi, çevre dostu özelliklere sahip bulunan Powerline serisi ürünler, ethernet bağlantısı olmadığı otomatik olarak enerji tasarrufu moduna geçiyor. Böylece, bu özelliğe sahip olmayan adaptörlere göre %80 oranında daha az enerji harcanmış oluyor. Kompakt tasarımı sayesinde az yer kaplayan PLA4201, sadece bir prizi meşgul ederek farklı ürünlerin diğer prizlerden faydalanmasına da olanak sağlıyor. ■





TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



TüSOT'un Eylül ve Ekim raporu Turnuvalarla geçen bir sonbahar

Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, Eylül ve Ekim aylarını yoğun bir tempoda tamamladı. Warhammer 40.000 grubu, ilk Türkiye Şampiyonası'nı yaparken, Warhammer Fantasy grubu da uzun hazırlıklardan sonra etkinliklerine Ekim ayında başladı.

Warhammer 40.000 Türkiye şampiyonu İzmir'den!

TüSOT'un düzenlediği 1. Warhammer 40.000 Türkiye Şampiyonası, 23 Eylül 2012 günü İstanbul Pegasus Oyuncak'ta yapıldı. 2011 - 2012 dönemi boyunca turnuva kazanmış oyuncular arasından en çok TüSOT nişanı sahibi olan ve sıralamada en yüksek sekiz oyuncu, turnuvayı düzenleyen kıdemli hakem Sinan Eraydın tarafından Türkiye'nin çeşitli yerlerinden özel olarak İstanbul'a davet edildiler. 1850 puanlık ordularla çeyrek finalden başlayan eleme usulü turnuvaya şu oyuncular katıldı: Halil İ. Kardiçalı (Blood Angels, İstanbul), Mehmet Çamuroğlu (Space Marines, İstanbul), H. Ruhi Küçük (Tyranids, İzmir), Ural Urganlı (Tau, İstanbul), Gökhan Sağlam (Grey

Knights, Ankara), Murat Takavcı (Space Wolves, İstanbul), Çağlar Kalaycıoğlu (Imperial Guard, İstanbul), Işık Belül (Grey Knights, İstanbul). Çeyrek finalde Gökhan Sağlam, Işık Belül'ü yenerek, H. Ruhi Küçük, Çağlar Kalaycıoğlu'nu yenerek, Ural Urganlı, Murat Takavcı'yı yenerek, Mehmet Çamuroğlu da Halil İ. Kardiçalı'yı yenerek yarı finale kaldılar. Yemek arasından sonra başlanan yarı final karşılaşmaları daha heyecanlı geçti. Mehmet Çamuroğlu, Gökhan Sağlam'ı yenerek, H. Ruhi Küçük de Ural Urganlı'yu yenerek finalist oldular. Uzun ve zorlu geçen final karşılaşmasında H. Ruhi Küçük'ün Tyranids ordusu, Mehmet Çamuroğlu'nun Space Marine ordusunu da yenmeyi başardı ve 2011 - 2012 Türkiye Warhammer 40.000 Şampiyonu, İzmir'den Hüseyin Ruhi Küçük oldu.

Final karşılaşması canlı yorumlandı

Final karşılaşması, özel olarak hazırlanmış bir odada, daha önceki turlarda kullanılmamış bir masada yapıldı. Elenmiş olan oyuncular, şampiyonanın final karşılaşmasını farklı bir odada hep birlikte canlı yayında izlediler ve yayına yorumlarıyla renk kattılar. Karşılaşmanın tümü, geçen yılın en iyi altı oyuncusunun da yorumlarıyla birlikte çok yakında internette de yayınlanacak.



Yeni dönem, yeni heyecan

TüSOT, 2012 - 2013 dönemine tam gaz başladı. Hazırlıkları tamamlanan Warhammer Fantasy oyun grubu, Ekim ayında ilk turnuvasını İzmir'de tamamladı. Kıdemli hakem Halil İ. Kardiçalı'nın düzenlediği turnuva, TüSOT'un yeni uygulamaya başladığı "uydu turnuva" sisteminin de ilk uygulaması oldu. İki gün üst üste yapılan karşılaşmalar sonunda Özgür Uzuncan, Beastmen ordusuyla birinciliği elde etti. Onun hemen ardından ikisi de Dwarves ordularıyla turnuva katılmış olan Burak Sonbudak ikinci, Yakup Çakmak da üçüncü sırayı aldılar. TüSOT Warhammer Fantasy grubu, 2012 yılı bitmeden bir İstanbul ve bir de Ankara turnuvası için kolları sıvamış durumda.

Warhammer 40.000 grubu da Türkiye Şampiyonası'nın ardından, aylardır beklenen değişimi yapıyor ve altıncı sürüm kurallarıyla turnuvalar yakında başlıyor. TüSOT kıdemli hakemlerinden Özgür Özol, Aralık ayında İstanbul'da bir turnuva hazırlığında. Bunun yanı sıra Aralık ve Ocak aylarında İzmir'de ve Ankara'da turnuvalar düzenlenmesi planlanıyor.

2012 - 2013 döneminin başlamasıyla, iki oyun grubunda da başhakem seçimleri dönemi gelmiş oldu. Warhammer 40.000 grubunun başhakemi Mehmet Çamuroğlu'na ve Warhammer Fantasy grubunun başhakemi Ertuğrul Süngü'ye bu yıl rakip aday çıkmadı ve ikisi de 2013 dönemi sonuna kadar kendi gruplarının başhakemlik görevlerini sürdürüyorlar.

Yeni dönemde iki oyun grubu da standart turnuvaları dışında özel yerel turnuvalar, oyun ve hobi günleri düzenlemeye hazırlanıyor. ■



Yapım: Rockstar North
 Dağıtım: Rockstar Games
 Tür: Aksiyon
 Platform: PC, PS3, Xbox 360
 Çıkış Tarihi: 2013'ün ikinci çeyreği
 Web: www.rockstargames.com/V

Grand Theft Auto V

Los Santos'ta üç aziz

işte yine heyecanlandım. Yine sayfalarca doküman okudum, yine onlarca ekran görüntüsüne ve ünlü fragmanlara baktım, yine sabırsızlığım tavan yaptı.

Size yalan söylemeye niyetim yok. GTA V, elbette ki sırf ismiyle bile heyecan uyandıran bir oyun fakat hakkında pek az bilgi olması dolayısıyla aramızda bir mesafe vardı. Ben ona, "Yeni bir GTA oyunu..." diye bakıyordum, o da bana "Sen daha detaylarımı görmedin, görünce dibin düşecek." diyordu. Ve gerçekten görmüş bulunuyorum ki yine saatlerimi bir oyunun başında harcayacağım. Los Santos'un altını üstüne getirmek için gecelerim sabahlara karışacak, işlerim sarkacak, arkadaşlarım benden nefret edecek, midem isyan edip "Bir parça havuç bile olur..." diyecek. Rockstar Games'in hazırladığı GTA V, yine herkesi yerine mihlayacak.

Soruyorsunuz ya bolca, "PS3 mü veya Xbox 360 mı alayım, yoksa yeni nesil konsolları mı bekleyeyim?" diye; işte o sorunun yanıtıdır GTA V zira ben bile bir dönem, bir hatayla yeni GTA'nın yeni nesil konsollara çıkabileceğini düşündüm. Rockstar, bu neslin konsollarının daha uzun süre gideceğini düşünüyor ki GTA

V'i yeni nesil konsollara değil de emektar PS3'ümüze ve Xbox 360'ımıza hazırlıyor. (Bu konsolların emektar ismini hak etmediğini düşünen tek ben miyim acaba?)

GTA IV ile çıtayı bir hayli yükselten Rockstar, yeni oyunda neler sunuyor peki? Eskiden bir oyun serisinin yeni oyununda hep şu ibareleri görürdük: "Daha çok silah, daha büyük harita, daha fazla multiplayer oyun modu..." Bu durum son yıllarda radikal bir biçimde değişti. Artık sadece yapımcıların hayal güçleri etkin oluyor. Yani aynı oyunu, farklı bir temada görmek bile oyunun beğenilmesini sağlayabiliyor. (Assassin's Creed serisi buna iyi bir örnek.) Rockstar da bu düşüncede işte. GTA V'te "her şeyin daha fazlası" formülünü uygulamayı düşünmüyor. Daha büyük bir oyun alanı elbette ki bir kural ama daha fazla araç, daha fazla insan, daha fazla görev, daha çok multiplayer modu diyerek de oyunu sulandırmıyor. GTA IV macerasıyla bile öğrendiklerini yepyeni bir oyunda buluşturuyor daha çok Rockstar ve belki de serinin en iyi oyununu hazırlıyor. GTA V, tüm detaylarıyla şimdiden heyecan veren bir oyun oldu ve çıktığında piyasayı sallayacağı benziyor. ▶



LEVEL
ONLINE'DA



En Güzel Görüntü

PS3 ve Xbox 360 yavaştan sınırlarını göstermeye başladı. Aslına bakarsanız PC'deki teknoloji ilerlemese, kimse konsollardaki görüntünün artık daha az detaylı olduğunu düşünmez ama PC'iden iyiye farkını göstermeye başladı. GTA IV'ün PC'de çeşitli modlarla nasıl inanılmaz hale geldiğini gördük ve GTA V'in modsuz bile PC'de konsollara oranla çok daha iyi detaylar sunacağını düşünüyoruz.

Los Santos'a dönüş

GTA IV, New York'un benzeri Liberty City'yi mekan seçmişti kendine, GTA V de Los Angeles'ın Rockstar yorumu olan ve daha önce San Andreas'ta gördüğümüz Los Santos'da geçiyor.

San Andreas benzetmesi eski GTA oyuncularını hem heyecanlandıracaktır, hem de tedirgin edecektir. Bildiğiniz mekanları yüksek çözünürlükte, daha gerçekçi bir şekilde görmek heyecan verici belki de fakat bu, o mekanlarda bulunduğunuz ve yeni mekanlar görmek istediğiniz gerçeğini de değiştiremiyor. Neyse ki Rockstar, eski mekanlarla birlikte yepyeni bölgelerin ve binaların da oyunda yer alacağını söylüyor.

Los Santos ne kadar büyük, size açıklayayım. Red Dead Redemption'ın, San Andreas'ın ve GTA IV'ün tüm mekanlarını toplayın, etsin size Los Santos. İç ve dış mekanların birleşiminin toplam büyüklüğü bu tabii ki, yanlış anlaşılmasın.

Eskiden olsa bu tip detaylar çok heyecan verici olurdu çünkü teknoloji, bu kadar büyük alanların yaratılması için yetersiz kalıyordu. Şimdiyse büyük alanlar oluşturmak kolay, asıl zor olansa tüm bu mekanı aktivitelerle doldurmak. Aktiviteyle dolduramıyorsan da şehirde dolaşmayı o kadar eğlenceli hale getirmelisin ki (Bkz. Spider-Man ve Just Cause 2) insanlar yarattığın alanda gezmekten keyif alsınlar. GTA V, sunacağı aktiviteler ve şehirde farklı şekillerde dolaşabilme olanağı ile tüm bunları aynı potada eritmeyi planlıyor.

Los Santos konusunu kapatmadan önce, Rockstar'ın Los Angeles'ı oyuna uyarlama konusunda nasıl detaylı bir çalışma gösterdiğini size özetleyeyim. Büyük bir ekip, günler, haftalar ve hatta aylar süren çalışma boyunca 250.000'den fazla fotoğraf çekmiş.

Aynı şekilde GB'lar dolusu video ile de tüm ayrıntılar yakalanmaya çalışılmış. Google Earth gibi hizmet veren servislerden bolca yararlanılmış, sokakların görüntüleri için de yine aynı servislere başvurulmuş. Şehirde ne tip arabaların olacağını ayarlanması için Kaliforniya'daki araç satış listelerine bile bakılmış. Ekip, fotoğrafçılık ve bilgi toplama işlerini yaparken onlara emekli polisler, tarihçiler, mimarlar ve şehir planlamacılar da yardımcı olmuş durumda. Tüm bu detaylı çalışmaya şehrin birebir kopyasını oluşturmak için değil, Los Angeles'ın karakterini oyuna yedirmek için yapılmış.

Farklı bakış açıları

lyicene devleşen Los Santos'a dönmek kuşkusuz ki herkesin hoşuna gidecek lakin bundan çok daha önemli bir değişiklik var oyunda...

GTA IV'te, kendine göre gayet sağlam bir karakter olan Nico Bellic'in hikayesini görmüştük. Ondan önce kim vardı, GTA III'te sessiz sakin işlerini halleden Claude, Vice City'de İtalyan asıllı Tommy Vercetti ve San Andreas'ın siyahi kahramanı CJ. Her oyunda hep tek kişiyi kontrol ettik ve senaryodaki yeri önemli olsa da diğer karakterlere hep mesafeli durmak zorunda kaldık.

Rockstar, GTA V'te radikal bir karar alarak bizi bir değil, tam üç karakterin kontrolüne bırakıyor. "Daha geçtiğimiz yıl Modern Warfare'da kaç tane askeri kontrol ettik..." diyebilirsiniz ama konu bundan farklı. Beş bölüm biriyle, beş bölüm biriyle oynamak yerine, oyunda dilediğimiz an bu üç karakter arasında geçiş yapabileceğiz. Görevler izin verdiğinde görevler sırasında, görevde değilken de tam anlamıyla istediğimiz zaman, tek tuşla bir başka karakterin kontrolüne geçmemiz mümkün olacak.

Michael, Trevor ve Franklin hakkında detaylı bilgi bu sayfalarda yer alıyor ama onlar hakkında bilmeniz gereken en önemli şey, üçünün arkadaş olmaları ve büyük soygunlar düzenlemek istemeleri. Karakterlerin





her birinin kendi hayatları var ve siz bir karakterin kontrolünderken, diğer karakterler de hayatlarını yaşamaya devam ediyorlar; hatta zaman zaman geçiş yaptığımızda, karakterlerin başlarını belaya sokmuş olduklarını bile göreceğimiz söyleniyor.

"Üç karakteri bir senaryoda kullanmanın zorlukları çok büyük." diyor yapımcılar. Zor çünkü tek konuyu üç farklı bakış açısından görmek, olayların üç karakterde kesişmesini sağlamak gerçekten zor zanaat. Fakat endişelenmiyoruz çünkü koltukta işinin uzmanı Rockstar oturuyor.

Oyunun başlarında Michael'ın, Beverly Hills'in GTA versiyonu olan Rockford Hills'de uzaktan tenis kortunun da gözüktüğü havuzun hemen yanında oturup zaman öldürdüğünü görüyoruz. Eşi Amanda evin ön kapısında, süslü kıyafetleriyle beliriyor. "Beni bulmak istiyorsan, kredi kartı ekstrene bak!" diyor çıkarken. Michael da durur mu, yapıştırıyor cevabı, "Umarım bir hastane girişi vardır!" Çok komikler gerçekten...

Amanda giderken Michael'ın kızı (Amanda'nın değil gibi oldu ama onun da.) Tracy'ye geçiyor kamera. "Buna egzersiz deniyor, sen de denemelisin!" diyor

Amerikan aksanıyla, televizyonda bir dans oyununu oynarken.

Jimmy ile ilgili özel bir konu yer almıyor ama ailenin tam anlamıyla dejenere olduğu da ortada. Michael da atlıyor bisikletine, basıyor pedala ve bizi Los Santos'un zengin kısmında bir gezintiye çıkarıyor.

Görüntü değiştiğinde, kahraman koltuğunda Trevor'ın oturduğunu görüyoruz. Çöldeki karavanında sefil bir hayat yaşayan Trevor, tuvaletiyle boğuşuyor ve pes edip cipine atlıyor. Aynen Michael gibi, bu cip seyahatinden de bize Blaine County manzarasını izlemek düşüyor. Rockford Hills'den çok farklı bir yer Blaine County. Parasızlıkla boğuşan insanlar, uyuşturucu bağımlıları, suçlular...

Trevor bir otoparka doğru arabayı sürüp bir marketin önünde duran bir gruba sözle müdahale ediyor. "N'apıyorsunuz lan %#@!lar?!" diyor takılırcasına, gruptan da benzer bir reaksiyon alıyor. (Rockford Hills'de bu tip bir davranışınız, "Aaa ne ayıp!" sözleriyle sonuçlanırdı.) Trevor tabii ki deli, kapıyor bir gaz bidonunu, başlıyor cipinin dibinden yere dökmeye ve yavaş yavaş uzaklaşıyor; benzin yerde parıl parıl parıldarken Trevor ▶

■ Her motosiklet sahibinin verdiği o poz, Franklin de vermiş...

Üç Silahşorlar



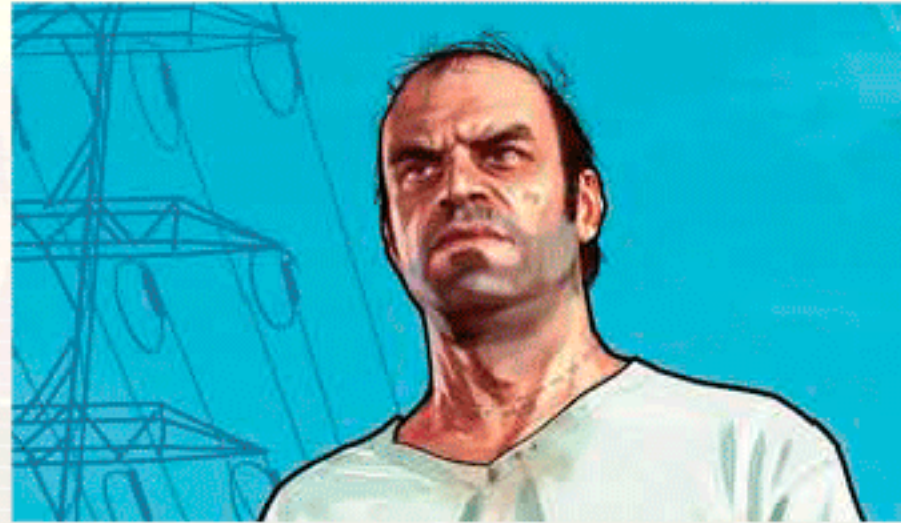
■ Michael

Meslek: Emekli suçlu (Bağkur'dan sigortalı.)

Yaş: 40'ların başı (Kesin 47'dir, gizliyordur.)

Muhiti: Rockford Hills

Hakkında: Bir zamanlar işinde çok usta olan bir banka soyguncusu Michael. Daha sonra -ne olduğunu hiç anlamadığım- FIB koruma programıyla birlikte hoş bir anlaşmaya konuyor, bir ton parası oluyor. Artık, o Amerikan filmlerinde gördüğümüz şık malikanelerden bir tanesinde yaşayan Michael, Amanda ve çocukları Tracy ve Jimmy ile birlikte yaşamını sürdürüyor. Ne var ki Amanda tam bir "kocasının parasını yiyen süslü kadın. Michael biraz yalnız, parası sürekli azalıyor ve elleri kaşınmaya başlıyor. Yeniden soygunculuğa dönen Michael, arkadaşları Trevor ve Franklin ile birlikte yeni planlara koyuluyor...



■ Trevor Phillips

Meslek: Suçlu (Bildiginiz.)

Yaş: Michael'la aynı yaşta olabilir

Muhiti: Blaine County

Hakkında: Kafasında saç kalmamış olan çılgın karakterimiz Trevor, eski bir pilot aslında. Üstelik Boeing değil, savaş uçağı uçurabilen cinsten. Ne var ki uyuşturucu işine bulaşınca ne kariyer kalmış, ne bir şey. Bir çölün ortasında, karavanında yaşıyor ve Michael'la da çok iyi arkadaş. (Eskiden birlikte yapıyorlar-mış işleri.) Bir karavanda yaşayan, hayattan hiçbir beklentisi kalmamış bir insanın da yapacağı en kolay şey elbette ki soygunculuk ve Trevor da diğer arkadaşlarını ayartarak, yeniden büyük işler yapmaya hazırlanıyor.



■ Franklin

Meslek: Haciz memuru (Sevimsiz!)

Yaş: 20'lerinin ortası (Halk arasında 25.)

Muhiti: Güney Los Santos

Hakkında: Aslında diğer iki karakterle karşılaştırınca daha sıradan bir karakter Franklin. O bir haciz memuru. Ermeni bir lüks araba galerisi için çalışıyor ve buradan araba alıp da para ödeyemeyenlerin peşine düşüyor. Parayı alamazsa zorla arabayı alıyor; kanunları kendisi uyguluyor. Kendisi normal gibi gözükse de çılgın (Trevor.), abuk sabuk (Trevor.), saçma sapan işler yapmaya hazır (Trevor.), anormal (Trevor.) ve zengin ve kafası çalışan (Michael.) adamlarla takılmayı seviyor. "Kar haciz et, haciz et, nereye kadar?" diyen Franklin, Michael'la tanıştıktan sonra farklı bir yaşam sürmenin heyecanıyla, o da büyük planların ortağı oluyor.

Los Santos'ta yapabileceğiniz üç aktivite



■ Paraşütle seyahat

Just Cause 2 bence çok iyi bir oyundu. Oyunu iyi yapan şey, kilometrekarelerce mekanda dilediğiniz gibi gezebilmemiz değil, paraşütle kendimizi halat atarak istediğimiz yöne çekerek ilerleyebilmemiz ve adada yapılabilecek, ele geçirilebilecek tonla yerdi... GTA V'te de bir paraşüt mevzusu bulunmakta ama bu paraşütü Just Cause 2 stili kullanamayacağımız da açık. Daha çok şöyle yapacağız; Trevor'la bir uçak çalıp, Michael'a ve Franklin'e geçiş yapıp onları da içeri tkip sonra o uçaktan hop, aşağı. Bunu niye yaparız, söyleyeyim. Diyelim ki sizin bir uçağınız var ve o uçağı nereye indireceğinizi bilmiyorsunuz. Böyle bir durumda yapacak tek bir şey var: Uçağı kendi kaderini terk et, paraşütle atla...



■ Trevor Phillips

Ana görevler büyük bir heyecan fırtınasında geçecek, bunu zaten yazıyı okuduktan sonra anlamışsınızdır ama görevler arasında yapacak bir şeyler de olmalı, değil mi? Rockstar bu konuda bazı düşünceler geliştirmiş ve bunlardan bir tanesi de tenis. Tenis oynamak için oyuncuları nereden bulacaksınız, sokaktan mı çevireceksiniz yoksa cep telefonunuzla onu bunu arayıp taciz mi edeceksiniz, bunları henüz bilmiyoruz ama bir şekilde tenis oynayabileceğiniz, bu ekran görüntüsüyle de kesinlik kazandı. Tenis oyununun mekanıği Virtua Tennis kadar iyi olursa banka soygunlarını ve her şeyi bir kenara bırakıp sırf tenis oynarım, onu da söyleyeyim. (Turnuva organize ederim, o derece!)



■ Free climbing

Başlığı çevirmeden yazmışım gibi bir hava esti ama biliyorum ki dağcılık jargonunda (Jargon...) buna "serbest tırmanış" deniyor. (Umarım öyledir!) Oyunda aslında bu tip bir aktivite yok; daha doğrusu özel olarak böyle bir konu üzerine gidilmemiş ama her özgür bırakıldığımız oyunda olduğu üzere GTA V'te de maymun gibi oraya buraya tırmanmaya çalışacağız. Bu görselde Trevor, polislerden kaçmak için Hollywood çakması Vinewood tabelasına tırmanıyor ama biliyorum ki siz uçaktan atlayıp paraşütle bunun tepesine de inmeye çalışacaksınız; gözlerinizden okurum!

► çakmağını çıkarıp yere bırakıyor ve... Evet, cip de, o grup da havaya uçtu. "Trevor'dır, ne yapsa yeridir." diyor ve üçüncü karaktere, Franklin'in neler yaptığına bakmak üzere Vespucci Beach'e uzanıyoruz.

Los Angeles'daki Venice Beach'e benzeyen bu plajda ilk olarak göze plajda eğlenen kızlar çarpıyor elbette ki. Daha sonra top oynayanlar, jet ski keyfi yapanları görüyor ve "Havalar çok soğudu." gibi süper bir yorum yapıyoruz. (Ben yapıyorum ama size de mal ettim.) Franklin'in bu plajda olma sebebi, patronunun haciz için onu yollamış olması. Aradığı arabayı bulup sahibinin elinden alarak patronuna geri götürmesi gerekiyor ve bunu da yapıyor. Vespucci Beach manzarasını da şöyle bir görüyor ve oyuna nasıl bir giriş yapacağımızı anlıyoruz.

Üç karakterin birbirinden bu kadar farklı olması, senaryonun hiçbir zaman monotonlaşmayacağını da göstergesi. Karakterlerin renkli olması ve onlarla sürekli baş başa olacak olmamız gerçeğinin şöyle bir eksi yönü var ki o da oyundaki yan karakterlerin daha az bulunması. "Kontrolünüzdeki üç karakter o kadar ön planda olacak ki yan karakterlere oyunda pek yer yok." diyor yapımcılar. Karakterleri kontrol etmeseniz bile, bir karakter yaptığı görevde arkadaşlarıyla da bolca etkileşime geçecek ve hatta Rockstar, bazı görevlerde bu tip geçişlerin daha sinematik ve

görsel doygunluğu daha yüksek bir şekilde olacağını da vurguluyor.

■ Büyük soygun

Peki, bu üç kişi neden bir araya geliyor? Elbette ki banka soyup para kazanmak için. Oyunun başlarında daha "hafif" görevler olacağı söyleniyor fakat daha sonra Ocean's Eleven tarzı, çok daha büyük işlerde de boy göstereceğimize belirtiliyor.

Oyunun bir bölümünde, bu üçlünün bir görevde nasıl bir araya geldiği gösteriliyor. Üçlü CIA'in eş değeri olan bir kuruluşun binasına sızmalı, sorguda olan birini kaçırmalı ve olay yerinden uzamalı. Bunun için üçlü binanın tepesine Trevor'ın kullandığı ufak bir helikopterle geliyor. Michael binanın tepesinden iniyor, Trevor gezinmeye devam ediyor, Franklin de tetikçi tüfeğiyle, başka bir binada tetikte bekliyor.

Michael binadan bir asker gibi halatla inerken, kontrol bize geçiyor. Kamerayı, Michael'ın iniş hızını biz belirliyoruz ve bir GTA oyununda ilk defa, olayın heyecanıyla birlikte müziğin temposu da yükseliyor. Michael doğru katı bulduğunda hızını alıp içeri dalıyor ve sorgulanan adamı kendine bir kalkan gibi tutarak silahıyla sorguya çeken ajanları tehdit ediyor. Burada ilk defa karakter değiştirme özelliği devreye giriyor. Dilersek Michael'ı kontrol ederek ajanları kendimiz vurabiliyor, dilersek de Franklin'e geçip tetikçi tüfeğiyle onları avlayabiliyoruz.

Tüm ajanlar ortadan kalktıktan sonra Trevor, Michael ve rehinesini kapıp havalanıyor; tabii ki ajanlar da helikopterleriyle peşlerinden... Burada da bir karakter

■ Michael'ın o trenin tepesine konacağı ne kadar da belli, değil mi?





değiştirme seçeneği çıkıyor. Dilersek Trevor ile helikopteri yönlendiriyor, dilersek Michael'ın makineli tüfeğiyle yanan helikopterleri ve pilotları avlayabiliyor, istersek de binadaki yerini koruyan Franklin'le helikopterleri uzaktan vurmaya çalışıyoruz. CIA helikopterlerinin hepsinden kurtulduktan sonra da üçlü iniş noktasına geri dönüyor ve bölüm tamamlanıyor.

Anladığınız üzere bu sayede hikayenin farklı noktalarında aslında neler döndüğünü de kendi gözlerinizle görebilme imkanınız oluyor ve bu üçlü planın diğer görevlere nasıl uygulanabileceğini düşünüp hayallere dalıyorsunuz. Ocean's Eleven tarzı görevlerde birebir yer alabilecek olma düşüncesi, gerçekten heyecan verici bana sorarsanız.

Boşlukları doldurun

Ana görevlerin eğlenceli olacağı aşikar. Gelelim bu görevlerle ilgilenmediğimiz sıralarda neler yapabileceğimize...

Rockstar, GTA V'te Red Dead Redemption ile GTA IV'ü birleştirmiş durumda; Red Dead Redemption'ün doğa manzarası, GTA IV'ün kentsel dokusuyla birleşiyor. Bunda elbette ki Los Angeles'ın hali hazırdaki bölgesel özellikleri de büyük fayda sağlamış. Şehirden biraz uzaklaştıkça yeşil alanlar, ırmaklar, göller, çöl özelliğine sahip bölgeler ve benzer yerler karşımıza çıkıyor.

Oyunun hemen başlarında Trevor sayesinde uçak kullanma özelliğine sahip olacağımız için de Los Santos'un tamamını gezecek kadar da özgür olabileceğiz. Şehir tek bölümden oluştuğundan ötürü, "ikinci şehir henüz ulaşılabilir." değil gibi uyarılar da görmeyeceğiz.

Dışarıda neler yapabileceğimize gelirse... Yolda dolaşan güzel kızlara laf atmak gibi basit eğlenceler dışında ATV kullanabileceğiz, yoga yapabileceğiz, triat- ▶



► İlon mücadelesine katılabileceğiz, tenis oynayacağız, jet ski'ye binip hava atacağız ve hatta bayağı kapsamlı bir golf müsabakasına (Müsabaka diyeyim de biraz heyecan gelsin spora!) katılabileceğiz. Rockstar, özellikle golf konusunda bayağı detaylı bir çalışma yürütüyor ki ülkemizde kaç kişinin gerçekten golf ile ilgilendiğinden emin değilim. Benim kesinlikle ziyaret etmeyeceğim golf aktivitesini geçerse, geriye kalanlarla da bir hayli zaman geçirebileceğimizi düşünüyorum.

Kontrol ettiğimiz üç karakterin karakterlerini güçlendirmek için de bir çalışma yapmış Rockstar ve saydığım aktivitelerin hepsine, herkesin katılım sağlamasına izin verirken, bazı aktivitelerin karakterlere özel olmasına karar vermiş. Bunların ne olduğu açıklanmıyor ama tahminimce Trevor kumar oynar, Franklin araba kaçakçılığı yapar, Michael da karısıyla alışveriş çıkar.

San Andreas'ta CJ'in görüntüsünü nasıl değiştirebildiğimizi hatırlarsınız. Maalesef GTA V'te karakterlerin bedensel özelliklerini değiştirmek mümkün değil. (Teknoloji izin vermiyormuş; nasıl işse...) Buna mukabil karakterlerimizi dilediğimizce giydirmek mümkün olabilecek. (Kalpli dona sahip bir Trevor yapacağınızdan eminim.)

GTA IV'te işe yarayan ama hakkıyla kullanmak için çok fazla keşif yapmak gereken cep telefonu, yeni oyunda maalesef biraz daha az kullanılacak. Onu daha çok görevlerde zorunlu olarak kullanacağız veya görevde değilsek de internete girmek için kullanabileceğiz.

İnternet siteleri ve evimizdeki televizyondaki televizyon programları yine Rockstar'ın esprili üslubuyla bize gösterile-

■ Trevor'ın, "Vurayım mı?" sorusunun yanıtını dinlemediğini sanırım biliyorsunuz.



cek. Bu konularda da bol bol fikir sahibi olduklarını söyleyen Rockstar, sırf bazı televizyon programlarını izlemek için göreve çıkamayacağımızı söylüyor. (Bize hitap eder mi bunlar, hep birlikte göreceğiz...)

GTA oyunlarının klasikleşen olayı, kız arkadaş durumu GTA V'te bulunmayacak çünkü karakterlerimizin hepsi o tip işleri bırakmış. Olamaz tabii ki... Fakat Rockstar'dan gelen açıklamaya göre bu tip bir kız arkadaş durumu, oyunun kurgusuna hiç oturmuyormuş ve o yüzden de bir başka bahara bırakılmış. "Peki..." diyoruz, o zaman bize ne sunacaksınız? Rockstar, kız arkadaş yerine sıradan arkadaşlarla tanıştırmıyor bizleri. Görevlere çıkmadığımız vakitlerde dilediğimiz an vakit geçirebileceğimiz arkadaşlarımızdan bazıları deli, bazıları anormal ama hepsi bizim arkadaşımız, hepsini sevmek zorundayız.

Örneğin Amanda. O arkadaş değil aslında, Michael'in karısı ama bir insanın eşi, onun hayat arkadaşı da değil

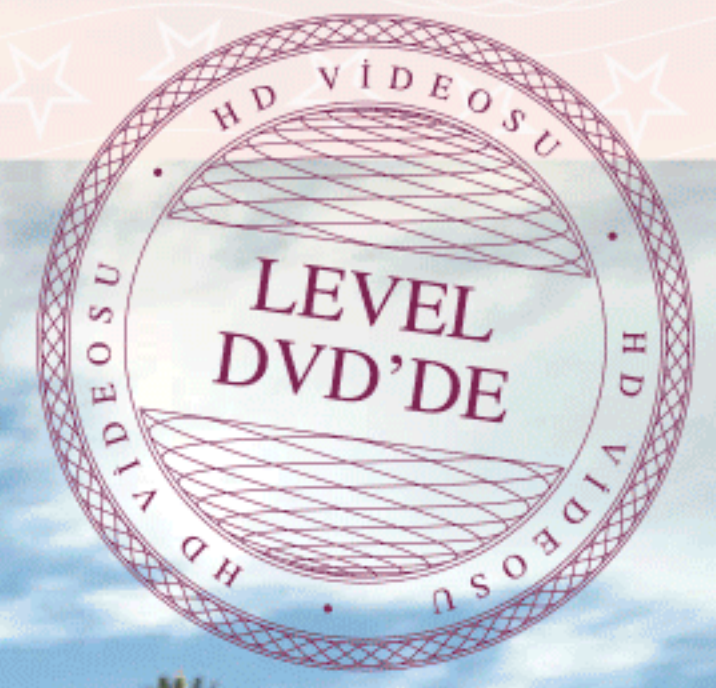
Halkla ilişkiler



Yıl olmuş 2012, herkes sosyal medya adındaki buluşta kendini göstermeye çalışıyor, kimse artık sokakta birbirini görünce ne bir selam, ne bir sabah... Oysa bizim zamanımızda öyle miydi; şapka devriminden sonra herkes şapkaları, fraklarıyla sokaklarda; herkes centilmen, herkes beyefendi... Tanımadığın bir kişiye "günaydın" demek, selam vermek resmen bir gelenek. Şimdi ne oldu? Herkesin kafalar telefonlarda, kimsenin kimseyi gördüğü yok! Getirin bastonumu, masayı çomaklayacağım!

Rockstar da benim gibi düşünüyor olacak ki oyundaki etkileşimi GTA IV'e göre bir hayli geliştirmiş. Kendi hallerinde işlerini güçlerini yapan halka artık durup selam verdiğimizde... Evet, onlar pek bir şey yapmayacaklar fakat yeni oyunda kendine has seslendirmesi ve satırları olan karakterler arttırılmış durumda. Los Santos'ta yürürken daha canlı bir ortam göreceğiz anlayacağınız.

Bu olayın yan görevlere yansıyan boyutu da söz konusu. Daha önce Spider-Man gibi oyunlarda gördüğümüz gibi, burada da soyguncular veya bir şeylerini kaybetmiş insanlarla karşılaşabileceğiz. Bir anda kendimizi Los Santos halkına yardım ederken bulmak, GTA V'in önemli ayrıntılarından bir tanesi zira devasa bir alan yaratıp bunun için yapılacak rastgele işlerle doldurabilmek, bana sorarsanız ehemmiyeti büyük bir konu.



midir aynı zamanda? (Duygusalım.) Amanda güçlü bir karakter. Hayır, silah taşıyan bir kadın imajında değil ama ayaklarının üstünde durmasını bilen, yer yer çirkef, yer yer son derece hanımefendi bir kadın. Amanda, Michael'dan, Michael da Amanda'dan bıkmış durumda. İkilinin ilişkileri oyun boyunca bizi eğlendireceğe benziyor.

Trevor'ın hemen yanındaki karavanda kalan, komplo teorileriyle kafayı bozmuş paranoyak Ron da renkli bir karakter. Kendisi deli ama bildiğiniz üzere bir deli ancak ve ancak bir başka deliden korkarmış. Bu yüzden de Ron, Trevor'a karşı mesafesini korumayı biliyor.

Michael'ın oğlu da etkileşime geçebileceğiniz karakterler arasında. Jimmy 20 yaşında, sürekli kafası dumanlı olan bir genç. Zaten kendi hayatıyla ilgili ne yapacağını bilemiyor, babasıyla ne yapacağını nereden bilsin? Bundan

ötürü de Michael ile Jimmy'nin ilişkisi çok garip bir noktada duruyor.

Bir başka arıza karakter de Franklin'in arkadaşı Lamar. Franklin ne kadar ciddiye Lamar da bir o kadar eğlenceli ve uçuk bir karakter. Bakalım Franklin onunla ne gibi konular konuşacak, ne tip etkinliklere katılacak...

Oyundaki para mevzusu da açıklığa kavuşturulmamış durumda. GTA IV'te bina satın al, satın al bir yere kadardı ve oyunun sonunda elinizde bir ton, ne yapacağınızı bilemediğiniz para kalıyordu. GTA V için çok daha sağlam bir ekonomi düşünülüyor. "Paranızla oyunun başından, sonuna kadar çok daha eğlenceli bir şeyler yapabileceksiniz." deniliyor ama biraz daha detay verseydin ya Rockstar! Boş başlıklar atan magazinciler gibi hissettim kendimi.

Son çıkış

Ve elbette ki multiplayer... Rockstar bu konuda da pek bilgi vermese de daha önceden keşfedildiği üzere, Max Payne 3'teki Social Hub destekli ekip temasının burada da olacağı belirtiliyor. Böylece bir takım olarak oyunun multiplayer kısmında yer alma şansımız olacak.

Oyunda üç karakteri kontrol ettiğimizden ötürü, iki kişinin yerini diğer oyuncuların doldurabilme olasılığı da konuşuluyor. Bunu destekleyen bir konu da oyunun tek kişilik kısmında, sadece tek tuşla ulaşılan menüde "multiplayer'a geç" şeklinde bir seçeneğin yer alması. Bu da tek kişilik oyundan çıkıp bir anda multiplayer kısmında olabileceğimizi gösteriyor.

GTA IV de dahil olmak üzere, tüm GTA oyunlarında senaryo kısmında biraz boşluk olduğunu düşünmüştümdür. Hiçbiri sizi oyuna çekecek kadar heyecanlı veya orijinal olmamıştır bana sorarsanız. Rockstar da aslında bir yerde bu düşüncede ve bu yüzden de GTA V'in senaryo kısmının, şimdiye kadarki en sağlam GTA senaryosu olacağını belirtiyor ve farklı karakterlere sahip üç karakter, bunların büyük soygunlar yapmak üzere buluşması konusu, vaatlerini destekliyor.

İlkbahar aylarında piyasada olması beklenen oyun umarız ki ertelenmez de bir an önce, neredeyse sokakta görsem tanıyacağım dediğim bu üç kişinin hayatlarında söz sahibi olmaya başlarız. GTA oyunlarından hoşlanmasanız bile, GTA V'te siz de bir şeyler bulacaksınız, bana güvenin...

■ Tuna Şentuna

■ Zaten yeterince gerçekçi gözükün bu araçların, PC'deki modlarla ne kadar daha gerçekçi olabileceğini bir düşünün...



PCnet bu ay dopdolu

Windows 7 için 101 ipucu
Daha önce duymadığınız özellikleri keşfedin

Cep telefonu faturanızı düşürün
Yüksek telefon faturasının sebeplerini öğrenin

NASIL YAPILIR?
18 sayfa, adım adım...

2012'nin en iyi 100 iOS uygulaması
iPhone ve iPad'iniz için 18 kategoride 100 farklı deneyim

Windows 8
Microsoft'un en büyük oyunu

İLK ADIMLAR
Windows 8'i yakından tanıyın

MODERN ARAYÜZ
Windows 8'de ne, nedir?

YENİ ÜRÜNLER
Windows 8'li PC ve tabletler

AYRICA WINDOWS PHONE 8
iPhone'un son rakibi artık Türkiye'de

TEST 5.5/5
Yeni SSD'ler
En iyi depolama performansı kimde?

NASIL YAPILIR? 5.5/5
Video düzeltme
Çektığınız videoların kalitesini ücretsiz yazılımlarla artırın

ANALİZ 5.5/5
Mobil devlet
E-devletin sonraki adımını Estonya'da inceledik

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2012 Sayı 183 Fiyat 700 TL

ISSN 1301-4773

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

PCnet
15
YAŞINDA

PCnet DVD'sinde bu ay

TAM SÜRÜM

- 1-abc.net Startup Booster 5
- Ashampoo Burning Studio 2013

GÖRSEL EĞİTİMLER

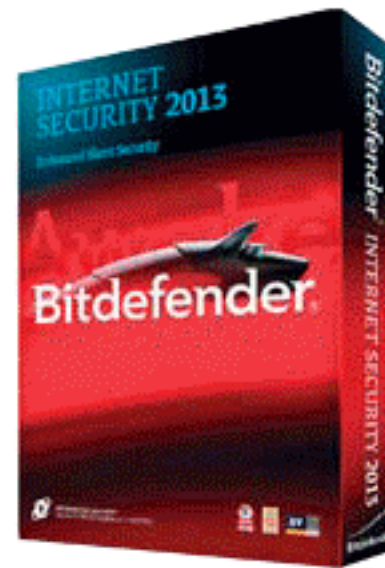
- Adobe After Effects
- MySQL
- cPanel'de Alan Adı Yönetimi

GÜVENLİK

- Bitdefender Internet Security 2013 (3 aylık)

LINUX DAĞITIMI

- Ubuntu 12.10 32 bit ve 64 bit ISO dosyaları

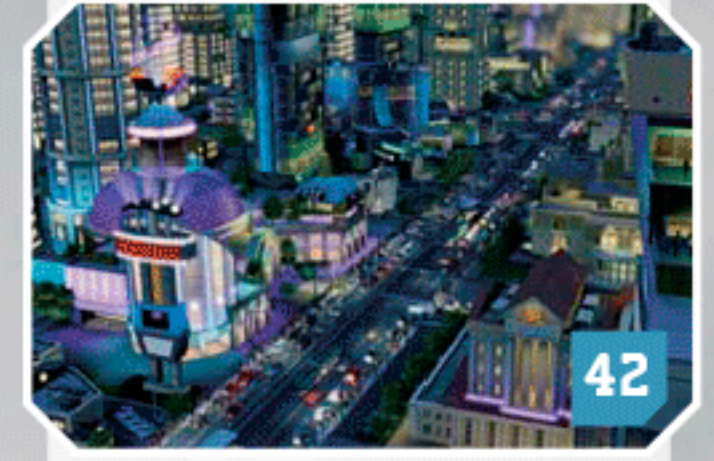


İlk Bakış

Gözler 2013'te...

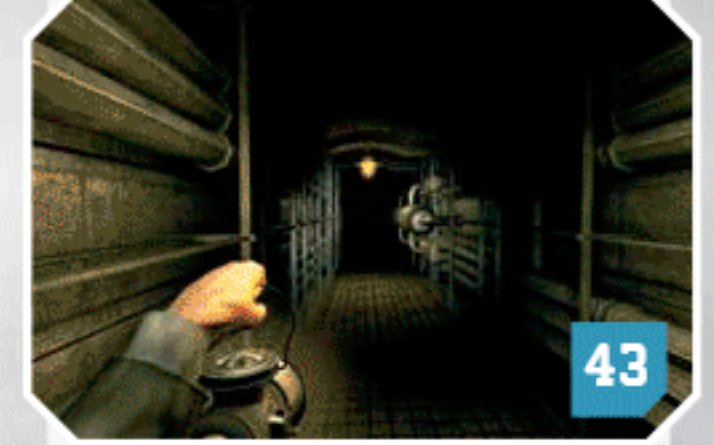
2 013'e günler kala oyuncu adam günlerini ve hatta gecelerini oyun oynamaya adanmışken, bizlere oyun yetiştirmeyi görev edinmiş yapımcılar kısa süreli bir duraklama dönemine girer. Bu duraklamanın sebebi, yılbaşıyla birleştirilen tatiller olabilir. Belki de yapımcıların kendileri de

yılın son ayında yeni projelere kısa süreli bir mola verip kendi yaptıkları oyunları veyahut başkalarının yaptığı oyunları test etmek istiyor olabilirler. Gerekçe ne olursa olsun, yılın sonlarına doğru çok oyun olmasa da oyunlar yok denecek kadar az değiller. Yakın zamanda aramıza gelecek olan SimCity, Amnesia: A Machine for Pigs ve Injustice: Gods Among Us bunun en güzel ispatı.



SimCity

Maxis'in tornasından çıkacak olan oyunda bizi dev hortumlar, depremler ve hatta uzaylılar bekleyecek!



Amnesia: A Machine for Pigs

Önceki oyun kadar korkutucu olmayı başaracak mı?



Sacrilegium

Sacrilegium öyle bir korku oyunu ki oyuncuyu geceleri değil, gündüzleri korkutmayı amaçlıyor!

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...



Injustice: Gods Among Us

Dövüş oyunları kategorisini Street Fighter, Mortal Kombat ve Tekken gibi oyunların tekelinden kurtarmaya ant içmiş bir dövüş oyunu geliyor!

45



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Bethesda Game Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** RPG
Platform Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 4 Aralık 2012 **Web** www.elderscrolls.com/skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn

İlk olduğunu mu sanıyorsun?

Kaynak kodlarını okumayı başaran bir Skyrim fanatığı tarafından geçtiğimiz aylarda keşfedilen Dragonborn, çıkmasına sadece bir ay kala Bethesda tarafından resmi olarak açıklandı. Şu an için sadece Xbox 360 için indirilmek üzere Xbox LIVE'dan sunulacak olan eklenti, 1600 Microsoft Puanı karşılığında satılacak. Skyrim'i çoktan bitiren ama heveslerini halen gideremeyen tüm Skyrim oyuncularının bu eklentiye almak isteyeceğini düşünüyorum. PC ve PS3 sahipleri de üzülmemeli; Dragonborn elbette ki bu sistemlere de gelecek. ■ Tuna Şentuna

1



Tahmin edildiği gibi oyun, kuzeydeki "Solthseim" adlı adayı konu alıyor. Solthseim, çok büyük bir ada değil belki ama oyundaki yeniliklerin tümünü deneyebileceğiniz bir heyecan sunmayı vaat ediyor. Ana senaryonun yanında birçok yan görev de yine oyunculara sunulacak.

2



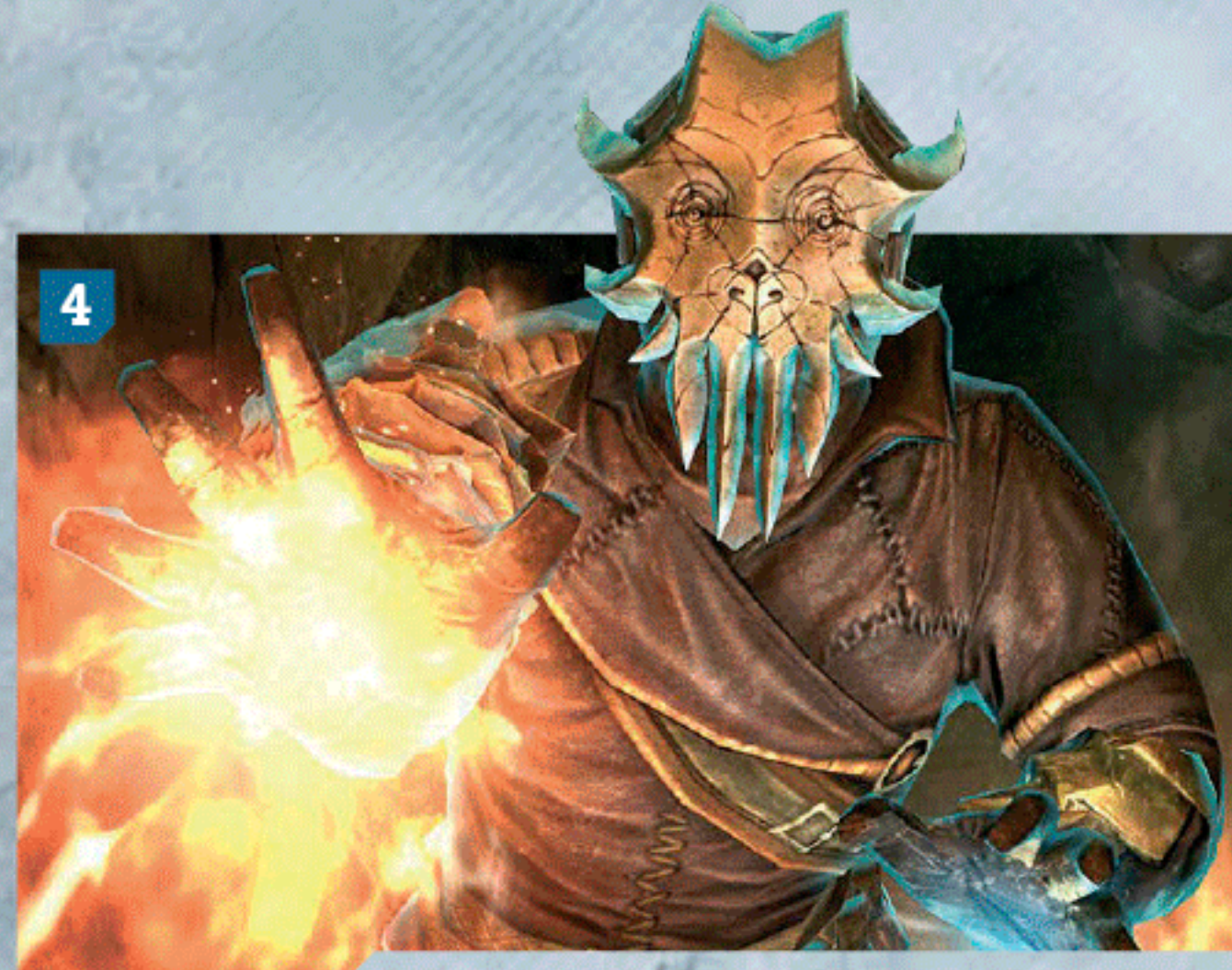
Elbette ki yeni düşmanlarımız da var. Örneğin bu düşmanlara alev topu attığımızda pek etki etmediğini göreceğiz. Neden? Çünkü zaten için için yanıyorlar. Yeni düşmanların pek heyecan verici olmadığı söyleniyor ama belki aralarında birkaç tanesi iyi bir mücadele ortaya koyar.

3



Kahramanımız, mistik kitapları okuyarak Dragonbeast'in ve ejderhaların sırrını ortaya çıkarmaya çalışacak. Şöyle ki "Dragonbeast" adlı bir varlık, ejderhalarla iyi anlaşmayı geçin, onları sindiren bir varlıkmiş meğer ve dünyaya geri dönmeye hazırlanmış. Ayvayı yedik.

4



Dragonbeast'le karşılaşmadan önce elbette ki bu tip düşmanlar bize karşı koyacak. Düşmanlarımız arasında mızrak kullananlar olması da dikkat çekiyor ve onlara selam ediyoruz çünkü silahlarını biz de kullanabilmekteyiz!

5



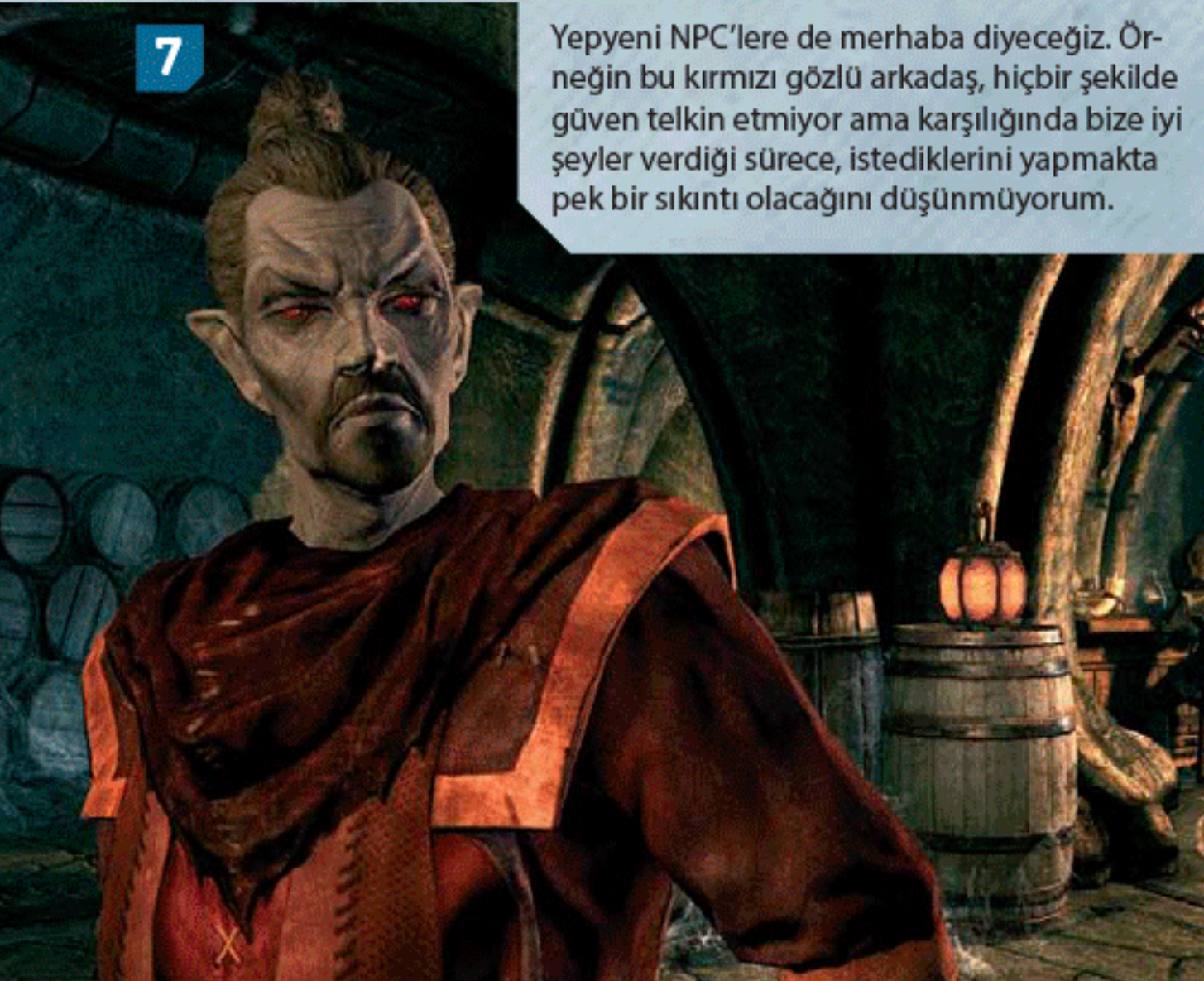
Ve işte oyunun en büyük yeniliği: Ejderhalara binebilme özelliği. Karakterimiz nasıl olacak da ejderhaya binebilecek, onunla ne gibi şeyler yapabilecek, bunları ancak DLC yayına girdiğinde göreceğiz ama ejderhaları kontrol edebilmek bile başlı başına bir heyecan.

6



Solthseim'in günlük güneşlik, ağaçlarla kaplı bir yer olduğunu düşünmeyin. Çorak topraklar ve uzun süredir orada ikamet eden garip misafirleri ile her adımda karşılaşacaksınız.

7



Yepyeni NPC'lere de merhaba diyeceğiz. Örneğin bu kırmızı gözlü arkadaş, hiçbir şekilde güven telkin etmiyor ama karşılığında bize iyi şeyler verdiği sürece, istediklerini yapmakta pek bir sıkıntı olacağını düşünmüyorum.

8



Raven Rock, Miraak Temple, Castle Karstaag ve Telvanni Kulesi gibi mekanların bulunacağı oyun, Skyrim'e çok iyi bir eklenti olacak gibi duruyor. Bethesda'yı bilgileri bu kadar geç basına verdiği için eleştiriyor ve sizi sadece dört gün sonra karşılaşacağınız bu DLC'yle baş başa bırakıyoruz.

Yapım Maxis Dağıtım Electronic Arts Tür Simülasyon
Platform PC Çıkış Tarihi 8 Mart 2013 Web www.simcity.com

SimCity

Turistlere yol açın!

Geçen gün ne gördüm; bir imar planı değişikliği nedeniyle hiç de atıl durumda olmayan bir yol tamamıyla trafiğe kapatılmıştı. O cadde artık büyük bir yeşil alanın içerisinde olacaktı. Ne var ki o yol zaten çok garip bir kavşağa varıyordu ve bir yandan da problem çıkarıyordu.

Şimdi düşünüyorum, şehir planlaması yapılırken o yol neden düşünülmedi? Peki, o yol düşünülmedi diyelim, orada başıboş duran vadi neden o kadar yıl boş kaldı? Neden şimdi yeşillendiriliyor? Niye yeşillendiriliyor? Vadiye bakan evlerin fiyatları iki katına ulaşacak mı? Muhit değişecek mi?

Şimdi bunları düşünmenin vakti değil oysaki çünkü ben zaten şehrimi öyle bir kuracağım ki ne turisti kalacak, ne başka ülkenin başkanı, herkes benim şehrimde hücum edecek! Ve o caddeyi oradan kaldırdığımı fark etmeyecekler bile; benim yarattığım kent o kadar güzel olacak ki...

Yeşil iyidir, mavi bereket...

Yeni SimCity'de her şeyin daha kolay olacağını size daha önceki aylarda birçok kez söylediğimizi hatırlıyorum. Oyunu anlamak kolay, şehri kurmak kolay, yönetmek ise çocuk oyuncağı. Eski günlerin tabloları, garip grafiksel anlatımları artık tamamıyla geçmişte kalmış durumda. Şehrinizin en popüler, en yaşanılabilir kısımlarını mı görmek istiyorsunuz? Sadece bir tuşa basıyorsunuz, yeşille işaretli yerler insanların ev almak için birbirini hırpaladığı bölgeleri, kırmızılar ise olası gecekonduların bölgelerini gösteriyor. Bakıyorsunuz, şehrinizin bir kısmı susuzluktan kırılıyor. Eh, yakında bir deniz veya gölet de yok; su nerede var, nasıl öğreneceksiniz? Yine tek bir tuşla arazideki en koyu mavi bölgeleri görebiliyor ve buralara su pompaları inşa ederek şehrinize su sağlıyorsunuz.

Eskiden su için ayrı tesisat, elektrik için ayrı tesisat gerekirdi. Yeni oyunda tüm bunlar yollara bağlanmış durumda. Yani bir su pompasının yola bağlantısı varsa o yolun geçtiği tüm konutlara ve binalara da su ulaşacak demektir.

Tema

Önceki SimCity oyunlarında amaç sadece iyi bir şehir kurmaktı. Vergilerden kazandığınız parayla şehrinizi genişletip sorunlara çözüm arardınız. Yeni SimCity size bir amacınız olmasını söylüyor. Şehrinizi kocaman bir endüstri şehrine dönüştürmek bir amaç olabilir örneğin. Ya da Manhattan gibi, devasa gökdelenlerin gölgesinin düştüğü, kocaman bir ekonomi kurabilirsiniz. Daha da güzeli, Las Vegas'ı örnek alıp şehrinizi bir kumar cennetine dönüştürebilirsiniz. Şehrinizin bir temaya sahip olması, oyunun multiplayer kısmında lider tablolarında yukarı taşınmasında da önemli



■ Şehrinizi bu tip saldırılardan korumak mümkün değil ama zararı hızla örtmek sizin kontrolünüzde.

Felaketler

Rastgele gerçekleşecek felaketler arasında dev hortumlar, uzaylılar, deprem, meteor yağmuru gibi örnekler bulunuyor. Bunlar şehrinizin başına gelebilecek, kaçmanıza imkan yok lakin kuracağınız itfaiye ve polis karargahları sayesinde felaketleri en az zayıyla atlatabileceksiniz.



bir kriter çünkü bir yöne yoğunlaşmayan şehirlerin topladığı para da hep belirli bir seviyede kalıyor.

Her şeyi görmüş, geçirmiş gibi yazıyorum ve bunun nedeni de oyunun demosuna tanık olmamdan kaynaklanıyor. Bu demo bir kumar şehrinin nasıl para kazandığı, turistlerin nasıl akın akın geldiği konu ediliyordu. Turistleri şehre çekmek için şehrin dışarıya bağlantılı tren yolu kullanılıyor ve inşa edilen istasyon sayesinde turistlerin akın akın şehri ziyaret etmesi sağlanıyordu.

Bununla birlikte ilk defa -multiplayer olmadan- bir oyuncunun farklı şehirleri kontrol etmesi de gözler önüne serildi. Birkaç şehir arasında geçiş yapmak, hiçbir yükleme ekranı olmadan sağlanıyordu ve şehirlerin farklı konularda uzmanlaşması, birbirlerinin ekonomisini ayakta tutmakta da son derece etkiliydi.

SimCity'yi öğrenmenin çok kolay olduğunu da fark ettiğim bu demo sayesinde, bu oyunu kesinlikle almanız gerektiğini de düşünür hale geldim. Bir şehir nasıl olmalı, nelere dikkat edilmeli, tüm bunları size gösterecek olan SimCity'yi sabırsızlıkla bekliyoruz! ■ Tuna Şentuna



Yapım The Chinese Room Dağıtım Frictional Games Tür Adventure Platform PC
Çıkış Tarihi 2013'ün ilk çeyreği Web www.nextfrictionalgame.com

Amnesia: A Machine for Pigs

Bu korku size bir ömür yeter

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Amnezi, ciddi bir hastalıktır ama korku hikayeleri için de nadir bir parçadır aynı zamanda. Şöyle bir bakındım, hafızanın bir bölümünün belli bir süre ortadan yok olması şeklinde göstermiş kendini. Yani ortaya çıktığında ciddi kabuslar yaşatabilir sahibine. Sanitarium efsanesine de konu olmuştu bu illet ve oldukça da başarılı işlenmişti. (Hey gidi Sanitarium...) 2011 yılı başında piyasada olan Amnesia: The Dark Descent, olayı FPS boyutuna yükselterek daha tehlikeli bir hale getirdi ve 2013 başlarında piyasaya çıkması beklenen Amnesia: A Machine for Pigs de bizi oturduğumuz yerde rahatsız etmek için hazırlanıyor.

Oyunun bu yılki Cadılar Bayramı'nda piyasaya çıkması bekleniyordu ama Frictional Games, son anda alınan bir kararla çıkış tarihini 2013'ün ilk çeyreğinde bir yerlere fırlattı. Konuya ait ilginç bir haber de şu ki yapım kadrosunu Dear Esther'in altına imza atan ve aynı zamanda bağımsız bir oyun firması olan The Chinese Room oluşturuyor. Eh, iki önemli firma ve iki başarılı yapım bir araya gelince neler olacak, bekleyip göreceğiz. Oyunun konusuna ait sadece birkaç söylenti var şimdilik. İlk oyundaki ana karakter olmayacağız bu sefer ama şimdiye kadar yayınlanan iki fragman, yaşayacağımız konusunda az çok bir şeyler anlatıyor gibi.

Yeni kahramanımızın ismi Oswald Mandus. 1899 yılında Meksika'ya yaptığı yolculuktan ağır bir hastalıkla dönen Mandus, düzensiz aralıklarla bilincini kaybetmeye başlar ve bu kayboluş anlarında karanlık bir makineye dair (Şu "domuz makinesi" hikayesi buralarda bir yerde olmalı.) korkunç kabuslara tanık olur. Fark ettiyseniz, bu yeni oyun da ilk Amnesia gibi "vintage" tarzında olacak görsel olarak. Grafik kalitesi açısından ahım şahım bir şey göremedim ama oyunun ciddi anlamda korkunç olacağı ortada. Oyunun sadece PC için piyasada olacağı da başka bir konu. Açıkçası biraz keyfim kaçtı bu haberi duyunca zira önümüz kış, şöyle battaniye altında ve ışıkları da söndürerekten şahane bir atmosfer yaratabilirdim kendime.

Ortalıkta 2013'ün erken vakitlerinde piyasada olacak bir oyun için tek tük haberin olması da bir acayip, yani ilk oyundan sonra karşımıza ne çıkacağı hala muallak. Yine o aynı klasik ve karanlık ortam, ses efektleri yine çok başarılı ve hatta kontroller bile aynı. Hani en azından animasyonlarda bir yenilik olsaydı. O kapıları açarken adamın eli kapı koluna gitseydi mesela. Yine bir hayalet gibi karanlık ortamlarda bela neredeyse oraya gideceğiz gibi görünüyor.

Yanlış anlaşılmasın, bu yönde bir şikayetim yok ama ne bileyim işte, insanoğlunu doyurmak zordur, bilirsiniz.

İlki kadar sağlam olan ikinci fragmanı mutlaka izleyin ki başınıza gelecekler konusunda küçük de olsa bir fikriniz olsun. O karanlık mahzenlerde dolaşan da, hayalini bile kuramayacağınız "şeyler" tarafından kovalanan da siz olacaksınız. (Kendimi hesaba katmıyorum, farkındayım.) Oyunun özellikle seslendirme tarafı yine çok başarılı olacak gibi görünüyor. Mesela bahsi geçen fragmanlardan birinde Mandus'u karanlık bir merdiven boşluğunda nefes nefese ve çıldırmak üzereyken gördüm. Adamdan çıkan sesler bildiğiniz histerik kıvamdaydı. Eh, kontrol sizde olacağı için aynı duyguları sizler de paylaşıyor olacaksınız tabii ki. (Hala ben yokum.)

Bu durumda şöyle bir sonuç ortaya çıkıyor ki Amnesia: A Machine for Pigs, ilk oyun kadar etkili ve akılda kalıcı bir oyun olacak. Aslında bunu bile söylemek için çok erken ama o iki fragmandan sonra ben ikna oldum. Hem bakarsınız yeni bir haber gelir, oyunun konsollar için de piyasada olacağı açıklanır, kim bilir? Anlayacağınız, şu an oyunun çıkış tarihinden önce belli olmayacak şeyler bunlar. (Kendi kendimi tespit ettim az önce.) 2013'ün ilk çeyreğinde, şu an için net olmayan bir tarihte piyasada olacak Amnesia: A Machine for Pigs. O zamana kadar korkularınızı bastırmakla yetinin, cesaret lazım olabilir bir gün. Görüşmek üzere... ■ **Ertekin Bayındır**

Havaya Fırlayan Gamepad...

Herkesin bu tarz oyunları oynarken elindeki gamepad'ı havaya fırlatan en az bir tanığı vardır. Benimkini düşündükçe hala gülüyorum mesela. Eğer öyle biri varsa hayatınızda ve mouse'unuzu da feda edebilecekseniz, Amnesia: A Machine for Pigs'i o oynasın, siz seyreidin. Emin olun daha çok eğleneceksiniz.

■ Elinizdeki fener, gazı biten cinsten, ona göre...





■ O tabelayla konunun ne kadar alakası var, gerçekten merak ediyorum.



Gerçek Gibi

Tıpkı Team Bondi'nin L.A. Noire'de yaptığı gibi, Reality Pump da Sacrilegium'da "motion capture" teknolojisi kullanılarak karakterlerin yüz hareketlerini gerçek bir insana aitmiş gibi dijital ortama geçirmiş durumda. Sadece yüz ile yetinmeyen ekip, birçok kas hareketini de kayıt edip savaş sahnelerine şimdiden eklemeye başlamış.

Yapım Reality Pump Dağıtım TopWare Interactive Tür Aksiyon / RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac Çıkış Tarihi 2013 Web www.sacrilegium.com

Sacrilegium

Korku ve RPG, aksiyon dolu bir oyunda buluşacak

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

En son E3 fuarında gördüğümüz Sacrilegium, kendisini dikkatle takip etmemize sebebiyet vermiş yapımlardan birisi olmuştu. Korku ve RPG temalarına sahip olacağı açıklanan yapım hakkında geçen sürede çok fazla bir bilgi almayı beklemiyorduk ama oyunun yapımcı ekibi Reality Pump bizleri şaşırtmayı başardı. Bu arada ekibin ismi ilk bakışta tanıdık gelmediyse hemen yardımcı olayım: Kendilerini en çok Earth ve Two Worlds serilerinden tanıyoruz. Polonyalı ekibin en büyük özelliği ise Two Worlds II'de karşımıza çıktıkları ve hamurundan suyuna kadar tamamen kendilerine ait olan GRACE grafik motoru. Bu bilgi belki bazıları için önemli olmayabilir ama Sacrilegium isimli oyun için büyük önem taşıyor zira ekip, grafik motorunun gelişmiş modeli olan GRACE 2'yi oyunun her yerine yedirme peşinde. Dışarıdan bakıldığı zaman görenleri anında etkilemeyi başaran grafiklerin ortaya çıkmasına sebep olan grafik motorunun, pratikte nelere kadir olacağını ancak oyun çıktığı zaman görebileceğiz. Biz de şimdilik elimizde olan bilgilerle yetinmeye geçelim...

Oyunun bilinen senaryosu, Alex isimli genç bir kızın, kendisini hiç görmemiş olan büyükannesinden aldığı mektupla başlıyor.

manın peşinde. Alan Wake oynamış olanların aslında hiç de yabancılık çekmeyecekleri bu yumuşak geçişler, Sacrilegium ile bir adım daha ileriye taşınacak. Oyunu genelineyse o anda oyuncu tarafından verilen kararlar hükmedecek. Düşmanlarla savaşmak mı, yoksa kaçıp saklanmak mı? Sacrilegium gerçekten bu ani kararı vermemiz için sınırlarımızı zorlayacak. Sonuçları mı? İşte onu hep birlikte izleyip göreceğiz. Reality Pump'ın yaptığı ve benim oyunu deli gibi beklememe sebep olan açıklamadaysa tam olarak şu sözler sarf edildi: "Korku konseptinin ve türünün tıpkı ilk Resident Evil'da olduğu gibi yeniden kullanılması taraftarıyız. Böyle elinizde onlarca mermi, etrafa makineli tüfekle ateş ederek koştuğunuz bir oyundan daha çok, her hareketinizin önem taşıyacağı, her şeyin limitlerde olacağı bir yapım ile karşınıza çıkmaya hazırlanıyoruz."

Sacrilegium'un beraberinde getireceği bir diğer önemli özellik, gece ve gündüz kavramları olacak. Genel olarak gecenin gerginliğe sebep olduğunu iyi bilen yapımcılar, pek tabii ki konu hakkında birçok fikre sahip ama kendilerinin asıl önem verdiği nokta gündüz. İnsanların oyun oynarken dahi güneş varken daha rahat hareket ettiklerine değinen ekip, özellikle güneşin tepede olduğu anlarda oyuncuları gafil avlamayı hedefliyor. Gerçek korkuyu hedefleyen ekibin konu hakkında en önemli çalışmasıysa özellikle gündüz görevlerinde karşımıza çıkan ormanlık alanların birçoğunda, gerçek ve yüksek çözünürlüklü fotoğraflar üzerinden çevre modellemesine geçiş yapılması. Kafamızı birazcık daha havaya kaldırdığımızdaysa daha önce görmediğimiz kadar gerçekçi bir gökyüzünün bizi bekleyeceğini iddia eden yapımcı ekip, aynı zamanda kullanacakları dinamik ışıklandırma ile korku temasının limitlerini zorlayacaklarının altını kalın bir çizgiyle çizdi. ■ Ertuğrul Süngü



Alan Wake oynamış olanların aslında hiç de yabancılık çekmeyecekleri bu yumuşak geçişler, Sacrilegium ile bir adım daha ileriye taşınacak. Oyunu genelineyse o anda oyuncu tarafından verilen kararlar hükmedecek

San Francisco'da kendi halinde yaşayan kızımızın artık tek amacı, her korku filminde olduğu gibi, büyükannesinin isteklerini yerine getirmek. Pek tabii ki bu istekler amacını kısa sürede oyuncuya belli ediyor çünkü rotamız direkt olarak Doğu Avrupa'ya yöneliyor. Kısa sürede tanışacağımız kuzenimiz Kazumi'yi de çıkacağımız yolculuğa dahil etmek suretiyle -"korku" denildiği zaman akla ilk gelen bölge olan- Romanya'ya doğru yola çıkıyoruz. Yapımcı ekibin anlattığı ve de yayımlanan videolardan görüldüğü kadarıyla kaldığımız otel saldırıya uğruyor ve oyunun henüz tam olarak açıklanmamış olsa da ilk düşman birimi burada gözüküyor. Karanlığın ve Romanya esintisinin kalbinde, vampir tarzı yaratıklar ile karşılaşacağımız şimdilik kesinlik kazanan bilgiler arasında yer alıyor. "Moroi" olarak adlandırılan bu yaratıklar, oyun boyunca karşımıza çıkacak gibi duruyor. Özellikle çevre detayları üzerinde uzun zaman harcadığını belirten yapımcı ekip, doğal ışıklandırma ve karanlık üzerindeki etkilerini oyunlarına büyük ölçüde aktar-



Yapım NetherRealm Studios Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360, Wii U Çıkış Tarihi Nisan 2013 Web www.injustice.com

Injustice: Gods Among Us

Superman "fatality" yaparsa...

Batman, Superman, Wonder Woman, Harley Quinn, Flash Gordon, Nightwing, Catwoman, Solomon Grundy, Green Arrow, Green Lantern, Joker... Şimdilik bunları kadronuza alın ve sonra bir Mortal Kombat oyunu hayal edin. Bir araya getirilmesi zor sahneler bunlar ama gelecektekiler gibi görünüyor arkadaşlar. Warner Bros Interactive'in ve NetherRealm Studios'un anlaşması sonucu böyle bir proje atılmış ortaya ve şu an yapım aşamasında. Az önce saydığım karakterler şu an için ortaya çıkanlar ama NetherRealm, oyuna eklenecek her bir karakter için altı hafta süre veriyor, bu karakter piyasaya şık bir fragman ile geliyor daha sonra. Bu muhteşem karışımdan doğan şey de muhteşem... İnanılmaz sahnelerle karşılaştım tüm fragmanları teker teker izlerken.

Şöyle bir konuyu toparlayacak olursak, Mortal Kombat dinamikleriyle bir oyun oynayacağız ve bu oyunun karakterleri de DC Comics karakterlerinden oluşacak. Mesela her şeyi bir kenara bırakarak, bu karakterlerin "fatality" yaptıklarını düşünün. Ortalık kan revan olmayacak bu sefer ama inanılmaz sahneler izleyeceksiniz. Mesela Superman tek yumrukla rakibini uzaya fırlatacak (Bu deyim tanıdık geldi bir yerden ama...) ve kendi de beraberinde gidip aynı yumrukla tekrar yerçekimine teslim edecek. Flash rakibini tek bir yumrukla sabitleyip dünyanın etrafında birkaç tur atarak son vuruşunu yapacak. Eh, "hayal gücü" diye ben buna derim işte.

Genel bakış açısıyla oyunun dinamikleri harika görünüyor. Şöyle bir detay var ki bundan bahsetmem lazım mutlaka: Mortal Kombat oyunlarında koruma için ayrı bir tuş vardır, bilirsiniz... Bu olay yerine Street Fighter'in gard alma seçeneği olacak oyunda. Yani benim Mortal Kombat oyunlarında en alışmadığım şey değişiyor ve tahmin edersiniz ki çok mutluyum. Diğer mekanikler aynen duruyor ama. Tanıdık bir oyun oynadığınızı fark edeceksiniz; hani şu tuş kombinasyonlarıyla kombo yaptığınız türden bir oyun... Olayın bir güzel tarafı daha var ve o da dövüş alanındaki nesnelere de kullanabileceğiz. Mesela Superman bir arabayı alıp rakibinin kafasına vurabiliyor. Son bir tane daha... Bazı sahnelerde dövüş alanı değişiyor ama nasıl değişiyor? Rakibinize öyle bir yapıştırıyorsunuz ki aradaki binaları parçala-

yarak diğer dövüş alanına kadar uçuyor. (Öyle sahneler var ki şu an hepsini tek tek anlatabilirim size.)

İlginç bir olay daha var bahsini etmek istediğim. Şu an bu sistemin nasıl çalışacağına net olarak karar verilmemiş durumda ama iki rakibin birbirine meydan okuyarak çarpıştığı sahneler söz konusu. (Şahane bir sinematik eşliğinde tabii ki.) "Clash" adını taşıyor bu sistem ve iki oyuncu ortada muazzam bir patlamayla buluşuyor. Burada bir çeşit enerji barı sistemi mi gelir, yoksa tuşa en çok basan mı kazanır, henüz belli değil ama kaybedenin haddinden fazla zarar göreceği kesin.

Oyun şu an sadece PlayStation 3, Xbox 360 ve Wii U platformları için düşünülüyor. Özellikle Wii U tarafında dokunmatik özellikler söz konusu olduğu için epey ilginç detaylar görebiliriz. PlayStation Vita'nın neden kadroda olmadığına gelecek olursak, onu ben de hala kara kara düşünüyorum. Tabii ki ilerleyen aşamaların neler getireceği belli olmaz. Mesela karakterlerin aldıkları hasarı vücutlarında gösteren görsel detaylar üzerinde çalışıldığını biliyorum. (Yani hiç belli olmaz, PlayStation Vita da kadroya dahil olabilir her an.)



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Bence müthiş bir dövüş oyunu geliyor ve Street Fighter ile Mortal Kombat gibi devlerin arasında kendine rahatlıkla yer bulacak. Ben de sonunda DC Comics karakterlerini adamakıllı bir oyunda görebileceğim. Dövüş oyunu meraklılarının böyle bir şöleni kaçırmayacaklarını sanmıyorum zaten ama DC Comics karakterleriyle aranız "şöyle böyle" bile olsa bu evrene en azından bir uğrayın derim. Superman ve Batman kapışacak diyorum size, daha ne dememi beklersiniz ki?! ■ **Ertekin Bayındır**



Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ



Ve sonunda rakamlar... Evet, artık rakamlar kısmına ejderha kartlarını da dahil edebiliriz. Malum, karakterimizi de elimizdeki kartlardan yaptığımızdan mütevellit, kendisinin en yüksek puanı dokuz olacaktır. Yine de onluk tek kart olan Malystx isimli kartı kullanırsanız durum farklı... Hem de çok farklı. İşte bu farkı size anlatmam için, karakter yaratma menüsüne ışınlanmalı, karakter kağıdımız üzerinde bulunan özellikleri açıklamalı ve de rakamların yanında bulunan harflerin mantıklı bir açıklamasını yapmalıyım. Nitekim bu yazı dizisi zannettiğimden de uzun sürecek sevili okuyan insanlar. Bu sebepten bana ayrılan sürenin sonuna geldiğimi zannediyorum. Önümüzdeki ay, karakter özellikleri, bu özelliklerin oyun dinamikleri içerisinde nasıl kullanıldığı ve temel yakın dövüş mantığını sizlere açıklamaya çalışacağım. Umarım FRP ve özellikle EM severlere yardımcı dokunacak bir seçim yapmışımdır. Havalara serinlediği vakit görüşmek üzere..." Diyerek iki ay önceki yazımı bitirmişim. Arkadaş ne atmışım yahu, ne devam ederim deyip devam edebilmişim, ne de havalara serinlediği zaman demişim ama hala kısa kolluyla geziyoruz! Hiçbirisi mi olmaz dediklerimin? Artık ne günah



işlediysen; bilmiyorum gerçekten. Efendim, o zaman 188. sayıda başladığım "Dragonlance, SAGA" oyun sistemi anlatımına hop diye kaldığım yerden devam ediyorum.

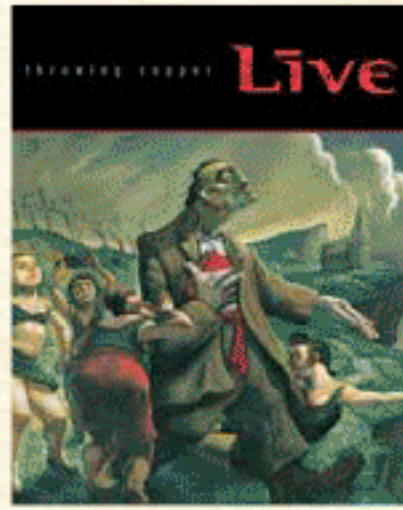
Karakter kağıdımızı elimize aldığımız anda karşımıza "Personal Information" kısmı çıkıyor. Burada; "Hero," "Race," kısmını doldurduktan sonra, genel "Role" kısmını, kısaca seçtiğimiz sınıfı yazıyoruz. Kabaca büyücü, savaşçı ve benzeri şekilde ilerleyen bu liste, pek tabii Dragonlance yani Türkçe konuşmak gerekirse Ejderha Mızrağı (EM) serisinde çok daha detaylı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Kender'ler, farklı Elf ırkları ve Lağım Cüceci gibi kendisine özel olan ırklarının yanında, yine kendisine özel sınıflarının da bulunuyor olması, EM'in oyuncu üzerinde yarattığı farklı tecrübelerden sadece bir tanesi. Bu kısımda bulunan son iki bilgi, "Demeanor" ve "Nature" ise 188. sayıda da bahsettiğim gibi SAGA sisteminin en önemli yerini oluşturuyor. Nasıl mı? Şimdi, karakter yaratırken kartları kullanıyoruz ve bu kartların üzerlerinde bulunan rakamlardan hariç, bir de bulunan yazılar mevcut. Eğer karakterimizin demoanor kısmını üzerinde "Realistic and Self-Centred" kartını kullanırsak, dışarıya dönük davranışlarında tam olarak benmerkezci ve gerçekliği ön planda tutan bir kişi rolü yapmamız gerekiyor. Aynı şekilde nature kısmına çok daha farklı bir kartı atadığımız zaman, misal "Birlik kılıç kartı" karakterimizin doğası, yani özü "Courageous and Inspiring" oluyor. Ejderhalar hariç çift satır kişilik bildiren kartlarımızın istersek tek satır özelliğini kullanmamız da mümkün. Düşünün, 82 kart içerisinde kaç tane farklı kişilik, kısacası rol çıkabilir; hele bir de başka oyun sistemlerinde yüzyıllardır sınırlı tutulan dokuz farklı karakter modeliyle kıyaslayınca (Lawful, natural, chaotic ve versiyonları.), EM'nin gücünü ve esnekliğini bir kez daha görmüş oluyorum, oluyoruz. Bu zor kısmı da geride bıraktıktan sonra, artık "Physical Description" kısmına geçebiliriz. Yaş, cinsiyet, saç rengi, göz rengi, uzunluk, ağırlık ve ayırt edici özellik şeklinde bölünen kısımda olabildiğince özgürüz. Eğer karakterimizin yaşadığı hayatla ilgili güzel bir senaryomuz varsa, birçok FRP insanının da tahmin edebileceği üzere, istersek kaslı Elf, ya da Dwarf gibi balta kullanan insan karakter yaratmamız işten bile değil. Devam ediyorum... "Background" ki bir önceki kısımla fazlasıyla ilgili

olduğu gibi, aynı zamanda da SAGA sisteminin temel taşlarından bir diğerini oluşturan kısım. Şimdi iyi okuyun, ben de iyi yazmaya çalışayım; burada karşımıza çıkan ilk kısım "Homeland" yani memleket. Eh, birazcık EM okuduysak bir şeyler biliyoruzdur. Yine de benim gibi bir DM için nereli olduğunuzu sizin iyi biliyor olmanız çok önemli. Yoksa benim için bir ağaç altında doğmuş olmanız bile önemsizdir. Yeter ki bunun nasıl bir his olduğu hakkında konuşabileceğiniz ya da bir bölgede doğduysanız o bölge hakkında biraz açıklama yapacağınız kadar "Wikipedia" araştırması yapmış oldun. (Okuyun yani iki satır arada diyorum.) Hah, şimdi kafa karıştırmadan SAGA sistemi içerisindeki "level" yani seviye mantığını açıklıyorum. Aslında sistem içerisinde "level" diye bir kavram barındırmıyor. (Nasıl ama?) Kaç tane Goblin ya da Orc kestiğinizin hiçbir önemi yok. Burada önemli olan gerçekten tamamladığınız büyük görevler ve bu görevler sonucunda yaşadıklarınızın deneyime dönüşmesi. Sistem dokuzluk olduğu için elimizde taşıyabildiğimiz kart sayısı da dokuzla sınırlı aslında ki zaten bu büyük bir rakam demek. Elimizde tuttuğumuz kart sayısını, bugüne kadar yapmış olduğumuz görevler belirliyor. Misal; bir kişi hayatı boyunca dokuz ile 11 arasında çok önemli görev başarmışsa, elinde beş kağıt tutma hakkına sahip oluyor. Bunun tüm sorumlusuysa kural kitabı. Kitap üzerinde tamamlanmış hangi görev aralıklarında, hangi sayıda kart tutulabileceği açıkça yazılı bulunuyor. Anlattıklarımın karakter kağıdı üzerindeki iz düşümü ise şöyle; "Quest 9," bundan dolayı "Hand 5" ve tekabül ettiği "Reputation: Champion" olarak karşımıza çıkıyor. Buradaki son kısım, yine kural kitabında bulunan direk bilgiler ışığında ortaya çıkan "Social Status." Karakterimizi yaratırken harcadığımız kartın rakamıyla belirlenen bu kısımda cebimizdeki para, sahip olduğumuz topraklar gibi maddiyat yönünden zenginliğimiz ortaya çıkıyor. Karakter kağıdı üzerinde ise harcadığımız kartımızın rakamını



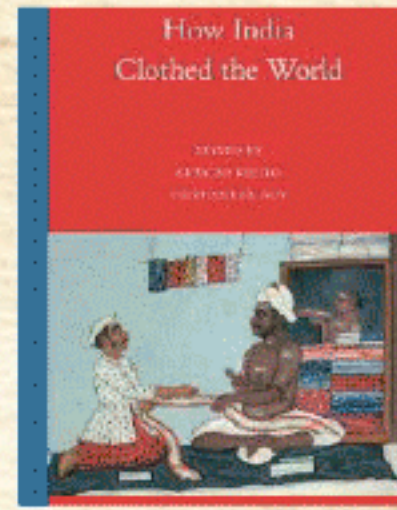
"Wealth" kısmına yazıyoruz ve kural kitabından tekabül ettiği statüyü "Social Status" kısmına aynen geçiriyoruz. Daha durun, asıl şimdi hep beraber el ele Boğaziçi Köprüsünden "Deli, deli" diye atlayacağımız yere geçiyorum: "Ability Scores..." AD&D'den alıştığımız o altı farklı özelliği aklımızda tutmak suretiyle, buyurun geçelim SAGA sisteminin özellik puanlarına ve ayrımlarına. Sekiz farklı özelliğin bulunduğu kısımda, her iki özellik de bir başlık altına toplanmış durumda. "Coordination" kısmının altında; "Agility," ve "Dexterity,"

"Physique" kısmının altında "Endurance" ve "Strength," "Intellect" kısmında "Reason" ve "Perception" bulunuyorken, son olarak da "Essence" kısmının altında "Spirit" ve "Presence" bulunuyor. Bazıları, İngilizce dahi olsa tanıdık gelen sekiz farklı özelliğin her birisi, ayrı bir işaretleniyor ki bunlar fazlasıyla akılda kalıcı. Ok "Dexterity," kılıç "Strength," miğfer "Endurance" iken taç ise "Presence" i işaret ediyor. Zaten bir önceki yazımda ve de bu sayfalarda bulacağınız kart resimleri kabaca ne söylemeye çalıştığımı anlatacağlardır. Tüm bunların haricinde her yeteneğin yanında "A, B, C, D ve X" den oluşan ufak kutular var. Bizim ilk işimiz, buradaki sistemi kavramak. AD&D'de bulunan "Talent" sistemi, SAGA'da çok daha açık ve net çalışıyor ve detaylarla kafa kurcalamıyor ki talent kısmını harflerimiz oluşturuyor. Eğer bir kişinin strength'i dokuz ama harf kodu "X" ise, bu şahıs gerçekten kas gücüne sahip ama kılıç denildiği zaman aklına ilk olarak odun ateşinde tavuk şiş gelen bir kişiden başkası değildir. Durumun tam tersini ele alalım; strength'i bir (Ki temel olarak ergen bir erkeğin minimum strength'i üç ile ifade edilmektedir. Bu durum birçok farklı ırkın ve farklı sınıfın minimumları olduğunu da hatırlamamız gereken bir nokta.) ama harf kodu "A" olsun. Bu demek oluyor ki kişi belli ki kas gücünden yoksun ama en büyük kılıcı bile ne şekilde taşıması gerektiğini, neresinden tutulup, minimum güçle nasıl harikalar yaratabileceğini çok iyi anlamış durumda... Benzeri durumlar tüm özellik puanları ve harfleri için geçerli; endurance'si "A" olan bir şahıs en ağır ve zor taşınan zırh ile bile rahat hareket edebilirken, atıyorum, dexterity harfi "C" olan bir şahıs, en fazla ufak yayları kullanabilme yeteneğine sahiptir. Tabii harflerin en çok önem sahibi olduğu nokta şüphesiz reason kısmı zira toplam kaç tane büyü okulundan mezun olduğumuzu belirleyen kısımda, "A" kodu ile üç büyü okulunun bilgilerine, "B" ile sadece bir büyük okulu bilgilerine sahip olabiliyoruz. Bu kısımdaki önemin büyüklüğünü ise gelecek sayıda açıklayacağım... Ben de kaptırdım gidiyorum acaba aradan büyü de çıkar mı diye ama yok sevgili okur kaldık yine. Dağlara taşlara sığamadık vallahi... Ne büyü sistemini anlatabildim ki sanıyorum SAGA'nın en iyi olduğu noktalardan bir tanesi, ne kılıç kılıca çarpışabildik, ne de kartları yakın çekimden kullanabildim. Fakat merak etmeyin; başladım bir kere ve devamı gelecek. Anlatımımın yetmediği yerler olduysa ve konu hakkında merakınız varsa, lütfen mail atmaktan çekinmeyin. (Zaten sürekli bombalıyorsunuz!) ■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Hayır, canlı müzik anlamında değil, daha çok bir grup anlamında "Live." Kendileri temelde tipik denilebilecek bir Amerikan Rock grubu. Önceki çalışmalarının ardından 1991 yılında "Live" adını alan ekip, özellikle 1994 yılında piyasaya çıkardıkları "Throwing Copper" isimli albümüyle tüm dünyayı kısa bir süreliğine de olsa etkisi altına aldı. Büyük başarılar yaşayan ve satış rekorları kıran grup, ne yazık ki akabinde yaptığı kayıtlarla sadece Amerika içerisine hitap edebildi ve günümüzde pek dinlenmeyen ama şarkıları çaldığı zamanda "Kimdi yahu bunlar; dur hatırlayacağım." dediğimiz önemli şarkılara sahip. Benim favorim ise ; "Hold me up." lyi dinlemeler...



Ne okudum

Yüksek Lisans olarak ilgilendiğim alanlarla ilgili çok fazla kitap tavsiyem olacak bu aralar; kimse kızmasın. Devasa bir araştırmanın sonucunda ortaya çıkan kitap, Hindistan orta çağında yaşanan tekstil üretiminden, satışlarına ve sonrasına gelen İngiliz kolonicilerin himayesi altında ne şekilde tüm dünyayı kendi ürünleriyle sarmaladıklarının anlatıyor. Tamamen akademik bir çalışma ürünü olan kitap, özellikle Hindistan ve onun dünya üzerindeki önemini anlamanızı, eğer varsa ön yargılarınızı tamamen yok etmenize yardımcı olacak mühim bir eser.

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek hem Coldfusion 10 uzmanı olun hem de XML diline giriş yapın!



2
muhteşem
VIDEO
eğitim



HERKESE
KİTAP
HEDİYE

2 tam sürüm yazılım



CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

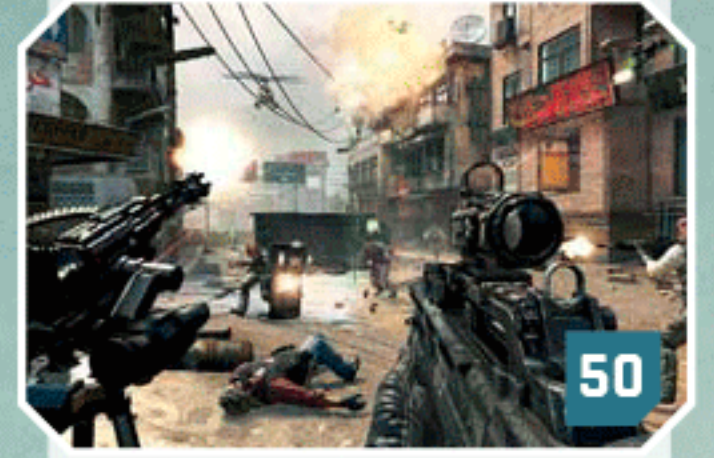


İnceleme

Yılın son yıldızları

Yeni yıla girmek üzere olduğumuz şu günlerde, elimizdeki oyunların tadını çıkarmak için ekstra bir zaman dilimi ayırmanın tam zamanı. Kışa kucak açarken sıcacık evde oturup oyun oynamanın tadı paha biçilemez; hele de elinizde Call of Duty: Black Ops II, Hitman:

Absolution, Medal of Honor: Warfighter ve Halo 4 gibi oyunlar varsa... Yeni yıla girmenin heyecanı yanında Crysis 3, Aliens: Colonial Marines ve DmC (Devil May Cry) gibi yeni oyunların da bize yaklaştığının bir göstergesi. Şimdi sırtımızı yaslayıp oyun oynama zamanı.



50

Call of Duty: Black Ops II

Rekor kırmayı adet haline getiren serinin yeni üyesini didik didik ettik.



62

Halo 4

Halo 3'ten beş yıl sonrasını konu alan Halo 4, bizi yeniden kendi evrenine çekti.



66

Hitman: Absolution

Ajan 47, kendini kaosun ortasında bulursa...

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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



Far Cry 3

Jason Brody'nin gazetelere manşet olacak olaylarla tropikadadaki macerasına müdahil olduk.

56



Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.callofduty.com/blackops2
Türkiye Dağıtıcısı Aral



CALL OF DUTY BLACK OPS II

İNTİKAM ZAMAN DİNLEMEZ

Şimdi ne oynuyorum ben? Borderlands 2. Borderlands 2'nin başından kalkmak mümkün mü? Pek değil. Eh, Şefik bana Black Ops II'nin Deluxe Edition'ını yollamış mı? Yollamış. Soru sorarak devam etmek itici mi? Hem de çok...

Siz hangi oyunu oynuyorsunuz, bilmiyorum ama bağımlılık yapan, alıştığınız bir oyunun başından kalkıp yine aynı türde bir oyunun başına oturmak gerçekten zor iştir. World of Warcraft oynadığım zamanlarda tür veyahut aktivite dinlemeden, WoW dışında oynadığım her oyun, yaptığım her iş bana büyük bir zulüm gibi geliyordu ve Borderlands 2 de biraz buna yol açmadı değil. Ne var ki bir görevim vardı ve oynadığım oyunu kapattım, Black Ops II'ye adım attım.

Oyun önce uzun bir indirme işlemiyle karşıladı beni. Steam üzerinden zombisi ayrı, multiplayer'ı ayrı, World at War'u apayrı bir şekilde inmeye başladı. Oyunlar indi, başladı güncellemeler. Ben orada bekliyorum, öyle düşünün. Ekranın başında bekledim, bekledim... Oyunlar yüklendi, dedim aç! Hop, hemen geri çıktım. Neden? Fraps kapalıymış; ekran görüntüsü almadan oyunu oynamak, görevimi eksik yapacağım anlamına geliyordu. Fraps'i açtım, oyunu da açtım, grafik ayarlarının detaylı olması hoşuma gitti, her şeyi sona dayadım. Campaign dedim, New

Story'yi seçtim ve koltuğuma şöyle bir yayıldım. Sandalyenin tekerlekleri geriye giderken, ben hızla ekran seviyesinden uzaklaşıyordum...

Menendez, derdin nedir bebeğim?!

Call of Duty serisini nasıl bildiğinizi tahmin ediyorum. "Her yıl çıkan, aynı şey..." Peki, Black Ops II'nin bu formülün dışında kaldığını size söylesem, bana inanır mıydınız?

Medal of Honor: Warfighter fiyaskosunu yine benim ağızdan dinlemiş olacaksınız. (İlerleyen sayfalarda.) "Her yıl çıkan, aynı şey." tam olarak Warfighter. Black Ops II ise Frostbite 2 gibi güçlü bir grafik motoruna bile sahip olmadan, bir oyunun ne kadar iyi gözükebileceğini ve ne kadar da eğlenceli olabileceğini kanıtıyor.

Oyun tek kelimeyle mükemmel arkadaşlar, baştan belirteyim. Bu konuda bir heyecana sahip olduğumu bile söyleyebilirim zira oyunun hikayesi, hiç tahmin edilmeyecek şekilde sürükleyici. Modern Warfare 3'ün patlak senaryosunu unutun. Bence gayet iyi olan Black Ops'un senaryosu bile Black Ops II'nin yanında sönük kalıyor; hatta o kadar iddialıyım ki bu oyunun filmi yapılırsa, Menendez'i de şöyle iyi bir aktör canlandırırsa film tadından yenmez.

Modern Warfare oyunlarındaki kim olduğu pek belli olmayan askerleri kontrol etmek yerine, bura-

da sadece üç kişiyle muhatapız. Oyun iki farklı dönemi konu aldığından ötürü, Soğuk Savaş dönemine, geçmişe dönüp Woods'un ve Mason'ın hikayesinde yer alıyor ve 2025'e ilerleyip Mason'ın oğlu David'in kontrolüne geçiyoruz. Elbette ki Woods'un ve Mason'ın dönemi 2025'tekinden çok farklı. Geçmişe gittiğimizde o dönemin standart silahları, araçları ve atmosferi karşımıza çıkıyor ve kendimizi çok tanıdık bir ortamda buluyoruz. (O kadar çok FPS'de o silahları kullandık ki...) Takvim 2025'i gösterdiğindeyse teknolojik farklılıklar hemen ortaya çıkıyor. Hayır, lazer silahları, proton ayırıştırıcıları veya plazma bombalarına sahip olmuyoruz bir anda; onun yerine daha inandırıcı ama daha kullanışlı birçok ekipman ve silahla karşılaşıyoruz. Kimisi duvarların arkasında ne olduğunu gösteriyor, kimisi makineleri kullanışsız hale getiriyor... Fragmanlarda bolca gördüğümüz drone'larla da gerçekten sürekli karşılaşıyoruz.

İki dönemde de ortak bir düşmanımız var ve o da Raul Menendez'den başkası değil. Onun hikayesini anlatmak isterdim fakat bu bayağı bir "spoiler" vermek demek olduğu için size onun hakkındaki düşüncelerimi söylemekle yetineceğim.

Bir kere çok iyi tasarlanmış bir karakter. Ne saf kötü, ne amaçsız, ne de itici. Çok iyi yaratılmış bir "kötü adam" ve ondan hiçbir zaman nefret etmiyorsunuz. Zaten kötü olup olmadığına da siz karar



Ah o sayılar...



lüne bırakabiliyor. Örneğin oyunun başlarındaki bir bölümde, bir anda kendimizi bir atın sırtında, çöllerde yaldır yaldır at sürerken buluyoruz. Pek zaman geçmiyor ki atın üzerinde silahımızı da kullanabilir oluyoruz. O silah ki bir roketatar!

At üzerinde roketatarla tamamiyle silahlandırılmış helikopterleri patlatabildiğiniz kaç oyun sayabilirsiniz bana? Susuyorsunuz? Evet... İşte Black Ops II size bu heyecanı en iyi şekilde sunuyor!

Ata binmenin yanında uçan sincaplar gibi havada süzülüğümüz bir bölüm var ve ben o bölümde dört kez duvara yapıştım. Üstelik kısacık da bir uçuş ama yönlendirmeler yeterince iyi değildi, ben de gideceğim yeri tam kestiremedim, olaylar gelişti... Bunun dışında 2025 yılında bir jet uçağını kullandığımız vakitler var ki o anlar da gerçekten eğlenceli.

Strike Force

Senaryo kısmındaki en büyük yeniliklerden bir tanesi de oyundaki kararlarınızın oyunun bitişine etki etmesi. Sürekli kararlar vermeniz gerekiyor gibi bir durum yok ama bir Strike Force görevini (Az sonra anlatıyorum.) başarısızlıkla sonuçlandırmak, kilit bir karakteri öldürmek veya bir bölümü yeterli bilgiyi toplamadan bitirmek, ilerleyen kısımlardaki görevlerinize ve nihayetinde oyunun sonuna etki ediyor. (Bir yerde Mason'ın "sayılar" görmesi ve kendisine

▶ veriyorsunuz çünkü yaptıkları için onun da kendince bir bahanesi var. (Oyunun bir yerinde onu kontrol ettiğinizi sizden saklamak istemiyorum; verdiğim rahatsızlıktan dolayı özür dilerim.) Anlayacağınız Menendez'in peşindeyiz ve kendisi de dünyanın başına gerçekten büyük bir bela olmuş durumda...

Attan indim, jete bindim

Bildiğiniz üzere tüm Call of Duty oyunlarında binersiniz bir trene, o tren size Hollywood aksiyonunu sonuna kadar yaşatır. Black Ops II de bundan pek farklı değil ve yine aksiyon oranı dorukta olan bir dolu göreve çıkıyoruz. Bu defa bölümlerin içinde birkaç alternatif yol bile sunuluyor önümüze ama genellikle yapmamız gereken şey ve gitmemiz gereken yön gayet net.

Bölümler yine ekibimizle hareket ettiğimiz bir formatta. Artık bu zaten bir klasik; yanında arkadaşın yoksa o oyunda hata vardır. Normalde annesinin peşinden koşan çocuklar gibi birilerinin peşinden

ilerlemek hiç hoşuma gitmiyor (Ve o yüzden Borderlands 2'yi de pek sevdim.) fakat Black Ops II'de bu durum bana çok huzursuzluk vermedi. Nedenini de kısa sürede anladım; takımımdaykiler benden bağımsız pek hareket etmiyordu ve genellikle işleri ben hallediyordum; hatta yer yer benden istekleri bile oldu, sevindim. (Takım arkadaşlarımla kurşunları üzerlerine çekmeleri de işime yaramadı değil.)

Oyun aslında dikkatli olduğunuz sürece kolay fakat dikkatsiz davrandığınızda yere inmeniz de işten bile değil. Özellikle el bombalarına çok dikkat etmek gerekiyor; tetikçi tüfeğinin dürbününden düşman kovalarken yanınıza düşen bombayı hiç görmeyebiliyorsunuz. Bombaların yanında tetikçi tüfeğiyle bina tepelerinde pusu kuran düşmanlar ve roketatarlı rakiplerimiz bayağı büyük sorun çıkarabiliyorlar, onları da gördüğümüz yerde hemen indirmeye bakın.

Bir bölüm normal seyrinde ilerlerken bir anda yön değiştirip sizi bir aracın veya bineğin kontro-

Call of Duty: Black Ops Declassified

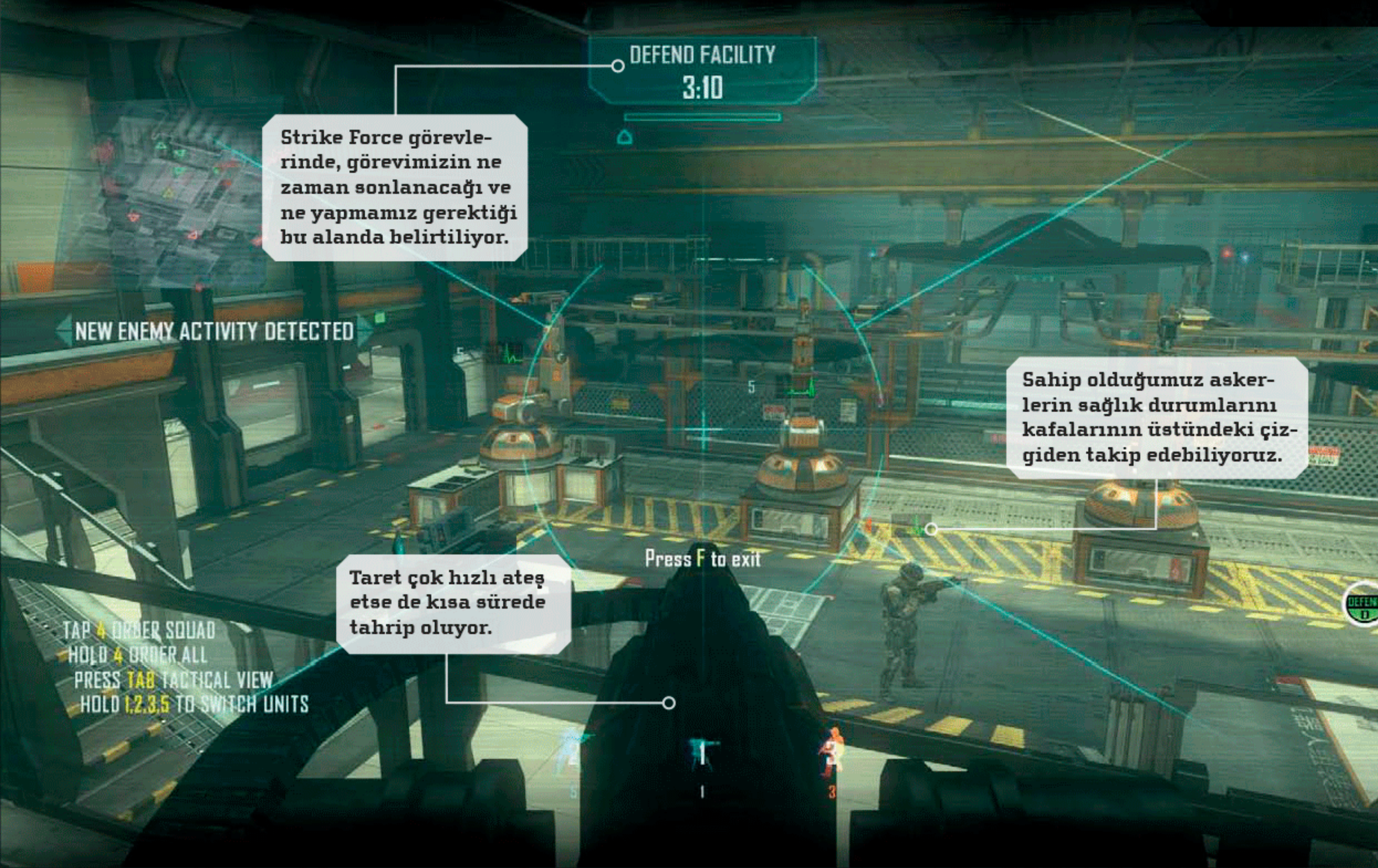
Black Ops II'nin ne kadar iyi bir oyun olduğunu bir kez de burada vurgulayayım ve hemen PS Vita için özel hazırlanan Black Ops Declassified'in de bir o kadar uyduruk olduğu konusuna geleyim. PS Vita'da halen doğru düzgün bir FPS göremediğimizi varsayarsak, bir Call of Duty oyununun ilaç gibi geleceğini de düşünürüz. O oyun kötü çıkınca da haliyle çok üzülürüz ve üzüldük.

PS Vita'nın en çok beklenen oyunlarından biri olan Declassified, her anlamda kötü bir oyun. Kontroller kötü, oynanış kötü, grafikler kötü, yapay zeka ise çok ama çok kötü! Öncelikle oyunda bulunmayan senaryodan bahsedelim. Birtakım görevlere çıkıyoruz ve fark ediyoruz ki bunlar ilk Black Ops oyunundaki karakterlerin yaşadıklarını konu alıyor. Ne var ki konuların birbiriyle hiçbir alakası yok. "Select Level" diye bir seçenek olsaymış da oradan görevleri seçseymişiz daha iyi olurmuş ne yalan söyleyeyim.

Konu ve senaryonun bulunmamasını geçtik diyelim. Bir el konsolunda doyasıya FPS oynama-
madığımızı ve bu açlığımızı giderebileceğimizi

düşünürken hedef almanın inanılmaz zor olduğunu görüyoruz. Sekiz kişiye kadar destek veren multiplayer oyunlarında büyük zorluk yaşıyoruz bu ve sırf bu yüzden, en azından oyunu online olarak oynayabileceğimizi düşünürken, o seçenek de elimizden alınıyor. Tüm bunlara yapay zekanın bazen müthiş geri, bazen de sizin nerede olduğunuzu tahmin edecek kadar ileri olduğunu görünce, Declassified'dan kopup gidiyorsunuz. PS Vita sahibiyse, bu oyunu almanız için hiçbir neden yok, haberiniz olsun.





engel olmak için sizden belirtilen tuşa basmanızı istemesi gibi bir durum var ama bu da bence spoiler sayılmaz; en azından bu kadar az bilgiyle...)

Oyunun sonuna ve gidişatına etki eden bir diğer önemli yenilik de Strike Force görevleri. Bu görevler senaryo kısmının arasında size sunuluyor ve kaç senaryo görevi boyunca oynanabileceği de belirtiliyor. Bu süre zarfında o görevi yapmazsanız, görev iptal oluyor ve olayların seyri değişebiliyor.

Strike Force görevleri aslına bakarsanız multiplayer'da olan bitenin tek kişilik hale büründürülmüş versiyonu. Çeşitli noktaları ele geçirmek, alan savunması yapmak, eskort görevlerine çıkmak... Bunlar multiplayer modlarında gördüğümüz şeyler ama burada, tüm takım arkadaşlarınızın kontrolü size bırakılıyor.

Dilediğiniz an "Tab" tuşuna basarak savaş alanını kuşbakışı görüntüden görebiliyorsunuz. Burada sahip olduğunuz üniteleri seçip yönlendirmek mümkün fakat daha da iyisi, istediğiniz ünitenin kontrolünü ele alabilmek. Bir taret mi beğendiniz? Seçin ve taretin manuel kontrolü size geçsin. Dört ayağıyla heybetli bir görüntü sergileyen CLAW robotu mu hoşunuza gitti? Seçin ve düşmanlarınıza kurşunu siz yağdırın! İsteddiğiniz üniteyi seçebilmenin en büyük artısı, o ünitelerin bulunduğu alana bir anda ışınlanabilmek zira çoğunlukla şöyle oluyor: Siz genellikle tek bir üniteye bağlı kalıyorsunuz ama onu çatışmanın yüksek seviyede olduğu yere götürüne kadar işi geçebiliyor. Onun yerine

de hemen çatışma bölgesindeki bir üniteye geçiş yapıyor ve çoğunlukla kendi başına iş yapamayan ekibimize yardım ediyoruz.

Strike Force'taki en büyük eksik de bu maalesef; kendi takımımızın yapay zekası, rakip takımın yapay zekasını bertaraf edebilecek kadar iyi değil. Bu yüzden de bir bakıyorsunuz, tüm noktaları siz ele geçiriyor, tüm noktaları siz koruyor, herkesi siz öldürüyor, her yere siz koşuyorsunuz! Strike Force görevleri tahmin edebileceğinizden daha yorucu olabiliyor maalesef.

Bu görevlerdeki başarısızlığınız "Retry" seçeneğiyle birlikte size sunuluyor fakat her seferinde bir Strike Team eksikliği olduğu için o görevi başarmanız da güçleşiyor. Sonunda pes ettiğinizde de belirttiğim gibi, olayların hikayeye negatif bir etkisi olabiliyor.

Nükleer deney kasabası

Size hiç yalan söylemeyeceğim; oyundaki iki bölümü tamamladıktan sonra derhal multiplayer'a aktım çünkü ellerim kaşınmaya başlamıştı! Multiplayer'da android gençlik tarafından ağzımın

payını aldıktan hemen sonra dedim ki, "Şu senaryoyu bitireyim önce..." ve multiplayer için elimi daha çok alıştırmam gerektiğini düşünerek yapay zekayı avlamaya devam ettim. Meğer Black Ops II'nin yeni multiplayer çalışma alanı olan Combat Training'inden bihabermişim!

Combat Training, oyuna aşina olmayanlar veya benim gibi kafasına sürekli mermi yiyenler için bir nevi antrenman modu. Burada 10. seviyeye kadar ilerleyebiliyor ve bunu da yapay zekaya sahip bot'lara karşı oynayacağınız maçlarla yapıyorsunuz. Botlarla, kazanma kuralları ve diğer oyun kurallarıyla ilgili tüm özellikleri değiştirebileceğiniz oyunlar kurmanıza olanak tanıyan Combat Training'de dilerse 10. seviyeyi geçtikten sonra da takılmaya devam ▶



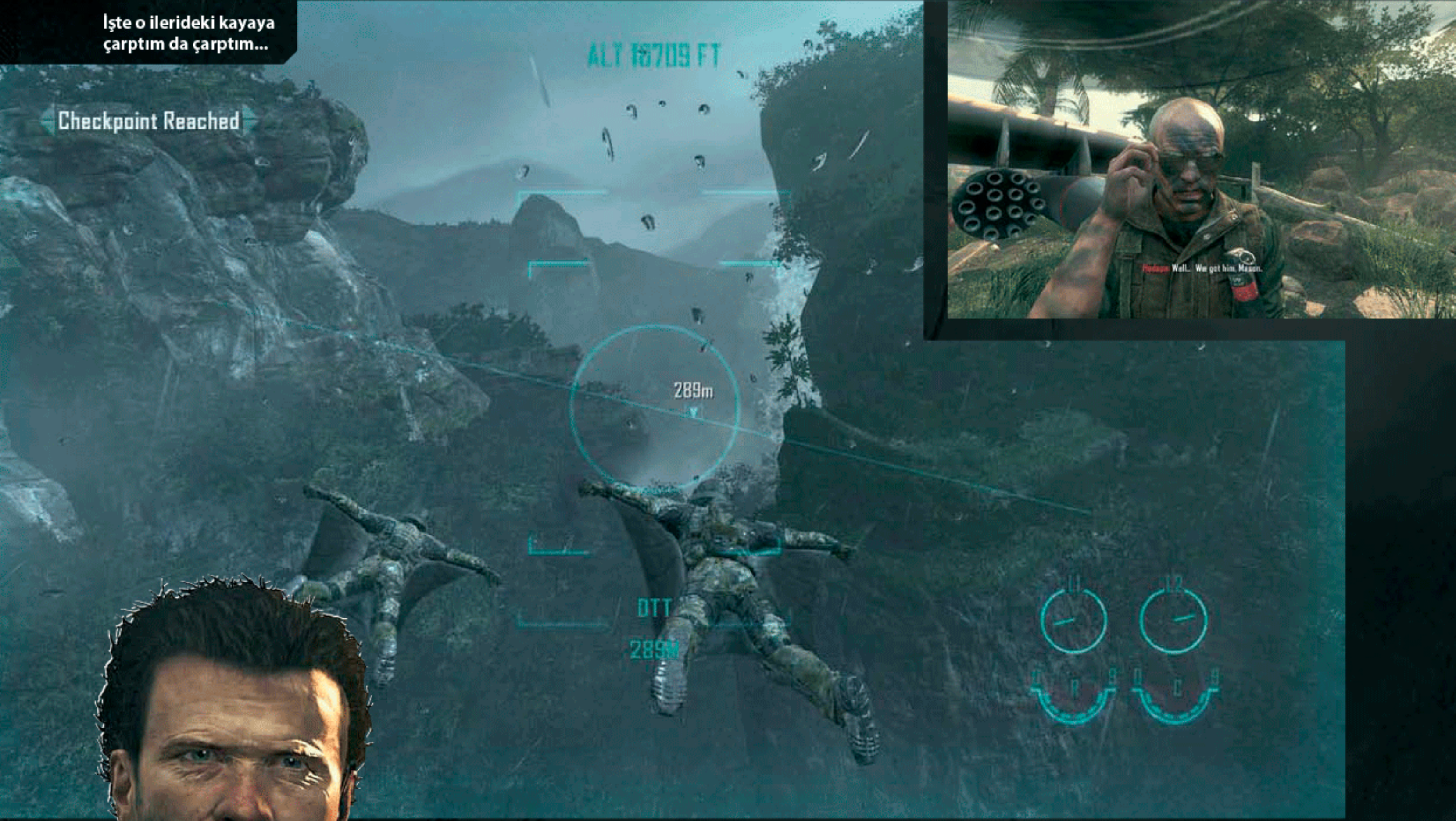
Alternatif

Battlefield 3
Call of Duty: Modern Warfare 3
Medal of Honor: Warfighter



İşte o ilerideki kayaya
çarptım da çarptım...

Checkpoint Reached



► edebiliyorsunuz ama artık kazandığınız tecrübe de yarıya düşüyor. Combat Training gerçekten çok anlamlı ve faydalı bir mod olmuş; bir anda kendinizi 50. seviyelerin önüne atıp moralinizi bozmaktan kurtarıyor.

Yeterli tecrübeyi kazandıktan sonra gerçek multiplayer maçlarına adımatabiliyorsunuz. (Önce de olur elbette ki.) Ben elimde Deluxe Edition olduğu için görgüsüz gibi hemen Nuketown 2025 haritasını seçtim ve burada da oyunun yeni modlarından bir tanesi olan Hardpoint'i deneme şansını yakaladım. Kısaca haritadaki noktaları ele geçirip buraları koruduğunuz sürece puan kazanabileceğiniz, daha önce başka oyunlarda gördüğümüz bir mod ama o noktaların etrafında dönen çatışmaların heyecanı o kadar iyidi ki orijinalmiş, değilmiş, buna hiç bakmadım bile.

Hardpoint'in yanında Team Deathmatch, Capture the Flag, Search and Destroy gibi bilindik oyun modları bulunuyor, bunlara değinmeye gerek yok lakin oyunda iki tane daha önemli yenilik bulunmakta.

Hatırlarsınız, önceden belirli sınıfları seçer ve o sınıfların sahip olduğu özelliklere göre bir oynayış benimserdik. Black Ops II çok daha yenilikçi bir sistem kullanıyor ve size, kendi sınıfınızı yaratma imkanı sunuyor. Şöyle ki her maç öncesi 10 puana sahip oluyorsunuz ve bu 10 puanı, istediğiniz özelliklere harcıyorsunuz. İki tane makineli tüfeğe ve sadece perk'lere mi puan yatırmak istiyorsunuz? Kabul. Belki sadece bir tabanca, bolca bomba ve sizi bir ninjaya dönüştürebilecek Lightweight, Cold Blooded ve Dexterity gibi perk'ler almak istiyorsunuz. Bu da kabul. İşin özeti, nasıl bir oynayış benimsiyorsanız ona uygun bir karakter yaratmanız mümkün.

Bu 10 puana yardımcı olabilecek bir güzellik de Wildcard'lar. Toplamda üç tane Wildcard kullanabiliyorsunuz ve bunların her biri bir puanınızı yiyor. Silahınıza toplamda üç tane ek parça takmanızı



Bir beyin salatası lütfen...

Asrın en popüler konusu zombiler de elbette ki Black Ops II'de -yine- kendine bir yer bulmuş durumda. "Zombies" başlığı altında yer alan zombi mevzusu Campaign ve Multiplayer kısımlarından tamamıyla bağımsız bir olay. Kendi menüsü bile bulunan Zombies kısmını derseniz tek kişi, derseniz de online olarak toplamda dört kişi oynayabiliyorsunuz.

Öncelikle internet bağlantısı olmayanlara gelsin: Zombies tek kişi çok ama çok sıkıcı. Oyunu öğrenmek için bile "Solo" kısmına uğramanızı tavsiye etmem. O yüzden hemen online kısma adım atın ve rastgele üç kişiyle birlikte zombi peşine düşün. Temelde amacınız aynı: Dalga dalga gelen zombilere karşı koymak ve olabildiğince fazla puan toplayarak, olabildiğince uzun bir süre hayatta kalmak.

Zombiler çeşit çeşit sayılmaz, en fazla hızlarına göre ayrılabilirler. Genellikle zombileri kafalarından vurmak işe yarıyor ama The Walking Dead'in aksine kafaya sıkılan tek bir tabanca kurşunu onları öldürmeye yetmeyebiliyor. Ağır aksak ilerleyen birkaç dalga zombiyi temizledikten sonra genellikle yeni silahlar almak için yeterli paraya kavuşuyorsunuz. Silahlar, cephane ve güçlendirmeler de haritanın bazı bölgelerindeki yerlerden temin ediliyor. Burada şöyle bir durum var: Bölümü en fazla puanla bitirmek için hiç silah almamanız gerekiyor ve bu da ben kocaman makineleri satın aldığımda halen

tabancayla zıplayarak ateş edenleri açıklıyor. Ne var ki iyi silahlar almadan çok fazla dayanmak da mümkün değil.

Hayatta kalmanın esas olduğu Survival modunun yanında, oyunda "Grief" adında yeni bir mod da var. Burada ikinci bir dört kişilik takım olaya dahil oluyor ve hangi takımın daha çok zombi öldüreceği esas alınıyor. Diğer takıma direkt olarak saldırıyorsunuz fakat işlerini zorlaştırmanız mümkün. Örneğin takım arkadaşını iyileştirmeye çalışan birini bir süreliğine sersemletebiliyor veya bir et parçası alıp bunu karşı takımın oyuncularına atarak zombileri onların üstüne salabiliyorsunuz.

Biraz ağır ve tutuk bir mod olmasına rağmen Zombies kısmında yeterli eğlencenin bulunduğunu düşünüyorum; multiplayer'da diğer oyunculara kurşun yağdırmaktan yorulduğunuzda buraya uğrayıp biraz da zombilerle mücadele edebilirsiniz.



yarayan Wildcard'lardan, ekstradan bir perk daha almanızı sağlayana ve birincil silahınızı, ikincil silah olarak kullanabilmenize olanak tanıyana kadar çeşitli Wildcard'lar hazırlanmış.

Multiplayer'daki bir diğer yenilik de League Play modu. Standart multiplayer oyunlarında amaç en fazla kill'e ulaşmak, puan kazanmak ve sürekli stratejik hareketler yapmak üzerine kurulu. League Play'de ise oyuna giriyor ve eğleniyorsunuz. Tüm silahlar, ekipmanlar veya perk'ler en başından beri açık olduğu için League Play'de herhangi bir kısıtlama da yok. Herkes eşit, herkesin tek derdi oynamak. Kimse daha fazla puan için enteresan hareketler yapmıyor, kimse sinirlenmiyor.

Bir ufak değişiklik daha var multiplayer'da ve o da Killstreak'lerin Scorestreak halini almış olması. Artık öldürdüğünüz oyuncu sayısına göre değil, puana göre ödüllendiriliyorsunuz. Bu da bir düşmanı ne yaparken öldürdüğünüzün veya oyunda ne tür bir görevi yerine getirdiğinizin önem kazanmasına yol

açmış durumda. Hardpoint'te bir noktayı savunan adamı öldürmek iyi puan getiriyor mesela ya da bir noktayı ele geçirmek... Scorestreak'lerin sonunda kazandığınız güzellikler arasında 650 puana "Guardian" adındaki cihaz dikkat çekiyor örneğin. Bu cihaz rakiplerinizi yavaşlatıp bulanık görmelerini sağlıyor, siz de onları rahatça avlıyorsunuz. Lightning Strike ilk Black Ops'taki Mortar Team'in bir benzeri; haritadaki üç noktaya bir uçak saldırı yapıp gidiyor. 1.700 puana K-9 köpeklerini rakiplerinizin üzerine salabiliyor ve 1900 puana da Hunter Killer drone'larını yollayarak haritada kim var, kim yok anında ortadan kaldırılabiliyorsunuz. (Çok etkili bir silah ama 1.900 puana ulaşmak da pek kolay değil.)

Oyunun multiplayer kısmı yine bomba gibi olmuş arkadaşlar, bunu anladığınızdan eminim. Senaryo kısmını zaten bir çırpıda bitireceğinizi düşünüyorum; bunun ardından da yapacak tek şey multiplayer modlarının suyunu çıkarmak ki

multiplayer'a bir kez uğradıktan sonra, oradan çıkmak da pek mümkün değil.

Işıkların altında

Electronic Arts'ın Frostbite 2.0 motoruna gerçekten şapka çıkarmak lazım. Battlefield 3'ten sonra Medal of Honor: Warfighter'i da mükemmel bir görselliğe ulaştırmış bir buluş. Maalesef Activision'ın elinde böyle bir yenilik yok ve Black Ops II de grafiksel anlamda halen kaç yıl öncenin görüntülerini bize sunuyor. Detaylar çok iyi, oyun genellikle 60 fps'de ilerliyor lakin o güzel ışıklandırmalardan, gerçekçi patlamalardan eser yok. Beni bu tip eksikliklerden öte çoğu senaryo görevinde, birbirinin tıpatıp aynı onca düşmanı vurmak sarstı. Sanki uzaylılar tek bir tipte insanı almış, klonlamış ve dünyaya salıp bize karşı düşman olarak göstermiş... Neden biraz daha farklı model göremedik, pek anlayamadım maalesef.

Seslendirmeler konusunda da tek bir sıkıntı oldu, o da oyun içi seslerin gayet yerinde olup ara sahnelerde sesin kısılması ve arka planda kalması. Aynı televizyonda dizi izlerken sesin az gelip de reklamlara geçince patlaması gibi. Aynısının tersi yani. Anlatabildim mi? (Sıkıntılıyım!)

Bunlar önemsiz eksiklikler, siz bana bakmayın. Black Ops II gerçekten beklediğimize değen ve "Yine aynı oyun..." diyenlerin ağızlarını kapatmalarına neden olabilecek türden bir oyun olmuş. Treyarch ve Activision'ı bir kez daha tebrik ediyor, "Bu oyuna para verilir!" diyorum. Hepinize aksiyonu bol, eğlenceli dakikalar! **Tuna Şentuna**

Call of Duty: Black Ops II

- + Senaryo çok iyi, multiplayer her zamankinden daha eğlenceli
- Grafikler artık yenilenmeli

9,2





Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.farcry3.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



FARCRY3

HAZIRLANIN, ROOK ADALARI'NA GİDİYORUZ!

Su "hayatta kalma" hikayelerine bayılıyorum gerçekten. İnsanlar hiç bilmediği yerlerde ne yaparlar, ne düşünürler, nasıl değişirler, bunu hayatım boyunca hep kurcaladım. Hiç keşfedilmemiş yerlerden bahsetmiyorum canım; keşfetmediğimiz köşe kaldı mı dünya üzerinde, orası bile muamma. Mülksüzler kitabındaki Urras'a gidiş de çok heyecanlıydı benim için, WALL-E'nin şaşkın suratıyla Eve'nin süperonik insanlı dünyasına gidişi de psikolojik bir savaştı nereden baksanız. Deyim yerindeyse "şaşkın ördek gibi" kalakaldığımız yaşam alanlarından bahsediyorum. Mesela Cast Away'deki Tom Hanks'in, en yakın arkadaşı voleybol topu ile olan sahneleri travma oldu bende. Lost dizisi kontrolden çıkmadan önce de bağımlıydım. Yeryüzünün en klişe sorusu olan, "Bir adaya gidecek olsan yanında götürüleceğin üç şey nedir?" sorusu bile asla cevap bulamadığım sorulardan...

Far Cry serisinin hep böyle bir havası vardı, yani serinin ilk oyununu oynadığım zaman "bırakın da mis gibi yerde yaşayalım kardeş kardeş" düşünceleme karşılık, Crytek oyuna bolca bilimkurgu öğesi de ekleyerek cennete uzaylı bile indirmişti eksik olmasın. Dönemin oyunları arasında Far Cry gerçekten parlıyordu. "Açık dünya" denilen şey vardı bir

kere, grafikler bu dünyayı kara çıkarmayacak kadar güzeldi. Hikayeye de geçer puan verdiğimizde Far Cry'nin devamını dört gözle bekler hale gelmiştik. Yaklaşık dört yıl sonra, bu kez Ubisoft'tan çıkan Far Cry 2 yine geçer not aldı oyun severlerden. Senaryo daha yoğundu bu kez, orta yolu bulmayan çalışan bir başkarakter ve uçsuz bucaksız bir harita göze çarpıyordu. Teknolojiyi ve gelişimi de eklersek, Far Cry 2 de FPS dünyasının farklı tatları arasında yerini aldı. Bana soracak olursanız, kesinlikle tatmin ediciydi ama ilk Far Cry'nin zemini, görsel şöleni ve ah o bitki örtüsü... Oyun yine sıcacık devam etsin istiyordum fakat çöl, Afrika ve yeşil ot bile bitmeyen bir zemin bir yerden sonra canımı sıkıyordu, itiraf etmeliyim. Yeni gelecek oyundan haber beklemekle geçen yıllar sonrasında "ada" düşüncesi ilk açıklandığında, yine ilk Far Cry'ı hatırladım. Arada kendime sorduğum o cevapsız soruyu yine sordum, bu kez tek bir farkla: Peki, ya hiç bilmediğiniz iki adanın göbeğine düşecek olsanız yanınıza ne alırdınız?

Başım yine dertte

Jason Brody, kendisine bu soruyu bile sormadan, şaka gibi bir hayatta kalma mücadelesinde buluyor kendini. Amerikalı genç turist Jason ve altı arkadaşı, felekten bir tatil geçirmeye karar verdikten hemen

sonra kendilerini daha önce bulunmadıkları bir yerde buluyorlar. "Tam da aradığım hikaye!" diyerek seviyorum; hem kalabalıklar, hem sıradan insanlar, hem de "süper güç" denilen şeyden yoksunlar. Bu öğeler birleşince ideal hayatta kalma serüvenim de başlamış oluyor. Jason'ın yanındakilerse kız arkadaşı, erkek kardeşi ve onun sevgilisi, diğer erkek kardeşi ve başka bir arkadaşı. Gözünü kafes bozması bir yerde açtığı da gördüğü ilk şey agresif, siyahi, mohawk saç kesimli ve inanılmaz itici Vaas oluyor. Vaas, Rook Adaları'nda yasadışı uyuşturucu ve köle ticareti yapan Hoyt Volker'in adamı. Bu ekip, adaların her yerine dağılmış durumda, korsan kampları var ve güzelim adaya bütün kötülükleri sokmuş tek oluşum. Rahatsız varlıklar olduğumuzdan, dünya üzerinde huzurlu bir kara parçasının olmadığına ikna oldum ben, o yüzden siz de benim gibi "Yahu mis gibi adada olay çıkarmadan geçerseniz şu ömrünüzü." demeyin hiç. Jason da şaşkın ördek tepkisini tam bu dakikalarda veriyor olabilir ama Vaas'ın meymenetsiz suratını görür görmez oradan uzaklaşması gerektiğini anlıyor. Birkaç talihsiz yuvarlanma sonucu karşımıza tam bir mentor çıkıyor: Dennis! Bu orta yaşlı, müthiş sevecen insan evladı, bizim fonksiyonsuz Jason'ı bir anda öve öve bitiremiyor. Dennis paşam, adalardaki yerli kabilesi olan Rakyat'ın bilge bir adamı ve Jason'ı bu kadar övmesinin tek sebebi de Vaas'tan ve ekibinden kaçabilmiş olması! Jason'ın kafasının allak bullak olduğunu söylemeye hiç gerek yok; bu adamın bu kadar sevecenliğini görür görmez dediği tek bir şey var: "Arkadaşlarımı bulmalıyım, yalnız değilim!" Bakın bu, Far Cry 3'ü diğerlerinden ayıran en gerçekçi detay. İlk Far Cry'nin bilimkurgu



ANALİZ



Sıradaki ikon ana görevi gösteriyor...

Gideceğimiz yere harita üzerinde koyduğumuz işarete kaç metre kaldığımızı gösteriyor ve yolculuk sıradaki radyo kulesine!

Dumanlar, uzaklarda var olan yerleşim yerlerini işaret ediyor.

Yol üzerinde karşımıza çıkan bitkileri kesip hayatta kalmamızı sağlayan şırıngalar ve eşyalar hazırlıyoruz.

► özelliklerini ve Far Cry 2'nin politik sisteminin yorgunluğunu bir kenara atıyor Far Cry 3. Bu kez başkarakterimiz gerçek bir hayat mücadelesinde ve oyun sizi nereye götürürse götürsün, en başını asla unutmayın; sevdiğiniz insanları bulmak için ne hallere düşebileceğinizin ve neler yapabileceğinizin hikayesi bu. Dennis kişisi de spoiler içermiyor, rahat rahat okuyabilirsiniz onunla ilgili yazdıklarımı çünkü Dennis oyunun "tutorial sayfası". Ömründe eline silah almamış Amerikan genci Jason'ın başına gelecekleri merakla beklemeye başlıyorum. Adamın yanında onu koruyabileceği hiçbir şeyi yok, yanında olan şeyler biraz içgüdü ve bolca şans. "Ben daha önce hiç silah tutmadım!" diyen birinden ne çıkacak acaba? Dennis bu bölümde ona silah tutmayı, temel hareketleri, Hoyt'u ve Vaas'ı anlatıyor. Gelen görevlerden biri, bu bölümde üç farklı renkteki bitkiyi toplamak ve iki domuz öldürmek idi. Demek

ki neymiş, bitki ve hayvan çok önemliymiş. RPG kokuyor evet, zaten son iki oyundur Ubisoft'tan gittiğim için en son Assassin's Creed III incelememde de aynısını demiştim hatırlarsanız. Connor'ı Assassin yaptık da bundan ada fatihi nasıl yapacağız, muamma. Bıçakla otları kesip ve domuzun etini sıyrıp Dennis'e gittiğimizde, kısaca bunları toplamazsak bırakın arkadaşlarımızı bulmayı, tertemiz geberebileceğimizi belirtiyor. Çünkü o yeşil bitkiler, şırıngalar hazırlamamıza yarıyor. Jason gücü bittikçe bu otlardan yaptığı şırıngaları haşin bir şekilde damarına saplıyor. Farklı renkte otlarla farklı şırıngalar hazırlıyoruz. Mesela sarı otlar, hayvanların bize yaklaşmasını sağlıyor veya üzerimize gelmesini engelliyor. Hayvanlar ise çok kapsamlı. Tamam, otlarımız var, şırıngalar da hazır ama taşıyabileceğimiz bir limit var ve şırınga kılıfından, cüzdana kadar olan her şey hayvan derileriyle yapılıyor. "Dört

tane komodo ejderi derisi getir, çanta yapalım, limit artsın." diyen oyuna "Komodo yok burada, iki domuz, bir dingo, bir de timsah versem?" gibi tam bir Türk bilinciyle yaklaşıyorum. Oyun da bana "Haritanı aç canım, bak bütün adada bu hayvanlar nerede bulunuyor, göreceksin." gibi bir cevap veriyor. Haritayı görür görmez "Aaa, farklı renklerde Assassin's Creed haritası bu!" diyorum. Her yeri açık değil bu haritamızın, belli noktadaki radyo kulelerine çıkıp vericileri kırmak lazım ki bulunduğumuz bölge açılsın. Ben yine "Aaa, aynen Assassin's Creed bu!" diyeceğim, siz de "Yeter!" deyin, hiç çekinmeyin ama mantık birebir aynı. Ubisoft'un bu iki oyunda kullandığı o kadar çok benzer stratejiyi yakaladım ki Jason, içimi okuyarak bir sualtı mağarasına tepeden atlayacakken "Leap of Faith!" diyerek bana hak verdi. Yok, hayır tabii ki, keşke Leap of Faith yapabilseydi de en ufak bir yerden sektiğinde orası burası çıkmasaydı... Jason'ın hasar aldığına verdiği tepkiler çok başarılı bu arada; ufak darbelerde parmağı çıkıyor, bileği dönüyor, çekip düzeltiyor. Patlamalarda kolundan şarapnel parçalarını çekip çıkarıyor, binalar yıkıldığında çivi söküyor, kurşun yediğinde ise merminin girdiği yeri oyuyor. İç kaldıran cinsten, bol kanlı görüntüler silsilesi... Sadece Jason için demiyorum, tüm karakterlerin tepkileri ve kişilikleri çok gerçek Far Cry 3'te. Oyun veya dizi karakteri gibi değil, tam olması gerektiği gibiler. Ses tonlarından, mimiklerine, jestlerine, hatta nefes alıp verişlerine kadar ne hissettiklerini anlamakta zorluk çekmiyorsunuz. Jason'ın suya dalıp çıkarken nefe-



Jason'ın çıkık parmağıyla tanışın! Çıkık bileğinden ve şarapnel parçası girmiş kolundan bahsetmek bile istemiyorum!

Alternatif

Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops II
Crysis 2



sini tuttuğu ana özellikle dikkat edin derim. Çok yorulduğunda resmen kendim yorulmuşum gibi bir duyguya kapıldım ki bu, karakterlerin başarısını anlamak için yeterli bir sebep. Jason kendisiyle bolca monolog içinde oyun boyunca; söyleniyor, sorguluyor. Üstelik bunu yine ilk kez deneyimlediği değişik psikolojilerde yapıyor. Gelen en keyifli görevlerden biri, Vaas'ın uyuşturucu tarlasını yakmaktı mesela. Çevreyle etkileşimin başrol oynadığı dakikalardı bunlar. Variller patlayabiliyor ve lav silahınız olsa bile bu kadar çok tarlayı yakmak için onları havaya uçurmak gerekiyor. Çevre koşullarının da Jason'da bıraktığı etkiler tam o anda ortaya çıkıyor. Uyuşturucu tarlasını yakıp havasını soluduğunuzda Jason'ın nasıl etkilendiğini izlemek paha biçilemez. Doğal koşulların Jason'ımızı teker teker test edişine dahil olmak, oyunun hiçbir şekilde beklemediğim bir kısmıydı, itiraf edeyim bari yeri gelmişken. Sevdiklerimizi bulmaya çalışırken onları güvenli bir yerde tutmamız gerekiyor bu arada. Alec Earnhardt diye bir doktor bu konuda bize yardımcı oluyor. Jason'ın kardeşinin kız arkadaşını o bulup iyileştiriyor ve stokları onda topluyoruz. Doktor dediğime bakmayın, Dennis kadar enteresan bir kişilik o da. Mantarlarla pek haşır neşir ve doğal ilaçlarla kafayı kırmış. Az konuşup çok iş yapan cinsten. Böyle hiç konuşmadığı için saman altından su yürütecek gibi görünüyordu ama pek sorgulamadım, sığınak olarak kullanıyorum kendisini.

Vaas'ın ekibi, adanın her güzel köşesine istiflenmiş durumda ve her görevde en az bir kere karşınıza çıkıyorlar. Korunabilmeniz için buldukları kıyılarda balıkçı evleri var ve düşmanı iki şekilde gözümüze kestiriyoruz. Modern bir adam ya Jason, kamerasını çıkarıp uzağa odaklandığında onu nelerin beklediğini işaretliyor. Başlarda çok gereksiz görünebilir ama uzun mesafelerde karşınıza neyin çıkacağını bilmeniz çok işe yarıyor. Şöyle ki düşman bölgesine girildiğinde onların destek çağırmasını sağlamaları için konulmuş alarmlar var. Bu alarmları

çaktırmadan iptal etmeniz durumunda, bulunduğunuz bölgeye mevcut düşman dışında hiç kimse gelmiyor. Yine gidip tek tek temizliyoruz ortalığı ama birilerinin gelmeyeceğini bilmek güzel. Hemen dip not geliyor tam da şu anda: Far Cry 2'de belli bir bölgeye geri döndüğünüzde tekrardan sizi karşılayan düşman gruplarını hatırlayın! Boşuna zaman kaybı yaratıyorlardı, kocaman haritada zaten vakit harcadığımız süre çok azmış gibi bir de 15 - 20 dakikada bir öldürsek de yenilenen gruplar hiç bitmiyordu ve uzun vadede bu olay ciddi anlamda can sıkıydı. Far Cry 3 hazırlanırken bu olayı da

unutmamış olsalar gerek, ek bir "alarm iptal olayı" ile bu olaya son verilmiş. Saatler sonra haritanın aynı köşesinden geçtiğinizde artık oraları terk edilmiş, düşmansız buluyorsunuz, yerde hala cansız bedenler duruyor. Alarmı iptal ettikten sonra önce sağımıza, sonra solumuza, sonra tekrardan kafamızı kaldırıp gözetleme kulelerine baktıktan hemen sonra bir kez daha kameramı çıkarıp ortalığı kolaçan ediyorum. Hayır, yani şunca adam yetmiyormuş gibi alt etmem gereken bir de köpekler olacak. Kamerayı sokup silahımı çıkarıyorum ve ilk adamı kafadan vurup fazladan ▶

Vitrinde öne çıkanlar



■ Recurve Bow

2012 yılının favori oyunlarının baş tacı olan yay, Far Cry 3'te de var. Gerçek bir avcı gibi hissetmek isteyenler için ideal!



■ PKM

Bu hafif makineli tüfek, Rus yapımı ve geliştirildiğinde kusursuz bir silah haline gelebiliyor.



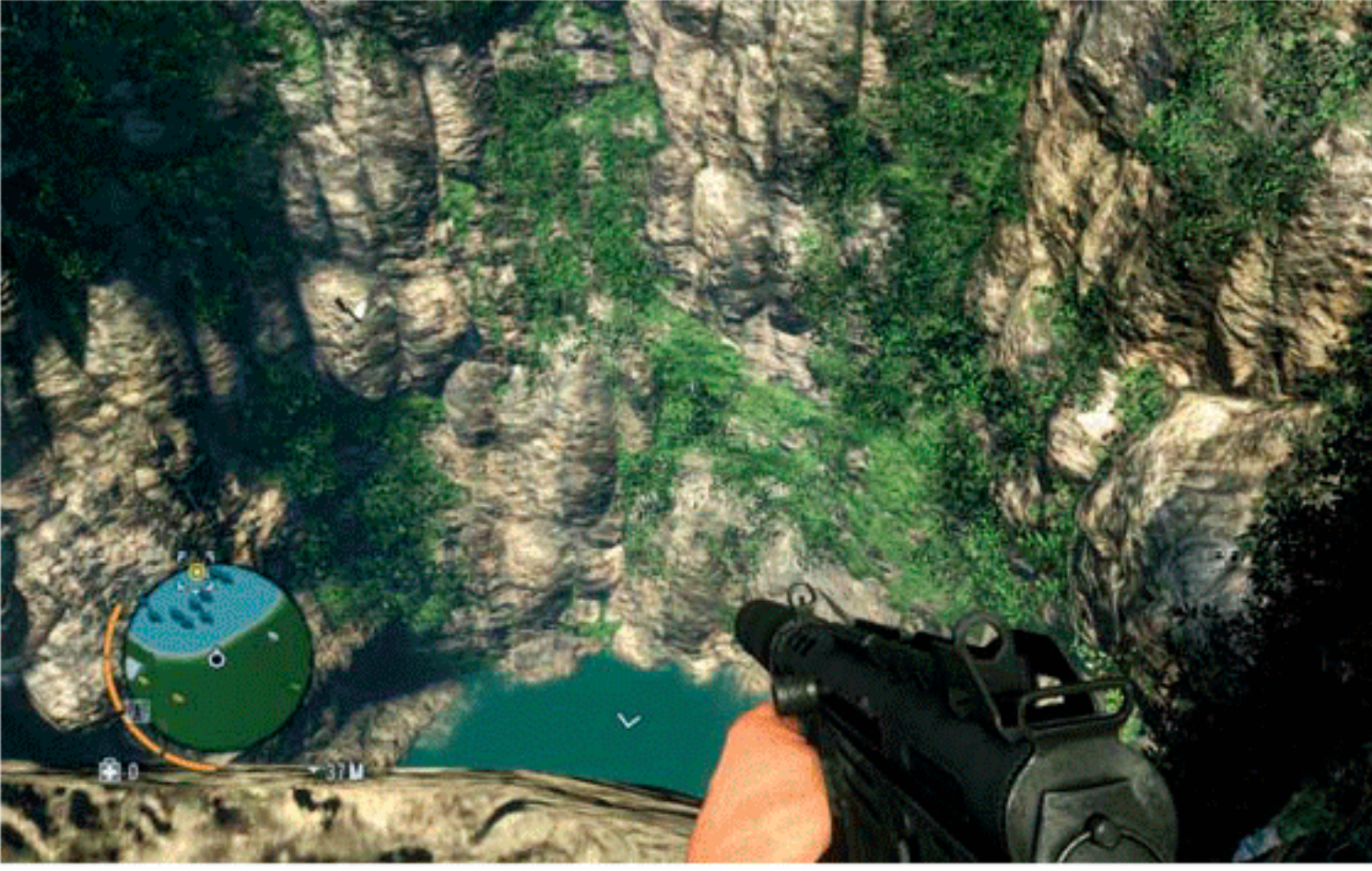
■ Mine

Kalabalık grupların üstünden geçeceklerine emin olduğunuz bölgelere mayın yerleştirin ve görsel şöleni izleyin.



■ Flamethrower

Hem tarlaları, hem de düşmanı tutuşturmayı eğlenceli kılan bu silah sayesinde sizin de tutuşmanız olası.



► tecrübe puanı kazandığımdan sonra ekrana bir şeyler oluyor, bağıryorum. Yahu bu köpekler hangi ara gelip beni yaralamaya başladı? Çok rica edeceğim, bu vahşi dünyadaki köpeklerin hasar verme kabiliyetini asla hafife almayın. Bir yandan mermiler uçuyor, diğer yandan köpekler saldırıyor. Ateş açıyorum, ölmüyorlar. Bıçak diye bir şey var! Hunharca onları katledip kendime damardan bir şırınga bastıktan sonra şunları da kestiğim gibi ada- nın diğer ucuna atacağım kendimi ama tepemden el bombaları yağıyor. Ya sabır! Oyun o kadar yeşilli- ğin içinde işimizi kolaylaştırmayı düşünmüş olacak ki bütün Vaas'ın ordusu üzerinde kuru kafa görseli olan kırmızı atletlerle dolaşiyor. Zekice!

Örümcek yetenekleri?!

Jason gittikçe güçleniyor, her görev sonrası kazandığı yetenek puanları olduğunu görüyorum ve menüden yetenekleri açtığımda yetenek ağacı gibi bir sahneye karşılaşıyorum. Üç farklı bölüme ayrılan menünün ilk bölümü Heron kısmı; buradaki yetenekleri geliştirdikçe hareketler ve silahlar ile ilgili gelişmeleri açıyoruz. Her yetenek puanı bir yetenek açıyor. "Heron'da olanlardan biri, su altında daha fazla kalabilmeye yarıyor." dersem anlamış olursunuz. İkinci bölüm Shark ve bu isim altında da aracımızın gücünü ve içgüdülerini geliştirmeye yarayan seçenekler bulunuyor. Üçüncü bölüm bir örümcek resmiyle temsil ediliyor ve Spider altında hayatta kalmamıza yarayan kalemlere yetenek puanları ekliyoruz. Kopardığımız her ottan çift verim elde etme gibi seçenekler bizi daha çok hayatta kalmaya itiyor. Dengeli bir yetenek dağılımı yapmanızı öneririm. Hayvan derisini ve şırıngaları çok tutayım derken hala sağlık barınız tek çubuktan

Dövme



Dennis'in "Tatau" diye adlandırdığı dövme, her kazandığımız yetenek puanlarıyla biraz daha gelişiyor ve yanıp sönüyor. İster Heron, ister Shark, ister Spider seçeneğini seçin; etkisini hemen kolunuzda göreceksiniz ve dövmeniz gelişecek.

► Doktor: Yediğin içtiğin senin olsun, gördüklerini anlat.
Jason: Ben nereye düştüm?



ibaretse isterseniz beş şırınga çantasında en güçlü ilacı taşıyın, pek bir anlam ifade etmiyor.

Madem menüde dolaşıyoruz, haritaya biraz daha göz gezdirelim o halde. Harita çok büyük ama Ubisoft bize "açık dünya" dese de gezebileceğimiz alanlar bu büyüklüğe göre sınırlı. Bir görev halindeyken adayı gezmeye daldığımız dakikalarda ekranda "Görev bölgesinden uzaklaşıyorsunuz bayım, dönmezseniz maalesef sizi son checkpoint'e götürmek zorunda kalacağım." temalı uyarılarla karşılaşıyorsunuz sık sık. Biraz daha gitmeme izin versen radyo kulesine çıkıp haritayı açacaktım ben de zaten ya neyse...

Peki, adanın bir ucundaki görevlere nasıl gidiyoruz? Oyunda hızlı ulaşım mantığı da bulunuyor ve belli "fast travel" seçeneklerinden istediğinize tıklayarak o yolu çekmemiş oluyorsunuz. Vallahi iyi düşünmüşler, Ubisoft'a "Bu yılın en çok işe yarayan seçeneği: Fast Travel!" ödülünü layık görüyorum. Bir odada buluyoruz her hızlı ulaşımında kendimizi ve o odada üzerimizdeki gereçleri satabildiğimiz gibi, silah alabilmemiz de sağlanmış. Bununla beraber türlü türlü ulaşım imkanı var, adaya bakmaya doymadıysanız koşmayı bırakıp yürüyebilir veya denizde Jason'ın yorgun sesi eşliğinde kulaç atabilirsiniz. Oyunun ilk saatlerinde ben de öyle yaptım zaten de harita açıldıkça mini-map'te araç sembolü aramak başlıca hobilerimden biri oldu geçen günler içinde. Vaas'ın ekibiyle girilen mücadele sonrası onların araçlarını almaktan ziyade, kaportası çürümüş araçlar, cipler ve ATV'ler ile kara

ulaşımında zaman kazanıyoruz. Dağın tepesinden inmemizi gerektiren sahil görevlerinde de "delta kanat" diye de tabir edebileceğimiz Hang Glider iş görüyor. En sevdiğim ulaşım aracı bu sanırım, kuşlar gibi süzülerek... Neyse, deniz ulaşımı için de jet ski ve deniz motorları kullanılıyor. Oyunu PC'de oynadığımdan başta araç kullanımı zorladı. Sonra pratik bir zekayla mouse'u, yani kamera kontrolünü bırakıp sadece WASD yön tuşlarıyla kontrolü elime aldığımda yol tutuşuna hayret ettim. Araç mekaniklerinde, aldığı darbelerde, hız ve fren ayarlarında rahatsız eden tek bir şey bile yok! Baktınız zorlanıyorsunuz, kamerayı kurcalamayın ve yön verin, bu da araçlarla ilgili ilk ve tek ipucum olsun. Araçların kontrolünde siz değil de arkadaşlarınız olduğu zaman oyun tam olarak aksiyon kimliğine bürünüyor. Sizi takip eden Vaas tayfasına aracın arkasından vurmaya ve bir yandan da laf yetiştirmeye çalışıyorsunuz. Böyle sahnelerin daha çok olmasını isterdim açıkçası.

Madem bu kadar çok adam vurmaktan bahsettik, eline silah bile almaya korkan Jason'ı oyunda hangi silahlar bekliyor, hemen bakalım. Silahlara sahip olmanın iki farklı yolu bulunuyor: Birincisi adam gibi gidip Rakyat'taki satıcılardan satın almak, ikincisiyse öldürdüğümüz adamlardan alıp cebe atmak. Silah almak için dünya güzeli bir yerde de olsak paraya ihtiyacımız var ve bunu da Vaas tayfasını öldürdükten sonra üst araması yaparak elde ediyoruz. Vaas, uyuşturucu olayının canına okumuş ama eline silah verdiği bu her yeri



dövmeli gençlerin çok da para sahibi olduğunu maalesef söyleyemeyeceğim. Ceplerini yokladığımda poker çiplerinden, boş şırıngalara kadar tuhaf tuhaf şeyleri kesimde biriktirdikten sonra diğer seçenek olan üç - dört kuruşu da cüzdana atıyorum. Bunlar birikiyor ve vitrindeki silahları gördükçe ağzım sulanıyor. Neler yok ki! Silahlar, SMG'ler, Assault ve Sniper tüfekleri, LMG'ler, bombalar ve özel silahlar... Her seçeneğin altında birden fazla model bulunuyor ve bunların da geliştirilmesi çoktan seçmeli. Mermimizi aldıktan sonra para da var hazır, öyleyse geliştirmeliyim diye düşünüyorum ve ilk işim susturucu almak oluyor. Daha sonra gece görüşü için mavi nokta, gündüz daha keskin nişancı olabilmek için kırmızı nokta seçenekleri derken Jason'ı satıcıdan tam bir seri katil kıvamında çıkarıyorum. Biraz ağır olmuş silah bunları takınca, ağırlıklarına göre koşma ve yürüme hızı fark ediyor. Bu eklentiler sayesinde head shot'lar tadından yenmez hale geliyor, o yüzden ölü adamları yoklamayı unutmayın. Tek para kazanma seçeneğimiz adam yoklamakla kalmıyor neyse ki ve arada ATV'lerin üzerinde yanıp sönen mavi bir işaret görüyoruz. Bunlar tıbbi malzemeleri kabilelere acil ulaştırma görevleri oluyor genelde. Belli bir sürede son sürat düşmandan da kaçıp malzemeleri ulaştırdığınızda bu eforunuz para ve yetenek ödülü olarak size geri dönüyor. Çok zorlayıcı görevler değil, yan görevler de olmasa o istediğiniz pompalıyı zor elde edersiniz, benden söylemesi. Oyun toplamda iki ana ve 38 alt bölümden oluşuyor. Bölümler geçildikçe markette bazı silahlar ücretsiz hale geliyor ve sadece gelişimleri için para ödüyorsunuz. Bazı silahların mermi taşıma kapasitesi çok az, bu yüzden daha fazla mermi taşıyacak çantaları ve birden fazla silah taşımanıza yarayacak eşyaları hayvan derilerinden tez elden oluşturun. Çatışma ortasında yere düşen tüfekleri çalıp idare edemiyorsunuz maalesef, onun

da yardımı bir yere kadar.

Mantar, grafik ayarlarımı bozdu doktor bey!

Oyunun grafiklerinden ve diğer özelliklerinden bahsedelim biraz da. Crytek'in Ubisoft'a yadigarı görüntüler hala aynı enfeslikle gelişimini sürdürüyor. Basın olarak oyunun sürüm öncesi halini oynadığımızdan, yapımcıların da belirttiği gibi birçok hatayla karşılaşmamız kaçınılmazdı. Sualtı görüntülerindeki ışık patlamalarının, anti-aliasing sorunlarının, oyunu sis seçeneğiyle oynadığımızda ortaya çıkan saçma sapan görüntülerin tek sebebi olarak suçu bize yollanan sürüme atmak istiyorum naifçe. Bu sorunlar devam etse bile, birkaç yamayla Ubisoft'un düzeltereğine inancım sonsuz. (Daha iyimser olamazdım, inanın.) Bunları saymazsak eğer, gecesinden, gündüzüne, yağmurundan, sisli sabahlarına kadar tam bir görsel şölen vaat ediyor oyun. Müziklerin ne kadar subliminal mesaj içerdiğini oynarken anlayacaksınız; saykodelik tınılarla halüsinasyonlara, reggae ile serin sulara dalıyoruz. Menü, kontroller ve kısayollar PC düzeneği için tam da olması gerektiği gibi, hiç sıkıntı çekmedim. Konsollar için de dağılım problemsiz görünüyor, grafik ve diğer seçeneklerin konsolda nasıl olduğunu ben de sizinle beraber göreceğim.

Gelelim multiplayer ve co-op seçeneklerine. Tekrar belirtmek istiyorum ki oyunun piyasaya çıkmadan önceki basım sürümünü oynadık ve bir avuç insanın test etme imkanı vardı. Basın için belirlenmiş saatler, oyunun bize gelişinden önceki tarihlerde olduğundan o oturumlara katılmamız da mümkün değildi. Dünya basınından adam yakalayabilmek, neredeyse çölde su bulmak kadar zor olduğundan, henüz multiplayer adına bir şey demek için çok erken. Yine de multiplayer seçeneğinin Call of Duty benzeri kıvamda olduğunu söyleye-

bilirim. Hikayeyi tamamen unutun, daha "arcade" özellikler taşıyan, tamamen keyifli vakit geçirmeye kurgulanmış çeşitli modlar ve haritalar bulunuyor. Dört farklı mod seçeneği görünüyor şimdilik. Co-op görevlerse multiplayer'dan daha eğlenceli görünüyor. Dört kişiye kadar desteklenen co-op görevlerinde eğlence had safhada olacak gibi, benden söylemesi. Bu arada oyun Ubisoft'un Uplay platformu üzerinden oynanıyor ve Steam tarzında bir sistem bu. İstedığınız zaman bu servisi "offline" hale getirip oyuna devam edebiliyorsunuz ama oyun içinde birkaç gereksiz başarı puanı kazandıkça, masaüstü resmi gibi bedava şeyler kazanıyorsunuz; öylece duruyor benim Uplay'imde, indirmedim bile. Uplay'in online modunu açık tutmak gerekiyor multiplayer özelliğinden faydalanabilmek için ama herhangi bir kesinti olduğunda, bağlantıyı askıda tutma özelliği olacak mı, ben de merak ediyorum açıkçası.

Başında oturduğum günler boyunca Far Cry'nin gelişimi beni çok şaşırttı gerçekten. Hangi ara bu kadar enfes olmayı başardılar bunlar? "Keşke şöyle olsaydı." deyip dudak büktüğüm çok nadir şeyler karşıma çıktı; silahlardan, araçlara ve mekaniklere, düşmanların yapay zekasından, karakterlerin özelliklerine kadar oyunun çok fazla yol aldığını açıkça görüyorsunuz. Ben yapamadım belki ama siz yapın; yavaş yavaş, her günbatımının ve her tali yolun tadını çıkararak oynayın. Jason'ı mutlu edin bir de; kendi canını hiçe sayarak en sevdiklerini kurtarmaya çalıştığı bir hayatta kalma görevi onunkisi. Kat ettiği yola inanamayacaksınız. ■ **Ayça Zaman**

Far Cry 3

+ Haritanın büyüklüğü, senaryo ve karakter detayları
- Yükleme süreleri, grafiksel hatalar

8,8



Yapım 343 Industries
Dağıtım Microsoft
Tür FPS
Platform Xbox 360
Web www.halowaypoint.com/halo4
Türkiye Dağıtıcısı Microsoft

Halo 4



Galakside yalnız olmadığımızın ispatı

Halo 4, yeni bir üçlemenin kapılarını aralıyor. "Reclaimer Trilogy" olarak bilinen bu üçleme de yine çok sevdiğimiz Master Chief ve yapay zekası rolünü üstlenen Cortana ile birlikte yollara düşüyoruz. "Yollara düşüyoruz" derken, pek tabii ki aslında bir uykudan uyanmamızla başlıyor her şey. Oyunun henüz başında Dr. Halsey'in o an için tanımadığımız bir kişiyle olan konuşmasına tanıklık ediyoruz. Daha çok sorgulama olarak karşımıza çıkan bu konuşma, Halo 4'te neler göreceğimizi -senaryo bazında- bize anlatıyor. Oyunun hemen başında, neyin peşinde olduğumuzu anlatan bir video olması, bir anda gözünü yapay zekası sayesinde açan Master Chief kontrolünü üstlenen oyuncu için iyi bir başlangıç. Bu uyandırma işleminin ardından Cortana ile birlikte kaslarımızı esnetiyoruz ki bu kısım da direkt olarak oyunun "tutorial" bölümünü oluşturuyor. Bir - iki hareket, bir - iki mermi sıkıştan sonra geldiğimiz nokta, bir anda ilerlemekten daha çok kaçmaya dönüşüyor. Hemen oyunun başında göreceğiniz tırmana sahnesiyse serinin dördüncü oyunla ne kadar değiştiğine iyi bir işaret. İçerisinde bulunduğumuz geminin patlaması

ileyse olaylar başlıyor.

Artık bambaşka bir gezegendeyiz fakat biraz önce savaştığımız Covenant'lar da bizimle beraber yok olmuş durumda. İş daha da ilginç yaparsa Cortana'nın da gemi patlamadan önce bizi uzay gemisinde tarayan ırkın kim olduğunu bilmemesi. İçerisinde bulunduğumuz gezegene düştüğümüz andan sonraysa o büyük görev geliyor: Ne yap et, eve dönecek bir yol bul! Halo 4, ilk olarak bu klişe görevle bende hafif soğuma hissettirdiyse de bu hissiyat çok uzun sürmedi. Bu duruma en büyük sebep, karşımda bulduğum haritalar ve detaylar oldu. Halo 4 ile seriye eklenen belki de en büyük yenilik, uzakları alabildiğine görebilmemiz. 343 Industries bu konu üzerinde fazlasıyla ter dökmüş, bunu her kareden anlamak mümkün. Artık gökyüzüne ya da ileriye doğru çok geniş bir görüş alanına sahibiz. Bu alana girenlerse harika detaylandırılmış bir dünyanın parçaları olunca değmeyin keyfime. Bir dakika önce büyük bir klişe yaşayan ben, artık ucu bucağı bulunmayan bir diyarda tek başımayım; ha, bir de silahım ve kazadan bazı yaralarla çıkmış olan şu Covenant. Neyse, ona da ateş ettim ve öldü zaten... Hiçbir şekilde boşluk hissiyatına dönüşmeyen, aksine "Acaba burada gizli bir şey var mıdır?" gibi bir soru yumağı içerisine insanı sokmakta gerçekten başarılı olan haritalar, Halo 4'ü capcanlı tutmaya yetiyor. Haritalarımızın bir diğer önemli özelliği ise düzenli olarak savaşmaya uygun olarak tasarlanmış olmaları. Yani hele bir de kalabalık düşman birimlerinin olduğu

bölgeye doğru gidiyorsanız, sakın korkmayın çünkü mermi bulmanız an meselesi. Zaten mermi bulamazsak bile, bir düşmanın silahını almak suretiyle yolumuza devam edebiliyoruz. Oyunda envai çeşit silah bulunuyor, zaten siz de tahmin ediyorsunuzdur ama bu sefer silahlar üç ana gruba ayrılıyor. UNSC silahları, Covenant silahları ve de Promethean silahları olarak bölünmüş ve her ırka özel olarak tasarlanmış olan bu cihazlar, UNSC kısmında 11'e, uzaylı ırklar tarafında yediye bölünmüş. Her silahın kendine özel bir gücü ve ayırt edici özelliği bulunuyor. Battle Rifle, Assault Rifle ve DMR gibi silahlar UNSC'nin en temel savaş silahlarını oluşturuyor. Tamamen mermi mantığıyla çalışan silahların herhangi bir şekilde ısınma sorunu bulunmuyor. Bu duruma tezat oluşturacak bir şekilde, Covenant silahları ise belirli bir enerji gücüne sahipler. Yüzdelik bir dilim üzerinden hesaplanan bu enerji bittiği zaman silahı atmanın



Alternatif

Call of Duty: Black Ops II
Crysis 2
Gears of War 3



vakti de gelmiş oluyor.

Pek tabii ki kendine güvenen FPS oyuncularına için ilk ateş eden olmak iyi bir seçenek olacaktır. Bir de her zaman koşarak kaçma şansımız var. Bu iki opsiyonun yanımdaysa bir de zırhımıza ekleyebileceğimiz sekiz farklı özellik bulunuyor. Tıpkı GEN1 zırh modelinde olduğu gibi, MJOLNIR Powered Assault Armor'da da pek sevgili Spartan karakterimizi korumanın envaiçeşit yolu bulunuyor. Oyunda karşımıza çıkan ilk kalkan eklentisi, Active Camouflage oluyor. Bu eklentiyle belirli bir süre için tamamen görünmez olabiliyor, düşmanlarımızı amansız bir şekilde yakalayabildiğimiz gibi, gerektiği takdirde direkt olarak görev noktasına ulaşabiliyoruz. Yine de "kamuflej modu açıkken koşmak" diye bir şey söz konusu değil; eh, o kadar da olsun artık. Bulduğumuz ikinci parça ise Hardlight Shield oluyor ki kendisini açtığımız anda üzerimize gelen tüm düşman mermilerinden tam anlamıyla korunmuş oluyoruz. Zırh eklenti listemiz Promethean Vision, Thruster Pack, Jetpack, Autosentry, Hologram ve Regeneration Field şeklinde ilerliyor. Birazcık Crisis havası solumamıza olanak tanıyan zırh eklentilerini genelde bölüm başlarında bulabiliyoruz. İlk olarak karşınıza çıktıklarındaysa kendilerini kesinlikle alın zira o bölümde çok işe yarayacaklar demektir. Kalkan özelliklerinin kullanımı Halo 4'te büyük yer tutuyor çünkü oyunda ölmek çok zor olduğu gibi, aynı zamanda çok da kolay. Herhangi bir şekilde karakterimizi iyileştirmeye yarayacak bir parça bulunmuyor oyunda. Bunun yerine zırh ve aynı zamanda sağlık olarak ekranımızın orta üst kısmında bulunan barı yakından takip ederek hayatta kalıyoruz. Aldığımız birkaç isabetli merminin ardından tükenen bar, kısa sürede isyan ederek bağıyor. İşte bu noktada kendimizi çatışmadan uzağa çekmek ve yaklaşık dört saniye kadar beklemek gerekiyor. Sonuç: Yenilenmiş Master Chief! Yine de saklanmak her zaman kolay olmadığı için kalkan özelliklerimize büyük iş düşüyor.

Halo serisinin ilk oyundan beri oyuncularına sunmaktan vazgeçmediği araçlar, Halo 4 ile bir kez

Karakterler

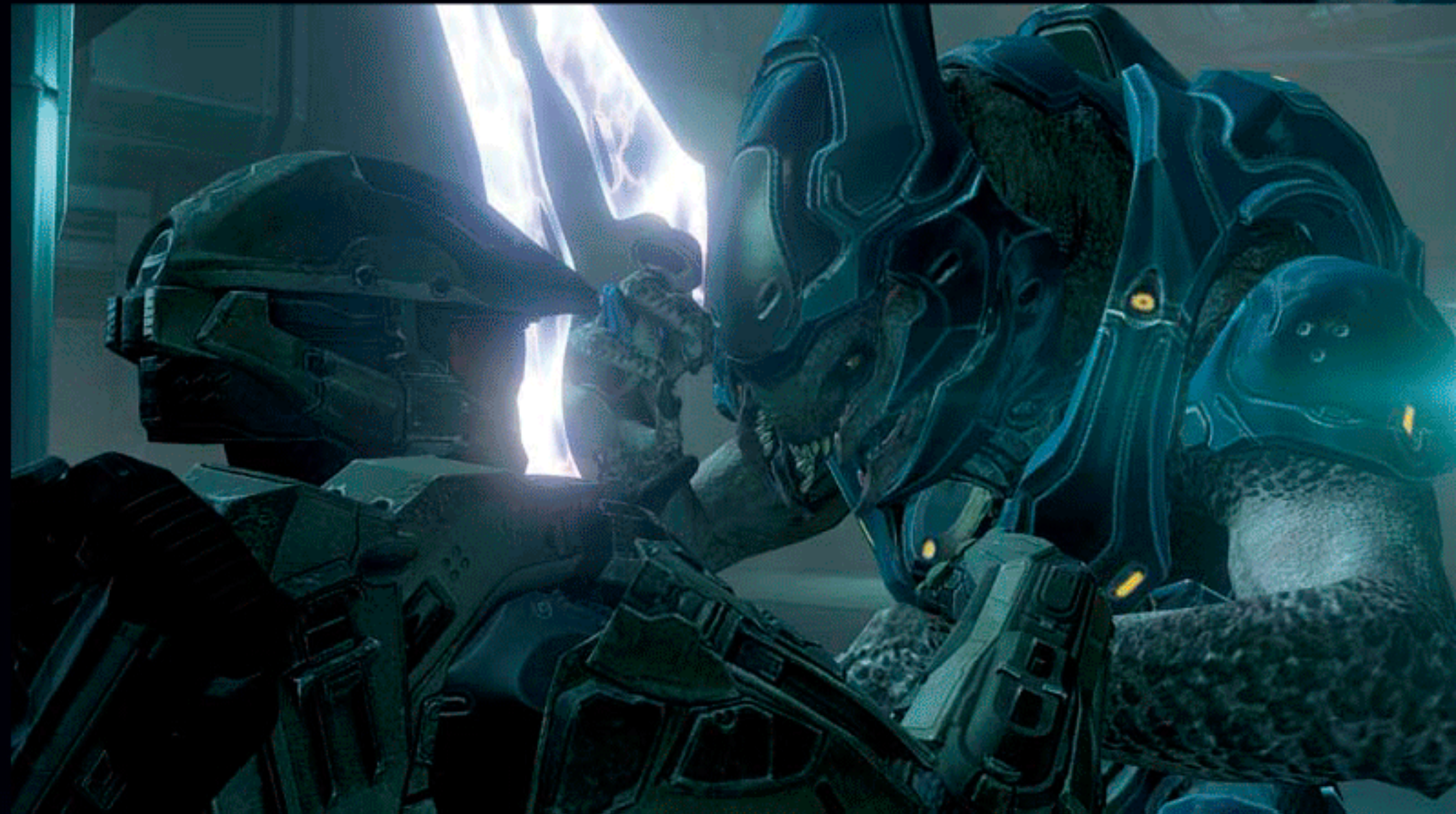
Senaryo derinliği bulunan bir oyun olarak Halo 4'te sadece Master Chief ile tüm bir oyunu bitirmemiz düşünülemezdi sanıyorum. Bu maceramızda Cortana, Catherine Elizabeth Halsey, Thomas Lasky ve Sara Palmer gibi karakterler bize eşlik ediyor; aksi halde yeni uyanmış bir asker olarak ne olduğunu anlamazdık.

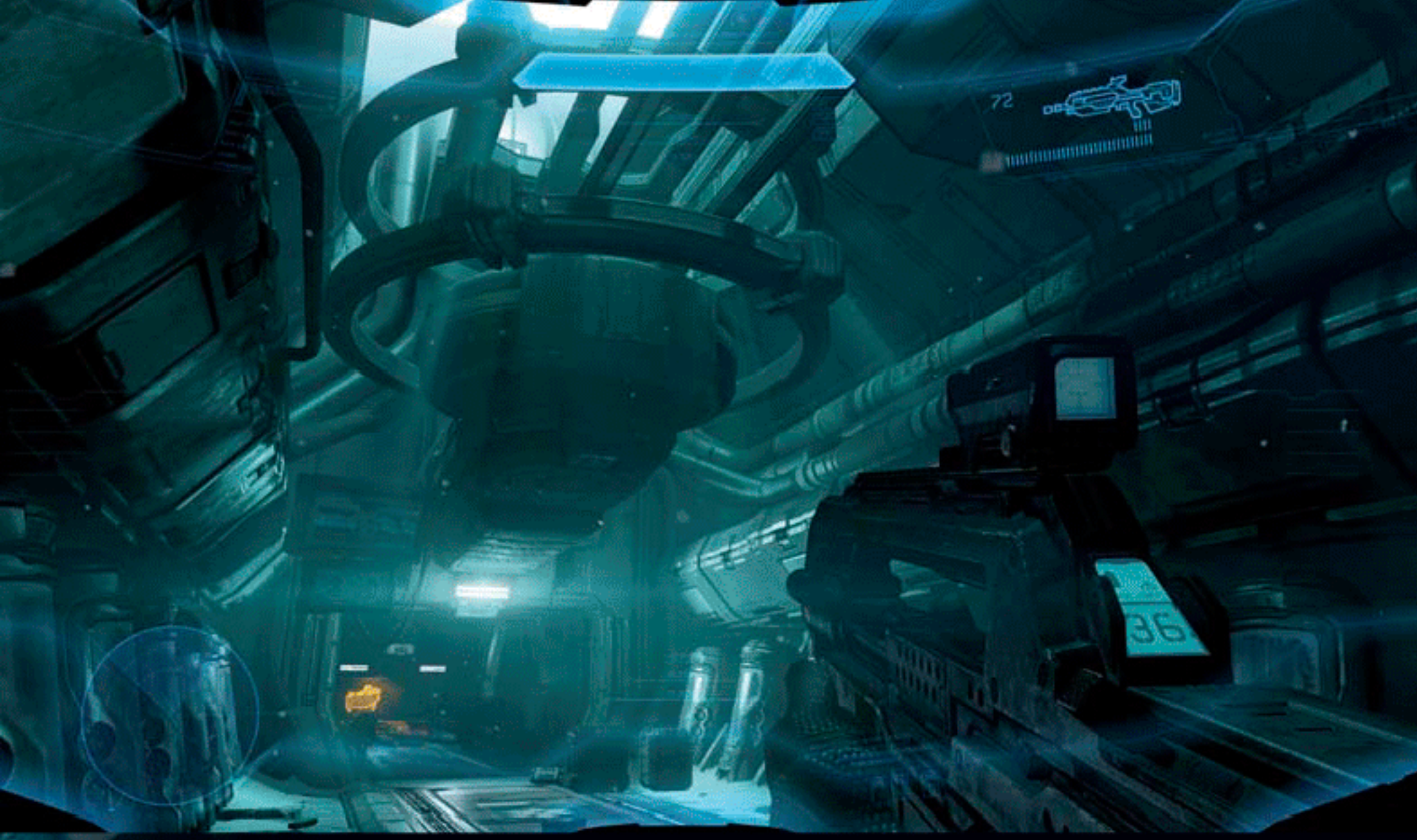
daha sahnede. Kimileri daha önce gördüklerimizin biraz geliştirilmiş modeli ama bazıları da var ki gerçekten yeni bir yapıma yakışır şekilde tasarlanmış. UNSC tarafında dikkat çeken Warthog'un yanı sıra Mongoose isimli cihaz oyuna heyecan katmaya yetiyor. Diğer taraftan Covenant cihazlarından Ghost ve Banshee gibi üniteler oyunun henüz başında karşımıza çıkıyor. Ghost kullanarak karada yol almak ne kadar eğlenceliyse bir Banshee'ye atlayıp gökyüzünde savaşlar gerçekleştirmek ya da gökten düşmanlarımıza bir yağmur gibi yağmak Halo 4'ün farklı aksiyonlarından bazılarını oluşturuyor. Bu arada dikkat etmek gerekiyor ki düşman birimleri de bu cihazları gönüllerince kullanabiliyorlar. Öte yandan araçları kullanmak çok kolay olduğu gibi, başlangıçta aynı derecede zor. Gamepad'imizin sağ stick'ile ivme kazanıp dalışa geçtiğimizi belirtmek istiyorum. Şahsen ilk başta ne kadar denediysem de rahat kalkışlar yapamadım ama gerçekten sağ stick'i sonuna kadar zorlayınca bir hareketlenme oldu. Bu durum, kullandığımız dört çeker araçlar için de geçerli. Yine kontrol sağ stick'te ve gerçek bir arabanın aksine ufak hareketler, bu cihazların dönmesi için yeterli değil. Yapmamız gereken, yön tuşlarını sonuna kadar kullanmak.

Biraz da düşmanların karakteristik özelliklerine girelim. İlk olarak karşımıza çıkan ve önceki oyunlardan tanıdığımız Covenant'lar, yazımın başında da değindiğim gibi artık tek düşmanımız değil. "Promet-



hean" adı verilen yepyeni bir ırk, Halo 4 ile karşımıza çıkıyor. Kendileri StarCraft oynayanların fazlasıyla tanıdık bulacağını düşündüğüm Protoss modellemelerini çağırıyor. Bu ırkla tanışmamız, yeni gezegene düşmemizden kısa süre sonra gerçekleşiyor. Nitekim asıl dikkat çeken nokta, bu ırkın hem bize, hem de Covenant'lara düşman olması. Oyun içerisinde ilerlerken herkesin birbirine ateş ettiği öyle ilginç savaşlar oluyor ki ancak oynayıp deneyim ederek anlaşılabilir bir şey. Bir yerine iki farklı düşmana sahip olmasa oyun dinamiklerinde bize büyük bir katkı sağlıyor. Kimi zaman bekleyip birbirlerini yemelerini izlemek oyunumuzu kolaylaştırırken, kimi zaman da herhangi bir tarafta bulunan çok güçlü bir birime kilitlenerek, savaş sonunda bize dönecek olan düşman birimlerini önceden yumuşatmış olabiliyoruz. Düşmanlarımıza birazcık daha yakından bakacak olursak, harika modellemelerinin yanında Halo serisinde daha önce görülmemiş seviyede bir yapay zekaya da sahip oldukları dikkat çekiyor. Yapay zeka artık o kadar düzgün çalışıyor ki düşmanlarımız direkt olarak bizim hareketlerimize tepki veriyorlar. Ateş ettiğimiz spesifik noktada bulunmamak ya da tıpkı bizim gibi, üzerimize gelen bir mermi için göz göre göre aynı noktada beklememek gibi. Kendileri artık çok daha isabetli atışlar yapabiliyorlar; öyle "vuramaz nasıl olsa" diye açık alanda beklemek genelde ölümle sonuçlanıyor. Pek tabii ki tüm bu özelliklere sahip olan yapay zeka, bizimle daha yakın mesafeden temas kurduğu zaman da yapacağını çok iyi bir şekilde hesaplıyor. Misal düşman biriminin doğasında hem menzilli silah, hem de yakın silah kullanımı varsa bize bir süre ateş ettikten sonra üzerimize koşarak yakın menzilden vurma girişiminde bulunuyor ki oyunun en çok can yakan silahları kılıç ve kabzalar. Bunun haricinde, ortalama bir düşmana





► kabzayla vurmaya kalktığımızda, kendisinden de benzeri bir cevap alıyor olmak gerçekten harika. İki ırk arasındaki en büyük farksa kesinlikle Promethean tarafının çok daha güçlü birimlere ve farklı oyun yapısına sahip olması.

Buralar hep karışık ızgara

Oyunda bulunan savaş sistemi pek çok açıdan harika işliyor ve her türden oyuncuya kapılarını açıyor. Nitekim aradan geçen yıllar içerisinde hala 2001 yılında çıkan oyunu oynuyormuş hissiyatıyla bitirdim oyunu; sanki hiçbir şey değişmemiş gibi geldi bana. Bu hissiyatı tetikleyen en önemli özellik pek tabii ki savaş sistemi içerisindeki yavanlık oldu. Şöyle ki hem

ken, bu oyunu oynamakta bir hayli zorladığımı itiraf etmek istiyorum. Saklanma olmaması ki bu duruma "soft cover" eksikliği de diyebiliriz, bence oyunun en büyük eksisi. Neden mi? İlk maddemde savunduğum düşman yapay zekasının hiçbir mermiyi iskalamıyor olmasından... Zaten adam gibi saklanıp ateş edemediğimiz bir oyunda, bir de düşman hiçbir şekilde iskalamadan mermi yağdırıyor ve bu da yetmezmiş gibi canımız bir anda bitiyorsa burada bir sorun var demektir. Son maddem olan oyun yapısı sorunlarıysa benim artık gerçekten komik bulduğum noktaları içeriyor. Bunların en başında bir kayanın arkasına oturup hiçbir şekilde kamera açısıyla oynama şansımız olmadan kaderimizi bekliyor olma... Durun! (Siz

Gerçekten "ölmeyen" kategorisinde olmamızı sağlayan bir zırhımız var ve bizi sürekli yeniliyor ama öyle düşmanlarımız var ki bizi sürekli vurabiliyorlar

düşmanlar, hem çevre detayları, hem de oyun yapısı yüzünden bazı sorunlar mevcut. Düşmanların yapay zekası, sanki yapay zekadan daha çok bize odaklı çalışan bir kapı alarmı gibi. Ne yapmaya çalışırsanız çalışın, tepkileri o kadar ani ve hızlı oluyor ki bırakın kendilerini vurmaya, bombayla zarara uğratmak bile pek mümkün olmuyor. Evet, başlangıçta çok güzel gibi gözükken bu özellik, bir noktadan sonra kendilerini hiçbir şekilde vuramayacağımız hissiyatını dönüşüyor. İkinci maddem olan çevre detaylarına geliyorum. Aslında ne kadar Türkçe olacak, bilmiyorum ama oyunda saklanabilecek yer yok. Yani mekanik olarak "saklanma" opsiyonu olmaması, resmen 15 yaşına geri gönderdi beni. Halen kayaların arkasına eğilmek suretiyle saklandığımız düşmanlarımızı görmemiz hiçbir şekilde mümkün olmuyor. Böyle sanki Counter-Strike betası oynuyormuşum da rakip sürekli "A" ve "D" tuşlarına basıyormuş gibi davranır-

aslında kardeş...) Hayır, gerçekten bu duruma bir çözüm var! Bırakın kamera açısını, ne gerek var. Onun yerine belirli bir alandaki her düşman ünitesini tek tek gösteren harika bir haritaya sahibiz. Bu sayede nerede düşman varsa yüzümüzü o tarafa çevirmek suretiyle kendilerini alt edebiliyoruz. (Yıl 2012...) Bu üç madde ve bana ifade ettikleri oyun zevkimi yok etti gerçekten ama Halo'dur dedim, candır dedim, oynamaya devam ettim... Bitmedi! Enerji barımız

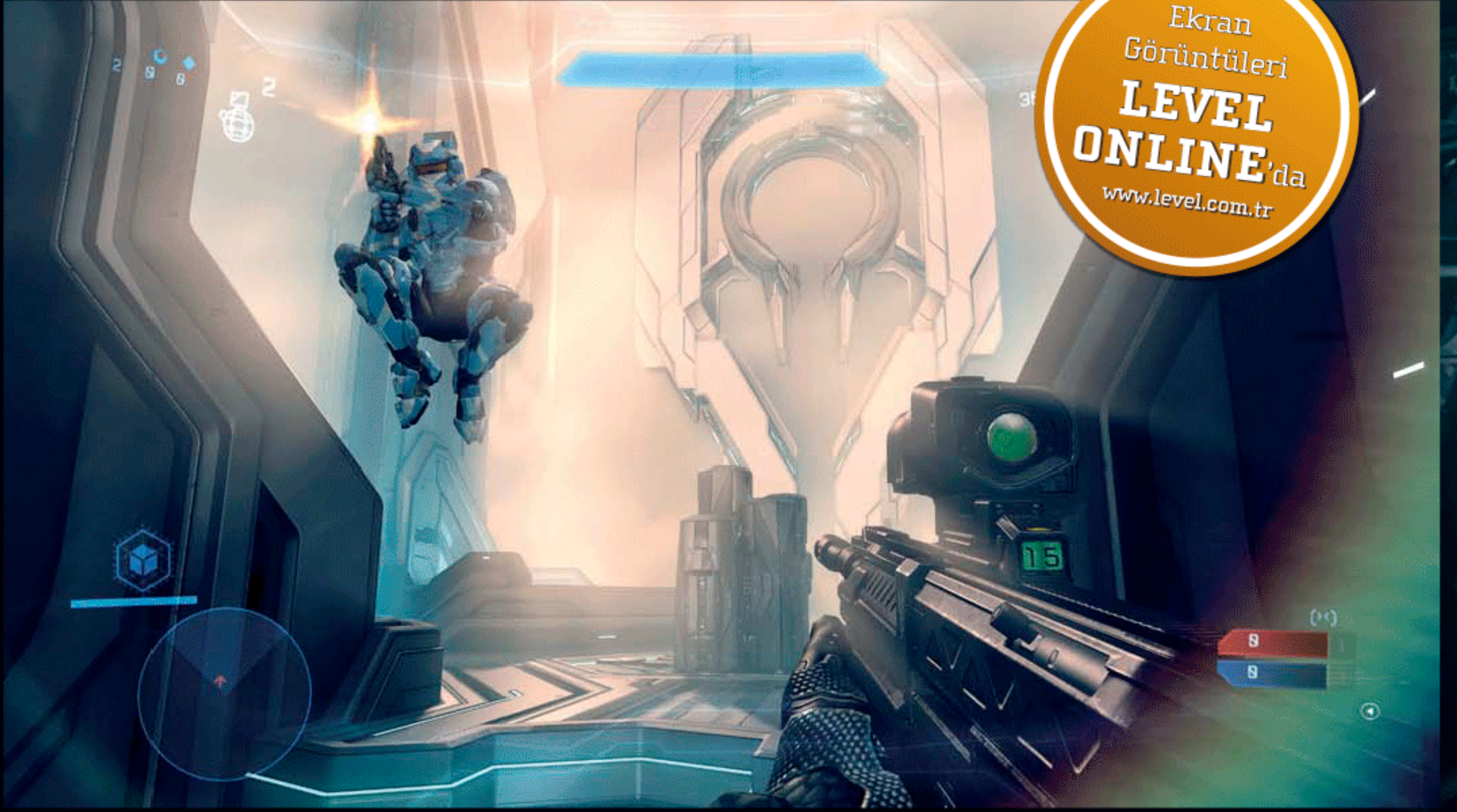
konusuna ne diyeceksiniz, bilmiyorum ama alınan dört - beş isabetli atışla kendisi anında sıfırlanıyor ve alarmlar çalmaya başlıyor. Hayatta kalmanın yegane yoluysa koşup bir süre ateş altında kalmadan sağlığımızın yenilenmesini beklemek ama ne fayda; sağlam iki mermiyle yine her şey sıfırda. Hadi bir daha doldurduk bir köşede, çıktık ateş ediyoruz, hop, yine sınıflandı çünkü düşmanlar iskalamıyorlar! Harika, değil mi? Anlatmak istediğim şey, yaratılan bu güzel sistemin kendi içerisinde kısır döngüye girmiş olması. Yani oyun gerçekçilik hissiyatı taşıyor ve canlandırdığımız Spartan karakterini çok iyi naklediyor. Gerçekten "ölmeyen" kategorisinde olmamızı sağlayan bir zırhımız var ve bizi sürekli yeniliyor ama öyle düşmanlarımız var ki bizi sürekli vurabiliyorlar. Biz de iyi bir savaşçıyız ama bir obje arkasına saklanamadığımız için canımız bittiği vakit "yandım anam" şeklide en yakın taşın arkasına çölmek zorunda kalıyoruz. (Hadi dayanın, az kaldı, bitiyor nefretim, sonra sıfırlayacağım kendimi.) Tüm bu savaş kargaşasının ortasındaki en büyük soruna geliyorum şimdi de ve bu sorun "ortaokuldan" geliyor... İlk başta mermi bulmak zorlanıyoruz pek tabii ki ama kısa sürede düşman silahlarına alışmamız gerektiği net bir şekilde ortaya çıkıyor. Her öleden bir başka silah almak suretiyle ilerlediğimiz oyun, aslında bu yönden gerçekten tatmin edici zira aynı bölümde

İki "disket"

Halo 4, alışlagelenin aksine iki diskten oluşuyor. Bu durumun en önemli özelliği ise tek kişilik ve multiplayer modların birbirinden tamamen ayrılması ve gerçek anlamda her ikisi için de büyük özen gösterilmesi. Ayrıca multiplayer modunu oynamanız için ikinci diski sabit diske kurmanız gerekeceğini not düşeyim.



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



onlarca farklı silahı kullanmak durumunda kalıyoruz. Fakat bir de öyle haritalar var ki şöyle göz ucuyla baktığınız anda burada uzun süre savaşaçağınızı anlamak işten bile değil. Yine başlarda mermisiz kalacağınız bu tarzdaki haritalara iyi bakın zira her yanınızın mermi kaynağını göreceksiniz; hatta bu mermiler o kadar fazla ki böyle iki kilometreden düşman öldürmek yerine, ateşe basılı tutarak üzerine koşmanıza sebebiyet verecek. Peki neden? Neden bu kadar belli o haritada çok düşman olduğu? E koyarsan haritaya üzeri silah dolu bir mekan, olacağı budur. Hayır, bir de o kadar çok kullandım ki bu silah noktalarını, anlatamam. Gidip beş dakikalık mesafedeki düşmanları öldürdükten sonra bile, uçağa atlayıp bu noktadan yine mermi takviyesi yaptığımı biliyorum. Anlayacağınız bazı bölümlerde bulunan bu mermi noktaları, bence oyunu olumsuz yönde etkilemiş. Bunun da en büyük sebebi, oyuna eklenen üç farklı ırktan düşen birbirinden farklı silahlar ve bu silahların az miktarda mermiyle elimize geçmesi. Kısacası, ikinci bir kısır döngüden başka bir şey değil.

Xbox LIVE!

Halo 4 inanılmaz bir tek kişilik senaryoya sahip olduğu gibi, bu kalitesini multiplayer kısmında da göstermiş durumda. Oyunun multiplayer kısmı kısaca Infinity olarak biliniyor ki bu isimde oyun içi senaryodan alınmış durumda. Spartan askerilerin antrenman için dolduruldukları devasa gemiden

adını alan kısım, içerisinde iki farklı ana modu barındırıyor. Bunlardan ilki War Games, ikincisi Spartan Ops. War Games kısmına baktığımız zaman karşımıza daha önce görmediğimiz kadar farklı oyun modları çıkıyor; bunların en başında birçok oyunda görmeye alıştığımız Team Slayer, Slayer, Capture the Flag ve King of the Hill gibi modlar bulunuyor. Eğer yelpazeyi biraz daha genişletecek olursak Dominion, Extraction, Flood, Grifball, Infinity Slayer, Oddball ve Regicide gibi birçok farklı modla karşılaşıyoruz. Bu modlarda gösterdiğimiz başarı hem yetenek puanı almamıza, hem de Spartan Point denen farklı bir tür puana ulaşmamıza olanak tanıyor. Spartan Point'lerin normal yetenek puanından farkı, karakterimiz üzerinde farklı değişiklikler yapmamıza ve bu sayede kendimize özel bir karakterle savaş meydanlarında boy göstermemize olanak tanınması. Multiplayer moda girdiğimiz anda karşımıza çıkan SPARTAN-IV program listesi, artık yeni evimiz ve bu eve her giren oyuncu, başlangıçta Assault Rifle, Magnum, Frag Grenade, ve Recruit Armor donanımıyla multiplayer heyecanına dahil oluyor. Multiplayer modlarda boy gösterdikçe kazandığımız yetenek puanları ile toplamda 50 seviye olan "rank"leri bir bir atlıyoruz. Seviye atlamanın en önemli özelliği, bize kazandırdıkları fazladan "loadout" hakkı. Birinci, altıncı, 14'üncü, 26'ıncı ve 41'inci seviyelerde olmak üzere zamanla artan toplam beş loadout'umuz bulunması, oyun üzerindeki hakimiyetimizi de doğru orantılı olarak geliştiriyor. Bir diğer farklı noktaysa Spartan'ımızı dilediğimiz gibi giydirebilmemiz. Zaman içerisinde satın alacağımız parçalarla büyük oranda zenginleşecek olan zırh parçalarımız, oyun içerisine herhangi bir etki etmiyor ama çok farklı karakter modellerini ortaya çıkarmamıza yarıyor. Baş, göğüs, sağ ve sol omuz, bilek, bacak ve vizör olmak üzere toplamda yedi farklı bölge üzerinden değişikliğe gidebiliyoruz.

Spartan Ops kısmıysa tamamen bölümlere ayrılmış, çok özel bir senaryo modu. Sadece iki kişinin aynı anda oynaması esnasında kullanılabilen hari-



tar, toplamda beş bölüm olarak karşımıza çıkıyor. "Departure" isimli ilk bölümle 6 Kasım'da karşımıza çıkan oyun, her hafta bir sonraki bölümü oyun severlerin beğenisine sunarak beş bölümü tamamlamayı hedefliyor ki son bölüm bu hesaba göre 4 Aralık'ta çıkmış olacak.

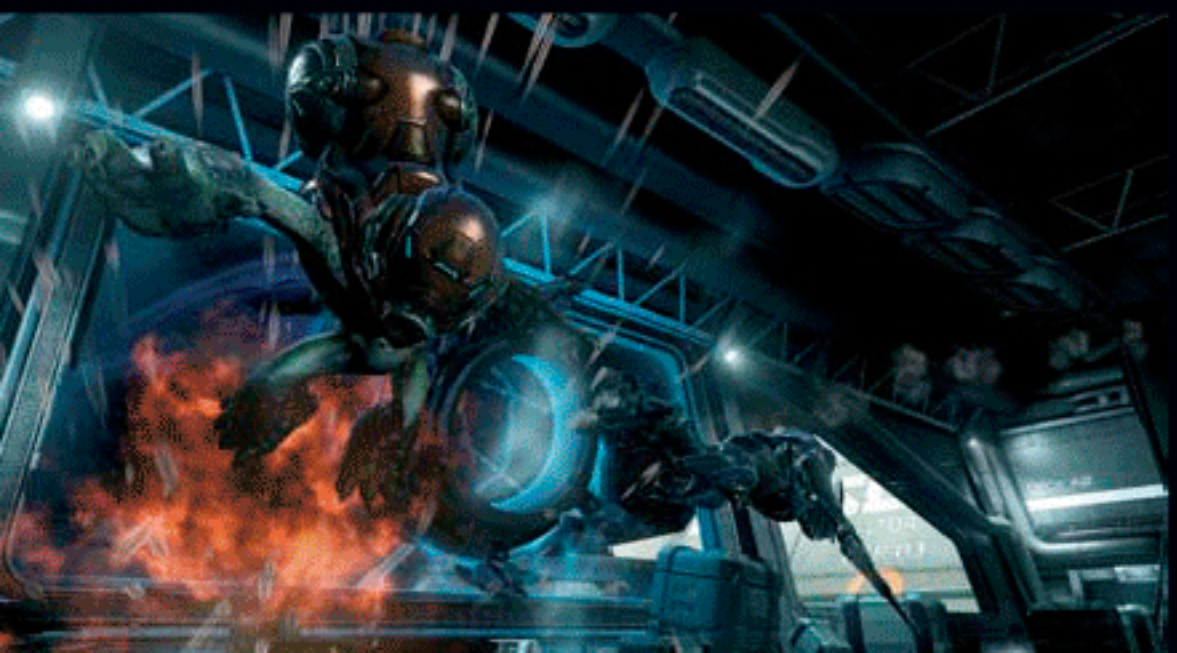
Halo 4 birçok açıdan kendisini geliştirmiş bir yapıya sahip, orası kesin ama hala çok eski bir oyun yapısına sahip. Bu durum beni çok mutlu etmedi belki ama 220.000.000 Dolar'lık ilk gün satışı ve hala milyonların bu oyunu oynuyor olması, sanıyorum ki Halo 4'ün halen birçok oyuncunun zevkine hitap ettiğinin en önemli göstergesi. Dediğim gibi, Halo serisi için mükemmel bir geri dönüş bu ama benim beklediğim oyun yapısından en az altı yıl geride. Gitmeden son bir şey daha söylemek istiyorum: Bu oyunun multiplayer'ı gerçekten oynamaya değer ve hem tek kişilik, hem de multiplayer açısından bu kadar dengeli bir oyun bulmak gerçekten çok zor. Siz siz olun, Halo 4'ü multiplayer olarak oynamadan değerlendirmeyin. ■ Ertuğrul Süngü

Halo 4

+ Devasa haritalar, sürükleyici senaryo, tek kişilik ve multiplayer oyun dengesi

- Aşırı zeki yapay zeka, saklanma opsiyonunun olmaması, kimi zaman sonsuz memi

8,5



Hayat Kazanmak

Oyunda bir defa göz önüne çıktıktan sonra ölmek çok kolay olabiliyor; hele ki bir de kısa sürede saklanamazsak, "anında ölüm" diyelim biz ona. Aldığımız yaralardan sonra hızlı bir şekilde iyileşmek istiyorsak, etrafta bulunan yeşil ilkyardım gözlerine bakmamız gerekiyor. "Göz" dedim zira kendileri ancak lavabo ve benzeri yerlerdeki noktalar da bulunabiliyor.

Hitman: Absolution



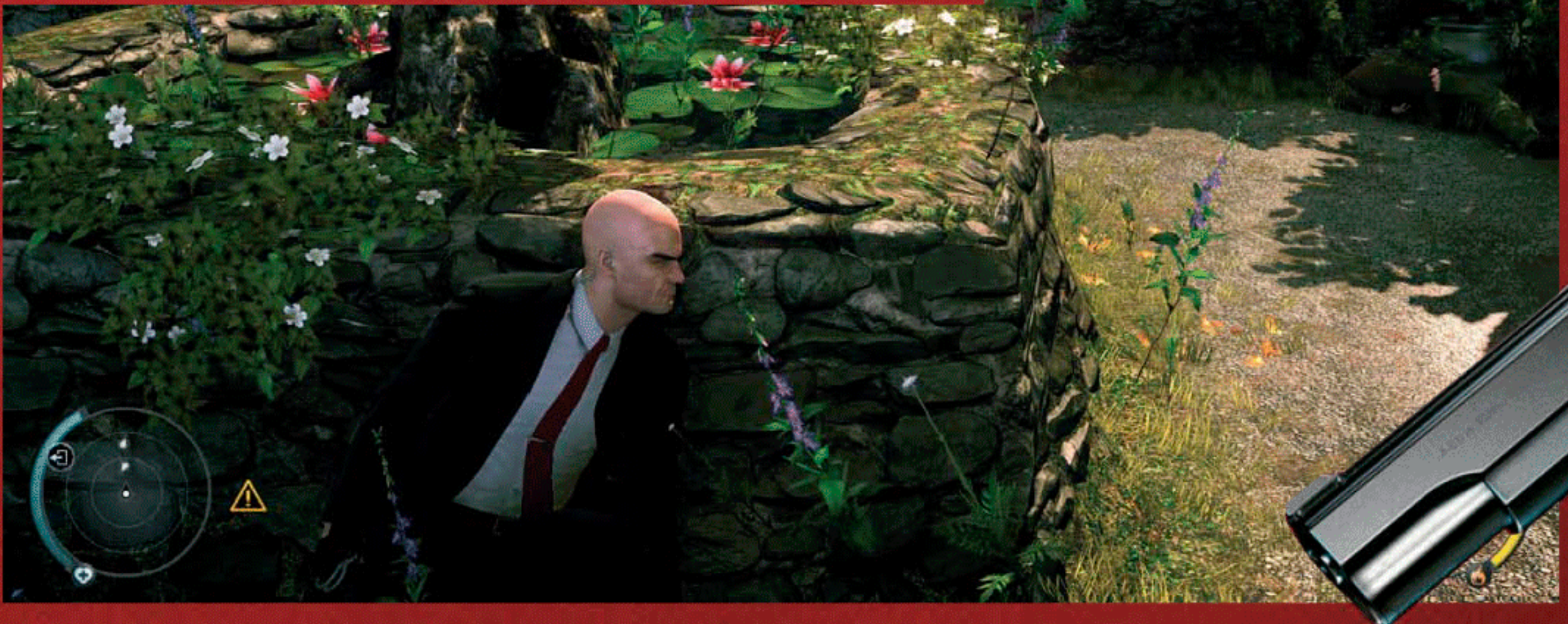
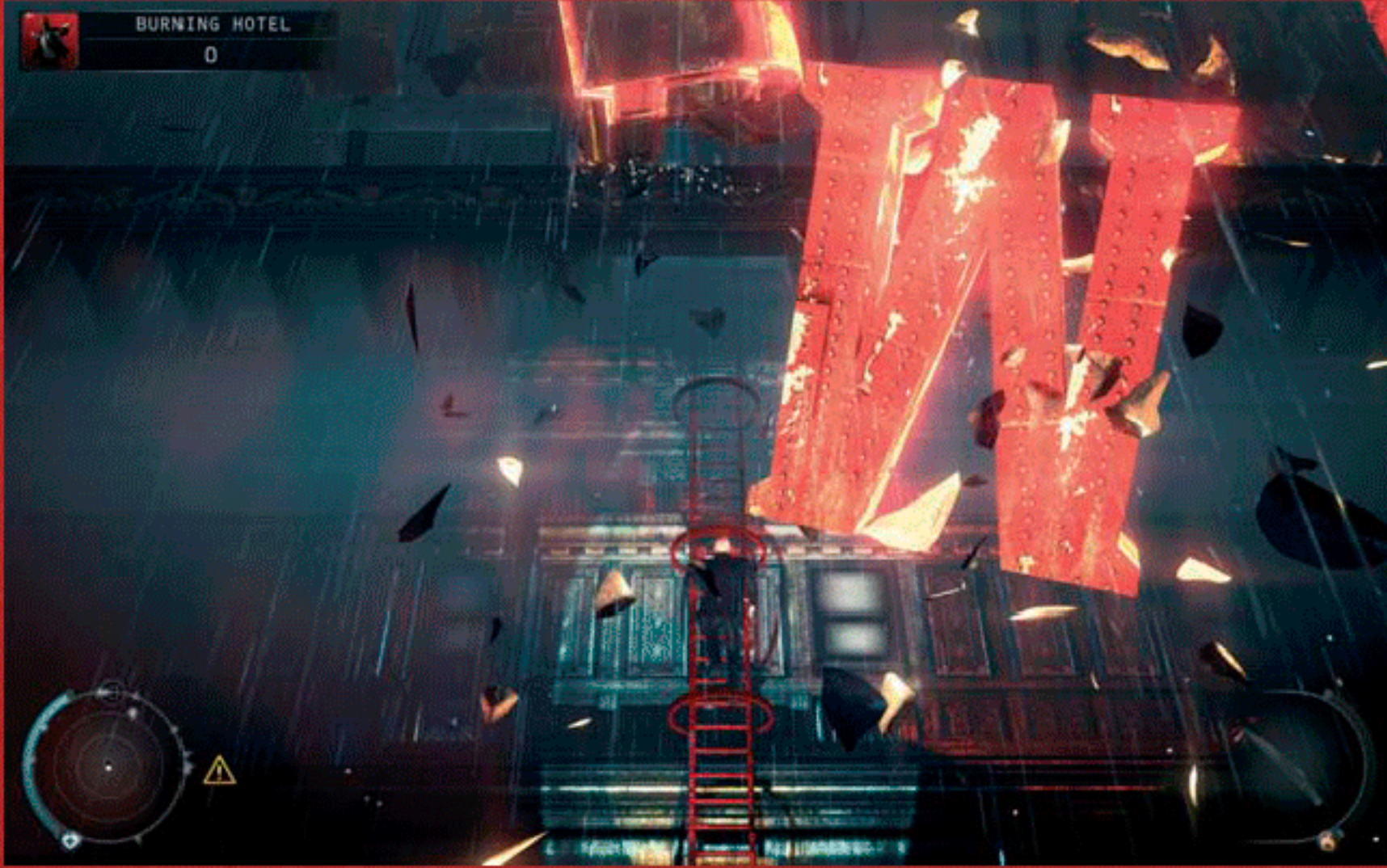
Sessizliğin içindeki çılgılık

Ben hep eskilerden giderim, yani günümüzde çıkan oyunların neredeyse hepsinin ilk modellerini oynamış bir oyun sever olarak, eski oyunların yeni modellerini gördüğüm an, o ilk tanışmamıza yolculuk yaparım. Hitman'ın de ayrı bir yolculuğu var pek tabii ki. (Hangi oyunun olmaz ki?) Daha önce alıştığımız TPS'lerin aksine, bizden çit çıkarmamamızı isteyen bir yapımla karşılaştığımızda yıl 2000'di. IO Interactive tarafından üzerinde senelerce çalışılan oyun, belki de günümüzde fazlasıyla sevilen suikast temalı oyunların da dedesi rolünde bir noktada. Konuya yabancı olanlar için arka plan bilgisine girişmekte fayda var sanıyorum, hani daha önce seriyi oynamamışlar için zira Hitman serisi, ilk oyunundan beri belirli bir senaryo üzerinden gidiyor. Hitman'de kontrol ettiğimiz karakter, yani Ajan 47, tıpkı kendisinden önce klonlanmış birçok ajanın yaptığını yapıyor ve suça karşı savaşıyor. Gizli bir kilise örgütü tarafından geliştirilen bu süper asker projesinin tarafımızdan en çok tanınan karakteriye kontrolümüzde bulunan Ajan 47. Temel olarak hiçbir devlet, kurum ya da kuruluş tarafından tanınmayan bu özel askerler, aynı zamanda yine derin devlet tarafından kullanılmaktalar...

Hitman: Absolution, serinin beşinci oyunu ve hikayemizi kaldığı yerden devam ettiriyor. Blood Money'de oyun, Diana karakterinin Ajan 47'ye yardım etmesi ve onu ölü gibi göstermesiyle sona eriyordu. The Franchise'dan kurtulmasına yardımcı olan Diana ise -yeni oyunun tanıtım videolarından

gördüğümüz üzere- bir duş sahnesinde tarafımızdan öldürülüyor. Buradan sonra anlatacaklarımızın keyfinizi kaçıracağını düşündüğüm için susuyorum. Yine de karakterimizin içerisinde bulunduğu durum, önceki oyunlardan birazcık daha farklı. Ajan 47, bir anda kendisini büyük bir kargaşanın içerisinde buluyor. Bir zamanlar kendisine dost olanlar artık onun peşindeyken, büyük bir sır perdesi de yavaş yavaş aralanıyor. İşte tam bu noktada devreye biz giriyoruz. "Devreye giriyoruz" derken, kelimenin tam anlamıyla o an orada olmaktan bahsediyorum. Oyunun henüz başında girdiğimiz "tutorial", yani oyunun dinamiklerini öğrenmemize olanak tanıyan kısım, Diana'yı öldürdüğümüz ana kadar ilerliyor. Peki, buraya kadar nasıl geliyoruz, isterseniz menü kısmından başlayarak oyunun detaylarına bir bakalım. Hitman: Absolution'a girdiğimiz anda karşımıza iki seçenek geliyor: Absolution ve Contracts. İlk kısım direkt olarak tek kişilik senaryoya dalmamıza olanak tanıyorken, ikinci kısım Hitman: Absolution'ın online opsiyonlarını içeriyor. Şimdilik online kısım bir köşede kalsın, önce tek kişilik senaryoya bir bakalım.

Tek kişilik senaryo modu, oyunun birçok farklı dinamiği olduğu için tüm bunları farklı zorluk seviyelerinde karşımıza çıkarıyor. Enchanted ve Professional olarak ikiye ayrılmış olan zorluk seviyeleri ilk başta ilginç gibi gözükse de aslında oyun içindeki dinamikleri ne şekilde kullanacağımızı gösteriyor. Örnek vermek gerekirse ki bu noktada gerekiyor, Enchanted seçeneğinde Easy ve Normal zorluk seviyeleri yer alıyor. Bu iki seviye arasındaki en önemli fark, düşmanların Easy'de çok daha geç reaksiyon veriyor olmaları. Bunun haricinde iki seviyede de oyunun genel "checkpoint"lerine ek olan noktalar açılabilir, "Instinct" denen özelliğimizse hem yeniden dolabilir, hem de bize birçok ipucu sağlayabilir. Professional kısmına yöneldiğimizdeyse Hard, Expert ve Purist gibi farklı zorluk seviyeleriyle karşılaşıyoruz. Az önce saydığım özellikler burada büyük farklılıklar gösteriyor ve yine en büyük değişim, düşmanlarımızın yapay zekası ve miktarı üzerinde oluyor. Eğer bu oyunda usta olduğunuzu, her türlü zorluğa karşı gelebileceğinizi düşünüyorsanız, oyunu kesinlikle Purist seviyesinde oynamanızı tavsiye ederim. Bu arada hatırlat-



makta fayda var ki oyunun zorluk seviyesini istediğiniz zaman oyun içerisinde değiştirebiliyorsunuz. Zorluk seviyesine bu kadar takılmamadaki en önemli sebepten dolayı oyuna gerçekten farklı oynanış dinamikleri katması. Yani daha önce hiçbir yapımda görmediğim kadar farklı bir zorluk seviyesiyle karşılaşmak gerçekten ilgimi çekti. Eh, o zaman dalalım oyunun içerisine de bakalım birazcık neler varmış...

Bu derecede sessizliğin, sessiz olmamayı seçtiğimiz zamansa iyi nişancılığın önemli olduğu bir oyunda, ilk olarak önem verdiğim nokta kontroller oldu. Oyunu hem PS3, hem de PC platformlarında deneme şansım olduğu için her ikisinde de sorunsuz bir oynanış olduğunu söyleyebilirim. Ben yine de her zaman olduğu gibi hakkımı PC tarafından kullandım zira halen mouse ve klavye kombinasyonu gibi mükemmel bir kontrol üretilmedi. Hele böylesine ince ayarın gerektiği ve saliseyle tüm oyunun döndüğü bir yapımda, kesinlikle seçimim PC'dir. Bu kadar abartmam da beyhude değil yani sevgili okur. Hitman: Absolution gerçekten fazlasıyla detaylı bir yapımda, "sessizlik" kavramıysa harika işlenmiş. Düşmanlarımızın çok hassas duyuları var ve ani hareketlerimiz olsun, koşmamızdan dolayı çıkan ses olsun, anında yanımızda bitiveriyorlar. Kendilerini kandırmaksa bazen çok kolayken, bazen gerçekten zor

olabiliyor. Bu duruma verilecek en iyi örnek sanıyorum ki bir düşmanı sessiz bile öldürdükten sonra cesedi oradan taşımak zorunda olmamız. Bu arada taşıyacağımız yeri de iyi seçmemiz lazım zira düşmanlarımız hep aynı yerlerde dolaşmıyorlar. Hiç ummadığımız bir düşman birimi, ortalama bir oyunda görmeyi ummayacağımız şekillerde gezinebiliyor. Bir defa ceset bulduklarındaysa sarı alarma geçiyorlar. Burada düşman birliklerinden olabildiğince uzakta kalmaya çalışmalıyız. Hele şüpheli bir hareket yaparsak, hemen yanımıza gelip bizi daha yakından incelemek istiyorlar. Bu olduğundaysa iki seçeneğimiz var: Ya oradan hızlı adımlarla uzaklaşarak saklanacak bir yer bulacak ya da teslim olmuş taklidi yaparak bir anda arkamızdaki düşmanı canlı kalkana dönüştürmek suretiyle hamlemizi yapacağız... Oyunun en farklı temalarından birisi olan "teslim olma" hareketi, sessizliğin bittiğinin ve aksiyonun başladığının bir habercisi bu arada. Bu dakikadan sonra tek düşüneceğiniz şey aksiyon olsun ve hiç öyle kaçmaya, alarmları susturmaya çalışmayın. Yine de sarı alarm modundayken üzerimizdeki kıyafetleri değiştirip bir süre bekleyerek her şeyi normale çevirebiliyoruz, bu da akıllarda



Yapım IO Interactive
Dağıtım Square Enix
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.hitman.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

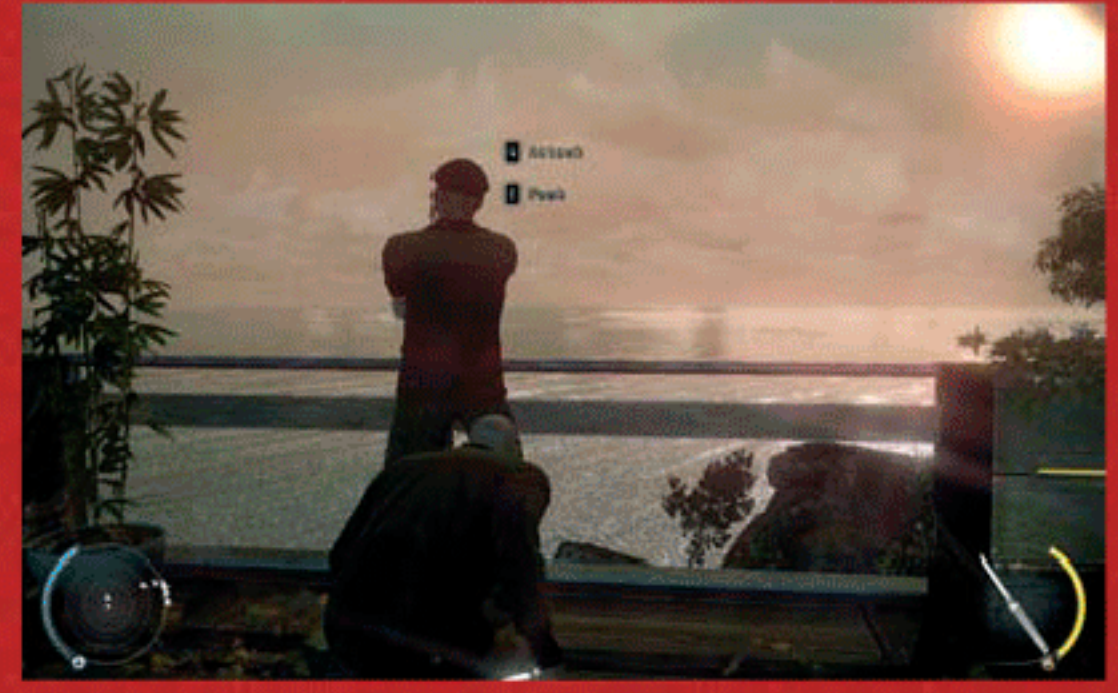




■ Hadi ateistler, bunu da açıklayın da görelim!

olsun. Düşmana yapılan hareketlerden bahsetmişken konuyu birazcık daha açayım. Hitman: Absolution ile düşmanlarla olan etkileşimimiz de artmış durumda ve buna ilk örnek "canlı kalkan" olacaktır. Bu modda hem üzerimize gelen mermilerden korunuyor, hem de düşmanlarımızı uzun süre gergin bir şekilde kilitleyebiliyoruz. Arkadan sessizce gelip rakibimizi boğmaksa artık klasikleşmiş hareketimiz. Bu hareketin en önemli özelliği, düşmanımızı öldürdüğümüz gibi herhangi bir tuşa daha basmadan sürükleyebilmek. Boğma esnasında eğer istersek düşmanımızın boynunu kırma seçeneği de artık için iyice fantezisi olmuş. Eğer düşman birimi bir uçuruma yakınsa kendisini bir anda aşağıya atmak da mümkün; hele bir de pencere yanındaysa değmeyin keyfimize. (Delirdim ben de.) Düşmanlarla olan etkileşimlerin bir diğeryse kıyafetlerini kullanabilmek ki bu detay sadece alarmlardan kaçmamıza yaramıyor. Spesifik bir kişi ya da meslek erbabi kıyafetini giydüğümüzde, kendisiyle alakalı alana çok daha rahat bir şekilde girebiliyoruz.

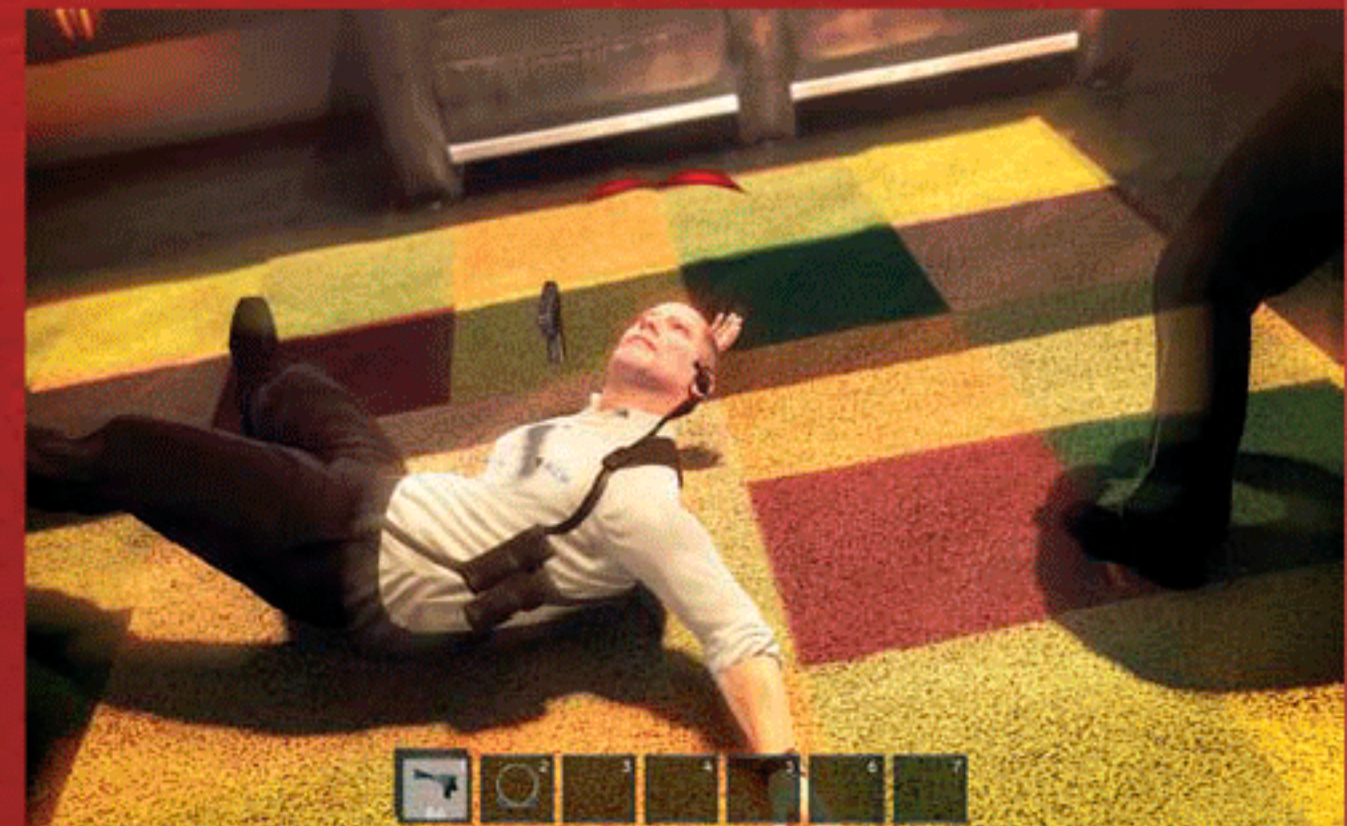
Gizlilik konusunda çok iyi iş çıkaran yapımcı firma, bence oyunun en büyük eksiği olan gerçek zamanlı konuşmaları da Hitman: Absolution ile oyuna eklemiş. Yani artık düşman ünitelerinin aralarında konuştuklarını dinlemek, çoğu zaman işimizi büyük ölçüde kolaylaştırıyor. Bazen gerekli bir eşyanın nerede olduğunu dile getirdikleri gibi, bazen de ne yapacaklarından konuşuyorlar. Bu sayede hem nereye gidersek bölümü kestirmeden bitirebileceğimizi öğreniyor, hem de ne şekilde hareket etmemiz gerektiği hakkında bilgi alıyoruz. Bu arada her bölümün bir kısa, bir de uzun yolu var; hatta her bölümü bitirmenin birçok yolu var. Oyuna biraz alıştıktan sonra gelen ve beni üçüncü şahıs bakış açısıyla eskilerin adventure oyunlarını oynuyormuş gibi hissettiren bu "çözüm" mantığı çok hoşuma gitti. Başlarda küçük ve bitirmesi kolay olan bölümler, zamanla giderek genişliyor. Hedefin direkt olarak harita üzerinde verilmesiyle oyuncunun buraya yönelmesine sebebiyet veriliyor ama ilk olarak yapılması gereken şey haritanın farklı noktalarına gitmek. Böylece içerisinde bulunduğumuz bölümü geçmenin envariçeşit yolunu görmüş oluyoruz. Aslında bu işe yardımcı olan bir özelliğimiz de var: Instinct. Oyunun bazı zorluk seviyelerinde, geri dönüşü olmayan bu özelliğimiz sayesinde haritanın neresinde kim var, kabaca



görebiliyoruz. Nitekim bu özellik aynı zamanda beraberinde "hints"i de getiriyor ki bu özellik de etkileşime geçebileceğimiz objeleri gözümüze sokuyor ve hatta birçok düşman ünitesinin ne şekilde hareket edeceğini, yerde yanan çizgilerle anlatıyor. İşte tüm bu özelliklerin harmanlanması sonucuysa görevimizi yerine getirmenin birçok yolunu keşfedebiliyoruz. Eh, arada silah da kullanmamız lazım, değil mi? Benim oyunda gördüğüm birçok silah bulunuyor; en hafifinden, en ağırına kadar uzanan bu listenin tabii ki en önemli oyuncusu, artık klasikleşmiş olan susturuculu bir çift tabancamız. Bu silahlarla yine gündemden düşmemeyi seçebildiğimiz gibi, Instinct gücümüzü kullanmak suretiyle "Point Shooting" isimli özelliğimizi açabiliyoruz. Aslında kendi içerisinde bir mod gibi çalışan Point Shooting esnasında, Instinct özelliğimiz hızla emiliyorken elimizden geldiği kadar düşmanı işaretlememiz gerekiyor. Biz başlattığımız anda ya da gücümüz bittiği saniye, tüm işaretlediğimiz düşmanlarımıza tek tek ateş etmeye başlıyor Ajan 47. Özellikle yan yana duran kalabalık düşman gruplarını anında temizlemeye birebir olan özellik, aynı zamanda yavaş çekimde işlediği için alacağımız olası zararı da minimuma indiriyor.

Hitman: Absolution içerisinde bölümlerin çok güzel tasarlanmış olduğuna da değinmek lazım. Çin Mahallesi ile başlayan kalabalık içerisindeki suikast senaryosu, her ne kadar kendini zamanla tekrarlıyor ve "İyi ki yapabiliyorsunuz ha!" gibi bir tepki vermiş olmama sebep olsa da oynaması gayet keyifli. Haritalardaki detaylara bir ayrı güzel zira birçok farklı şekilde etkileşime geçeceğimiz nokta bulunuyor. Misal etraftan bir objeyi alıp sırf dikkat dağıtması için alakasız bir yere fırlatabiliyoruz ya da tam fark edildiğimizi düşündüğümüz anda, kaptığımız bir gazetenin arkasına saklanarak olay yerinden izimizi kaybedebiliyoruz. Harita üzerinde bulunan envaiçeşit etkileşimin oyuna birebir etki ettiğini görmekte ayrı bir zevk. Yine de tüm bu güzelliklerin içerisinde bazı deformasyonlar da yok değil. İşte o kısma en son değineceğim...

Konu Hitman olunca çok alışık olmadığımız online oyun opsiyonlarının, Hitman: Absolution ile üzerinden bir defa daha geçilmiş ve yaratıcı bazı fikirlerle karşımıza çıktığına şahit oluyoruz. Oyunun ana menüsünün Contracts kısmından ulaştığımız online oyun modu, kendi içerisinde üçe ayrılıyor. Bunlardan ilki Quick Play. Hali hazırda bulunan bir oyuna girmemize olanak tanıyan mod, özellikle az para karşılığında ve kısa bölüm oynamak isteyenler için biçilmiş kaftan. Burada Featured Contracts ve From Friends gibi sekmeler aracılığıyla çok daha spesifik oyunlar



Alternatif
Assassin's Creed III
The Elder Scrolls V: Skyrim
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Bu oyunla bir kez daha emin oldum ki konsolların grafik kalitesi günümüz itibariyle üç yıl geriden geliyor. PC'de "Ultra" grafiklerde oynadığım Hitman: Absolution, harika bir görsel şölen sundu.

O an elimizde taşıdığımız silahın sürekli gösteriliyor olması gerçekten önemli bir detay çünkü dalıp bir anda elde tabancayla mekana girince herkes kırmızı alarma geçebiliyor.

Kel kafanın hemen aşağısında bulunan harita, görev yerimizi ve düşmanların buldukları noktaları gösterirken, hemen sağ tarafta bulunan ünlem de alarmın durumunu ifade ediyor.

bulmamız işten bile değil. İkinci mod olan Compete ise diğer oyuncularla resmen yarışmamıza olanak tanıyor. Birçok farklı şekilde kendimizi göstermemize zemin hazırlayan modda, temelde en hızlı şekilde gerekli hedefleri yok etmemiz isteniyor. En çok bilinen modelyse başka oyuncular tarafından aldığımız meydan okumalar. Son olarak göze çarpan mod, direkt olarak bizim oyun yaratmamıza olanak tanıyan Create Contract modu. Her moda başlarken, daha önceden oyun içerisinde açtığımız ya da sonradan kazandığımız parayla aldığımız silahları ve kıyafetleri seçmemiz gerekiyor. Silah demişken, her silahın üç adet upgrade bölümü var. Yine her silahta bulunan bu üç kutu için toplam 10 farklı yenilik eklemek mümkün. Tüm bunlar pek tabii ki para karşılığı yapılan işlemler, o yüzden tamamladığımız zaman cebimizi dolduracak cinste multiplayer haritalarda vakit geçirmek en mantıklısı.

Şimdi isterseniz birazcık oyunun eksilerinden bahsedelim. (Yani öyle size soruyormuşum gibi oldu ama ben her türlü bahsedeceğim; buradan sonra eksilere geçtim, onu belirtmek istedim.) Efendim, az önce değindiğim, haritada görevi gösterme mantığı bence oyunculara kötü yönde bir etki. Hele kişi ilk defa bu tarzda bir oyun oynuyorsa direkt olarak kilitlenip kalacaktır göreve ve bu arada çevredeki detayları gözden kaçıracaktır. Daha kötüsü, sürekli görevini yerine getirmeye çalışacak ama yine zahmet edip etrafa bakmadığı için oyundan sıkılacaktır. Yani neymiş? Önce etrafa bakacakmışız, aksi halde orada kabak gibi gözükken görevi yapmak sanıldığı kadar kolay değil. Hitman: Absolution'daki esas sorunsu grafik motorunun çalışma prensiplerinden kaynaklanıyor. Ne yalan söyleyeyim, sanki ilk Hitman'i oynuyormuş gibi hissettim... O ne

saçma bir grafik motoru arkadaş? Oyun sektöründe yazan insanların, yazarlık hayatında en az bir kere laf sokma mahiyetinde kaleme aldığı "saçmalayan fizik motoru"nu bu oyunda görmek, Hitman: Absolution'un tüm ihtişamını bir anda söndürdü gözümde. Hele hasımlarımızı taşımaya çalışırken vücutlarının geldiği hal nedir öyle! Peki, vücudun yarısı uçurumdan aşağıda, yarısı yukarıda ölmek mi kaldı? Düşmanlarımızsa oyun içerisinde bulunan beş farklı zorluk seviyesinden midir bilinmez, benim oyunu deneyim ettiğim "normal" seviye içerisinde kimi zaman çok akıllı, kimi zamansa önümden geçip beni göremez hallerdeydiler. Çok sık tekrarlanan bir sorun olmasa da yine her beş seferde bir kez gözlemledim açıkçası. Son olarak, tam alarm geçmişken alakasız bir düşmanın bizi "hop" diye tanınması gerçekten sinir bozucu, hele bir de o kadar uğraşıp kaçmanın bir yolunu bulduktan sonra iki saniyede tanınmak hiç hoş olmuyor.

Hitman: Absolution gerçekten adının hakkını vermiş bir yapım bence. Bir yandan sessizliğimizi korumaya çalışırken, bir yandan da tüm haritanın altını üstüne getirmek muazzam bir deneyim. Geliştirilmiş oyun içi etkileşim ve özellikle neredeyse her türlü oyun içi bilginin oyuna birebir yansıtılmış olması, benden aldığı puanı bir hayli yükseltti. Yine "yok artık" dedirtir fizik motoru ve yapay zeka sorunları, alması gerekenden çok daha düşük bir puanla yetinmesine sebep olmuş durumda.

■ Ertuğrul Süngü

Hitman: Absolution

- + Kaliteli grafikler, geliştirilmiş oyun yapısı, sessizliğin ve aksiyonun farklı karşımı
- Fizik motorundaki devasa sorunlar, yapay zekanın gidip gelmesi

8,0

■ Artık sadece içeride değil, dışarıda da aksiyona doyuyoruz.





Yapım Danger Close
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.medalofhonor.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Yardım Edin!

Tek kişilik senar-yoda düşmanların yapay zekası ne kadar kötüyse takım arkadaşlarınızın de zaman zaman çok iyi olabiliyor. Hiçbir zaman sizin adınıza her şeyi halledemiyorlar ama kendi başlarının çaresine de bakıyorlar. Ne var ki onları terk edip önden koşarsanız, bir yerlerde amaçsızca bakındıklarına şahit olabilirsiniz.

Medal of Honor: Warfighter

Savaş, savaş nereye kadar arkadaş?!

“Tier One operatörü” dediğimde şunları anlamamalısınız: Santral memuru, tesisatçı, elektrikçi, vinç kullanan insan, herhangi bir Amerikan filminde bilgisayar başındaki kişi veyahut da Tier One adındaki kavramı “opere eden” varlık.

“Tier One operator” diyor aslında yabancı kesim. Buradan da çeviriyoruz kendi dilimize, “o”nun üstüne iki nokta koyuyoruz ve ne oluyor? O-pe-ra-tör. (Fransız olsa “opeğatög” diye okur ama bunun konuyla bir ilgisi yok şu an.) Bizim anlamamız gerekense bu Tier One operatörlerinin sizi yaklaşık 0.2 saniyede 12 farklı şekilde öldürebileceği. (Siz derken, genel anlamda...) Ordunun en iyi eğitilmiş, her duruma uygun hareket edebilen, her türlü hava koşuluna karşı eğitimden geçmiş (“Eğitilmiş” yerine “eğitmeden geçmiş” dedim, iki farklı fiil gibi oldu; çok akıllıyım.), bir taş parçasını bile ölümcül bir silah olarak kullanabilen... Süper askerler! “Süper” derken, süper güçlerden bahsetmiyoruz elbette ki. Sadece çok yetenekliler, çok güçlüler ve tek amaçları savaşta rollerini oynayıp bir an önce ailelerine dönmek...

Çocuklarım ve silahlarım

Düşünsenize, bir telefon geliyor, üç ay bilmediğiniz bir bölgede, kaç kişiyle, neyle karşılaşacağınızı asla tam bilmeden, ailenizden uzaklaşıyorsunuz. Sırf şunun için bile Tier One askeri (Hani operatördü?) olmam. (Nasıl çağırıldılar; telefonlarım susmadı!)

İşte Medal of Honor: Warfighter adındaki oyunun ana mevsusunu da Tier One piyadeleri (?) oluşturuyor ve bu denli lakayt olmamın tek nedeni de oyunun çok ama çok sıkıcı olması! Arkadaşlar, başladım oyuna ateş ederek, herkes öldü, dünyada adam kalmadı vuracak, ben hala ateş ediyordum. Oradan adam fırlıyor, vur, buradan fırlıyor, vur, eğil vur, saklan vur! Wolfenstein oynasam daha çok zevk alırdım çünkü en azından orijinaldi.

Tabii ki oyunun şöyle bir iddiası var: “Size Tier One kahramanlarının (Hayda...) yaşamlarını birebir yaşatacağız.” Oyun bunu gerçekten yapıyor. Sonuçta bu askerler ne Rambo, ne James Bond, ne de Cüneyt Arkın. (N’apıyor o bu arada?) Olabildiğince gerçekçi bir şekilde görevlerini yerlerine getirmeye çalışıyor, bir çatışmaya girmeleri

Üç Önemli An

Oyunda eğlenmenizi sağlayabilecek üç tane önemli olay var. Bunlara bir göz atacak olursak...

Get to the OP
Get to Higher Ground
Search and Clear
Eliminate the SAMs



- 005 / ∞



■ Tetikçi

İlk Modern Warfare’da çok ünlü bir sahne vardı. Rüzgar da ayarlayarak birini (O da önemli biriydi; iyicene gitti kafa!) suikast zayiatı olarak adlandırmaya çalışıyorduk. Burada da birtakim teröristleri aynı mantıkta vurmaya çalışıyoruz lakin bu defa rüzgar yönünü veyahut uzaklığı bize belirten herhangi bir ibare yok. Özellikle sağdaki binanın tepesindeki son iki düşmanı vurana kadar göbeğiniz çatlayacak, söyleyeyim.

■ Kapıcı

Bunu birkaç kez yapmak eğlenceli aslında ama oyunda sürekli aynı şeyi o kadar çok yapıyoruz ki sonlara doğru bu işlem sadece bir başka gereksiz iş olmaya başlıyor. Evet, daha önce birçok oyunda yaptığımız gibi, burada da kapıyı farklı seçeneklerle kırıyor ve içeriye yavaş çekimde girerek şaşırın düşmanlarımızı bir bir vuruyoruz.

■ Şoför

Çoğu FPS’de araç kullanma görevlerinde araçlar hiç de düzgün hareket etmez, hareket ettiklerinde de önlerinde çizilen yol ya çok sıkıcıdır ya da çok düzdür. Buradaysa dar sokaklarda araba kovalamak gerçekten eğlenceli olmuş. Çamurun camda yarattığı etki, bunu sileceklerle temizlemek, zor virajları almaya çalışırken sağa sola giydirmek... Hiç de fena olmamış açıkçası.

▣ Silah tutan bir ninja?



gerekiyorsa da bunu bildiğiniz şekilde yapıyorlar: Silahı hedefine doğrult ve ateş et.

Olayların gerçekçi boyutu böyle olunca da oynanışta da çeşitlilik azalıyor tabii ki. Hemen oyunun başında kocaman bir yapı tepemize devriliyor ve bu da büyük umut veriyor fakat oyunun devamında heyecana dair hiçbir şey görülmüyor; hatta bir süre sonra düşmanların nereden fırlayacağını bile anlar hale geliyorsunuz. O düşmanlar ki ateş etmeyi bilmeyen, o düşmanlar ki yapay zekadan nasibini alamamış...

Çok üzgünüm ama hele ki Call of Duty: Black Ops II'nin de piyasaya çıktığı şu ay, böylesine bir oyun mekaniği, böylesine bayat bir senaryo, böylesine büyük bir monotonluğu eleştirmemek elde değil. Bir yanda bakıyoruz tüm heyecanı, at kullanmasıyla, Spectre görevleriyle, yeni teknolojileriyle Black Ops II, bir tarafta da müthiş sıradan oynanışıyla Warfighter...

Takım arkadaşları

Tabii ki oyunun bazı güzel yanları da yok değil. Daha önce de ilk bakışlarda belirttiğimiz üzere, oyundaki karakterler gerçek Tier One savaşçıların (Oldu bence.) anlattıklarından yola çıkılarak tasarlanmış. Dolayısıyla geçmişleri, söyledikleri sözler, karakterleri ve olaylara yaklaşımları da son derece gerçekçi. Tüm bu gerçekçiliğe Battlefield 3'ün Frostbite 2.0 motoru da eşlik etmiyor mu? Ediyor. Ne var ki Frostbite açık alanlarda, gün ışığında çok daha başarılı bir performans sergileyen bir motor. Daha doğrusu yapabildiklerinin en iyi ortaya çıktığı yer bu tip alanlar. Warfighter ise olabildiğine dar ve karanlık alanları bünyesinde barındırarak bizi biraz üzüyor.

Tek kişilik oyun yaklaşık sekiz saatte bitiyor ki buna dayanabilecek misiniz, emin değilim. Senaryo kısmını ortada bırakıp multiplayer bölümüne uğramanız işten bile değil ve ben de bu konuya adım atmak istiyorum.

Multiplayer alanında Danger Close'un değişik bir çalışması olmuş ve bu da hangi oyun tipine adım atar-

sanız atın, bir başka oyuncuyla eşleştirilmeniz. Askere gidenler bilir, bir "badi" niz olur ki bunun "buddy" olmasından şüpheleniyorum İngilizce konuşulan ülkelerde. Takım arkadaşınızı oyunlarda haritadan takip edebildiğiniz gibi, onlardan mühimmat veya sağlık paketi rica ederek de yararlanabiliyorsunuz zira bu tip gerekli "şeyler" etrafta bulunmuyor. (Sağlığınız da otomatik düzelmüyor artık.) Badileriniz size bir "savaşa dönme noktası" olarak da fayda gösterebiliyor ayrıca, belirtmekte yarar var.

Diğer FPS'lerden alıştığımız "tecrübe puanı" mevzusu da burada ilginç bir şekilde işliyor. Şöyle ki oyunda Assault, Sniper, Demolitions, Heavy Gunner, Spec Ops ve Point Man adlarıyla altı tane sınıf bulunuyor. Bu sınıflardan son ikisi, Team Fortress 2'deki Scout'u andırıyor çünkü bir koşuyorlar, pir koşuyorlar. (Bu şekilde de müthiş bir dengesizliğe yol açıyorlar ama olmuş artık...) Oyuna başladığınızda tüm sınıfları deneme şansınız oluyor lakin bu sınıflara bağlı 12 tane ülkeden sadece bir tanesi açık oluyor. Eğer bir sınıfta yoğunlaşıp seviye atlarsanız, başka uluslar ve sahip oldukları özel silahlar da açılmaya başlıyor; böylece seçtiğiniz sınıfı farklı ekipmanlarla da savaş alanında kullanma şansı yakalyorsunuz.

Oyunun tek kişilik modundaki sıkıcılığın aksine multiplayer'da iş var bana sorarsanız. Özellikle badi olayını iyi kullanan iki tane Point Man'den korkun derim çünkü bu iki kişi, savaş alanında esiyor ve ne kadar eğlendiklerini görünce siz de aynısını yapmak istiyorsunuz.

Multiplayer kısmı, alıştığınız oyun modları ve farklı haritalarıyla çok özel bir yerde olmasa da eğlendiriyor, bunu açıklığa kavuşturduk fakat bu bile Warfighter'ı kurtarmaya yetmiyor çünkü piyasada çok fazla alternatifi var. Maalesef Black Ops II gibi bir gerçek de piyasadayken, Medal of Honor'ın bu son çabasını size önermeme imkan yok. Beni affedin...

■ Tuna Şentuna



Alternatif

Battlefield 3
Call of Duty: Black Ops II
Counter-Strike: Global Offensive

Medal of Honor: Warfighter

+ Multiplayer'daki her şey, Frostbite 2 ile gelen grafik zenginliği, gerçekçi vuruş hissiyatı
- Son derece sıradan tek kişilik oyun, kötü yapay zeka, akılda kalıcı sahnelerin olmaması

6,0





Yapım Criterion Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSV
Web needforspeed.com/most-wanted
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Criterion Farkı

Piyasadaki ünlü yarış oyunları arasında mutlaka Criterion Games etiketine rastlarsınız. Firmayı genelde NFS serisine yeni eklenecek halkalarla birlikte görsek de direkt olarak Criterion Games'in yaratıcı tarafından çıkan başlıklara yönelmeli bence; Burnout Paradise gibi...

Need For Speed: Most Wanted

Yeni bir "Blacklist" daha...

Son birkaç yıldır oyun firmalarının "hörgüçten yeme" girişimlerine şahit oluyorum üzülerek. Artık öyle bir noktaya geldik ki oyun çerçevesinde gördüğümüz her yeni şey, sanki bir yerlerden tanıdık geliyor bize. Yeni konsolların çıkışına kadar da bu böyle devam edecek ve biz liste başındaki devlerin her sene veya birkaç senede bir çıkan yeni başlıklarını azimle sindirmeye devam edeceğiz. Criterion Games'i hangi oyunuyla hatırlarsınız, bilemem (Muhtemelen Burnout Paradise olacaktır bu oyun.) ama en son Need For Speed: Hot Pursuit'e yeniden can veren firma, bu sefer de o ünlü Most Wanted'ı ısıtıp önümüze koymakla görevlendirilmiş. Ortaya çıkan sonuç, böyle bir oyunu daha önce görmemiş olsaydık inanılmaz bir etki yaratabilirdi piyasada ama şu an karşımda duran oyun, beni şaşırtan bir NFS başlığı değil.

2005 yılına ait Most Wanted'ı hatırlarsınız. Ne çok eğlendirmişti beni... Sindire sindire oynadığım nadir oyunlardandı kendisi ki bunun en büyük sebebi, beni sürekli şaşırtabilmesiydi. Bu yeni oyunun o oyundan ne farkı olduğunu kabaca şöyle açıklayabilirim: Biraz NFS, biraz Burnout... Bu noktada pek sorun yok gibi görünüyor ama bir tarafın ismini, diğer tarafın da çok sevilen detaylarını alarak yeni bir oyun yapmak, muhtemelen Electronic Arts'ın anlayışını birebir yansıtan nadir bir detay. Gerçi bu cümle biraz sert oldu çünkü yenilik adına da önemli detaylar var oyunda. Biz en iyisi ufaktan ufaktan detaylara dalmaya başlayalım ve bakalım haklı mıyız, değil miyiz.

Olaya temelinden girecek olursak, hemen hemen her şey, eski Most Wanted ile aynı çerçevede yer alıyor. Bu sefer "Fairhaven" adlı fantastik şehirdeyiz ve her şehirde olduğu gibi, burada da hız yapmaya izin yok. Kanunlara ayak uyduramayan maceraperestler de Fairhaven polisine kafa tutarak olayı riskli bir eğlence haline getiriyorlar. Oyundaki temel amaç, Most Wanted listesinin tepesine çıkmak ve bunu yapmak için de bol bol Speed Point

toplamalısınız. Listedeki her "rival"ın belli bir Speed Point'i var ve siz o puanı aştığınız vakit, o rival'in yerini almış oluyorsunuz. Oyunda net bir hikaye yok gibi görünüyor ki aslında bir hikaye olsaydı da muhtemelen zorlama olurdu; yani olmaması daha iyi olmuş.

Bir yarış oyunundan bekleyeceğimiz en önemli şeylerden biri, garajınıza koyabileceğiniz araçların sayısıdır. Most Wanted, tam bu noktada ilginç bir detayla karşımıza çıkıyor ve normalde paranızla satın alabileceğimiz otomobilleri Fairhaven'in sağına soluna serpiştirerek onları tek tek bulmamızı istiyor. Evet, yanlış duymadınız, yeni bir otomobil için yapmanız gereken tek şey, onu arayıp bulmak. Üstelik bu otomobiller öyle gizli saklı köşelerde de değil. Anlaşılan o ki Criterion Games, bizi oyundaki temel amaca odaklayarak aksiyon düzeyini maksimum noktada tutmayı amaçlamış. Oyundaki her otomobile en sade haliyle sahip oluyorsunuz. Otomobilinizi fonksiyonel olarak geliştirmek için de her otomobil için ayrı ayrı tasarlanmış yarışları en kolayından en zoruna kadar birincilikle bitirmeniz lazım. Yeni bir nitro aksamı, yeni bir motor veya yeni lastikler için para toplamak yerine rakiplerinizle kıyasıya mücadele etmek zorundasınız. Bu da oyunu ilgi çekici yapan detaylardan bir tanesi olarak öne çıkıyor.

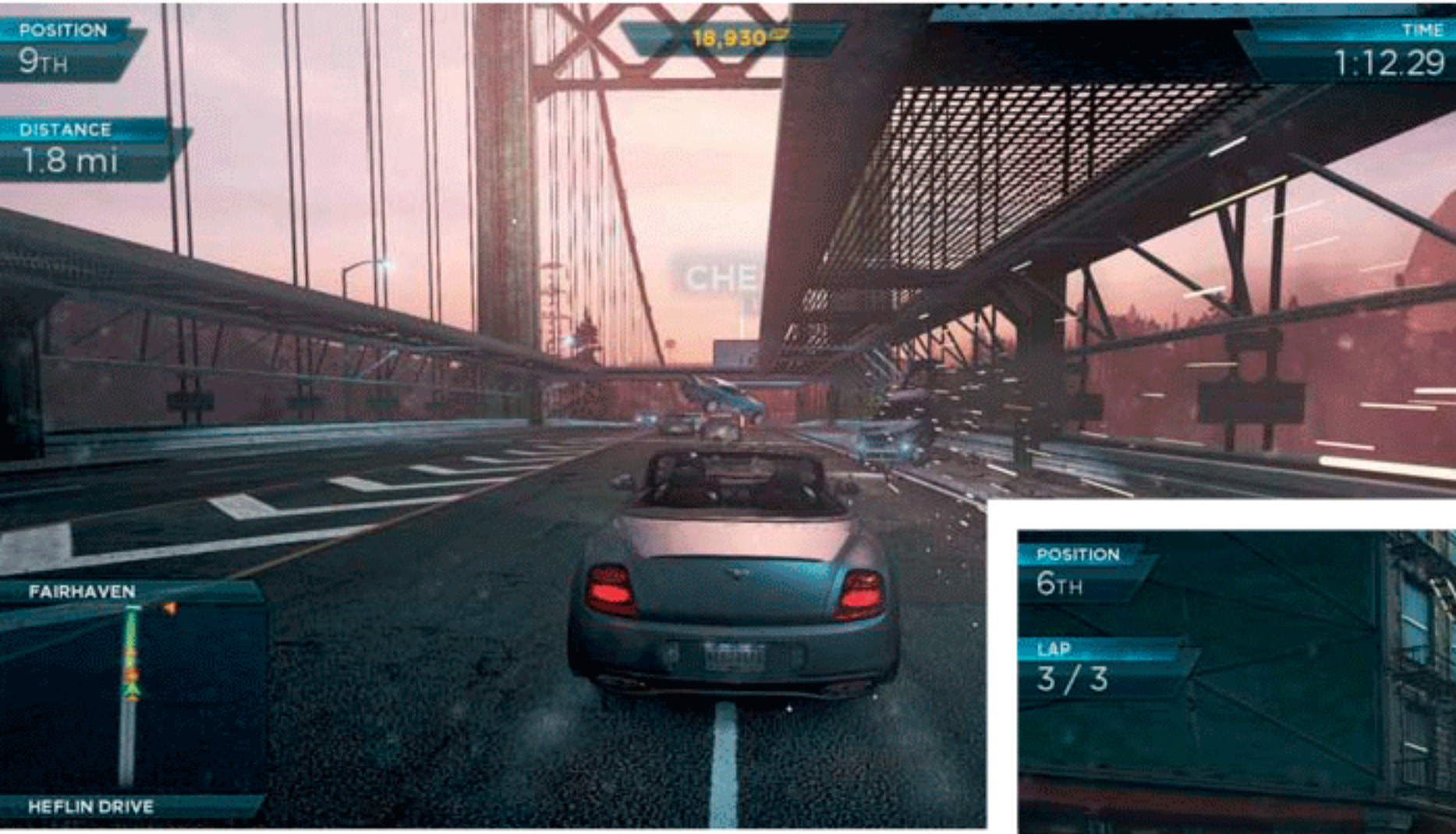
Aynasızlar yine peşinizde!

Konu "Most Wanted" gibi bir başlığa sahip olunca, insan ister istemez polislerden kaçma sahnelerini görmek istiyor, değil mi? Bu konuya ait detaylar, bildiğiniz NFS klasiklerindekiyle neredeyse aynı ve bu noktada sadece sistemsel birkaç değişiklik söz konusu. Eğer Fairhaven polisini peşinize

Alternatif

Burnout Paradise
Forza Horizon
Test Drive Unlimited 2





taktıysanız, onlardan kurtulmak için bazı şeylere dikkat etmeniz gerekiyor. Şunu öncelikle belirtmekte yarar var; elinizdeki otomobilleri hiçbir şekilde kaybetmeyeceksiniz. Eğer polisler yakaladıysanız, sadece o kovalama esnasında topladığınız Speed Point'leri alamayacaksınız, o kadar. (Speed Point'in Most Wanted listesindeki yerinizi doğrudan etkilediğini bir kez daha hatırlayalım.) "Heat Level" adını taşıyan gösterge, polisin sizi ne kadar ciddiye aldığını gösteriyor. Ortamı ne kadar fazla ısıtırsanız, olay o kadar ciddi boyutlara geliyor. Peşinize takılan polis arabalarıyla başlayan maceranız, yola kurulan barikatlara ve daha ciddi durumlara doğru gidebiliyor. Heat Level'i, yolunuza çıkan ve aynı zamanda aracınızı fiziksel olarak ilk ve gıcır görünümüne kavuşturan tamir noktalarında düşürebiliyorsunuz. Final aşamasındaysa polisin görüş alanından çıkarak herhangi bir Jack Spot'a vardığınız vakit, topladığınız Speed Point'ler hanenize yazılıyor.

Otomobillerin sürüş hissiyatı oldukça oturaklı olmuş diyebilirim. Yeni bir otomobile geçiş yaptığınızda aradaki farkı direkt olarak fark edebilirsiniz. Gerçi bu noktada rahatsız edici bir detay daha çıkıyor ortaya. Polisten kaçmak, normalden hızlı olan otomobiller için gayet rahatken, normal niteliklere sahip bir otomobille resmen çile çekiyorsunuz. Yani oyunun kilit noktasında denge bozuluyor bu sıkıntıyla birlikte. Zaten polisten kaçmak hiç kolay olmadığı ve o lanet Speed Point'lere illaki ihtiyacınız olduğu için sabır taşlarınızı bileyerek mücadeleyi elden bırakmamanız gerekiyor.

Most Wanted'in görsel yanı için söyleyecek çok şey bulamıyorum. Fairhaven gerçekten muhteşem bir tasarım olmuş. Otomobillerdeki detaylar neredeyse kusursuz derecede. Yarışlar esnasında kaza anları ve rampalardan uçuş sahneleri özel kamera açılarıyla süslenmiş ve bir mücadele içinde olduğunuzu size direkt olarak hissettiriyor. Otomobillerdeki hasarlar düşük boyutlarda tutulmuş ama en ufak bir çizik bile kendini gösteriyor. Yalnız oyunu PC'de oynayacaksanız, ortalama bir donanımla sıkıntı yaşarsınız, haberiniz olsun çünkü gerçekten hak ettiğini isteyen bir oyun var karşınızda.

Şöyle bir şey de gözüme çarptı oyunu oynarken: Criterion Games'in odak noktayı adrenaline sabitlemek adına ortaya çıkarmadığı detaylar söz konusu. Mesela oyunda sabit bir hikaye olmadığı için karakterinizin ismi yok. Bununla birlikte Most Wanted listesindeki rival'ların da isimleri yok. Hani bu durum odak noktasını oyunun aksiyon tarafına çekebilir ama ben içten içe bir eksiklik hissettim hep. Bunun en büyük sebebi de şu ki aklım sürekli eski Most Wanted'a kayıp durdu. O oyunun bambaşka bir havası vardı ve bu oyun, o havayı aşmalıydı ama böyle bir durum söz konusu bile değil, bu da acı bir gerçek maalesef.

Böyle bir oyunun multiplayer detayları ilginizi çekermi herhalde, değil mi? Aslında bir yerden sonra oyunu sadece multiplayer detayları ayakta tutabilir diye düşünüyorum. Malum, "open world" mantığında bir şehir var altınızda ve bu koca şehir tek başına oldukça sıkıcı olurdu. Evet, eksik etmemişler multiplayer detaylarını ve vakit ayırabildiğim kadarıyla söyleyebilirim ki oldukça eğlenceli seçenekler çıkacak karşınıza. Şimdi bu detaylara uzun uzadıya girecek yerim yok ama oyunun multiplayer tarafından kesinlikle memnun kalacağınıza emin olabilirsiniz. NFS'ye bir süredir dahil olan Autolog sistemi, tabii ki Most Wanted'da da 2.0 versiyonuyla önemli bir yer tutuyor. Özellikle Most Wanted List'in varlığı, size oyun başında saatler geçirmeniz için apayrı bir motivasyon olacaktır.

Lafı döndürüp dolaştırdıktan sonra şu "hörgüçten yeme" meselesine tekrar dönmek istiyorum şimdi. Şu an farkına varmıyor olabiliriz ama bir yerden sonra katlanılmaz olabilir bu durum ve oyun piyasasını doğrudan etkileyecektir. Tamam, biz açgözlü oyuncuları doyurmak hiç kolay değil ama "oyun" dediğimiz şey bir sanattır ve sanat, sabit fikirlere kapalıdır. Ben bunu bir geçiş evresi olarak görüyorum ve o geçeceğimiz evreye açılacak kapının önünde bekliyorum resmen. Bizi kalbimizden vuracak, aklımızı başımızdan alacak yeniliklere şiddetle ihtiyacımız var. Yeni bir NFS, yeni bir Grand Theft Auto veya aklınıza gelebilecek herhangi bir örnek, sadece oyalanma sürecidir ve sizi sonsuza kadar oyalayamayacağını da bilmeniz gerekir. Neyse, ben konuyu daha fazla dağıtmadan yavaş yavaş uzayayım ve Most Wanted konusunda seçimi yine size bırakayım. Görüşmek üzere...

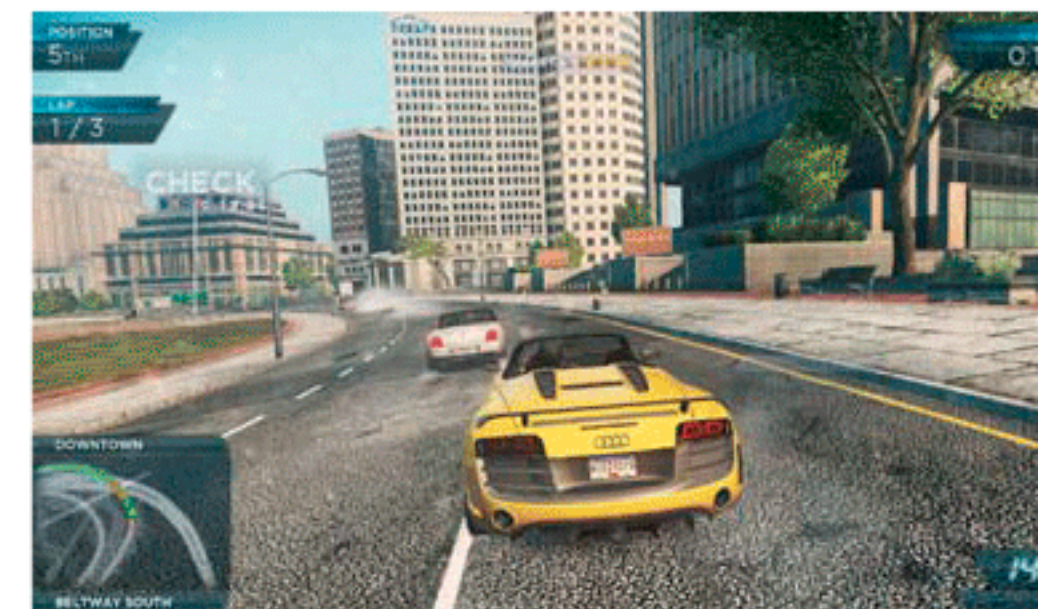
Ertekin Bayındır

Need For Speed: Most Wanted

- + Muhteşem grafikler, aksiyonu ön planda tutan oyun yapısı, geniş otomobil yelpazesi, mükemmel sürüş hissiyatı
- Zayıf hikaye, polisler karşı aciz durumda kalan yavaş otomobiller

7,5

Her an her şeye çarpma potansiyeliniz var.





Yapım Sports Interactive
Dağıtım Sega
Tür Spor
Platform PC, Mac
Web www.footballmanager.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Football Manager 2013

“Seni şimdi daha iyi anlıyorum Messi...”



Bir futbol takımındaki en büyük problemlerden biri, farklı dilleri konuşan oyuncular ve hatta teknik direktör arasındaki iletişim kopukluğudur. Buna bir de yeteri kadar İngilizce bilmeyen oyuncular dahil olduğunda Football Manager kariyerlerinde hep bir şeyler eksik kalırdı. Şimdiyse bu problem tamamen ortadan kalktı ve seriye “resmi” olarak Türkçe dil desteği geldi. Geçen ay ülkemizi de ziyaret eden Miles Jacobson’ın dile getirdiği üzere, Türkiye’deki orijinal Football Manager satışının “istenen” seviyeye ulaşması sonucunda Football Manager 2013’ün dil seçenekleri arasına Türkçe eklendi. Bu durumda başarısızlık için başka bir bahaneniz kalmadı, değil mi?

Turkish

90’lı yıllardan beri seriyi İngilizce oynayan bünyelerden biri olarak, Türkçe arayüze ve terimlere alışmak hiç kolay olmadı benim için. Evet, bugüne kadar yayınlanan hiçbir Türkçe yamayı kullanmadım çünkü bu yamaların bana kolaylık sağlamaktan çok zorluk çıkacağını düşündüm ve bu düşüncem, oyunun res-

mi Türkçe dil seçeneğinde de değişmedi. Açıkçası oyunun genelinin, özellikle basın ve diyalog tarafının Türkçe olması güzel ama oyuncu özelliklerini ve pozisyonlarını bugüne kadar İngilizce olarak sindiren bünyeler için Türkçe karşılıklar pek anlamlı durmuyor. Neyse ki oyunun Türkiye’deki resmi ayağı Turksportal da bu konudaki hassasiyetin farkında ve oyunun dili olarak Türkçe seçilse bile sadece bahsettiğim terimlerin İngilizce olabileceği bir yama yayınladı. Eh, tek derdimiz bu olsun.

Yeni heyecanlar

Dil konusundaki laf kalabalığından sonra hemen oyuna geçiyorum. Football Manager 2013, yenilenmiş arayüzünün yanı sıra ilk kez farklı modlar da içererek serinin içeriğini zenginleştirmiş durumda. Yıllardır oynadığımız “standart” modun yanına eklenen Football Manager Classic (FMC), Challenge (Meydan Oku) ve Versus (Rekabet) modları, farklı ihtiyaçlara hitap ederek oyun süresini uzatıyor. (Sanki sosyal hayatımızı yeterince baltalamıyormuş gibi...)

İlk olarak FMC’den bahsetmek gerekirse ben bu modu, 90’lardaki Championship Manager arayüzünün ve yapısının geri dönüşü olarak hayal etmişim ama Sports Interactive’in amacı bambaşkaymış meğer. Bilindiği üzere, Football Manager fazlasıyla derin bir içeriğe sahip ve kimi zaman oyuna hakim olmak zorlaşabiliyor. Üstelik yaşlar ilerledikçe ve boş zamanlar azaldıkça oyuna ayrılan vakit de azalıyor. İşte FMC, tam da bu konuya odaklanarak geliştirilmiş bir mod ve artık çok daha az şey yaparak kariyer yapmak mümkün. Arayüzünde bazı farklılıklar içeren FMC, oyuncuların daha az konuyla meşgul olmasını sağlıyor. Sadece bu kadar mı? Değil. FMC’nin “arcade” havası kazanmasını sağlayan bir detay var ki bu da “boost” diye tabir

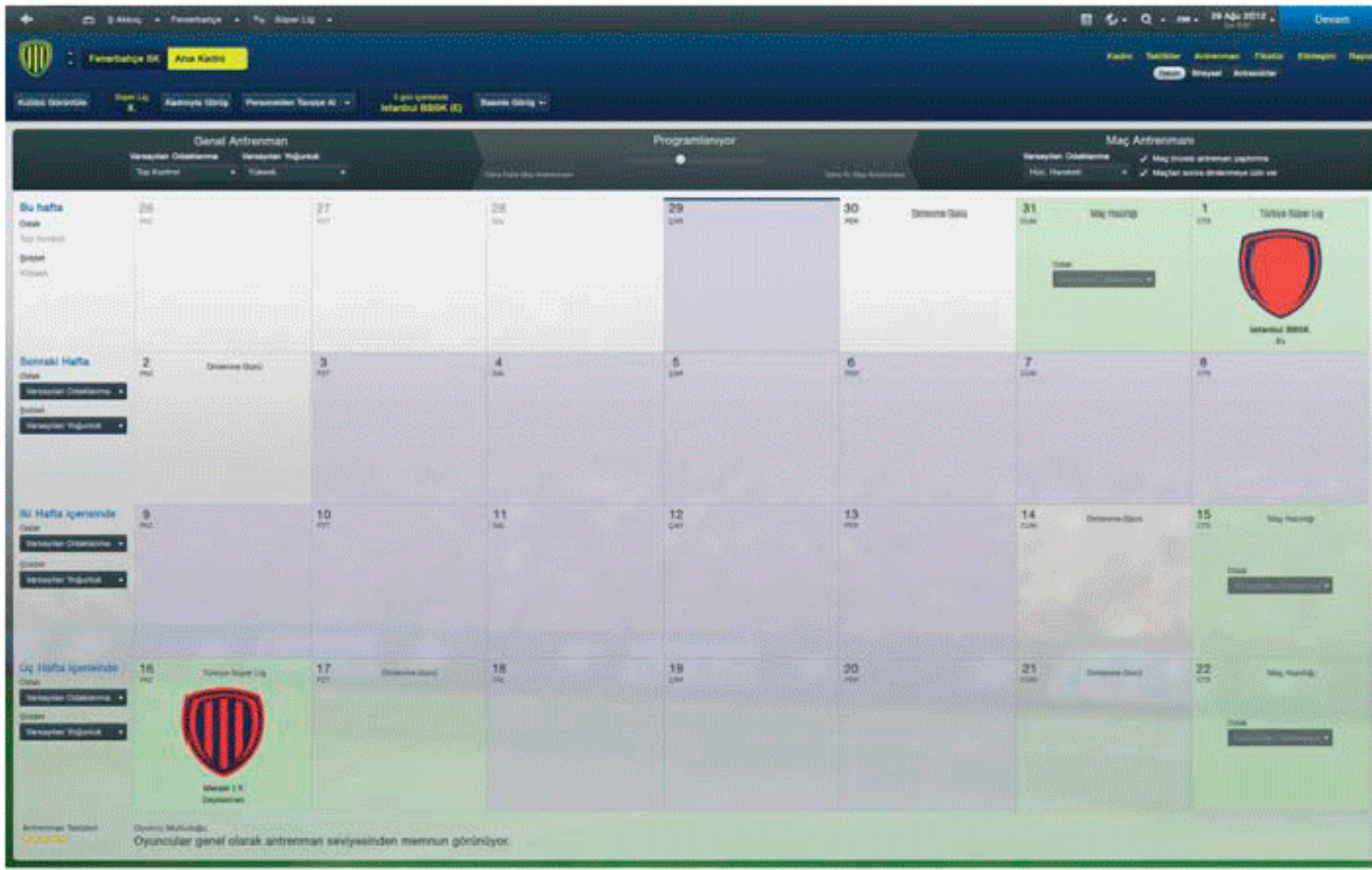
edebileceğimiz, küçük ödemeler sistemini oyuna dahil eden ve oyuncunun işini kolaylaştıran kartlar. Bütçeniz mi yetersiz? Hemen gerekli kartı satın alın ve bütçenizi rahatlatın. Messi’yi mi almak istiyorsunuz? Hemen gerekli kartı satın alın ve Messi’ye kariyeri sona erene kadar sahip olun. (Beni pek heyecanlandırmadı açıkçası...)

İkinci yeni modumuz Challenge, Football Manager oynarken kendini hedefsiz hisseden oyunculara zorlu hedefler veriyor. Oyunda an itibarıyla dört farklı Challenge mevcut. “Kurtarıcı”yı seçerek takımınızı küme düşmekten kurtarabilir, “Sakatlık Krizi”ni seçerek revire dönen takımınızla istenen hedefe ulaşmaya çalışabilir, “Yenilmezler”i seçerek sezonu namağlup kapatabilir ya da son senaryoyu seçip gencecik bir kadroyla hedefe ulaşmaya kasabilirsiniz. Açıkçası ilk denememde Yenilmezler’i seçip daha ilk maçta mağlup olmam, bu modun varlığını tamamen sonlandırdı benim için ama bu sayede şunu görmüş oldum ki eğer verilen görevi yerine getiremezseniz oyun kapanmıyor, sadece bu durum size bildiriliyor ve oyuna devam edip etmemek size kalıyor. (Tabii ki bıraktım.)

Football Manager 2013’ün üçüncü yeni moduysa Versus. Arkadaşlarınızla dilediğiniz şekilde rekabet etmek istiyorsanız, derhal bu moda girip üç farklı formatta organizasyon düzenleyebilirsiniz. Seçenekler arasında 2 - 32 kişi arası kupa, 2 - 6 kişi arası lig ve iki kişi karşılıklı lig seçenekleri bulunuyor. Bu modu ilginç kılan detaysa oyunun veritaba-

Alternatif

FIFA 13
FIFA Manager 13
Pro Evolution Soccer 2013



nındaki herhangi bir takımı seçebildiğimiz gibi, standart modda yönettiğimiz bir takımı -olduğu gibi- kullanabilmemiz. Bunu yapmak için standart modda "Kulüp Ön İzlemesi" ekranına gelin, "Ekstra Seçenekler"den "Takımları Rekabet Turnuvası için Dışarı Aktar"a basıp takımınızı kaydedin, daha sonra Versus modundaki takım seçme ekranından "Takım Aktar" seçeneğine basın ve işlem tamam!

Tünelden geçiş

Yeni modları bir kenara bırakıp ana yemeğe dönme vakti geldi sanıyorum. Football Manager 2013, her yıl olduğu gibi daha derin bir içerik ve daha detaylı takım yönetimi sunarken antrenman sisteminde önemli bir değişikliğe gitmiş. Artık bir aylık takvim üzerinde antrenman ayarlamaları yapmak, ağırlığı belli konulara vermek ve maç öncesi / maç sonrası antrenman kararları almak mümkün. Sürpriz bir mağlubiyet mi aldınız? Cezası hemen ertesi gün antrenman olabilir. Takımınızın istediğiniz taktiği yeteri kadar uygulayamadığını mı düşünüyorsunuz? Taktik çalışmalara ağırlık verin, önce bu sorunu halledin ve diğer detayları ilerleyen haftalara bırakın. Bu arada taktiğinizle çok fazla oynamamaya özen gösterin çünkü takımınızın istediğiniz taktiğe uyum sağlaması için taktiksel süreklilik şart. Açıkçası bugüne kadar Football Manager'ın benim için en az çekici bölümü antrenman olmuştur. Evet, bu ilgisizlik, yönettiğim takımlara her zaman olumsuz yönde etki etti ama futbolcular kadar ben de sevmiyorum antrenmanı ama bu yıl yapılan değişikliklerle birlikte antrenman konusuna ısınabileceğimi düşünüyorum açıkçası. Önemli bir geliştirme daha karşılıyor bizi Football Manager 2013'te. Takımın başına geçer geçmez girdiğimiz süreçte bazı konuları teknik

ekibe bırakmak mümkün ama maalesef antrenmanlarla ilgilenmekten kurtulamıyoruz... Öte yandan transferleri, sözleşmeleri, altyapı çalışmalarını ve personel işe alımını devretmek de mümkün. Seriyeye bu yıl eklenen "Director of Football" makamı, bu tip işlerin devredilmesi için oyuna büyük katkı sağlamış ama ülkemizde görmeye alıştığımız üzere transferi başkana da bırakabiliyoruz.

Gölü koklayan adam

Gelelim maç motoruna. Her yıl aynı cümleleri kurmaktan sıkıldım ama tekrar kurmam gerekiyor: Football Manager 2013'te maçları sadece metin halinde veya iki boyutlu veya üç boyutlu olarak izlemek mümkün. Metin halinde anlatım ve iki boyutlu maç motoru konusunda gözle görülür bir fark yok ama üç boyutlu maç motoru için çalışmalar -her yıl olduğu gibi- bu yıl da oyunu bir adım ileriye taşımış. Birbirinden farklı ve sayısız miktarda hücum organizasyonu, gerçekçi oyun içi dinamikler, yeni animasyonlar ve fazlası, maçı izlemeyi keyifli hale getiriyor. Öte yandan maç izleme ekranında da bazı değişiklikler var. Örneğin pozisyonlar arası boşluklarda anbean bilgi aktarımı yapılarak sahada olup biteni daha iyi takip edebilmemiz sağlanmış. Ayrıca ekrana koyabileceğimiz daha fazla bilgi kutucuğu, üstelik içeriği de özelleştirilebilir bilgi kutucukları mevcut. Takıma anında müdahale konusundaysa

FMC modundaki haber sunum ekranını pek bir sevdim.



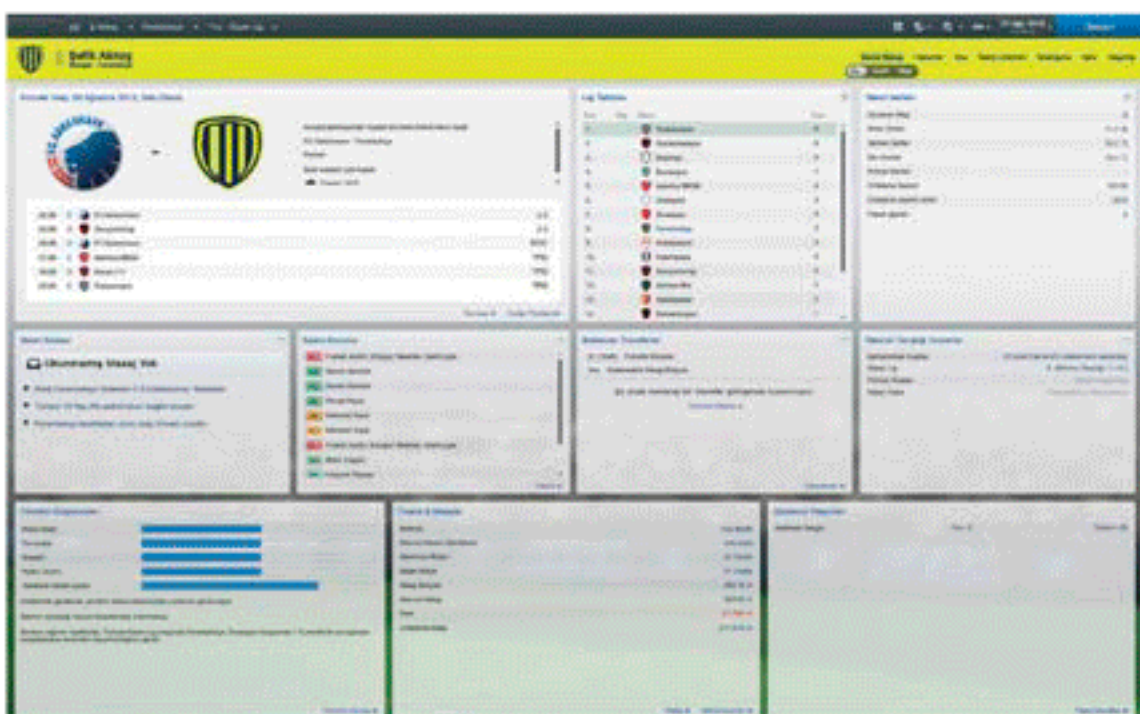
var ki maçı izlerken yapılan taktiksel müdahalelerin oyuna yansımaları konusunda hala bir hantallık olduğunu düşünüyorum...

En nihayetinde artık her Türk oyuncunun anlayabileceği, bizimle aynı dili konuşan bir Football Manager var karşımızda. Takımınızın başına geçin, sıkıcı konuları yardımcınıza bırakın (Özellikle de tekrara bağlayan sıkıcı basın toplantılarını...), transfer konusunda kendinizi tatmin edin ve oyunun karmaşık bulduğum menü ağına da alışarak kovulmamaya gayret edin; alınacak sayısız kupa var... ■ Şefik Akkoç

Football Manager 2013

- + Detaylı içerik, yeni antrenman sistemi, yeni modlar, Türkçe dil desteği
- Karmaşık menü ağı, halen yapay ve yetersiz duran basın toplantıları

8,5





Yapım Playground Games, Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Tür Yarış
Platform Xbox 360
Web www.forzamotorsport.net
Türkiye Dağıtıcısı Microsoft

Forza Horizon

Manzaraya dalan bir şoförün hazin sonu...

PlayStation 3'ün Gran Turismo'su varsa Xbox 360'ın Forza Motorsport'u var, bunu artık biliyorsunuzdur. Eh, Gran Turismo'nun, rakiplerine nazaran daha nadir üreyen bir seri olduğunu hesaba katınca günümüz rekabetini daha çok Need For Speed ile yaşıyor Forza ve geçtiğimiz ay da bu rekabetin en çekişmeli raunduna tanık olduk. "Most Wanted" adını bir kez daha raflara taşıyan Electronic Arts'a Microsoft'un cevabı Forza Horizon oldu; üstelik bu kez seriyi yepyeni özelliklerle oynama şansım oldu.

Festivale doğru...

Ekim ayının sonuna doğru tüm dünyada, Kasım ayının sonuna doğruysa ülkemizde satışa sunulan Forza Horizon, serinin önceki oyunlarının izinden gitmenin yanı sıra oyunculara festival havası yaşatan farklı bir içeriğe ve özgürlük odaklı bir atmosfere sahip. İlk olarak özgürlükten bahsetmek gerekirse Forza Horizon, ABD'nin Colorado eyaletini yuva edinmiş kendine ve bu eyaletteki uçsuz bucaksız yolları dilediğimiz gibi turlamamız sağlanmış. Tabii ki "özgürlük" derken bizi amaçsız bırakmamış yapımcılar ve Horizon Festival adı verilen bir festivali oyunun merkezine koyuvermişler. Haritanın göbeğine yerleştirilen festival alanı, bize çeşitli etkinliklerin yanı sıra detaylı bir otomobil pazarı / parkı sunuyor. Süreçse alışlagelen "yarıştan yarışa atlama" sisteminden ziyade 24 saati yaşama üzerine kurulu. Gece - gündüz dönüşümünün yer aldığı ve bu detayın oyun atmosferine fazlasıyla katkı sağladığı bir ortamda Colorado'yu turlarken, harita üzerinde yer alan çeşitli yarış noktalarına gidiyor, "X" tuşuna basarak kaydımızı yaptırıyor ve yarışlara katılıyoruz. Üstelik bu yarışlar, Forza serisinde görmeye alıştığımız tertemiz yolların dışında bizi toza toprağa da sokarak oynanışta farklılık sunuyor.

Oyuna başlar başlamaz çok net bir ayrım karşılıyor bizi: Single Player ve Multiplayer. İlk olarak Single Player'ı seçip Hey Girl, Hey Boy şarkısı eşliğinde oyuna giriş yapıyoruz. Daha ilk cümlemden neden şarkı detayı verdiğimi merak edenleriniz varsa söyleyeyim: Festival kapsamında yola çıkılan oyunda müziklerin yeri çok büyük ve sürüş keyfimizi desteklemek adına otomobillere üç ayrı kanalı olmak üzere radyo desteği konulmuş. (Son dönemde dubstep dinleyen biri olarak Horizon Bass'den şaşmadığımı belirtiyim.) Yola ilk çıktığımdan itibaren oyunun içeriğini kavramamız adına sırasıyla farklı birkaç etkinliğe yönlendiriliyor.



Para Tuzağı

Horizon Festival alanındaki Marketplace, kendinizi frenleyemezseniz tam bir para tuzağına dönüşebilir. Bu bölümden yapımcıların sık sık yayınladığı otomobilleri tek tek almak, aylık paketler halinde almak ya da sezonluk almak mümkün ama sizi uyarıyorum, kendinize hakim olun!



Yarışlar

Forza Horizon, içeriğinde farklı yarış tipleri ve sayısız hedef içeriyor. Öylesine ilginç yarışlar var ki kimi zaman bir uçağı alt etmemiz bile isteniyor. Yarışlara festival alanından katılım gösterebildiğimiz gibi, oyunda ilerledikçe haritada açılan noktalara gidip dilediğimiz yarışa katılabiliyoruz. Yarış dışı hedeflerimiz arasındaysa sürat kameralarından maksimum hızda geçmek, trafik tabelalarını parçalamak, drift yapmak ve indirim panolarını devirmek gibi seçenekler var. Bu hedeflerin tabii ki bir geri dönüşü oluyor oyuna. Örneğin Colorado'ya yayılan 100 adet indirim panosundan devirdiğimiz her bir tanesi, otomobilimizi upgrade ederken yapacağımız ödemelerde %1'lik indirim sağlıyor. Bu örneği köprü olarak kullanıp belirtmem gerektiği üzere oyunda modifikasyon olayı var ki bu bölümdeki detaylandırma oldukça tatmin edici. Otomobillerinizi hem performans, hem de görsel açıdan dilediğiniz gibi modifiye etmeniz mümkün ama sakın olun; kazandığınız paralarla direkt olarak bu olaya girerseniz, kimi yarışlara katılabilmek için yeniden para ödeyip otomobilinizin gücünü düşürmeniz istenebilir. Performans modifikasyonu konusunda Auto Upgrade seçeneğiyle istediğiniz otomobil sınıfına yükseltme de yapabilirsiniz ama detaya girdiğinizde daha fazla keyif alacağınıza eminim. Dilediğiniz takdirde otomobilinizin ön tamponundan, jantına, motordaki hava filtresinden, diferansiyele kadar her parçayı tek tek değiştirebilirsiniz.

Sunum açısından DIRT serisini fazlasıyla andıran ve beğenimi

Alternatif

Burnout Paradise
Need For Speed: Most Wanted
Test Drive Unlimited 2

toplayan Forza Horizon'da, yine DiRT serisinden hatırladığımız geri sarma özelliği mevcut. Böylece bir kaza yaptığınızda ya da hızınızın kesildiği hatalı bir manevrada hemen "Y" tuşuna basıp zamanı geri alabilirsiniz ki bunu istediğiniz kadar yapmanız mümkün sanırım. (Sınırını deneyecek kadar geri sarmaya ihtiyacım olmadı açıkçası.) Öte yandan haritadaki noktalar arasında seyahat etmekten sıkılanlar için de Fast Travel özelliği mevcut ama bunu hak edebilmek için haritada belirlenen Outpost'lara giderek istenen görevleri yerine getirmeniz gerekiyor ki yaptığınız her görev, Fast Travel'da indirim hakkı kazanmanızı sağlıyor.

Ben geldim!

Durun, şu festival olayını biraz daha açayım. Colorado haritasının göbeğinde, oyuna başlar başlamaz uğradığımız "Horizon Festival" adlı bir alan var. Bu alan, tüm yarışçıların bir araya geldiği ve seyircilerin de yol kenarına dolduğu bir nokta. Buraya gelecek otomobil alıp satmak, mevcut otomobilleri modifiye etmek, çeşitli yarışlara katılmak, online yarış kulüpleri kurmak ya da mevcut kulüplere katılmak, Marketplace'ten yeni içeriklere ulaşmak ve otomobillerin dış görünüşünü dilediğimiz gibi değiştirmek mümkün. Açıkçası bu formatı oldukça beğendim ve festival alanına doğru yol almak oldukça keyifli geldi bana. Zaten oyunun görselliği ve doğa manzaraları da bu keyfi destekler nitelikte. Gece - gündüz değişimi eşliğinde ormanların arasında yol almak, küçük kasabalara uğramak ve trafiğin içinde akıp gitmek büyük keyif veriyor. Üstelik trafikte masum sürücülerin yanı sıra Colorado'daki herhangi bir yarışçıya denk gelebiliyoruz. Peki, bu bir anlam ifade ediyor mu? Tabii ki! Yolda giderken denk geldiğiniz bir yarışçıyı gözünüze kestirdiğiniz an ona arkadan yaklaşın ve "X" tuşuna basarak meydan okuyun. Bu küçük meydan okumalar, bütçenize katkı sağlayacağı gibi, popülaritenizi de güçlendirecektir. Popülaritenizi güçlendirmekse sponsorların gözünde değerinizi arttıracaktır. Bu arada popülarite arttırmanın diğer bir yolu da trafikte seyrederken sergileyeceğiniz performans ki bunun ne anlama geldiğini, ekranın tepesinde belirecek olan başlıklardan ve puanlardan çabucak anlayacaksınız.

Forza Horizon'ın multiplayer moduna ana menüden girebileceğiniz gibi, Single Player modundan sıkıldığınız anda direkt olarak da geçiş yapabilirsiniz. Multiplayer modunda herhangi bir yarış düzenlemek ya da mevcut yarışlara katılmak mümkün. Eğer yarış oyunlarında yeteri kadar tecrübeli değilseniz ya da daha önce dünyaya açılmadıysanız, farklı seviyelerdeki oyuncuların bulunduğu lobilerden birine girip kendinizi test edebilirsiniz. Circuit Race, Point-to-Point Race, Street Race, Infected, Cat and Mouse ve King gibi yarış türlerinin yer aldığı multiplayer modunda ciddi anlamda para kazanmak mümkün ki bu parayı Single Player modundan da haralayabiliyoruz. Öte yandan seviye atladıkça sadece para değil, otomobil de



kazanıyoruz ama bu para / otomobil kazanma işi şansa bağlı olduğundan hayal kırıklıkları yaşamamız da mümkün. (5. seviyeye çıktıktan sonra 1967 model bir "kaplumbağa" kazanmak hiç mutlu etmedi beni!)

Community

Uzun soluklu bir seri olan Forza, bu süreçte tabii ki kendi oyuncu ağını da yarattı ki bu ağa www.forzamotorsport.net adresinden ulaşmanız mümkün. Üstelik bu ağa oyun içinden de katkı sağlayabiliyorsunuz. Şöyle ki oyunda bir Photo Mode bulunuyor ve bu moda görev icabı girebileceğiniz gibi, istediğiniz an da dalabiliyorsunuz. Photo Mode'da otomobilinizi güzel manzaralı biri yere park etmek ve fotoğraflar çekmek mümkün. Daha sonra bu fotoğrafları standart ya da yüksek kalitede internete yükleyebiliyor ve birkaç satır önce verdiğim adrese Xbox LIVE hesabınızla giriş yapıp ulaşabiliyorsunuz.

Başarılı görselliğini şahane manzaralarla süsleyen, bir de bunu gece - gündüz değişimiyle destekleyen Forza Horizon, rahat oynanışı ve zengin içeriği ile beni fazlasıyla eğlendirdi. Oyuncuya yarış dışı birçok hedef veren, aynı zamanda derinlemesine performans ve görsel modifiye içeriği sunan oyunu oynarken içimde bir an olsun Need For Speed: Most Wanted'ı deneme isteği uyanmadığını da belirtmek isterim. Eğer bir Xbox 360 sahibiyse, Forza Horizon ile günlerinizi, gecelerinizi konsol başında geçirmeniz mümkün. ■ Şefik Akkoç

Forza Horizon

+ Haritada özgürce dolaşma imkanı, rahat oynanış, başarılı görsellik, derinlemesine içerik
- Anlamsız senaryo, hasar modellemesi yetersiz

9,3

İşte kariyerimin henüz başındayken ve üzerinde pek fazla uğraşmamışken fotoğrafını Photo Mode ile çektiğim otomobilim.



Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.f1racestars.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

F1 Race Stars

F1'i hiç böyle görmediniz!

Günümüz Formula dünyasından çok geride kaldım arkadaşlar; ben takip ettiğimde hala Schumi zirvedeydi, Alonso klasik bir çaylaştı ve Hakkinen bile kalmamıştı. Senna'nın öldüğü yarış hatırlayan biri olarak bile 2000'lerin ortalarına doğru Formula 1 denilen spor benim için çok mekanik görünüyordu ve sıkıldım. Şu anda radyo kayıtlarına kadar her şeyi yarış içinde duyabildiğimiz bir sistem var ve o efsanevi McLaren vs Ferrari savaşları, en az Utah Jazz ve Chicago Bulls kavgası gibi nostaljik geliyor bana. (Nereden nereye...)

F1 Race Stars'ı ilk test etmeye başladığımda da ortalık buram buram nostalji kokuyordu aslında. Düşünün ki şundan birkaç ay önce ilk PlayStation'daki en sevdiğim oyunlardan biri olan Crash Team Racing'i o iğrenç çözünlüğüne rağmen PlayStation Network'den satın almıştım. (Nostalji aşkına!) F1 Race Stars ve karting müessesesi ayrı bir konsept; üzerine bir de Codemasters'ın karting olayına girmesi haliyle ufaktan kafa karıştırmaya yetiyordu. Tamam, şunu kabul ediyoruz: Codemasters, Formula 1 lisansına sahip ve oynayanlarınız geçen süre içinde yeterince yorumladılar bu oyunu. Codemasters da karting olayına bulaştı böylelikle madem, bize de oynamak düştü.

Üç farklı sınıf seçeneğinden birini seçerek başlıyoruz oyuna ve bunlar 1000cc, 2000cc ve 3000cc. 12 takım-dan toplamda 24 güncel Formula 1 pilotu, kocaman kafalarıyla ekranı süslüyor. M. Schumacher'in 10 yaş genç gösteren halinden tutun da Angry Birds kaskıyla



Kovalainen'e kadar herkes burada. Kimi Raikkonen inanılmaz huysuz suratıyla, Alonso ise saç lüleleriyle yüzümden bir gülümseme oluşturuyor. Kariyer moduna bakıyorum önce, eski günlerin hatırasına Schumi'yi seçip başlıyorum. Dev kafasıyla "start" düzlüğünde bulunan herkese sarkazm dolu bakışlar atıyor. Silverstone'dayız bu arada; sevdiğimiz pistler bunlar. 2012 yılının 20 pisti içinden 11'i burada. (Ön sipariş ettiyseniz 12!) "Denk gelseydi de İstanbul da olsaydı keşke..." demek isterdim ama pist sayısı maalesef az... Yarışmaya başlıyoruz ve bir an için Schumi, Crash Bandicoot oluyor gözümde, Doctor Neo Cortex'i arıyor gözlerim sağda. Yok, hayır, beni geride bırakan adam o değil, Vettel'in ta kendisi. Koca kafasını döndürmüş, gülüyor bir de. Genç Formula 1 severler için gaza getirici öğeler unutulmamış yani, bir nevi artı sayabiliriz bu jest ve mimikleri. Karting olayı, özellikle dayanıklılık mücadelesine girdiyse sıkıcı bir hal alabiliyor gerçek dünyada ve neyse ki oyun dünyası karting'de rakibin canına okuyabilmek için her şeyi düşündü şimdiye kadar. Belli noktalardan geçerken aldığınız power-up'lar sayesinde hızlanma, rakibin ekranını konfetiler ve balonlar ile doldurma, yağmur bulutlarıyla döşeyip yoldan çıkarma, bombalar döşeme gibi türlü türlü şeytanlıklara sahibiz. Bunlardan birinden bizim etkilenmemiz halinde, kolay bir pit stop ile aracı iyileştirip yarışa devam ediyoruz. Daha önceden Mario Kart ve Crash Team Racing oynayanlara göre çok bilindik şeyler bunlar. Formula 1'e ne kadar uzak olursanız olun, bu oyunları oynadıysanız Formula 1 kavramı bile ilgi çekici gelebilir aslında. Grafikler çizgi filmde fırlamışçasına, karakterler -neredeyse- olmuş ve sevimli, pistler az evet ama üzerinde çokça uğraşmış. Birkaç kez turladığınızda harita içindeki kestirme yolları da keşfediyor ve daha iyi derece yapma imkanı buluyorsunuz. Mesela Formula



1 pistlerinin prensesi Monaco çok başarılıydı, sırf ellerinde Formula 1 lisansı olan bir firma kolaya kaçmış da oyun yapmamış yani, bunu da söyledim, rahatladım! Biz test oyunu olarak internetsiz olarak oynasak da oyunda multiplayer ve online seçenekleri bulunuyor. Dört kişiye kadar split screen yarış modları ve kariyer olduğu gibi, online olarak da Formula 1 pilotlarıyla pistlerin tozunu atıyorsunuz. Modlar çeşitli; "Refuel Racket" adı altında benzini kontrol etmeye çalıştığımız mod, Slalom modu ve drift'ler bulunuyor. Split screen ve online olarak eğlence dörde katlanacak gibi görünüyor, oyunun başında en çok vakit geçirilecek bölümler bunlar. Oyunun tuttuğu istatistikler de çok fazla sayıda; belli lisanslarda belli galibiyetlerden sonra badge'ler açılabilirdi gibi, kişisel istatistikleriniz de çok detaylı.

Dediğim gibi Formula 1 lisansı her zaman çok ciddi pit stoplar, taktikler ve resmiyet içerecek değil, sıradan bir karting oyunundan eksiği yok denilebilir. Kontroller ve az sayıda pist zorlasa bile, Formula 1 pilotlarıyla kart macerası eğlenceli. Yeni nesil Formula 1 severlerin ve eski Mario Kart ve Crash Team Racing bağımlılarının keyifli vakit geçirmesini sağlayacak. **Ayça Zaman**

Alternatif

F1 2012
LittleBigPlanet Karting
Sonic & All-Stars Racing Transformed

F1 Race Stars

+ Formula 1 lisansı ve 2012 kadroları, multiplayer seçenekleri
- Pist sayısının azlığı, kontrollerde dengesizlik, yenilikçi değil

6,5

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

Skylanders Giants

Oyuncağına yeniden hayat ver!

“Pokemon gibi bir oyuncağın olsun, onu bir platforma yerleştir ve ekranda hayat bulsun!” Bu hayali gerçekleştirmek üzere yola çıkan Toys For Bob, Activision ile kafa kafaya verdi ve geçtiğimiz sene Skylanders: Spyro's Adventure ile bu hayalini gerçekleştirdi. Activision'ın yazılım ile donanımı birbirine örülmüş şekildeki sunum şekli meyvesini verdi. Skylanders: Spyro's Adventure, tüm platformlarda neredeyse 30.000.000'a yakın ürün satmayı başardı. Özellikle küçük yaştaki kardeşlerimizi cezbedecek şekilde oyuncaklar halinde gelen Skylanders, koleksiyon yapma dürtüsünü uyandırarak çokça figür satmayı başardı. Şimdi de Activision, hemen hemen aynı oyunu daha büyük boyutlu Skylander'lar sunarak önümüze koyuyor. Hatırlarsanız, önceki oyun olan Skylanders: Spyro's Adventure için Skylander'larımızın boyutlarının çok küçük olduğundan ve bazen aynı ekranda iki kişi oynarken hangi karakterin kime ait olduğunun karıştığından söz etmiştim; hatta söz etmekten öte bayağı sitem etmiştim. Sağ olsun yapımcılar beni hiç kırmazlar, hemen sitemime çözüm üreterek Skylander'ların boyutunu iyice büyütmüşler. Hem oyuncak olarak, hem de ekrandaki boyutu olarak.

Alternatif

Disney Universe
Eye of Judgement
LEGO Batman 2: DC Super Heroes



Skylanders'ın oyun konseptiyle halen tanışmamış olanlar için olayı tek cümleyle özetleyeyim. Oyunda "Portal of Power" adında ışıklı bir platformunuz var ve onun üzerine alt kısmında farklı geometrik şekilleri olan Skylander oyuncaklarınızı yerleştirdiğiniz zaman o karakter ekranda hayat buluyor. Daha önceden Portal of Power'ı olmayanlar için Skylanders Giants; oyun disk, Portal of Power platformu ve üç adet dev Skylander oyuncakından oluşan başlangıç setiyle sunuluyor. Önceki oyuncaqlardan farklı olarak dev Skylander'ları Portal of Power'a yerleştirdiğiniz zaman oyuncakların üzerinde bir ışık yanıyor lakin Portal of Power'a iki dev oyuncaktan fazlası sığmıyor. Bu da demek oluyor ki oyuncu sayısı maksimum iki kişiyle sınırlanmış durumda. Ben Skylanders Giants'ı ormanların şahı Tree Rex, Spyro'nun aşırı gelişmiş hali olan mor renkli ejderha Cynder ve suyla haşır neşir olmayı seven kartal kafalı Jet-Vac ile test etme imkanı buldum. Oyun bizi Story ve Battle modlarıyla karşılıyor. Story modunda aksakallı Eon, yine önceki oyundaki gibi hikayeci dede modunda bize 10.000 yıl önceki Skyland'den dem vurarak olaya giriyor. Oyunun kontrolleri önceki oyundaki gibi sade ve kolay kavranabilen basit bir düzeyde. Oyuna tonla yeni eşya eklenmesine karşın kaplumbağa itirme bulmacaları, kilimli hazinelerin anahtarlarını bularak içini açma gibi olaylar aynen korunmuş lakin karakterler hala çok hantal hareket ediyor, özellikle de Tree Rex bir tarafını kaldırıp hareket edene kadar oyun başında sakallarınız çıkabilir! Story modunda bizi 16 bölüm bekliyor, bu da bize 22 bölümden oluşan önceki oyundan daha kısa bir oyun süresi vaat ediyor.

Dev makyaj

Hani bazı otomobil üreticileri aynı otomobile bir - iki ufak değişiklik yaptıktan sonra model yılını yükseltip piyasaya sürer ya, Skylanders Giants'ın oyun mekaniği ve grafikleri de aynen bu şekilde minik bir makyajla önümüze konulmuş. Oyun stilinde pek bir farklılık yok. Son derece çocuk dostu bir Diablo oyunu hayal edin. Önüne çıkan her düşmanı tepele, loot yap, boss ile savaş, yetenek kazan, seviye atla. Seviye atlamak demişken Skylanders Giants ile birlikte maksimum

seviye sınırı 10'dan 15'e yükseltilmiş durumda. Bu da eskiden sahip olduğunuz küçük Skylander'larınızı da kapsıyor. Eskiden kalma küçük Skylander'larınızı Skylanders Giants oyununda kullanmanız mümkünken yeni çıkan ve sayıları şimdilik sınırlı olan dev Skylander'ları (Crusher, Tree Rex, Bouncer, Swarm, Eye Brawl, Nijini, Thumpback ve Hot Head.) önceki oyun olan Skylanders: Spyro's Adventure'da kullanmanız mümkün değil. Grafik olarak oyun belki de Wii konsoluna da çıktığı için Wii grafikleriyle sınırlı kalmak zorunda bırakılmış!

Battle modunda bizi Skylanders: Spyro's Adventure oyunundan aşına olduğumuz Arena Rumble, SkyGoal, SkyGem Master ve ilk defa karşımıza çıkan ve rakibi güç kullanarak ring dışına ittiğimiz Ring Out seçenekleri bekliyor lakin Battle modunu tek başınıza ve online olarak oynamanız mümkün değil. İllaki yanınıza birini oturtup eline kumanda vermeniz gerekiyor; tıpkı NES konsolunda Mario oynadığımız eski güzel günlerde olduğu gibi. ■ Ahmet Özdemir

Skylanders Giants

- + Şirin, eğlenceli, boyutları büyümüş ve özellikleri çeşitlendirilmiş karakterler
- Grafikler önceki oyundan öteye gitmiyor, oyun halen çizgisel ve iki oyuncuyla sınırlanmış vaziyette, karakterler yine zıplayamıyor

7,5



Yapım Zindagi Games
Dağıtım Sony
Tür Spor
Platform PS3
Web tr.playstation.com/sportschampions2
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Giydir, Süsle

Oyunda çok ilginç bir özellik var ve o da karakterlerinizi giysilerle, aksesuarlarla donatabilmeniz. Bunu ilginç yapansa şu: Karakterlerinizi oyunda çoğunlukla görmüyorsunuz bile! Gördüğünüz o sayılı anlarda da odak noktanız kesinlikle karakteriniz olmuyor. Garip...

Okçuluk halen oyunun en zevkli kısmı.



Sports Champions 2



Ok atarım, tenis topunu vururum!

PS Move kaç tane satmış, bakayım... 15.000.000 adet. Daha doğrusu 15.000.000 tanesi fabrikadan çıkmış, bir kısmı halen satılmayı bekliyor elbette ki. Bunlardan bir tanesini siz de satın aldıysanız, büyük ihtimalle çoktan üstünü toz kaplamıştır zira PS Move ile keyifle oynanabilecek oyunların sayısı bir elin parmaklarını zar zor geçer.

Bu parmaklardan bir tanesinde yer aldığını düşündüğüm Sports Champions'ı oynayıp bitirdik ve artık oynamadığımızdan da eminim. (Ben oynamıyorum valla.) Dolayısıyla o para saydığımız PS Move'ları yerinden çıkarmak gerekiyor. Bunun için de ne yapıyoruz? Bir adet Sports Champions 2 alıp tepemizdeki lambayı bir kez daha kırıyoruz!

Kayak mı?

Toplamda altı tane spor müsabakası bulunuyor yeni oyumuzda ve bunlardan sadece bir tanesi daha önceki oyunda yer aldı. Evet, okçuluk yeni oyunda da bulunuyor ve bulunması da gerekiyor zira önceki oyunda en iyi işleyen ve en eğlenceli spordu. Burada da okçuluk mücadelelerinde yine puan işli hedefleri vuruyor ve hatta Medieval Moves'a gönderme yapan bir bölümde bile oklarımızı ateşlemeye (?) devam ediyoruz. Okçuluk kesinlikle yine çok iyi ve çok eğlenceli; oku sırtımızdan alıyor gibi yapmak, hedef almak ve oku bıraktığımızda tam hedefi bulması...

Bu arada atlamadan geçmek istemiyorum; önceki oyuna nazaran yeni oyundaki PS Move kalibrasyonu çok daha iyi işliyor. Bir kez yapıyor ve oyun boyunca rahat ediyorsunuz.

Okçuluğun yanında ne var; bowling, kayak, tenis, boks ve uçurtma. Değil, golf. (Uçurtma uçurmak bana göre daha anlamlı.) Golfte olay sopayı sallayıp topu o uzaktaki deliğe sokmak. PS Move gayet güzel algıyı hareketinizi lakin ben ne zaman vursam, top dağlara

taşlara gitti. Yavaş vurayım dedim, bu defa da top ilerlemedi bile. Arayı tutturmak pek zor ve zaten golf de pek anlamlı bir spor olmadığı için bu kısmı hızla geçiyoruz.

Boks kısmı daha önce birçok oyunda denendi, burada da farklı bir şey olduğu yok. Her ne kadar gard alabilmek, farklı tipte yumruklar atabilmek mümkünse de olay sonunda "ne kadar çok yumruk atarsanız, o kadar başarılı olursunuz" formülüyle sonuçlanıyor. İsterdim ki yana çekilebileyim, rakibimin açıklarını yakalayabileyim... Ama nafile. Boksu iki kişi oynamak daha eğlenceli, onu da belirteyim.

Bowling de aynen boks gibi çok kişiyle oynanınca zevkli olan bir oyun. Bowling topunun ağırlığını hissetmeden, aynı hareketi yaparak topu atmak gerçekten zevkli ama falso vermek veya topu gerçekten istediğiniz noktaya yönlendirebilmek ustalık istiyor.

İddialı bir oyun olan tenisse iddiasını birkaç noktada kaybediyor. Bunlardan bir tanesi topun nereye düşeceğinin gösterilmesi. Bu işleri bayağı kolaylaştırmış bana sorarsanız. Bir diğer konu da PS Move cihazının genellikle kameranın dışına çıkıp hareketlerin algılanmasını engellemesi. Tam bir backhand vuracağım, kamera aleti görmediği için raketim hareket bile etmiyor, aptal durumuna düşüyorum. Ayıptır!

Bu oyunda olmaması gereken tek eklenti de muhtemelen kayak olmuş. Neden? Kayak ayakla yapılan bir spor, bizse elimizde PS Move tutuyoruz. Eh, nasıl olacak? Olmuyor zaten. Ne dönüşleri başarmak kolay, ne rampalardan atlamak, ne de başka bir şey. Kayaktan soğudum, gitmeyeceğim dağlara falan bu yıl.

PS Move'un kullanıldığı pek az kaliteli oyun bulunması nedeniyle Sports Champions 2 bir anda parlıyor haliyle ve kesinlikle alınmayı hak ediyor. Oyunu aynı ekrandan dört kişiye kadar arkadaşlarınızla oynamak mümkün lakin bir multiplayer modu bulunmamakta. Bu detayı es geçsek... Aynen dediğim gibi işte.

■ Tuna Şentuna

Alternatif

Medieval Moves: Deadmund's Quest
Sorcery
Summer Stars 2012

Sports Champions 2

+ Okçuluk yine çok eğlenceli, tüm spor dalları PS Move'u iyi kullanıyor sayılır
- Kayak çok kötü, online multiplayer yok

8,2

Assassin's Creed III: Liberation

Bir hanımefendi, bir köle, bir suikastçı!

PS Vita'da oyun oynamayı gerçekten seviyorum (PSP'de sevmezdim.) ama zamanının çoğunu ofiste ve akabinde evde geçiren biri olarak da PS Vita'yı tam anlamda kullanacak alan bulamıyorum. Ofiste bilgisayar, evde konsollar, bilgisayarlar, televizyonlar... Açıp şöyle keyifle Borderlands 2, Call of Duty: Black Ops II veya kocaman televizyonda Tekken Tag Tournament 2 oynamak varken, bir köşeye kıvrılıp PS Vita oynamak, hala bir garip geliyor. Fakat neyse ki PS Vita'ya özel, kaliteli sayılabilecek oyunlar sayesinde bu garip ruh halimden kurtulmayı başarabiliyorum. Geçtiğimiz ay da Aveline beni bilgisayarın, konsolun başından aldı ve oturttu kanepeye; kolay kolay da kaldırmadı beni oradan. Hınzır!

Beni Brotherhood büyüttü...

Kölelikten kurtarılmış olan bir kadının kızı olan Aveline, daha sonra annesinden uzaklaşıyor ve üvey annesinin ve babasının yanına veriliyor. (Evlat ediniliyor desene!) Ne var ki bu sırada Brotherhood onu bünyesine katıyor ve bir suikastçı nasıl olunur, eğitimini en ince detaylarıyla veriyor. Göz açıp kapayınca kadar küçük Aveline, alımlı ve tehlikeli bir hanımefendiye dönüşüyor, Templar'ların en büyük belası haline geliyor.

Aveline ile diğer Assassin's Creed oyunlarında ne yapıyorsak onu yapıyoruz: Damlarda dolaşıp Eagle Vision'ımızla hedeflerimizi belirliyor ve onları temizleyip olay mahallinden sıvışıyoruz. PS Vita'nın ikinci analog stick'i gayet işliyor, eski Assassin's Creed oyuncuları direkt olarak kendilerini evlerinde hissediyorlar.

Elbette ki bu bir PS Vita oyunu olduğu için görevler daha kısa tutulmuş, oynanış az da olsa basitleştirilmiş. Sanmayın ki Assassin's Creed oyunlarının en büyük

özelliği "serbest dolaşım imkanı" burada yok; aksine New Orleans'ın altını üstüne getirebiliyorsunuz. Ana görevlerin yanında oyunda bolca yan görev (Dükkanları satın almak yine mümkün.) bulunuyor ve bunları da şehri dolaşarak keşfedebiliyorsunuz.

Gizli bıçaklarımızı kullanmak, Leap of Faith ile metrelerce yüksekte aşağıya süzülme gibi alışıldık hareketlerin yanında, oyunda birkaç tane yenilik de bulunuyor. Bunlardan PS Vita'nın özelliklerini kullanabildiğimiz kısmı gerçekten çok eğreti durmuş, o kısma hiç değinmek bile istemiyorum aslında... Şöyle ki bazı mini oyunlar bize PS Vita'nın hareket algılama özelliğini denettiriyor, bir at arabasını yürütmek için ekranı parmaklamamızı buyuruyor, yankesicilik yapmak için cihazın arka dokunmatik panelini kullanmamızı söylüyor fakat bunların çoğu, sadece PS Vita'nın özellikleri de oyuna dahil edilsin diye uydurulmuş hissiyatı uyandırıyor.

Oynanışa çeşitlilik getiren ve Liberation'ın Assassin's Creed oyunları arasında özel bir yere sahip olmasını sağlayan özellik ise Aveline'in üç farklı kostümle, üç farklı oynanışa imza atabilmesi. Aveline suikastçı kostümüyle tüm silahlarına ve alet edevatına ulaşıyor ve en çok bu kostümde rahat ediyorsunuz. Köle olmayı seçtiğinde halkın arasına daha kolay karışıyor ve suikastçı kostümünün aksine, çok daha az dikkat çekiyor. New Orleans'ın elit kesiminin arasına karışmak için kullandığı "hanımefendi" kostümüyle Aveline'in hareketlerini bir hayli kısıtlıyor lakin bekçileri baştan çıkarıp akılsız birer androide dönüşmelerini de sağlayabiliyor.

Bu kıyafetler arasında geçiş yapabilmek çok güzel olurdu fakat oyunun başlarında kıyafetler zorunlu olarak bize veriliyor. İlerleyen vakitlerde de kıyafetlere özel görevlere çıkıyoruz. Yine de bu kostüm olayı çok daha akıllıca kullanılabilirdi diye düşünüyorum.

Yapımın multiplayer kısmındaysa dünyanın çeşitli bölgelerine farklı özelliklerdeki suikastçılarımızı yerleştirip onların diğer oyuncuların savaşçılarıyla kapışması söz konusu. Sizin kontrol ettiğiniz bir şey yok; bir noktayı ele geçirmek için suikastçı yolluyor ve sonuçlarını izliyorsunuz. Sıkıcı, haklısınız...

Mükemmel bir oyun olmasa da "yeterli" bir oyun Liberation bana sorarsanız. PS Vita sahiplerine çekinmeden alabilecekleri müjdesini veriyorum. ■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed III: Liberation

+ Aveline'in farklı kostümleri, kontroller çok iyi
- Hikaye daha iyi anlatılabilirdi, grafikler tökezliyor

7,9



Bu kostümle askerlerin dikkatini çok kolay çekiyorsunuz.



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PSV
Web assassinscreed.ubi.com





Yapım United Front Games
Dağıtım Sony
Tür Yarış
Platform PS3
Web www.littlebigplanet.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Hikaye

Oyunda bir hikaye anlatımı söz konusu, bu güzel bir şey ama ne seslendirme var, ne de kaliteli ara sahneler. Maalesef oyunun çoğu özelliğinde olduğu gibi, hikaye anlatımı da biraz geçiştirilmiş. Stephen Fry'ın dinginlik veren sesi oyunda mevcut fakat keşke bize biraz daha güzel şeyler anlatsaydı...

LittleBigPlanet Karting

Bez bebekler yarışıyor!

Geçtiğimiz ay ne oynadık? WRC 3 müydü? Büyük ihtimalle toprak pistten kayıp kayıp şarampole yuvarlandığınız o oyun. Bu ay da iki tane önemli yarış oyunu piyasaya sürüldü ve bunlardan bir tanesi olan Need For Speed: Most Wanted'da polisle mücadele ettik, ediyoruz, edeceğiz.

LittleBigPlanet Karting'de ise polis yok. Yüksek hızlar da yok. "Keşfedilmeyi bekleyen araçlar?" deseyiz, öyle bir mevzu bile yok. Peki, ne var? Size net bir şekilde söyleyeyim: Sadece ama sadece küçük oyunlara hitap eden ve onların da kafasını karıştırmaya yetecek bir arayüze sahip bir küçük oyun...

Boks eldiveni olmak...

LittleBigPlanet'in mevcut ikinci oyunuyla oluşturulabilecek gibi duran LittleBigPlanet Karting'de amacımız çok basit: Yarışları bir bir tamamlayıp sürekli birinci olmak. Bazen yarışmanın ötesinde, Battle bölümlerinde bir arenada deathmatch mücadelesine de girmiyor değiliz.

Yarışlarda başarılı olmanın anahtarı şu: Virajları "drift" yaparak almak, böylece hız kaybetmemek ve hatta hızınıza hız katmak ve ele geçirdiğiniz güçlerle rakiplerinizin ayağını kaydırmak. Oyunu ModNation Racers'ın yapımcısı United Front Games tasarlamış. Dolayısıyla oyunda ModNation Racers'dan tanıdık birçok özellik bulunuyor lakin bazı özellikler nedense kötüye gitmiş. Örneğin ModNation Racers'da ortalıkta topladığınız güçleri hem saldırı, hem de savunma amacıyla kullanabilirdiniz. Burada hangi gücü alırsa-

nız, onu bir kez ve kendi amacı için kullanabiliyorsunuz. Bu da bir saldırı yaptıktan sonra saldırıya açık konumda kalmanıza yol açıyor ve çoğunlukla da tam bu sırada kafanıza bir roket yiyorsunuz.

Silahların kullanımında da bir sıkıntı var ve o da oyunun garip fizik motoru yüzünden silahların anlamsız engellere takılması. Bir boks eldivenine dönüşüp hızınıza hız kattığınız anların bitişinde hiç göremediğiniz bir engele çarpabiliyorsunuz örneğin.

Bunlar aslında pek büyük bir sıkıntı değil. Asıl sıkıntı, oyundaki bölümlerin ve modların haritaya işlenmesinde. Diğer LittleBigPlanet oyunlarında olduğu gibi, burada da bölümler bir gezegende bize sunuluyor. Gezegen ufak, yarışlar çok. Yarışların çok olması yetmiyormuş gibi bir yarışın farklı modları da yine orada gösteriliyor. Buna bir de online multiplayer maçları eklenince özel bir yarışa katılmak için karmakarışık bir gezegende istediğiniz yarış bulmak için debelenirken buluyorsunuz kendinizi. Online yarışlar için bir menü olmaması, online bir yarışa katılmak için Story modundan girip, gezegende ilgili yarış arayıp ardından online kısmını seçmeye çalışmak biraz saçma olmuş bana sorarsanız.

Yarışmanın ötesinde oyunda yapabileceğiniz iki türde aktivite daha bulunuyor. Bunlardan bir tanesi elbette ki sackboy'unuzu giydirmek, farklı ekipmanlarla tipini değiştirmek ve hatta altına farklı araçlar vermek. Sürekli karakterinizi gördüğünüz ve online oyunlarda da karakterinizi sergilemek isteyeceğiniz için bu kısımda bolca vakit geçireceksiniz.

LittleBigPlanet oyunlarının değişmez "kendi bölümünü kendin yarat" özelliği de burada. Kendi yarış pistlerinizi veya Battle arenasınızı oluşturmak için sayısız inşaat malzemesi (Çok iddialı oldu.) kullanabiliyorsunuz lakin eli yüzü düzgün bir pist oluşturmak için gerçekten sağlam bir zaman harcamanız gerekiyor.

Görsel açıdan tatmin edici bir oyun olsa da yaşça büyük oyuncuların LittleBigPlanet Karting'den zevk alması bana pek mümkün gibi gelmedi. Daha çok küçük oyuncuların ekranı ikiye bölüp birbirleriyle yarışacağını ve bu sırada oyunun eksiklerini görmeyeceğini düşünüyorum. Evet, böyle bir dünya hayal ediyorum. Hepinize de bunu tavsiye ederim. Görüşmek üzere... (Son anda sulandı beynim.)

■ Tuna Şentuna

LittleBigPlanet Karting

- + Küçük oyuncuları tatmin edecek oynanış, renkli görüntüler
- Hatalar ve kötü işleniş yüzünden oyun kısa sürede sıkıyor

6,1

■ Virajları iyi alamazsanız, rakipleriniz arayı bayağı iyi açıyor.





WWE '13

İnsandan bozmaların meydan muharebesi...



Amerikan güreşi gibi bir konuyu bana açarsanız, çok fazla muhabbet şansımız olmaz zira ben hala Street Fighter, Mortal Kombat ve Tekken serilerinin yaşadığını ve yerlerinin hala kalıcı olarak doldurulamadığını iddia edenlerdenim. (Buraya sadece oyun çerçevesinden bakıyoruz tabii ki.) WWE '13'e konuyu bağlayacak olursam, tamamen tarzına hitap eden bir oyun diyebilirim. Hani bu tarz gösterilerden hoşlanıyorsanız, sizi ringe rahatlıkla davet edecek, bundan emin olabilirsiniz. Oyunun yine kendi tarzına özel kusurları da var işin içinde ve hatta teknik kusurlardan da bahsetmek mümkün ama eğrisiyle doğrusuyla, kendi kitlesini yeterince tatmin edebilecek bir dövüş oyunu duruyor karşınızda.

Genelde hiç alkanız olmayan bir oyunu bütün tuşlara çılginca basarak oynarsınız. Daha bilinçli hareket etmek için de biraz sabra ve zamana ihtiyacınız vardır. Ben de ilk "insanlık"tan çıkmış karakterimle ilk maçıma çıktığım zaman aynen böyleydüm işte. Neler olup bittiğini anlamak biraz zor olduysa da bazı şeyleri kontrol altına almayı başardım. En azından hangi tuşun ne işe yaradığını biliyorum şu anda. (Çok yol kat ettim, öyle demeyin.) Gerçi bu noktada oyunun bir kusuru da çıkıyor ortaya, o da oyunun kendini tanıtım aşaması, yani bir "training" modu... Bir dövüş oyununda bu ayrıntı mutlaka bulunmalı bence çünkü bu olmadığı zaman şebek gibi ringe çıkıp ne yaptığınızı bilmeden eğlenmeye çalışıyorsunuz, hoş olmuyor.

Evet, oyunun bir de alıştıktan sonraki faslı var... Bu tarzda lider olduğunu görsel olarak kanıtlıyor WWE '13. Güreşçilerin maç öncesi özel gösterileri çok kaliteli mesela ama gereksiz derecede uzun tutulmuş. Bir izliyorsunuz, iki izliyorsunuz, sonunda dayanamayıp direkt maça ışınlanmaya başlıyorsunuz. Bu andan itibaren de enteresan görüntülere şahit oluyorsunuz arka arkaya. Amerikan güreşini zaten tanırırsınız uzaktan veya yakından... Burada göreceğiniz de orada olanlardan farksız. (Doğru düzgün oynayan biri varsa tabii ki.) Ringin her köşesini kullanıyor güreşçiler. Bu da yetmediğinde kapışmalarına ringin dışında devam ediyorlar. Etraftaki sandalyeyi, masayı, merdiveni vesaire kullanmak serbest. Şöyle de bir güzellik var ki sürekli aynı animasyonları tekrar tekrar görmüyorsunuz nerdeyse. Oyunun kabarık karakter listesindeki her oyuncunun kendine has, envaiçeşit hareketi var.

Olay savunmaya geldiğindeyse zamanlama yeteneklerinizi ortaya çıkarmanız gerekiyor. Rakibiniz sizi yakalamışken ve kaldırıp yere çarpmaya niyetliken, zamanında bir



Alternatif

Mortal Kombat
Street Fighter x Tekken
Tekken 6

Kilitli Karakter?

Böyle bir şey vardı piyasadaki dövüş oyunlarının bir önceki sezonuna kadar. WWE '13'te de bu olayla karşılaşınca merakım kabardı açıkçası. Yani demem o ki bu olay aslında güzelmiş de elimizden mi almışlar ne? Getirin bize tekrar kilitli karakterleri!

■ Görsel detay derken...



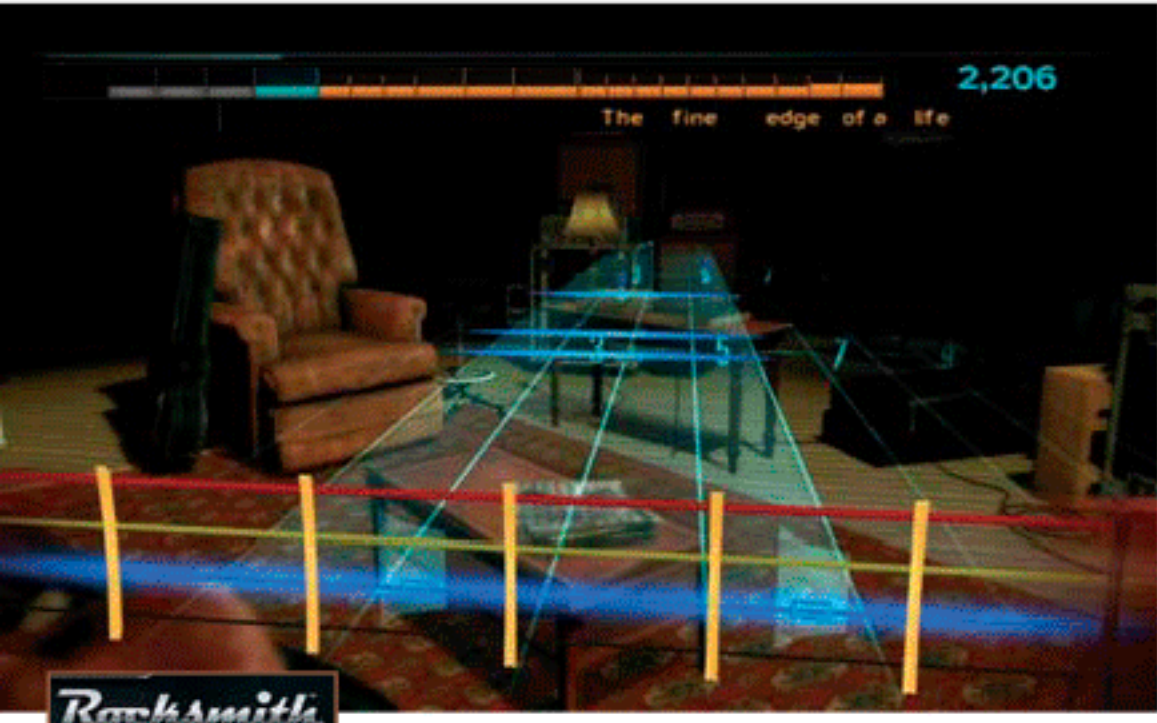
müdahaleyle olayı lehinize çevirebiliyorsunuz. Bu detayı doğru düzgün kullanmak için biraz alışmanız gerek yalnız çünkü zamanlamayı tutturmak hiç de kolay değil ama ne kadar erken veya ne kadar geç tuşa bastığınızı gösteren bir yardım da alacaksınız bir yandan, merak etmeyin. Güreşçilerin aldıkları darbeleri yüzlerine ve vücutlarına görsel olarak yansıtan detaylar da çok başarılı ayrıca. Aşırı dayak yiyen bir güreşçinin bir süre kendine gelememesi veya pozisyonun sertliğine göre darbe alan bir güreşçinin acı çektiğini gösteren animasyonlar çok şık detaylar.

WWE '13, içerik açısından da çok zengin bir oyun. Farklı şampiyona seçenekleri, farklı dönüş modelleri ve güreşçilerin sayısının değiştirilebildiği bir dolu seçenek, oldukça düzenli başlıklar halinde önünüze çıkıyor. Kariyer veya hikaye modu olarak değerlendirebileceğiniz, belli başlı güreşçilere ait hikayelerin anlatıldığı seçenekler de dikkatinizi yakalayacaktır eminim. Tabii ki bu kadar dolaşmışken mutlaka online modlara da bir göz atın. Bu da kesmezse kendi oyuncunuzu en ince detaylarına kadar yaratmanıza izin veren bir "creation" seçeneği de sizleri bekliyor. Bundan sonrası da dediğim gibi, WWE '13'ün tarzınıza yakın olup olmadığına bağlı. Eğer bir "wrestling" tutkunuyuzsanız, ağızınıza layık bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu bilesiniz; tabii ki kusurlarını görmezden gelebilirsiniz... ■ Ertekin Bayındır

WWE '13

+ Kaliteli animasyonlar, zengin içerik, gerçekçilik
- "Training" modu eksik, bazı ara sahnelerin gereksiz uzunluğu

8,0



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Müzik
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.rocksmith.com

Rocksmith

Alın teriyle gitar çalmak

Guitar Hero'da "Expert" zorluk seviyesinde birçok şarkıyı çalarım, onu söyleyeyim. Beş tane renkli tuşa basmak bir yere kadar zor bana sorarsanız. (Çok hızlı parçalarda parmaklarım dolama oluyor ama uğraşsam olur!)

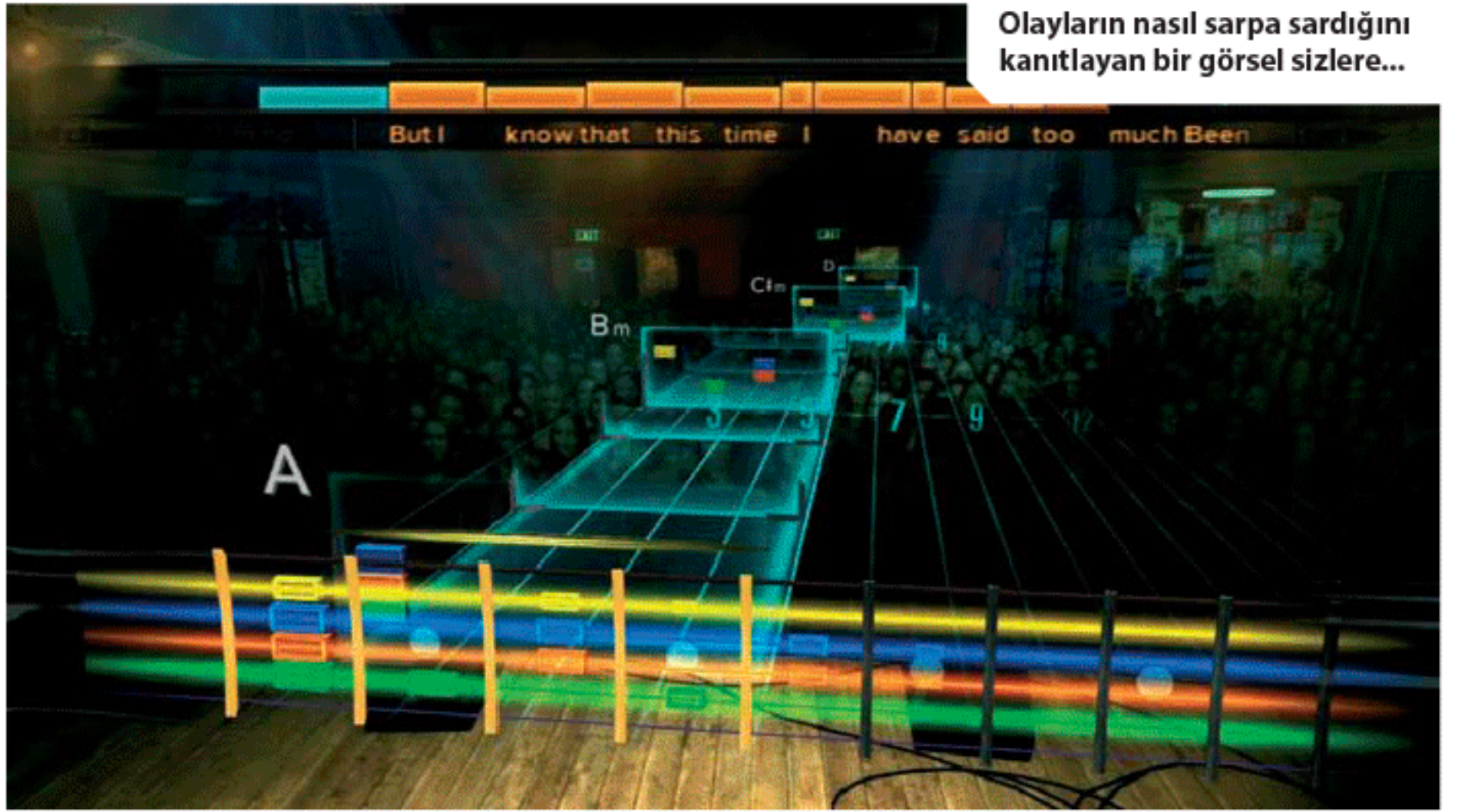
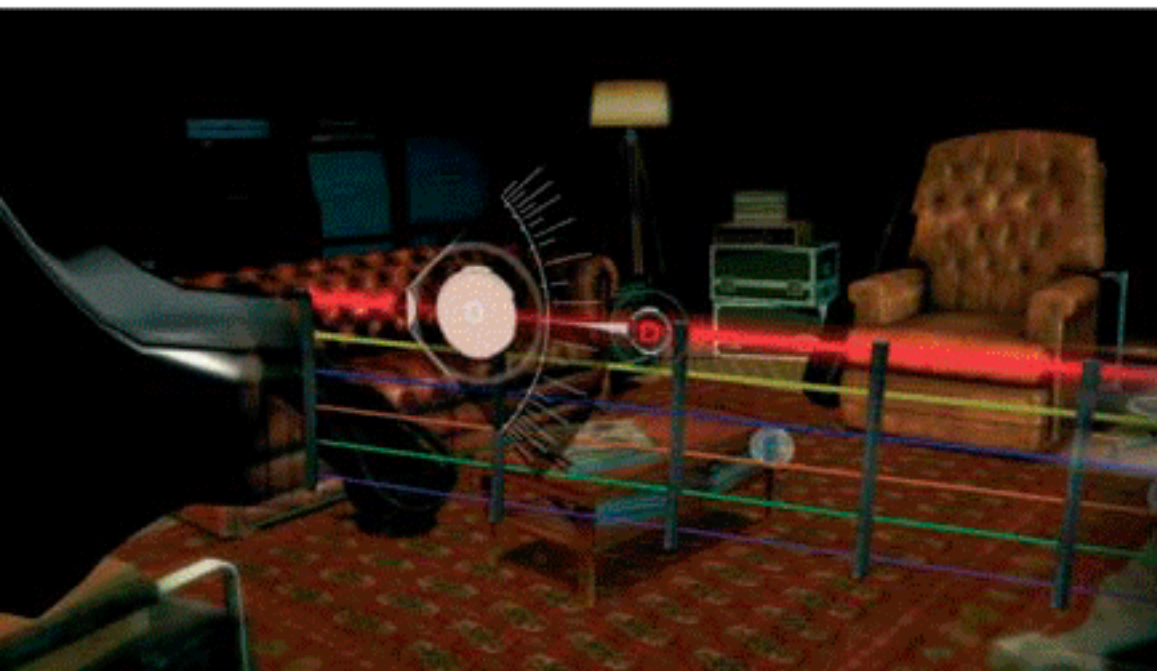
Bu şahane yeteneğim (!) dışında gitar çalmakla ilgili tek yaptığım şey, ortaokul yıllarında annemin akustik gitarını (Annemin gitarının olması...) elime alıp bir şeyler çalıyormuş gibi yapmaktı. O vakitten beri içimde ukde midir, bilmiyorum ama Şefik, Rocksmith'i ve oyunun kablosunu bana yollayınca nasıl gaza geldiysem, gittim derhal bir elektrogitar satın aldım! Eve geldim, bağladım kabloyu, başladım oynamaya. Meğer içimde bir Satriani yatıyormuş; nasıl çalıyorum bir maestro gibi...

Hiç böyle bir şey olmadığı gibi, Rocksmith bana gerçek bir gitarı çalmanın ne kadar kazık olduğunu göstermiş oldu. Düşünün, altı tane tel, bir ton perde... Elimi kolumu nereye koyacağımı şaşırdım. Bir de elektrogitar ağırmış, boynumda asılı 10 ton alet! Daraldım, çekilin!

Meşhur melodiler

Rocksmith'in bir iddiası var: "Eğer bu oyunda bir parçayı çalarsanız, onu gerçekte de çalabilirsiniz." Bu çok doğru bir tespit lakin bunu başarmak gerçekten zor.

Oyun "Journey" adındaki moduyla sizi basit notalarla baş başa bırakıyor önce, ardından başarınıza göre parçaları zorlaştırarak sizi bir üst seviyeye taşıyor. Nota bilmeden, görmeden bile gitar çalabilmenizi sağlıyor Rocksmith lakin bunun için gerçekten sabırlı olmalısınız.



Olayların nasıl sarpa sardığını kanıtlayan bir görsel sizlere...

İlk aşamada gitarınızın akordu gerçekleştiriliyor ve ardından Journey moduna adım atıyorsunuz. Teller farklı renklerle gösteriliyor. En üstteki tel kırmızı, bir alttaki sarı, sonra mavi diye gidiyor. Aynen Guitar Hero'daki gibi, ilgili renge denk gelen bir nota telle bulduğunda, o perdeye gelip o tele bir pena vuruşu yapmanız gerekiyor. Buradaki zorluk şu şekilde: Yeni gitar çalmaya başlayan arkadaşları gözlemlemiştinizdir; hiçbiri enstrümanı çalarlarken suratınıza bakmazlar. Ya perdelere bakar ya da penayı vurduğu bölgeye. Peki, Rocksmith ne yapmamızı istiyor?

"Önce bana, ekrana bakacaksınız; orada başarabilersen tellere de bakarsın!" diyor. Tabii ki hiçbir şekilde ekrandan gözünüzü ayıramadığınız için de hiçbir şekilde tellere bakmadan, ancak elinizle hissederek penayı nereye, nasıl vuracağınızı anlıyorsunuz. Sevindirici haberse şu ki oyunu oynadıkça buna alışılıyorsunuz. Sonra bir bakılıyorsunuz, gitara hiç bakmadan, eliniz otomatik olarak telleri ve perdeleri buluyor! Buradaki keyif gerçekten inanılmaz çünkü Guitar Hero'da plastik, sahte bir gitarı çözmekten çok ötesini başarmış oluyorsunuz; gerçekten gitar çalılıyorsunuz ey LEVEL okurları!

Oyunda bulunan parçalar arasında neler olduğundan da bahsedeyim biraz. Mesela Franz Ferdinand'dan Take Me Out var. Lenny Kravitz, Are You Gonna Go My Way diyor. "Gonna keep on tryin' till I reach the highest ground." diyen bir adet Red Hot Chili Peppers bulunmakta. Pixies, Where Is My Mind ile bizi Fight Club havasına büründürüyor, Blur,

Song 2 ile coşturuyor, Sweet Home Alabama, Lynyrd Skynyrd adındaki sessiz harf sevmeyen müzisyen dostumuzla hayat buluyor. Anlayacağınız oyundaki müzikler çok sağlam lakin bunları çalacak sabra sahip misiniz, ondan emin değilim zira oyun bir noktadan sonra gerçekten zorlaşıyor. Öyle Guitar Hero'nun Expert zorluğu gibi değil, gerçekten zaman zaman hiçbir notayı tutturamadan parçayı tamamlayabiliyorsunuz. Bu vakitten sonra gitar çalan herkese saygım %110 oranında arttı, belirteyim.

Online multiplayer olanağı bulunmayan oyunun tek eksiği bence bu yönde, başka da bir eksikliğini göremedim. Şayet ki oyunu bir başka ritim oyunu olarak görürseniz, hiçbir zevk alamazsınız ama Rocksmith'i "Size gitar çalmayı öğreten bir yapım." olarak değerlendirirseniz, piyasada daha iyisini bulabileceğinizi sanmıyorum.

Tuna Şentuna

Rocksmith

- + Gerçekten gitar çalılıyorsunuz, parçalar çok sağlam
- Online multiplayer yok

8,8

Alternatif

Guitar Hero: Metallica
Guitar Hero: Warriors of Rock
Rock Band 3





The Walking Dead: Episode 5 - No Time Left



Vedaları hiç sevmem...

Telltale Games, dizi kıvamında piyasaya sürdüğü The Walking Dead serisini sonunda finale taşıdı ve beş bölümdür süregelen hikayenin son bölümü olan No Time Left'i oyun severlerle buluşturdu. Robert Kirkman'ın bu güzide eserini hem dizisi, hem de çizgi romanı ile takip eden çok büyük bir kitle var ve Telltale Games de seriyi oyuna dönüştürmekle çok büyük bir risk almıştı aslında. Son bölümü merakla bekliyordum ben de açıkçası ve bana soracak olsanız, üç bölüm yeterliydi aslında ama asıl fanatikler için bu durumun can sıkıcı pek de söylenemez. Keza son bölümüyle The Walking Dead, ortalığı duygu seline boğmuş durumda ve 2012'nin adından bahsettirecek oyunları listesine adını kazımış halde.

Çok da fazla spoiler vermek istemiyorum ama oyun, dördüncü oyunun kaldığı yerden başlıyor, Lee'nin ve Clementine'in hikayesi tam gaz devam ediyor. Çözülmesi gereken bulmacalar, ne diyeceğinize karar veremediğiniz sorular ve bu soruların cevapları ile hikaye sizi tek bir yola değil de karar vermeniz gereken iki farklı seçeneğe yönlendiriyor. Karakterlerin kişilikleri iyice kendini belli ediyor, serinin son bölümü olduğundan ve bir daha göremeyeceğinizi düşündüğünüzden saçma sapan bir hüzün içinde buluyorsunuz kendinizi. Lee'nin ve Clementine'in durumu içinizi parçalayan cinsten. Etrafta gördüğüm en kalabalık zombi istilasına rağmen aklımda kalan şey, su gibi akıp giden konusu oluyor.

Serinin son hikayesinin diğerlerinden daha kısa

sürmesi beni biraz şaşırttı ama The Walking Dead'e herhangi bir şekilde bulaşmış insanları bu beş bölümü oynamaya zorlamak istiyorum gördüğüm yerde. Kenarından bile geçtiyseniz, "Beş bölüm ama ya!" diyerek burun kıvrımayın çünkü Telltale Games'in en başarılı işi olabilir bu seri. Son olarak, "Piyasada adventure kalmadı artık." diyenlere de selam ederim buradan. ■ Ayça Zaman

The Walking Dead: Episode 5 - No Time Left

+ Senaryo, seslendirmeler, bölümlerin birbiriyle olan başarılı bağlantısı
- Son bölüm kısa maalesef kısa

8,0

The Sims 3: Seasons

Mevsimler gelir, geçer

Neredeyse üç yılı aşkın bir süre oldu The Sims 3'e kavuşalı. Türlü türlü ülkelere tatile gittik, ünlülerle aşık attık, dünyevi olaylardan sıkılıp doğaüstü güçlere bile merak saldık ama benim her The Sims 3 yazımın sonunda yakındığım tek bir şey vardı hatırlarsanız: E hala mevsimler yok? Sonunda The Sims Studio ve Electronic Arts sesimi duydu ve yine satış listelerinde zirveyi zorlayacak bir ek pakete imza attı. Üstelik menüdeki seçeneklerle normalde yedi Sim günü süren mevsim sürelerini 28 güne kadar çıkarabilme imkanımız var. Seasons ek paketiyle beraber yeni kasabalar eklenmiyor, oyunun ana paketindeki Sunset Valley veya ek paketiniz varsa oradaki kasabalar ile oyalanıyorsunuz fakat Store'dan yeni bölgeler almak artık mümkün kılınmış ve bunu oyun içinden hallediyorsunuz. Menüde yeni kişisel özelleştirme seçenekleri yer aldığı gibi, yazlık ve kışlık kıyafetler de dolapta hemen yerini alıyor. Satın alma menüsünde çok şirin şeyler var mesela; nal atma oyunundan, su savaşlarına kadar grup olarak eğlencilecek aktiviteler... Yazın o sıcak havasında denizde, okyanus kıyısında yüzdükten hemen sonra yapraklar sararmaya başlıyor. Geceleri gök gürültüsü ile uyanıyorsunuz. Üç yıldır sürekli dört mevsim yaz yaşayan Sim'lerimiz için oyuna taze bir kan gelmiş gibi bu ek paketle. Karda fazla kaldığınız bir günün

sonunda hastalıktan öldüğünüz gibi, güneş altında fazla kaldığınız bir gün de haşlanmanız çok normal artık. Yeni kasaba olmayabilir ama yeni festival günleri var bu ek pakette. Cadılar Bayramı ve Kar Festivali gibi günler için heyecanlanıyor ve partiyle kutlamak istiyor bizimkiler. Çocuklar okuldan kaydardıkça, büyükler de işe gitmedikçe daha bir anlam kazanıyor bu günler. Mahalledeki parklara gidip anı fotoğrafı çektirin, dondurma yiyin, gruplarla beraber oyunlar oynayın; Sim'inizin tatil günü için her şey düşünülmüş.

Grafikler yeni ek paketle yine hatalarla dolu ama ana oyunda bile hala düzeltilmeyen hatalar olduğunu düşünürsek çok da şaşılacak bir şey değil aslında. Yine de yaprakların sararması, birikmiş yaprakları tutuşturmak, yerdeki su birikintilerinde zıplamak gibi öğeler Seasons'ın en kayda değer ek paket olduğunu bariz açıklıyor. Ben sevdim; yani öyle sıkıştı ki son dönem beni The Sims 3, bu kez yüzüm güldü, öyle diyeyim. Kuvvetle muhtemel, seveceksiniz.

■ Ayça Zaman

The Sims 3: Seasons

+ Mevsimler, mevsimler, mevsimler
- Hala düzeltilmeyen hatalar, yeni kasaba olmaması

7,7



Yapım The Sims Studio
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.thesims.com/seasons
Türkiye Dağıtıcısı Aral





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Dövüş
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSV
Web www.streetfighter.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Street Fighter X Tekken (PS Vita)

Bir avuç dolusu dövüşçü

Başarılı bir oyunun nasıl başka bir platformda başarısız bir oyuna dönüştüğüne kısaca göz atalım ister misiniz? O zaman size anlatacağım bir hikaye var...

Günlerden bir gün Capcom, Namco Bandai ile bir anlaşma yapmış ve iki firmanın en ünlü dövüş oyunlarını karşı karşıya getirmeye karar vermiş. Bir tarafta Street Fighter'dan tanıdığımız ünlü dövüşçüler, diğer yanda Tekken'in ünlü isimleri... Olaya elbette ki "tag" durumu da eklenmiş ve iki dövüşçü seçerek, toplamda dört kişinin birbirine karşı mücadelesi esas alınmış. Birtakım yeni özellikler de eklenmiş oyuna: İki karakterin belirli bir süreliğine dövüşe katılması, iki kişinin gerçekleştirdiği Cross Combo'lar ve sadece iki tuşa basarak yapılabilen kolay kombolar... Her şey PC'de, PS3'te ve Xbox 360'ta iyi gözüküyormuş ve oyuna bir takım DLC'lerle yeni karakterler bile eklenmiş. Capcom bu oyunun çıkışından yedi ay sonra oyunu PS Vita'ya uyarlamış ve çuvalamış. Neden mi? Çünkü grafikler konsollara ve PC'ye göre daha kötüymiş, çünkü altı tane vuruş tuşunu PS Vita'ya uyarlamak zor olmuş, çünkü analog stick hareketlerini yapmak için

yeterli hassasiyet sağlamıyormuş. PS3'le ortaklaşa çalışan online arenalar mı? Multiplayer nedense sürekli yavaş çalışıyormuş ve oyundaki gecikmeler, online maçları birer eziyete dönüştürüyormuş.

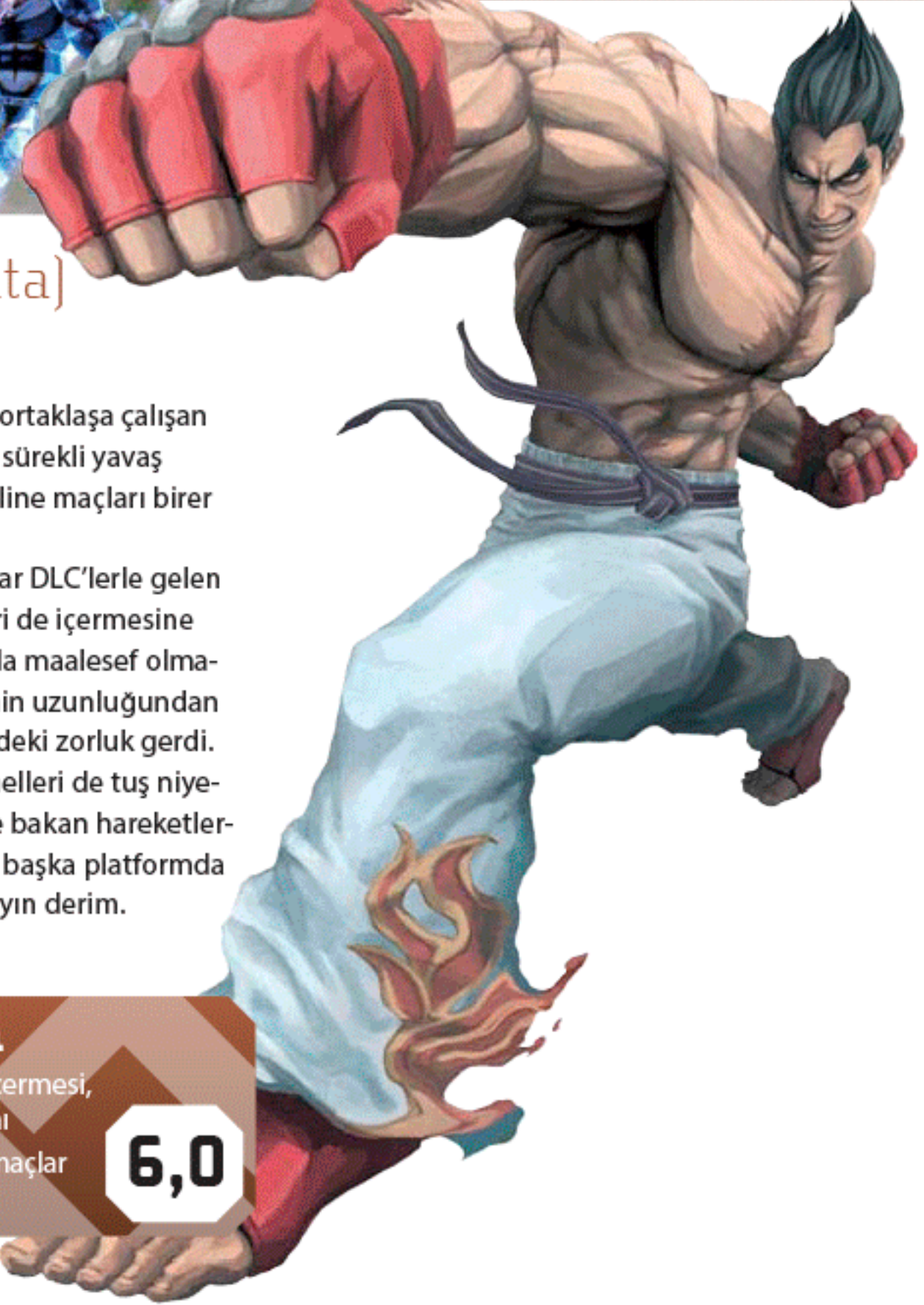
Anlayacağınız arkadaşlar, şimdiye kadar DLC'lerle gelen tüm karakterleri ve PS Vita'ya özel isimleri de içermesine rağmen Street Fighter X Tekken, PS Vita'da maalesef olmamış. Beni grafiklerden, yükleme sürelerinin uzunluğundan veya gecikmelerden daha çok kontrollerdeki zorluk gerdi. Her ne kadar ön ve arka dokunmatik panelleri de tuş niyetine kullanabilirsek de saliselik hassasiyete bakan hareketlerde oyun çuvalıyor. Dolayısıyla bu oyunu başka platformda oynadıysanız, PS Vita'dakine hiç bulaşmayın derim.

■ Tuna Şentuna

Street Fighter X Tekken

- + DLC olarak sunulan tüm karakterleri içermesi, PS3 oyuncularına karşı oynama imkanı
- Grafiklerin kalitesi düşürülmüş, online maçlar yavaş, kontroller zor

6,0



007 Legends

Bond, sana ne oldu?

Bond'un son macerası Skyfall'u izlediniz mi? Enteresan bir yapım olmuş. Bond'un oyuncaklarından uzak, Bond filmlerinin abartılı yönlerini içermeyen, daha düz, yer yer daha gerçekçi, yer yer de kopukluklarla dolu olan, ilginç bir çalışma.

Peki, Bond'un son oyununu, 007 Legends'ı oynadınız mı? Hayır mı? Benden bir adım öndesiniz çünkü bu oyunu oynarken, James Bond ile ilgili bazı şeyler benden koptu, gitti...

Goldfinger, On Her Majesty's Secret Service, License to Kill, Die Another Day ve Moonraker... Bu filmlerin etrafında dönen beş bölümden oluşuyor

oyun, Skyfall'u konu alan kısmını da DLC olarak indirebiliyorsunuz. İlginç olan, Daniel Craig'in canlandırdığı Bond'un bu filmlere adapte edilmiş olması. Yani License to Kill'de kablolu, ahizeli telefonlar görmeyi beklerken cep telefonunuzla hack'lenecek cihazlar ararken buluyorsunuz kendinizi. Bunu bir sorun olarak söylediğimi sanmayın fakat biraz enteresan olmuş.

Asıl sorun oynanışta. Eurocom Entertainment, Bond'u yeni nesil FPS'lere benzetmeye çalışırken her şeyi yüzüne gözüne bulaştırmış. Her bölümde Bond silahları kapıp herkesi öldürüyor, asla heyecan verici bir sahne ekrana gelmiyor ve tüm düşmanlarınız saklandıkları siperden üstünüze koşup suratınıza beş saniye baktıktan sonra sizi iskalayarak ateş ediyorlar. Böyle bir oyun olur mu bu devirde? Lütfen...

Tek kişilik senaryo gerçekten her anlamda fiyasko. Hele ki gizli kalmanız gereken bazı bölümler var ki



Yapım Eurocom Entertainment
Dağıtım Activision
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Web www.007legends.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



bunlarda gizli kalmak neredeyse imkansız. "Mission Failed" yazısını gördüğünüzde de zaten iş işten geçmiş, gamepad çoktan televizyonun ekranına nüfuz etmiş oluyor.

Çoğu oyunda bulunmayan tek önemli özellik oyunu aynı ekranı dörde bölerek, dört kişi oynayabilmeniz. Bilirsiniz, eve gelen arkadaşla futbol dışında oynanacak oyun bulmak zordur ama 007 Legends bu açığı kapatmışa benziyor. Multiplayer oyunlardan keyif almak, tek kişilik oyundan keyif almaktan biraz daha kolay çünkü yapay zekanın saçmalıklarına rastlamıyorsunuz en azından.

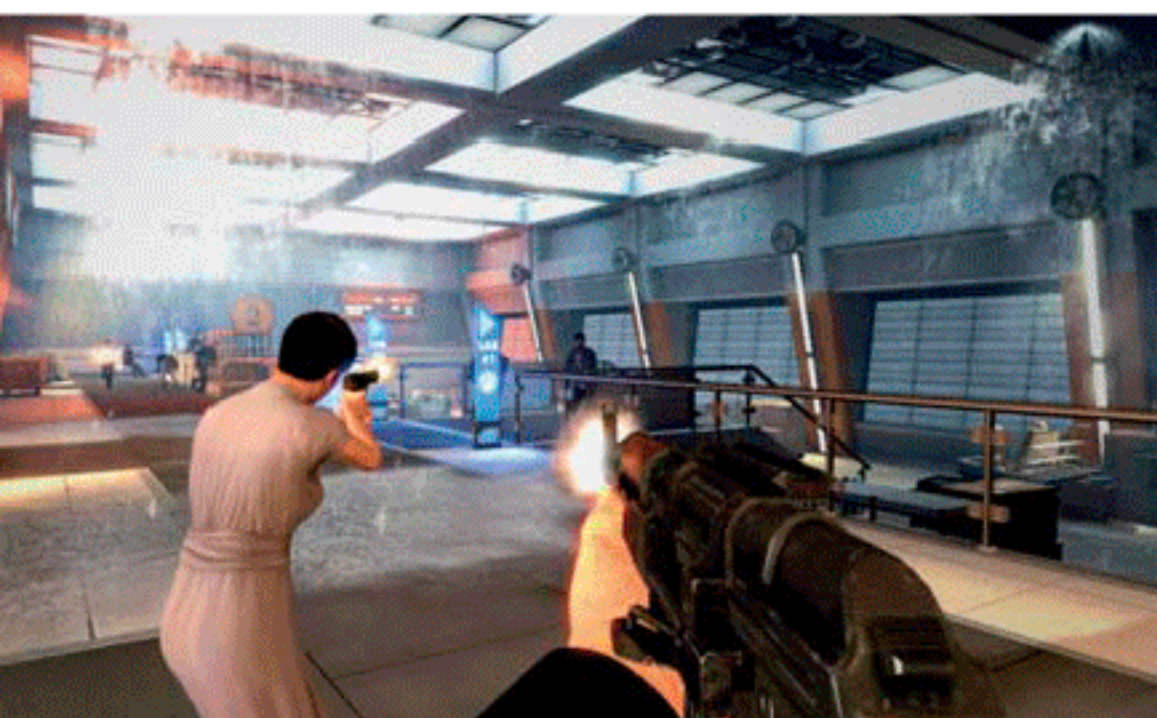
Call of Duty: Black Ops II'nin çıktığı şu günlerde 007 Legends'a şans vermeniz için hiçbir neden göremiyorum. Paranıza yazık; emeğinize, zamanınıza yazık...

■ Tuna Şentuna

007 Legends

- + Ekranı dörde bölerek oyunu multiplayer oynayabilme özelliği
- Tekrar eden sıkıcı oynanış, kötü yapay zeka

5,0





Hotline Miami



Tek harekette üç ölü

Uyanıyorsunuz, bir telefon. "Kuş yuvaya geri döndü, yeminin verilmesini bekliyor." "Peki" diyor ve mekana gidiyorsunuz. Kuş, mafyanın başlarından bir tanesinden başkası değil, yem ise kafasına sıkılacak bir kurşun...

Son derece "retro", yani eski grafiklere sahip bir oyun olan Hotline Miami'de bir kiralık katilden ötesi değiliz. Bölümlere ayrılmış oyundaki her bir bölüm, aslında birer bulmaca. Şöyle ki düşmanlarımız her zaman çok hızlı hareket ediyor, genellikle hedeflerini şaşırıyorlar

ve sizin de sadece tek vuruşluk ömrünüz var. Zaten bir bölümü ölmeden geçmek gibi bir durum söz konusu değil; her bölümü mutlaka birçok kez oynamak zorunda kalıyoruz ki başarılı olalım.

Genellikle bolca odası bulunan apartman dairelerinde işimizi hallediyoruz. Bu dairelerden bir tanesine girdikten sonra devriye gezen, silahlı adamlarla karşılaşıyor ve onları ya silahlarımızla ya da yumruklarımızla alt etmeye uğraşırız. Silahımızı ateşlediğimizde diğer düşmanların da bundan haberi olabiliyor ve bir anda herkes bulunduğunuz odaya doluşabiliyor. Eğer kendinize güveniyorsanız, bunu özellikle yapıp herkesi bir anda temizleyebilirsiniz ama fazlasıyla kaotik bir ortam olduğu için buradan canlı çıkamama olasılığınız da var.

İşin özü aslında bulunduğunuz mekanı çözmekten geçiyor. Önce hangi odaya girmelisiniz? Elinizde nasıl bir silah olmalı? Hiç durmadan ilerlerseniz, daha mı etkin bir biçimde hedefinize ulaşırsınız? Tüm bunları hesapla-

mak için de -dediğim gibi- bir bölümü birden fazla kez oynamak gerekiyor. (Bu arada bölüm aralarında çeşitli maskeler buluyor ve bunların size sağladığı güçlerle de avantajı kendi tarafınıza çekebiliyorsunuz.)

Tüm bu heyecana eşlik eden çok önemli bir öğe daha varsa o da müzikler. Oyunun müzikleri çok gaz ve bana sorarsanız gayet de kaliteli. Hem eski zamanların oyunlarına gönderme yapıyor bir yandan, hem de günümüzün elektronik müziğin kalitesine de ulaşıyor.

Hızla oynanabilen, aksiyon dozu hiç düşmeyen, eski görünümlü ama eğlenceli bir oyun arıyorsanız, bu oyunu mutlaka deneyin. **Tuna Şentuna**



Yapım Dennaton Games
Dağıtım Devolver Digital
Tür Aksiyon
Platform PC, Mac
Web www.hotlinemiami.com

Hotline Miami

+ Eğlenceli, hızlı ve hırs yaptıran oynanış, kaliteli müzikler
- Zaman zaman sinirleriniz çok gerilebiliyor

8,1

Happy Wars

Tak kafana kovayı, gir savaşa

Bedava oynanan oyunlar hız kesmeden devam ederken, Xbox 360 durdu ve sordu: "Benim niye hiç bedava oyunum yok yae?" Şımarık tabii ki, "ya"lı falan konuşuyor. PC'de League of Legends gibi oyunların inanılmaz ünlenmesine Microsoft'un cevabı Happy Wars oldu ve bizi bu "tower defense" oyunuyla buluşturdu. Peki, oyunu sevdi mi? Hayır.

Happy Wars'u LoL türü oyunlardan ayıran çok önemli birkaç özellik var. Bir kere burada size yardımcı olan yaratıklar otomatik olarak, belirli periyodlarla ortaya çıkmıyor. Onun yerine 15 kişilik bir ekip var ve bunların hepsi de gerçek birer oyuncu. Bunun oyuna

katkısı ise tam anlamıyla bir kaos. Kimin ne yaptığı kesinlikle belli olmuyor ve oyunun kamera açısı yüzünden herkes ve her şey birbirine giriyor.

Bir diğer ilginç yaklaşım da oyundaki kulelerin sadece yıkılmak üzere tasarlanmamış olması. Happy Wars'ta kuleler birer "spawn" noktası olarak işliyor.

Seçtiğiniz ve istediğiniz kadar modifiye edebildiğiniz -ama onu savaş alanında kesinlikle göremediğiniz- kahramanınız, üç sınıftan bir tanesinin üyesi olabiliyor: Warrior, Mage ve Cleric. Öldükten sonra bu sınıflardan birini seçmenize olanak tanınması hoş ama bu üç sınıfın pek belirgin bir farklılığın olmaması, daha doğrusu nihayetinde sürekli "X" tuşuna basmaktan ötesini

yapamaması pek hoş değil.

Bir diğer anlamsız ve zayıf kalmış özellik de para verip veya oyunu uzun süre oynayarak kazandığınız oyun içi paralarla satın aldığınız eşyaların karakterlerinizde belirgin farklılıklar yaratmaması. Çeşit çok fakat bunları giyip savaşa girerek herhangi bir performans alamamak çok can sıkıcı.

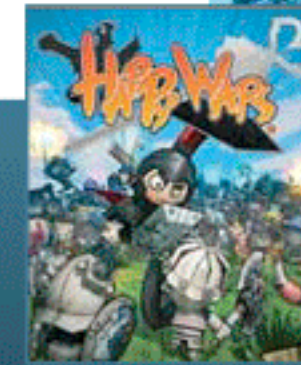
Grafikleri dışında neredeyse hiçbir özel yanı bulunmayan oyunun sıkıcı olması ve büyük bir monotonlukla ilerlemesi maalesef Happy Wars'un "kesinlikle uzak durulması gereken oyunlar" arasında bulunmasına neden oluyor. "Paranıza değmez" derdim ama oyun da bedava... Zaman harcamaya değmez diyeyim bari.

Tuna Şentuna

Happy Wars

+ Sevimli grafikler
- Tam bir kaos ortamı, oyun çok sıkıcı ve tekrarlıyor

5,1



Yapım Toylogic
Dağıtım Microsoft
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web www.happywars.net



Euro Truck Simulator 2

Evden eve nakliyat

Bu oyunu oynamak için birkaç hayat hilesi uyguladım son günlerde. Bakın, hayatımda tır şoförü olmak istediğim bir dönem oldu, çok ciddiydim ama istesem de olamayacağımı anlayınca vazgeçtim bu sevdadan. Euro Truck Simulator 2'yi bekliyordum heyecanla, bu yüzden bu oyunu oynamak için arkadaşlarımı ekdim, birkaç gün fazla oynamak için Şefik'e yazıyı geç yolladım. Siz yarım sayfa olarak görüyorsunuz belki ama ben neredeyse bütün Avrupa'yı turladım!

Harita kocaman bir kere, zum yaptıkça talim yollarına kadar detay görmek mümkün kılınmış. İlk görevi Londra'dan alan yazar, sağdaki direksiyona da alışınca, tek sorunu her oyunda olduğu gibi daracık yerlere park etmektir. Sonra Fransa'ya geçtim, aynı anda sol direksiyona! Kiralık tırlarla başlayıp yaklaşık 150.000 Euro'yu geçtiğinizde kendi tırınıza sahip oluyorsunuz. İç, dış, donanımı geliştirilebilir. Çok çalıştığınız sürece para akıyor görevler boyunca. Yetenek puanlarıyla da kırılğan, patlayıcı, zamanında bitirme seçeneklerine puan ekleyip kendinizi geliştiriyorsunuz. Bunlar geliştikçe bu görevler bize bonus puanlar kazandırıyor. Geliştikçe kendi tır işinizi kurup şoför ve tır satın alıyorsunuz. Görevde olmadığınız sürece bütün

haritayı keşfedebilirsiniz. Yalnız tek bir şey var ki o da bütün harita terk edilmiş gibi. Trafik ışıklarındaki diğer araçlar ve yoldaki sürücüler hariç, etrafta tek insan yok! Bitki örtüsü, şehirler, grafik detayları çok başarılı. Yine de anti-aliasing ve gölge dinamikleri için biraz ortalamanın üstünde sistem istiyor. Cama yağmur damlalarının vuruşu, gece - gündüz döngüsüne olumsuz tek bir şey diyemem. Oyunun içindeki radyo sistemiyle de ister kendi MP3'lerinizi dinleyin, ister Avrupa radyo kanallarını canlı olarak dinleyin, tercih sizin.

Euro Truck Simulator 2, önceki oyunun çok çok üstünde olmuş arkadaşlar. Tır simülasyonu herkesin damak zevkine uygun değil fakat biraz sabırlıysanız, oynadığı sürece ciddi anlamda kafa sakinliği ve keyif vaat ediyor. Alplerin eteklerinden Amsterdam'ın kanallarına kadar direksiyon sallayın, mümkünse oynarken de Fleet Foxes dinleyin. Yolu- nuz açık olsun! **■ Ayça Zaman**

Euro Truck Simulator 2

- + Hava şartları, gece - gündüz döngüsü, harita genişliği
- Sistem gereksinimi biraz yüksek, insan kalabalığı sıfır!

7,5

Yapım SCS Software
Dağıtım SCS Software
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.eurotrucksimulator2.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Farming Simulator 2013

Sisler altında tarla sürmenin eşsiz keyfi!

Simülasyon dünyasının belki de en keyifli serilerinden biri olan Farming Simulator'ın son oyunu piyasaya çıktı. Ben de çekirdeğimi ekranın yanına koydum, başladım çitleye çitleye oyunu oynamaya. Oyunu oynayanlar bilirler, oynamayanlar da bir "tutorial" kısmı boyunca klasik bir çiftçi gibi önce toprak sürmeyi,

sonra tohumlamayı, gübrelemeyi ve hasat vaktini bir çırpıda olmasa da öğrenmeleri gerektiğini not etsinler. Oyunda 100'den fazla araç bulunuyor ve 20'den fazla da lisans var. Ufacık ve nostaljik bir traktörden, son modeller araçlara kadar yelpaze epey geniş. Case IH, Deutz-Fahr, Lamborghini, Same, Horsch, Amazone gibi markaların dikkat çeken bütün tarım işleme aletleri söz konusu diyorum, düşünün! İşin güzel yanı, oyunun sitesinde indirilebilir resmi modların olması. Menü içinden tek tuşla bu kısma zıplayarak, istediğiniz modu kurup garajınızı yeni içeriklerle zenginleştirmek size kalmış. Kariyer modunda ekonomik durumu geliştirme amaçlı oynadığı gibi, Farming Simulator 2013'te çiftliklerin içinde artık hayvancılık sistemi de bulunuyor. Tavuk, koyun ve inek yetiştirin, hayatınıza renk gelsin. Yeni tohum



Yapım Giants Software
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.farming-simulator.com



seçenekleri de var, hasat boyunca yüzünüz gülecek diyebilirim. Ayrıca daha önceki oyunlarda olmayan yeni bir ekipman söz konusu: KUHN Primor 3570. Balyaları samana dönüştürme özelliğine sahip, koyun ve inek ağılları için ideal bir ekipman kendisi. Grafikler daha da iyileştirilmiş ve hava olaylarıyla artık daha da gerçekçi; bu durum ürünün kalitesini de etkiliyor. Sanırım Farming Simulator 2013'ü başarılı yapan esas nokta, multiplayer seçeneğinin bulunması. LAN veya internet üzerinden arkadaşlarınızla beraber oynamak, oyunun oynanabilirliğini uzunca bir süre arttıracak gibi. Başlarda zorlanabilirsiniz, çok doğal, zilyon tane ekipman kafa karıştırabilir. Vakit geçirdikçe seveceksiniz. (Not: Çekirdekle tüketin, oyun tadından yenmiyor; o kadar güzel!)

■ Ayça Zaman

Farming Simulator 2013

- + Araç ve lisans fazlalığı, multiplayer seçeneği, grafikler beklenenin üzerinde
- Fizik motoru hataları

7,9

Elemental: Fallen Enchantress

Büyünün dünyasında komutan olmak

RPG / FRP severlerin yakından tanıdığı Elemental dünyasında geçen ikinci oyun, Fallen Enchantress nihayet oyuncularla buluştu.

Birinci oyun, War of Magic ne yazık ki umut edilene verememişti. Ancak Elemental, tek bir oyunla çöpe atılmayacak kadar zengin bir dünya. Bu kez ünlü strateji yapımcısı Stardock oyunu ele alıp Fallen Enchantress'ı ortaya çıkardı. Fallen Enchantress temel olarak, büyülerle ve canavarlarla dolu dünyada geçen bir Civilization'a benziyor. Öte yandan oyun, Heroes of Might and Magic serisinden de büyük izler taşıyor. Ancak oyun, kısaca "ona buna benziyor" diye tanıtılıp atılmayacak kadar zengin içeriğe ve özgün tasarıma sahip.

Oyunda, ülkesini yönetmeye çalışan bir hükümdarı oynuyorsunuz. Bu hükümdar arkadaşı da haritada bizzat, kanlı ve canlı halde yönetiyoruz. Fakat yaşadığımız dünya "dünya" değil. Böyle pis, leş, edepsiz, kendini bilmez canavarlarla, yaratıklarla, büyülerle dolu, şerefsiz bir dünya. Dolayısıyla ülkenizi ve insanlarınızı korumak için tüm bu yaratıklarla savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Dağları, ormanları, mağaraları keşfediyorsunuz. Yeni kahramanlarla karşılaşip onları ordunuza katıyorsunuz. Şehirler kurup onları geliştiriyor, şehirlerde ürettiğiniz askerlerle ordular kurup düşmanın üzerine yürüyorsunuz. Üstelik bu sırada çok yoğun olarak büyüü kullanıyor,

yeteneklerinizi geliştiriyor, şehirlerdeki mağazalardan büyü ve normal silahlar, zırhlar, iksirler, yüzükler, kolyeler alıyor, bulduklarınızı satıyorsunuz. Savaşıkça deneyim kazanıyor, yeni yeteneklerinizi açıyorsunuz. Kısacası, Civilization'ı bir RPG olarak oynadığınızı düşünün; iste size Fallen Enchantress.

4X strateji ve RPG türünü seven herkesin sahip olması gereken, zengin içerikli ve oynamaya doyamayacağınız Fallen Enchantress'ta ilginç bir özellik olarak da hem kahramanınızı, hem de birimlerinizi kendiniz tasarlıyorsunuz. Kullanacakları silahlardan, giydikleri zırhlara, yeteneklerinden, görünümüne kadar derseniz tüm askeri birimlerinizi kendiniz tasarlayarak üretebiliyorsunuz ki bu da benzer oyunlarda çok sık görülmeyen bir özellik olarak Fallen Enchantress'ı bir seviye yukarı taşıyor. Savaşlarsa taktik haritada sıra tabanlı olarak yaşıyor ancak birimlerinizin ve kahramanlarınızın yetenekleri burada belirleyici oluyor. Heyecanlı, sürükleyici, doyurucu bir oyun. Tebrikler Stardock. ■ Cem Şancı

Elemental: Fallen Enchantress

+ Zengin içerik, güçlü taktik ve stratejik detaylar

- Grafik kalitesi biraz daha iyi olabilirdi

7,6



Yapım Stardock Entertainment
Dağıtım Stardock Entertainment
Tür RPG / Strateji
Platform PC
Web www.elementalgame.com



The Unfinished Swan

Sanatsal bir hikaye kitabı

Her ne kadar bir yapımın ismindeki "unfinished" kelimesi, o yapımın sanki bir türlü bitemediğini söylemek istiyor gibi gözükse de oyunun aslında direkt olarak oyunla ilgisi bulunmakta. Küçük Monroe'nun annesi, ölmeden önce 300'e yakın bitmemiş tablo bırakıyor çocuğuna. (Niye bitirmemiş ki?) Ne var ki Monroe sadece bunlardan bir tanesini seçebiliyor ve o kuğu resmini başucuna asıyor. Bir gün bu kuğu, resimden kayboluyor, Monroe da peşinden tabii ki, hep birlikte bir maceraya çıkıyorlar; büyük bir hikaye kitabının içinde, diğer hikayelerin eşliğinde...

Konuya bu kadar çok değinmemin nedeni, bu oyunu oynamanızın iki sebebinin olmasından ileri gelmekte. Ya sanatsal oyunlara ilgi duyacaksınız



ya da hikaye okumaya. Şayet ki bunların ikisini de seviyorsanız, The Unfinished Swan'a bayılacaksınız.

Pek uzun bir oyun süresi bulunmayan yapımda sizi bekleyen garip engeller, kafa yormanızı gerektiren bulmacalar veya azılı düşmanlar kesinlikle bulunmuyor. Ya bembeyaz mekanı siyaha boyayarak gitmeniz gereken yeri görüyor, ya su balonları atarak bir şeyleri çalıştırıyor, ya kendinize sarmaşıklardan yollar oluşturuyor ya da karanlıktan kaçmaya çalışarak bir balonun peşinden gidiyorsunuz.

PS Move cihazıyla oynanan oyun tek kelimeyle bir sanat eseri. Oyun maalesef kısa sürede bitiyor fakat bir kez daha dönüp tüm masalları bulmaya ça-

lışmak veya boya fırlatmayı unuttuğunuz bir yerleri keşfetmek bile eğlenceli. Oyunun çok fazla kişiye hitap edeceğini düşünmüyorum fakat böylesine yaratıcı ve yenilik dolu bir oyunu bir daha pek kolay görebileceğimizi sanmıyorum. The Unfinished Swan sadece PS3 için ve PSN'den indirilebiliyor.

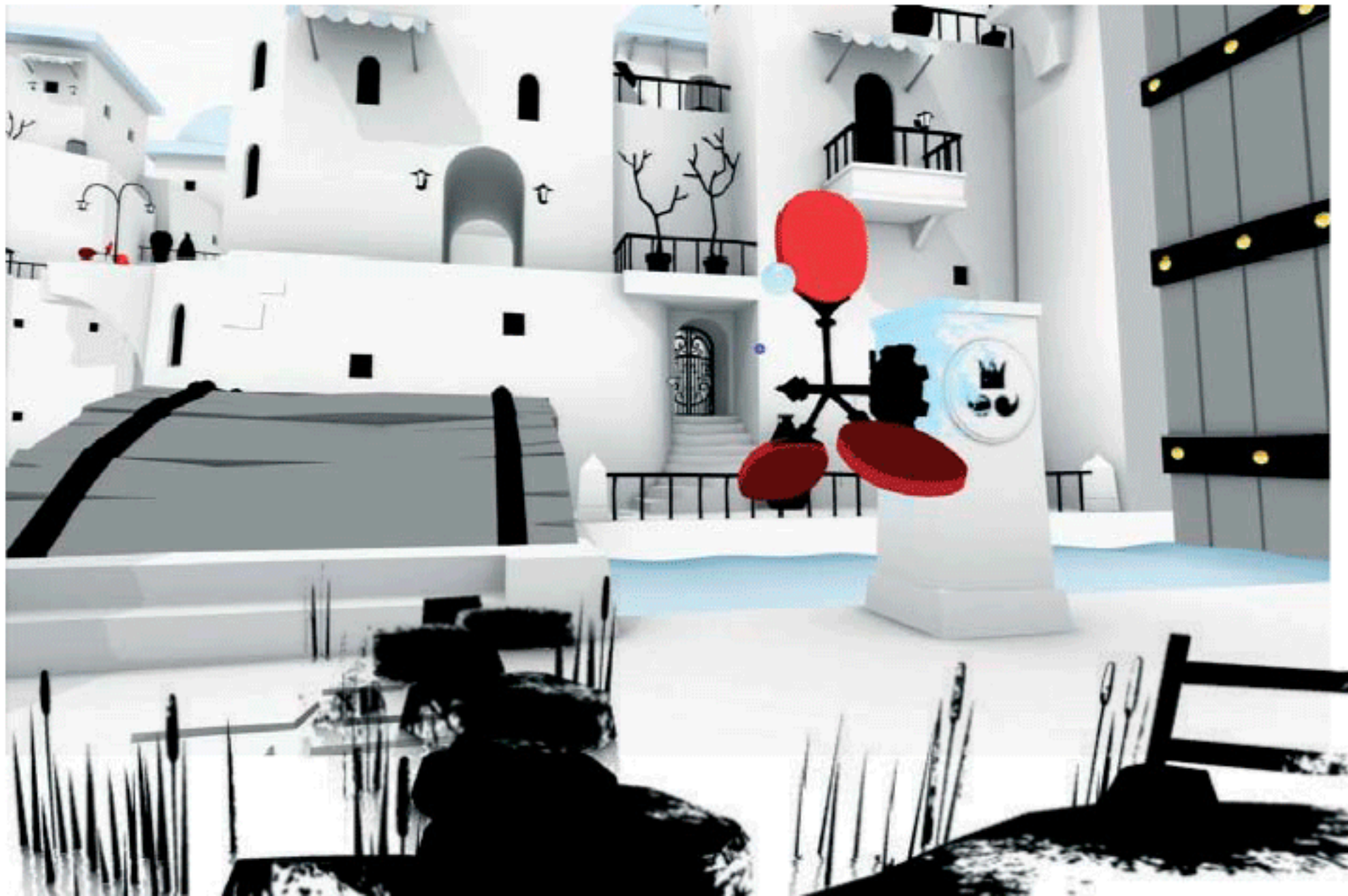
■ Tuna Şentuna

The Unfinished Swan

+ Çok yaratıcı, çok göz dolduran bir oyun

- Oyun süresi biraz kısa

8,9



Yapım Giant Sparrow
Dağıtım Sony
Tür Adventure
Platform PS3
Web giantsparrow.com/games/swan

LEVEL
DVD'de

Katabasis

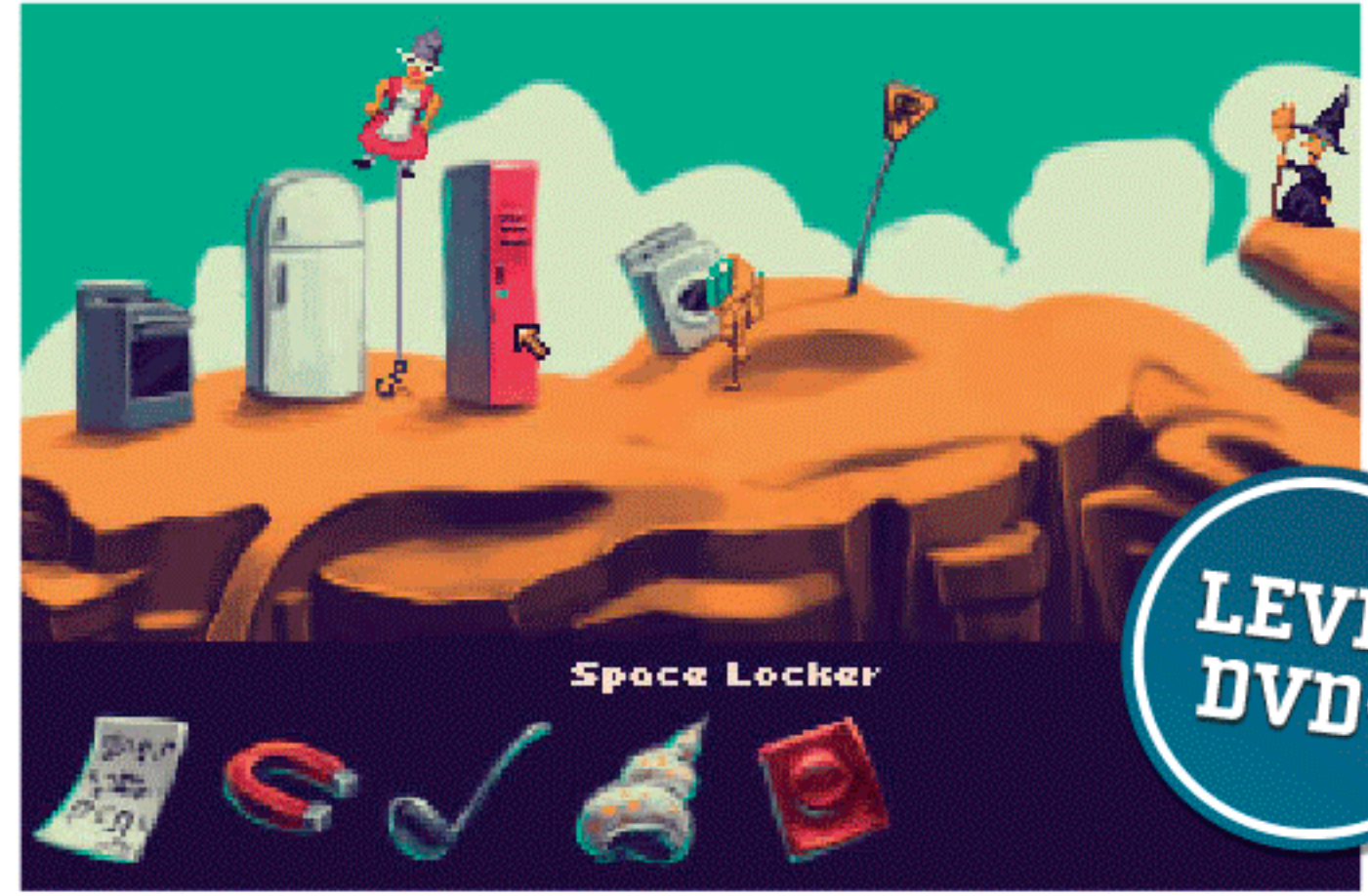
Karanlığın ortasında, yapayalnız

Dağın başında, gecenin karanlığında yapayalnız kalmaktan daha kötü bir şey varsa o da elinize bir el feneri tutuşturulmuş olmasıdır. Bunun anlamı şudur genelde: "O feneri çevirdiğiniz yerde her an garip bir varlıkla burun buruna gelebilirsiniz." (DVD'deki Outlast fragmanını izleyin.) Katabasis'te de elimize bir fener tutuşturuluyor ve Rusya'nın dağlarında ufak bir gezintiye çıkıyoruz. Eski tanrıların izlerine rastlıyor, karanlıkta yolumuzu

bulmaya çalışıyor, garip seslerden korkmadan çevreyi araştırmaya çalışıyoruz. Bu oyun aslında bir öğrencinin bitirme tezi olarak hazırlanmış ve daha çok deneysel bir yapım olarak düşünülebilir zira oyunda ne birincil bir amacınız var, ne bir silahınız, ne de spesifik bir düşmanınız. Gece gece biraz korkmak ve bilinmezi aramak istiyorsanız, oyunu denemenizi tavsiye ederim. ■

Tür Adventure
Yapım Tyler Snell
Web tinyurl.com/katabass

7,2

LEVEL
DVD'de

Spaceman in Space

Plastik ördeğin peşindeki cadı

Ben304 adında bir arkadaş var, bu arkadaş eski tip adventure oyunları alanında gayet başarılı bir profil sergiliyor. Genellikle pek uzun sürmeyen ama eğlenceli adventure oyunları üreten Ben304'ün son oyunu da Spaceman in Space. Oyunu açtığınızda ilk dikkatinizi çeken şey ağızla yapılan ses efektleri oluyor. Örneğin kontrol ettiğimiz robot, adımlarını "Left, Right, Left, Right..." diye seslendirerek ilerliyor. Diyaloglar yine komik, yine eğlenceli. Amacımız plastik

ördeğimizi cadıdan geri almak ve bunun için de bulunduğumuz ortamdaki eşyalar ve kişiler ile etkileşime geçiyoruz. Mantıklı şeyler yapmak da olası, mantıksız davranmak da çünkü oyunda neyin sonuç vereceğini bilemiyorsunuz. Eski tip "point & click" adventure'lardan hoşlananlar için yine eğlenceli bir oyuna imza atmış Ben304. Keşke büyük bir firma da bu tarz eğlenceli bir oyun yapsa da doyasıya oynasak... ■

Tür Adventure
Yapım Ben304
Web ben304.blogspot.com

8,1

Mutant Alien Assault

Işık hızına geçmeden önce...

internet üzerinden oynanan, zaman zaman sinir bozan, çoğunlukla da eğlendiren bir oyuna hazırsanız, Mutant Alien Assault'tan ötesine bakmanıza gerek yok. Hikaye şöyle: Uzayda birçok tehlike var ve bu tehlikeler de bizi buluyor. Uzaylılar gemimizi işgal ediyor ve onlardan kurtulmanın tek yolu, ışık hızına ulaşıp kaçmadan önce gemimize sızanları temizlemek. İki boyutlu bir platform oyunu gibi düşünebileceğiniz oyunda ufak bir robotun kontrolündeyiz. Reaktöre enerji

taşıyarak ışık hızı için gereken enerjiye ulaşmaya çalışıyor ve bu sırada da silah deposundan rastgele verilen silahlarla, farklı noktalardan gemiye akın eden düşmanları vuruyoruz. Düşmanlarımız gemide vakit geçirdikçe daha da güçleniyorlar ama yılmıyor ve reaktörü güçlendirmeye devam ediyoruz. Özellikle ışık hızına geçmeyi beklerken ölünce çok sinir bozan oyun, yine de kesinlikle denemeye değer. ■

Tür Aksiyon
Yapım Chris Suffern
Web tinyurl.com/cndhx39

9,0

Save the Day

Felaket geliyorum demez

Patlamaya hazır bir yanardağ, kurtarılması gereken 200 tane insan, bir helikopter ve iki dakikalık zaman... Sadece tek bir bölüm içeren ve bu bölümde skor mücadelesine gireceğiniz oyunun HTML5 harikası olduğunu belirteyim önce. Bunun dışında da grafiksel olarak çok kaliteli, oynanış olarak da kesinlikle çok başarılı. Amacımız helikopterimizle sağda solda mahsur kalmış insanları toplayarak güvenli alanlara bırakmak. Bu sırada yangın alanına dönmüş yerler ve volkandan fırlayan taşlar önümüze engel olarak çıkıyor ama asıl engelimiz zaman.

İki dakika çok kısa bir süre fakat neyse ki bazı ekstra zaman nesnelere rastlayıp bu zamanı uzatabiliyoruz. Oyunda başarılı olmak için çok hızlı hareket etmek, iyi planlama yapmak ve hiçbir engele takılmamak gerekiyor. Topladığınız puanlar sayesinde helikopterinizi geliştirebiliyor ve üç tane farklı güçle onu donatabiliyorsunuz. İnsanların 3.500.000 gibi puanlara ulaştığı oyunda ben 1.000.000'dan fazlasını yapamadım. Bir de siz deneyin bakalım... ■

Tür Aksiyon
Yapım Denki
Web tinyurl.com/cxtbona

8,8



GAMIST 2013

YEPYENİ BİR FUAR HEYECANI!

Oyunlarla geçen günlerin bir sergi formatında karşımıza çıkması da başka bir heyecan bize soracak olursanız. İnternette takip ettiğimiz, başkalarının bilgisayarlarında, konsollarında gördüğümüz oyunları devasa bir alanda, bir arada tecrübe etmenin keyfi bambaşkadır.

Oyuncuları oyunlarla, turnuvalarla ve etkinliklerle buluşturmaya niyetli olan yeni oyun fuarının adı Gamist. 15 - 17 Şubat 2013 tarihlerinde İstanbul Kongre Merkezi'nde gerçekleştirilecek olan Gamist 2013, tam üç gün boyunca oyunun ve teknolojinin merkezi olmayı hedefliyor. Dünyadan ve Türkiye'den çok sayıda, alanında öncü firmayla tanışma fırsatının yanı sıra, dünyadaki son gelişmeleri de bu fuarda yakından takip edebilme şansı yakalayacaksınız.

GELECEK, ŞİMDİDEN KARŞINIZDA

Dünyada lansmanı yapılmış ve Türkiye'ye henüz gelmemiş olan dijital oyunların tüm dünyanın tanıdığı marka temsilcileri tarafından tanıtılacağı organizasyonun asıl amacı, dijital oyun alanında firmadan, kullanıcıya kadar uzanan en geniş kitleye ulaşabilmek. Gamist 2013 sayesinde tüm dünyadaki yenilikler ve sektördeki son gelişmeler, pazarın profesyonelleri tarafından katılımcılara sunulacak, Türkiye'de ilk defa yatırım yapacak şirketlerin de ürünlerini sergileme fırsatı olacak. 11.000 metrekarelik alanda yer alacak olan organizasyonda birçok ünlü isim de bu ürünlerin tanıtım yüzü olmayı hedefliyor.

Bu büyük organizasyonda dijital oyun sektörünün önde gelen firmaları sponsorluğunda yüzlerce bilgisayar ve konsol kurulacak ve ziyaretçilerin katılımı ile uzun süre akıllardan silinmeyecek turnuvalar gerçekleştirilecek. Organizasyon kapsamında, fuar alanının içinde kurulacak konser alanında çeşitli etkinliklerin olması planlanıyor.

Ve elbette ki LEVEL da bu organizasyonda bulunacak. LEVEL'in tüm kadrosuyla fuar alanında olması planlanmakta. Bu sayede de okurlarla samimi bir ortamda tanışma fırsatı yaratılmış olacak. LEVEL'in organizasyonla ilgili diğer planları arasında büyük bir Guitar Hero turnuvası yer alıyor. Guitar Hero'da LEVEL'in yetenekli yazarlarına karşı başarılı olacağınızı düşünüyorsanız, fuar tarihlerini şimdiden boş bırakın. Guitar Hero'yla ilgisi olmayan oyunculara "LEVEL vs. Okurlar: FIFA 13 Turnuvası"nda yer almak isteyebilirler. FIFA 13 heyecanını büyük bir turnuvada yaşamak isteyenler de aynı Guitar Hero'cular gibi, fuar tarihlerini boş bırakmalılar.

Turnuvalar dışında ve LEVEL yazarlarıyla tanışmanın ötesinde, bir imza günü de planlanmakta. Bu sayede sevdiğiniz yazarlarla tanışmanın ötesinde, imzalarını derginize de taşıyabileceksiniz.

RAGNAROK ONLINE HEYECANI

Elbette ki tonlarca oyun firması katılacak fuara fakat belirlenen isimler arasında Gravity Europe'un Ragnarok Online'i





büyük dikkat çekmekte. Fuarda da Gravity Europe'un Ragnarok Online ile herkese oyunla ilgili tüm detayları sağlayacağını, büyük bir şova imza atacağını söyleyebiliriz. Ragnarok Online'in nasıl bir oyun olduğunu bilmeyenler içinse bir özet geçelim...

Ragnarok Online, 2002 yılından beri süregelen ve en başından bugüne tutkulu bir oyuncu kitlesine sahip bir MMORPG. İşin güzeli, bir 10 yıl daha götürecektir içeriğe sahip olması. Uzak Doğu'dan kopup gelen oyun, kendine has anime tarzındaki karakterleriyle de dikkat çekiyor. İlham kaynağını bir manga serisinden aldığı belli oluyor ama içeriğin tamamında yeterince farklılık göstererek her türlü oyuncuya da seslenebiliyor. 10 yıl boyunca gelişen, değişen, evrilen, küçüklü büyüklü olaylarla tarihi şekillenen Ragnarok Online dünyası, sürekli olarak yeni fikirlerle genişliyor. Bazen Hawaii Adaları'nı andıran bir kumsalda ozanlarla aşık atıyor, bazen başka bir boyutta, gizemli yaratıklarla çarpışyorsunuz. Tamamen hayali mekanlar sunduğu gibi, gerçek dünyadan esinlenerek yaratılmış birçok bölgeyi de içeren ve repertuarını durmadan genişleten Ragnarok Online, her zaman yeni ve ilginç içeriğe sahip olmayı başarıyor. İçerik oluştururken oyunculardan gelen tepkilere de çok önem veren Gravity, bu yönünü o kadar ileri götürmüş ki zaman zaman kullanıcılar arasında gerçekleştirdiği yarışmalarla, oyuncuların sunduğu etkinlik fikirlerini doğrudan oyuna ekliyor.

PvP tarafına bakınca, standart çarpışma ve düelloların yanı sıra, haftalık olarak yapılan savaşlarla oyuncu loncaları ana şehirlerde bulunan kaleleri ele geçirip flamalarını şehir meydan-



GL EVENTS

Fuarın organizasyonundan sorumlu firmalardan biri olan GL events'i belki duymuşsunuzdur. Dünyadaki birçok önemli etkinliği gerçekleştiren Fransız firma, Gamist 2013'te de iyi bir iş çıkaracağına benziyor. 2012 Londra Olimpiyatları'nda endüstriyel ve lojistik projeleri yürüten firma, 2012 yılında Qatar Motor Show 2012'nin tüm organizasyonundan ve 8.000'den fazla kişinin katıldığı, Sao Paulo'da gerçekleşen Premiere Brasil'in de birçok organizasyon başlığından sorumlu olarak zor işlerin altından kalkmayı başarmış. Firmanın 2011 portfolyosunda ise araba fuarlarından, sergilere ve mobilya fuarlarına kadar birçok farklı organizasyon teması bulunuyor. GL events'in Gamist 2013'le birlikte oyun fuarcılığında da -tecrübesi sayesinde- iyi işler başaracağı düşünülüyor.

larında dalgalandırma hakkı kazanabiliyorlar.

Bu savaşlarda sadece çarpışmalar olmuyor, savaş zamanları dışında müttefiklikler kuruluyor, loncalar birleşiyor ve ayrılıyor, kısacası iş PvP savaşının çok daha ötesine geçiyor.

Gravity Europe, Gamist 2013'te açacağı standın çok keyifli olacağını söylüyor ve herkesi hem stantlarına, hem de oyuna davet ediyor.

75 GÜN SONRA...

Uluslararası dijital oyun sektörünün en büyük 70 katılımcısı ile 100.000 ziyaretçinin buluşturulması hedeflenen Gamist 2013'e pek de uzun bir süre kalmadı. Fuar hakkında sürekli güncel bilgiler sağlayacak olan LEVEL'in dışında, fuar hakkında bilgi almak ve katılımcı olabilmek için www.gamist.net adresini de ziyaret edebilirsiniz. GL events EX ve Game Connection'ın çalışmasıyla gerçekleştirilen Gamist 2013'e hepiniz davetlisiniz!

■ Tuna Şentuna



ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



18TH GATE

Doğru yolda olduğumdan emindim, hemen girdim içeri ve upuzun bir koridor karşıladı beni. Solda dokuz, sağda dokuz, toplam 18 kapı vardı bu koridorda. Sırayla denemeye başladım kapıları... Bu değildi, bu da değildi, bu hiç değildi, bu da değildi, bu değildi, bu değildi, bu da değildi, bu da değildi, hangisiydi? Bu hiç değildi, bu değildi, bu da değildi, buydu sandım ama bu da değildi, dayanamadım, vazgeçtim.

CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED

Hep iyi, çok iyi bir asker olmaya çalıştım doktor. Komutanlar beni sevsin, bir görev olduğunda ilk beni seçsinler istedim ama... Ama olmadı, beni hiç sevmadılar, beni hiç seçmediler, ben de onları sevmedim, ben de onları seçmedim. Sonra askerlik bitti, vedalaşmadık bile, döndüm evime, geldim sana ama sen de beni sevmedin, ben de seni sevmedim ama hala buraya, sana geliyorum. Benim neyim var doktor? Doğrusu söyle!

CLAN OF CHAMPIONS

Yıllardaaan... Yılı hatırlamıyorum. Yeeer... Onu da hatırlamıyorum ama çok çılgın bir partiydi, hem de kostüm partisiydi. Aslında bir gariplik de vardı sanki. Genelde bu tip partilerde çeşit çeşit kostüm olur ama sanki Orta Dünya temalı bir parti gibiydi, herkes Elf ya da Orc olmuş, kendi halinde takılıyordu. Sonra ne olduysa ortam gerildi, kavga çıktı, kılıçlar çekildi! Vakit kaybetmeden hemen attım kendimi dışarı.

NAUGHTY BEAR: PANIC IN PARADISE

"Ayı!" diye bağırdı karşısında uzanan, dertlerini kendisine anlatan zavallıya ama onun cevap verecek hali bile yoktu, sadece aklından bazı düşünceler geçiyordu. Devam etmek istedi, istedi ama etmedi çünkü bir kere lafı yemişti. Sonra kalktı, camda kendi yansımasını gördü ve gerçekten bir ayı olduğunu fark etti! İnanmadı, inanamadı, hemen yerine yattı, dertlerini anlatmaya devam etti. Bir süre sonra ikna olmuştu.

ŞİKAYETLER

- 18th Gate
- Call of Duty: Black Ops Declassified
- Clan of Champions
- Naughty Bear: Panic in Paradise

Not: Bir süredir yoktu, bir süre daha gelmese olur.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL



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

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Aralık 2012 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Donanım

Oyunlara kısa bir ara...

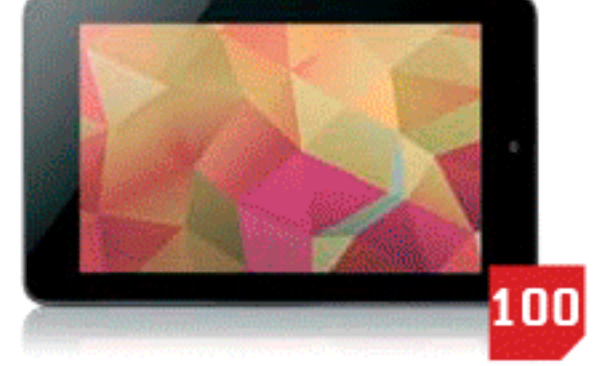
2 012'nin son ayına girmiş bulunuyoruz. Yeni yılla birlikte yeni bir sayfa açmayı adet edinen oyuncular için PC yenileyerek 2013'e girmenin cazibesi tarif edilemez; hele ki eldeki PC eskimişse... Oyun bilgisayarları denildiği

zaman -iş amaçlı ofis bilgisayarlarından farklı olarak- akan suları durduran grafikler sunan canavar makinelerden bahsediyoruz demektir ama bu ay oyunlardan uzaklaşıp yüzümüzü farklı mecralara çevirelim dedik...



Apple MacBook Pro

Tasarım konusunda rakip tanımayan Apple'dan performans hamlesi.



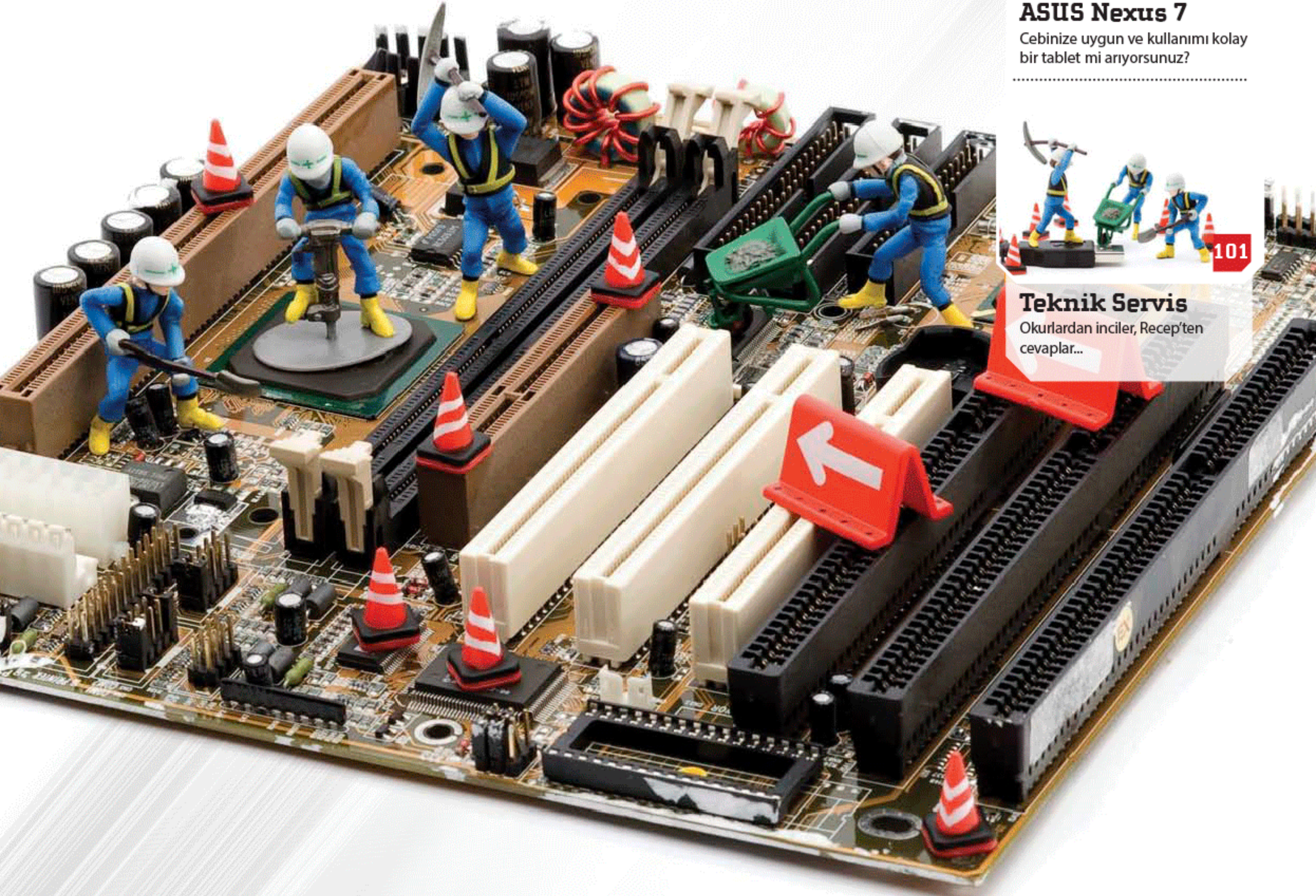
ASUS Nexus 7

Cebinize uygun ve kullanımı kolay bir tablet mi arıyorsunuz?



Teknik Servis

Okurlardan inciler, Recept' ten cevaplar...



Puanlama Sistemi

Incelediğimiz 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



Apple MacBook Pro 15.4 inç



Yeni piyasa lideri ve üstelik bu defa sadece retina ekran yok

Apple, yüksek kaliteli ve pahalı MacBook Pro serisini 15.4 inçlik MC976 modeliyle sürdürüyor. Apple ailesinin yeni üyesi, ince hatları ve alüminyum kaplamasıyla çok daha zarif görünüyor. Dizüstünün en kalın olduğu noktada kalınlık sadece 1.8 santimetre. Ancak asıl göz alıcı noktayı, cihazı çalıştırdığınızda fark ediyorsunuz: Apple'ın "Retina" çözünürlüğü ekranı. 2880 x 1800 piksellik çözünürlük, 15,4 inçlik ekranda inç başına 220 piksel anlamına geliyor. Bu

değerlerin piyasada rakibi olmadığını belirtmeliyiz. Bu yüksek çözünürlük sayesinde tüm imaj görüntüleri hayli keskin, harfler ya da imajlarda herhangi bir pikselleşme fark etmeniz mümkün değil. Yaptığımız ölçümler bu öznel beğenileri onaylıyor. Yeni ekran görüntüsündeki parlaklık değeri 270 cd/m²'ye ve 164:1'lik test kontrast değerine ulaşıyor. Buna ilaveten sRGB renk uzayında %100'lük doğal renk uyumu yakalanmış. Ancak ekran sadece glare-type sürümüyle

geldiğinden rahatsız edici yansımalarından kaçınılamıyor.

Cihazın satış fiyatı 4.500 TL. Dizüstünün hayli etkileyici donanım konfigürasyonu var: Dört çekirdekli Intel i7-3720-QM (2.6 GHz) işlemciye dahili HD 4000 grafik çekirdeği, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GT 650M ekran kartı ve çok hızlı 512 GB Samsung SSD. Elbette ki bu donanım bileşenleri benchmark'larda yüksek ekran çözünürlüğüne rağmen yüksek performans değerleri alınmasına yarıyor. Diğer taraftan MacBook Pro'nun bu yüksek bileşenlere karşın gayet makul taşınabilirlik değerleri var; 10 saatlik batarya çalışma süresi ve sadece 2 kg ağırlık bunun en büyük nedeni.

MacBook Pro olarak bilinen Apple'ın dizüstüsü, Retina ekranıyla parlak ve yüksek çözünürlüğe sahip. Yüksek performansı, yeni nesil USB 3.0 ve HDMI gibi yan öğelerle geliştirilmiş. Dört çekirdekli bu kompakt dizüstü, yüksek performans değerleriyle dikkat çekiyor. Ancak teknoloji tutkunları bu özelliklere sahip olmak için kesenin ağzını açmak zorundalar. Tüm bu şık tasarımın, taşınabilirliğin ve yüksek performansın maliyeti 4.500 TL'den başlayan fiyatlarla son kullanıcının beğenisine sunuluyor. ■

İthalat: Bilkom

Web: www.bilkom.com.tr

Artı: Yüksek çözünürlüklü ve parlak ekran, yüksek performans

Eksi: LAN bağlantısı ve optik sürücü yok, fiyat çok yüksek

Puan: 9/10





Samsung Galaxy Tab 2 7.0



Ufak noksanlarına karşın iyi bir tablet

Samsung nihayetinde ilk Android tabletinin selefi Galaxy Tab 2 7.0'ı iki yılın ardından piyasaya sundu. Selefiyle karşılaştırıldığında 7 inçlik tablet her ne kadar plastikten imal edilse de oldukça yüksek kaliteli görünüyor. Ancak Apple iPad'in mükemmel işlem yeteneğine yaklaştığını söyleyemeyiz. Samsung tasarımda bazı değişiklikler yapmış; kenarlar yuvarlatılmış ve ekranın altındaki sensör tuşları sanal dokunmatik tuşlarla değiştirilmiş. Ancak ekranın etrafındaki çerçeve nedense ufalmamış. Ekranı yüksek aydınlık değerleri ve sabit aydınlatma sunuyor. Kontrast değeri zengin ve renkler cezbedici canlılıkta. Ancak ekranın ışık yansıtması rakiplerinden farklı değil.

1 GHz'lik A9 işlemciye 1 GB'lık RAM eşlik ediyor ancak Android 4.0.3 işletim sistemi sayesinde çift çekirdekli işlemciden tam performans alınıyor. Daha da inceltilmiş olan ürün, ne var ki işlemler sırasında hala takılmalar yaşayabiliyor. Selefiyle karşılaştırıldığında cihazın batarya şarjının bir saat azaldığını fark ettik ve rakiplerinin hayli gerisindeydi bu değer. Tablet ile dört buçuk saat video keyfi yaşadık ve beş

buçuk saat internette gezindikten sonra şarj edilmesi gerektiğini gözlemledik. Oysa rakipleri yedi ila dokuz saat kesintisiz taşınabilirlik sağlıyor. Arka kısımda yer alan kamera, Samsung Galaxy Tab 2'nin diğer bir zayıf noktası. 3 MP'lik dijital fotoğraf makinesi hiç de modern bir görünüm sergilemiyor, dolayısıyla fotoğraf kalitesi de ancak bir cep telefonununki kadar. Yine de 720p videolar çekebiliyor.

Galaxy Tab 2 7.0, makul bir fiyata satılan iyi bir tablet ancak yine de selefinin açtığı çığıı sürdürebilecek seviyede değil. Ekran gayet iyi durumda ve eski sürümüyle karşılaştırıldığında işlem gücü daha iyi diyebiliriz. Sadece 345 gram ağırlığında olan cihaz, daha iyi taşınabilirlik vaat ediyor. Ancak rakipleriyle karşılaştırıldığında batarya şarj süresi hayli geride kalıyor. Ayrıca yeni sürümün daha iyi bir dijital kamerayla gelmesini isterdik. ■

İthalat: Samsung
Web: www.samsung.com.tr
Artı: Başarılı parlak ekran, düşük ağırlık, iyi tasarım
Eksi: Kısa batarya ömrü, vasat kamera
Puan: 9/10





ASUS Nexus 7



Harika yeteneklere sahip ve uygun fiyatlı bir 7 inç tablet

i ki Nexus akıllı telefonun ardından Google ilk kez bir tableti bu markayla piyasaya sundu. Diğer ilklerden biri de donanım üreticisi ASUS'un cihazı üretmesi oldu. Yeni ürünün

en belirgin özelliği, 7 inçlik sürümünün 300 Dolar'lık satış fiyatıyla rakiplerini zorlaması. Bu alan içerisinde sadece BlackBerry PlayBook 500 TL'den satın alınabiliyor ki bu cihazın piyasaya çıkmasının üzerinden bir yıl geçtiğini ve fiyatının bu seviyeye düştüğünü belirtelim. Ancak ucuz fiyat müşterileri üzmemek için Nexus, önceki sürümüyle arasında pek bir fark olmayan 4.1.1 Android sürümüyle geliyor. Yine de bu sürümün az da olsa bir performans farkı var. İşlemci olarak 1.3 GHz hızında dört çekirdekli NVIDIA Tegra 3 tercih edilmiş, böylelikle işlemler akıcı bir biçimde gerçekleşiyor ve yazılım açılışları kısa sürüyor. Söz konusu taşınabilirlik kategorisi olduğunda Nexus en iyi orana sahip gibi. Sadece 335 gram ağırlığı, 7 inçlik modellerde pek rastlanan bir durum değil. Kalınlığıysa sadece 1.1 santimetre. Çalışma süreleri de başka bir mükemmel sürpriz; yaptığımız testlerde tam doldurulmuş bir batarya ile videoları dokuz saat boyunca izleyebildik ve internette yedi saat gezinebildik.

Diğer taraftan Google tabletinin katlanabileceğiniz birkaç zayıf noktası yok değil. Örneğin canlı renklere sahip olsa da ekranının parlaklığı, rakiplerinin gerisinde kalıyor. Parlak gün ışığında cihazın ekranından verimli bir biçimde yararlanamıyorsunuz. Bunun yanı sıra geliştiriciler, ürünün özelliklerini kırmaktan geri durmamışlar. Bize gelen test cihazında sadece 8 GB'lık hafıza vardı ve üstelik cihazda hafızayı genişletmek için kullanabileceğiniz harici bellek yuvaları yoktu. Hafızaya önem veren kullanıcılar 100 Dolar daha fazla ödeyerek 16 GB'lık sürümü alabilirler.

Nexus 7, en iyi tabletler arasında en ucuz alternatif ve hatta tüm Android alternatiflerini geride bırakıyor. Taşınabilirlik bakımından pek çok artıya sahip. Diğer hiçbir tablet Nexus'un hafifliği ve çalışma süresi kadar yüksek değerler kazanmadı. Diğer taraftan zayıf özellikleri ve yeterli düzeyde parlak olmayan ekranı cihazın tercih edilebilirliğini etkilemedi. ■

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com.tr

Artı: Uygun fiyat, yüksek taşınabilirlik, kolay çalışma, güçlü batarya

Eksi: Ekran parlaklığı ortalamasının altında, zayıf özellikler

Puan: 9/10





Teknik Servis

21 Aralık'ta dünyamızı ziyaret edecek olan Marduk Gezegeni'ndeki uzaylı dostlarımız, bize "Nebula" adında bir konsol getirecekler. Bu konsol, eski oyunları doğrudan Full HD çözünürlükte oynatacak. Ben bile inanmadım ama şu bir gerçek ki yeni bir PlayStation ve Xbox yolda. Görüntü kalitesi konusunda umarım bekleneni verirler ve PC'lere olan bağımlılığımız bir nebze daha azalır.

S: Orta seviye kullanımlar için bir masaüstü bilgisayar topladım: AMD Athlon II X3 455 işlemciden, Gigabyte M68MT-S2 anakarttan, ASUS EAH5670 ekran kartından, HI-Level 2X2GB DDR3 1333 Mhz RAM ve WD Caviar Blue 250 GB 7200 RPM SATA 3 sabit diskten oluşuyor. Elimde bulunan FSP 450 Watt'lık güç kaynağı ile beraber bilgisayarı kurdum. Windows kurulumunda bir sıkıntı gerçekleşmedi. Komple sistem testi gerçekleştirdim. (RAM testi, ekran kartı testi, sabit disk testi, işlemci testi...) Bütün testlerden sistem başarıyla geçti fakat sistemi başlattığım zaman bazı durumlarda sabit disk, bazı durumlarda RAM veya ekran kartı ile ilgili rastgele mavi ekran vermeye başladı. Üç ayı Windows kurulumundan sonra tek tek bileşenleri çıkararak veya değiştirerek testler gerçekleştirdim. Hatayı almadığım tek test bir RAM'i çıkarıp tek RAM (2 GB) ile bilgisayarı başlattığım zaman oldu. (iki ayrı RAM slot'unu tek tek test ettim). İki RAM'i

ayrı ayrı test ettim ve ikisini de tek başına taktığımda hiçbir sıkıntı yaşamamaktayım. RAM'lerin ikisini beraber kit olarak tek kutuda aldım, seri numaraları hariç üretim kodları eşdeğer. BIOS üzerinden herhangi bir sorun olup olmadığını, RAM'lerin doğru hız ve ayarlarda olup olmadığını test ettiğimde ise hiçbir sorun olmadığını gördüm. Anakartın maksimum RAM kapasitesi 8 GB. Bunun doğrultusunda bir sorun olmaması gerekir. Sistemde ısınma sorunu mevcut değil. Stok işlemci fanı kullanmama rağmen sistem ısısı orta yükte 42 dereceyi geçmemekte. Son olarak ekleyeceğim, şu an bilgisayarda kullanılan PSU'nun, daha yüksek güç gereksinimi olan bir bilgisayarda rahatlıkla çalışıyor olduğudur ve güç gereksinimi ile ilgili bir sıkıntısı olmadığıdır. Bütün donanımsal ve yazılımsal testleri yapmış olmama rağmen hala bu sorunla karşılaşmaktayım, bilgisayar şu an 2GB RAM ile bir haftadır sorunsuz çalışmakta, sorunun

kaynağının ne olabileceğini ve nasıl çözebileceğimi söyleyebilirsiniz sevinirim. Genelde Intel kullanıcısı olduğumdan AMD sistemlere biraz uzak sayılabiliyim, bunun doğrultusunda BIOS üzerinden herhangi bir ekstra değişiklik yapılması gerekip gerekmediğini bilmiyorum. Ahmet Turhal
C: RAM'leri kit olarak aldıysanız birlikte sorunsuz çalışmaları gerek. Farklı kodlarla gelen mavi ekran hatalarının nedeni genelde hep RAM kaynaklıdır. Kit olarak almış olsanız dahi iki modül arasında bir uyumsuzluk olabilir. RAM'leri garantiye göndermeden önce mümkünse anakartınıza başka bir kit daha takın. Eğer bu kit ile de sorun çıkıyorsa portlarda bozukluk olabilir. Fakat bu kit sorunsuz çalışıyorsa o zaman sorun modüllerdedir ve modülleri garantiye göndermeniz gerekiyor. RAM'leri test etmek için Memtest86+ yazılımını kullanabilirsiniz. ▶

► **S:** Bende şu an kullanmakta olduğum Seasonic M12II 620W güç kaynağı mevcut. Bunun kablolarının bir kısmı eksik fakat sistem kullanmada bir problem yaratmıyor. Bu kabloları veya kablo setini nasıl temin edebilirim? Yeni bir sistem topluyorum. İşlemcimi aldım şimdiden, AMD Phenom II x4 955. Anakartımı ise henüz almadım. Uygun fiyatlı, 1100 TL'ye kadar destekleyen bir mATX anakart araştırıyorum. Ekran kartı olarak ise tercihim hangi yönde kullansam karar veremedim. Elimde bir Palit Sonic GTX 260 Core 216 bir ekran kartı var ve bir de Sapphire HD 5770 mevcut. Çizgi Elektronik'in sistem PSU testinde işlemci ile birlikte GTX 260 için 630 Watt güç isteniyor. HD 5770 için ise 530 Watt. Hazır BIOS'uyla oynanmış, kaliteli bir GTX 260 var, kullanmak istiyorum. Güç kaynağı izin vermeyecek galiba, doğru mudur? Veyahut sizin önerebileceğiniz bir sistem var mıdır? İkinci el olarak alıyorum tüm ürünleri. Aşırı oyun meraklısı değilim. Yıllık oyunları tek oyunculu modda oynuyorum. 1400x900 çözünürlük, kasarsa 1280x1040 çözünürlükte Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3, Need For Speed: The Run tarzı oyunlar, FPS oyunları oynuyorum çoğunlukla. Süleyman Önder

C: Kabloları ürünün dağıtıcı firmasından alabilirsiniz. Firmalar sattıkları ürünlerin yedek parçalarını bulundurmamak zorundadırlar. Hoş, ülkemizde bütün kurallar kağıt üstündedir ama yine de şansınızı deneyip Akortek Bilişim ile iletişime geçin. Topladığınız sisteme gelince: Phenom devri artık bitti. Bulldozer devri geldi. Tavsiyem FX-8350 almanız ve anakart olarak da M5A97 R2.0 kullanmanızdır. MicroATX dersanız biraz daha eski bir model olan M5A78L-M LX alabilirsiniz. Ekran kartınızı değiştirme vakti gelmiş

Açıkçası 9800 GT artık miadını doldurdu. Dört yıllık bir ekran kartı ve hem günümüz oyunlarını açmakta yetersiz, hem de sahip olduğu teknolojiler çok eski

zira yeni çıkacak olan Crysis 3, DirectX 11 yoksa çalışmıyor. Bu bağlamda iki kartınızı da satıp bir HD 7850 almanız doğru bir tercih olacaktır.

S: Ben oyunları Ultra ayarla ve yüksek çözünürlüklerde oynamayı seviyorum, şu anda 1680x1050. Ayrıca Adobe After Effects, Sony Vegas Pro ve benzeri programlar kullanıyorum. 4000 TL bütçem var. Bana her iki alanda da bu fiyata sunulabilecek, en yüksek performansı verecek bilgisayar / bilgisayar bileşenlerini tek tek verebilir misin acaba? Barış Üşçetin

C: Bu tarz render programları kullanıyorsan NVIDIA'nın CUDA teknolojilerinden yararlanmada fayda var. i7 3770K işlemci, GTX 680 ekran kartı, 16 GB RAM ve Maximus V serisinden bir anakart ihtiyaçlarını karşılayacaktır.

S: Eyefinity ile ilgili birkaç sorum var. Türkiye'de altı monitör destekli Eyefinity ekran kartı bulamadım ama yurtdışında bulunuyor, nasıl temin edebilirim? Cross-FireX ile üç monitör destekli iki ekran kartıyla altı monitör desteği oluşturulabilir mi? Eyefinity destekli, yani ince çerçeveli LCD monitör önerir misin? (LED'e param yok). Bir de son olarak benim 2005'de ilk çıkan 17 inç LCD monitörüm var ve gözlerimi çok yoruyor. Eyefinity ile de aynı yorgunluk olur mu? Emrah Taş

C: Ülkemizde de altı monitör destekli Eyefinity kartlar mevcut. HD 7970 serisi kartlar bu iş için en ideal çözüm. CrossFire ile Eyefinity mümkün değil. Monitörlere giden görüntü tek bir karttan çıkmak zorunda. Monitör olarak ASUS VE248Q

veya Samsung MD230X3 tavsiye edebilirim. Öte yandan monitörlerin çerçevelerini sökerek kendin de Eyefinity'ye uygun hale getirebilirsin. Son olarak 2005'te çıkan LCD monitörler ile 2012'de çıkan monitörler arasında göz sağlığı açısından olumlu yönde çok fark var. Yenileme hızlarının artmasıyla monitörler çok daha az titreme yapıyor ve bu da gözlerin yorulmasının ve baş ağrılarının önüne geçiyor.

S: Internet Explorer 9 kullanıyorum ve çoğu sitede altta "Bu web sitesi için bir eklenti çalışmadı." yazıyor ve her seferinde o bildirim kapatmak zorunda kalıyorum. İnternette o kadar araştırdım ama bir şey bulamadım. O bildirim çok sinirime dokunuyor. Utku Karadağ

C: Bilgisayarında yüklü olan Java veya Flash gibi eklentilerden biri eski olabilir. Kesin çözüm olarak sana tavsiyem Google Chrome veya Mozilla Firefox kullanman. Chrome hem ekran kartını tam anlamıyla kullanması, hem de gömülü Flash desteği ile mükemmel bir tarayıcı. Etrafta Internet Explorer kullanıyorum deme, alay konusu olursun.

S: Laptop alacaktım, tavsiyelerinle toplama PC almaya karar verdim. PC toplayacağım. Kasaya karar verdim: CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt pence-reli kasa almayı düşünüyorum. Kasa hariç 1600 TL bütçem var. (Monitör dahil.) Her oyunu 1920x1080 çözünürlükte Full ayar oynayabileceğim bir sistem önerirsen çok mutlu olurum. Janberk Özkan

C: 1600 TL'ye bütün oyunları Full HD çözünürlükte, hem de en yüksek ayarlarda oynayabilmek

mümkün değil. Fakat dizüstü bilgisayarlarda çözünürlük 720p olduğu için bunu başarma ihtimalin çok çok daha yüksek. GT 635M ekran kartı ve Windows 8 işletim sistemi ile gelen ASUS K55VJ, bu konuda seni tatmin edecektir. Fiyatı da tam 1600 TL.

S: Yeni bir sistem toplamaktayım, işlemci olarak Phenom 2 x4 965 B.E. aldım. Anakart olarak sizin önerinizle M5A97 EVO almayı düşünüyorum ama ekran kartından tam emin değilim. Ekran kartına en fazla 375 TL verebilirim ve şu an HD 7000 serisi çıkmaya başladı. HD 7000'in çıkması, 6000 serisinin fiyatını etkiler mi? Benim yerimde olsanız ne yaparsınız? Son olarak da güç kaynaklı bir kasa alacağım sanırım. 600 Watt yeterli olur mu? Kasa için 250 TL civarı bir ürün arıyorum, var mı tavsiye ettiğiniz bir kasa? Şimdiden teşekkür ederim. Yakup Demirci

C: Bu bütçe ile şu an alınabilecek en iyi ekran kartı HD 7850 olacaktır. Fiyatı 399 TL civarında seyrediyor ve günümüz oyunlarını rahatlıkla oynatabilecek bir ürün. Kasa olarak tavsiyem ise Aopen Nagas G6 olacaktır. Hem kaliteli bir güç kaynağıyla gelir, hem de oyuncu kasasıdır.

S: Benim masaüstü bir bilgisayarım var. Intel Core i3 CPU 540 3.07 GHz işlemci, 4 GB RAM (3.49 kullanabiliyorum.), Windows 7 Ultimate 32-bit işletim sistemi ve NVIDIA GeForce 9800 GT ekran kartı olan bir bilgisayar. Ama son zamanlarda kapattıktan sonra yedi - sekiz saat açılmamaya başladı. Tozlarını temizlemek

için kasayı açmıştım ama neredeyse hiç toz yoktu. Yine de biraz tozlarını almaya çalıştım. Açtım, ne yazık ki olmadı. Ondan sonra sorunu bulmak için tek tek denedim ve baktım ki monitördeki kabloyu ekran kartının olduğu kısma değil de işlemcinin olduğu tarafa takınca çalışıyor. Tabii ki işime yaramadı çünkü aşırı yavaşlıyor ve ekran kartının sunduğu özellikler olmayınca oyunları da oynayamıyorum. Ekran kartını çıkarıp baktım olduğu yere ama sorun göremedim. Mecburen geri taktım. Daha bir yıl kullandığım için garantisi var. Servise götürmeyi düşünüyorum. Sence ekran kartına ne olmuş olabilir ve ekran kartıyla uğraşmak yerine ekran kartını değiştirmeli miyim? Değiştir diyorsan ne önerirsin? Yiğit Aras Tarım

C: Açıkçası 9800 GT artık miadını doldurdu. Dört yıllık bir ekran kartı ve hem günümüz oyunlarını açmakta yetersiz, hem de sahip olduğu teknolojiler çok eski. Bu kartın yerine GTX 660 veya GTX 660 Ti alabilirsin. Her ikisi de çok iyi kartlar ve beraberinde Assassin's Creed III hediyesi ile geliyor.

S: ASUS marka bir laptopum var. Laptop'umun özellikleri: Intel Core i3 2.40 GHz, 3 GB RAM, 32-bit işletim sistemi. Mouse normal olarak çalışıyor. Masaüstünde, internette vesaire her şeyde sorunsuz çalışıyor. Fakat FPS oyunu açtığım zaman sağa sola dönebiliyorum fakat sağ ve sol tuşlar çalışmıyor, daha doğrusu geç işliyor. Bir kere ateş etmek için sol tuşa bastığımda hiçbir şey olmuyor. Ateş edebilmek için yedi - sekiz defa peş peşe kombo çeker gibi tuşa basmam gerekiyor. Belli bir süre basmadıktan sonra tekrar aynı şeyleri yapmam gerekiyor. Bu durum en yüksek sistem isteyen oyunda da oluyor, çok düşük sistem isteyen oyunda da. Laptop'u fırlatıp atacağım camdan aşağı. Berkay Günönü

C: Önce derin bir nefes al. O elindeki laptop'u yere bırak ve söylediklerimi harfiyen yerine getir. Ekran kartı sürücüsünü güncelleme hakkına sahipsin. BIOS güncelleme hakkına sahipsin. Yonga seti sürücüsünü güncelleme hakkına sahipsin. Ses kartı sürücüsünü de güncelleme hakkına sahipsin. Bunun dışında yapacağın işlemler, oyunlarda aleyhinde fps düşüklüğü olarak karşına çıkacaktır. Fazladan bir klavye istiyorsan bunu belirtmek yeterli. Mahkeme sana bir tane ayarlayacaktır.

S: Yeni SSD aldım. (XtreemS2_SSD_60G) Sistem çok hızlandı fakat sık sık PC'de kilitlenmeler oluyor ve kasanın önündeki HDD ışığı sürekli yanıyor. Hiçbir işlem yapamıyorum. İnternette inceledim, aynı sorunu yaşayanlar olmuş; hatta birisi benimkiyle aynı anakarta sahip. Sürücülerin hepsi güncel, BIOS'u da güncelledim, aynı sorun devam ediyor. Anakartım Gigabyte X58A-UD3R. Kadir Topal

C: Güzel bir yaklaşımla sorun oluşturabilecek bütün öğeleri güncellemişsin. Fakat en önemli güncelleştirmeyi atlamışsın: SSD firmware güncellemesi. SSD'ler yeni cihazlar ve bazı uyumluluk sorunları olabiliyor. Kullandığın SSD için Temmuz ayında 5.0.2 sürümlü firmware çıkmış. Bu güncellemeyi yaparsan sorun büyük ihtimalle çözülecektir. Güncelleme aynı zamanda diskin performansını da arttırıyor. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Daha önceleri sadece Pro Evolution Soccer 2011 oyununda seste ve görüntüde takılmalar yaşarken şimdi bütün oyunlarda ve videolarda, seste ve görüntüde takılmalar yaşıyorum. Oyunların eski veya yeni olması fark etmiyor, bütün ayarları denememe rağmen herhangi bir düzelme olmadı. Bilgisayara format atıp yeniden yükledim, Windows 7'yi denedim, düzelmedi. Bu konuyla ilgili yardımlarınızı rica ederim. Sistem özelliklerim: Gigabyte 945 GCM-S2L anakart, Intel Pentium 4 3.20 GHz işlemci, 2x2 GB Kingston (KHX 850 0D2k2/4G) 1066 MHz DDR2 RAM, MSI N460 GTX-Clyone OC 1 GB 256-bit GDDR5 ekran kartı, Creative Sound Blaster X-fi Extreme Audio 5.1 ses kartı. Logitech 5.1 kolon, güç kaynağı Xilence XP600

600W, sabit disk Samsung 150 GB, işletim sistemi Windows XP Home.

C: Son zamanlarda sık kullandığım bir deyim var: **Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu.** Deyimin sonundaki "lahana turşusu", herhalde bu sistemi özetleyen kelime oluyor. Pentium IV sisteme DirectX 11 destekli GTX 460 ekran kartı ve DirectX 11 desteği olmayan, 10 yıl eski Windows XP işletim sistemi. Bu sistemle oyun oynamak, tost makinesi ile video kaydetmeye benziyor. Bu sistemin olsa olsa turşusu kurulus. Anakartını, işlemcini, belleğini ve sabit diskini sat ve kendine bir iyilik yapıp bu sistemi komple yükselt.



Sistem Gereksinimleri



Call of Duty: Black Ops II

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2 / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo E8200 2.66 GHz / AMD Phenom X3 8750 2.4 GHz
Bellek: 2 GB (32-bit) / 4 GB (64-bit)
Sabit Disk: 16 GB
Ekran Kartı: 512 MB ATI Radeon HD 3870 / 512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT



Hitman: Absolution

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.4 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: 512 MB, DirectX 10



Far Cry 3

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo E6700 2.6 GHz / AMD Athlon 64 X2 6000+ 3.0 GHz
Bellek: 3 GB
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: 512 MB, DirectX 9.0c, Shader Model 3.0



Need For Speed: Most Wanted

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.7 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 6 GB
Ekran Kartı: 512 MB, DirectX 10.1

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 FM2 A85	Intel Z77 - AMD 970 (PCIe 3.0 / USB 3.0)	Intel Z77/X79 - AMD 990FX (PCIe 3.0 / USB 3.0/ Thunderbolt)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion APU A6/A8/A10	Intel Core i5 / AMD FX X4	Intel Core i7 / AMD Vishera FX X8
BELLEK	4 GB DDR3 1600 MHz	8 GB DDR3 1333/ 1866 MHz	16 GB DDR3 1866/2133
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 7000 (DirectX 11)	AMD HD 7750/7770 - GeForce GTX 650 Ti/ 660 Ti	AMD HD 7950/7970 - GeForce GTX 670/680
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	120 GB SSD + 1 TB 7200 RPM HDD	240 GB SSD + 2 TB 7200 RPM HDD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DL DVD-RW SATA	Super Multi DL DVD-RW SATA	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablosuz Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare - Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Windows 8 64 Bit	Windows 8 64 Bit	Windows 8 Pro 64 Bit
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi 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



Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



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



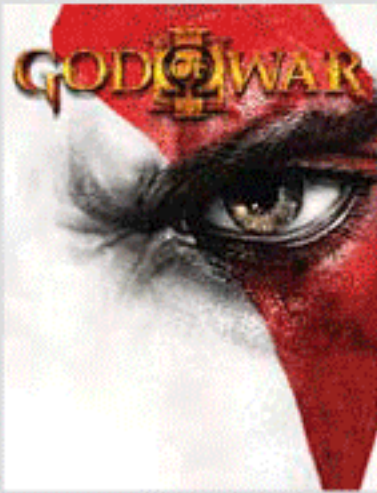
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle oldu. Testereleri 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



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012

KASIM 2012

Agent Trinity	70
Anno 2070: Deep Ocean	80
Assassin's Creed III	84
Carrier Command: Gaea Mission	75
Dance Central 3	78
Dead or Alive 5	79
Deadly Ascension	74
Deep Sleep	88
Dishonored	92

FTL: Faster Than Light	88
Gateways	77
Just Dance 4	82
NBA 2K13	92
NiGHTS into DREAMS...	76
Retro City Rampage	80
Shad'O	70
The Testament of Sherlock Holmes	75
The Walking Dead: Episode 4	80
Tiny Troopers	79

Transcripted	75
War of the Roses	80
Worms Revolution	85
WRC 3: FIA World Rally Championship	75
XCOM: Unknown Enemy	96

EKİM 2012

Battlefield 3: Armored Kill	85
Borderlands 2	94
Dark Souls: Prepare to Die Edition	80



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



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllerine götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



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



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



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan 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 2012	85
FIFA 13	90
Guild Wars 2	87
I Am Alive	72
Jet Set Radio	80
LittleBigPlanet PS Vita	90
Mark of the Ninja	90
Pro Evolution Soccer 2013	80
Resident Evil 6	72
Secret Files 3	75

Tekken Tag Tournament 2	92
The Sims 3: Supernatural	79
Torchlight II	85
Total War Battles: SHOGUN	80
World of Warcraft: Mists of Pandaria	89
EYLÜL 2012	
Atic Atac	76
Awesomenauts	70
Counter-Strike: Global Offensive	86

Darksiders II	78
Deadlight	75
Draft Day Sports: Pro Basketball 3	80
Dust: An Elysian Tail	87
Hybrid	79
Orcs Must Die! 2	81
Sleeping Dogs	88
Transformers: Fall of Cybertron	84
Walker	88
Wreckateer	70



wizardsofistanbul.com

Rol yapmak ya da yapmamak!

Rol yapma oyunlarına mı merak saldınız ya da çok merak ediyorsunuz ama herkes başını almış, yıllardır oynuyor ve nereden başlayacağını kestiremiyor musunuz? İstanbul'da düzenli olarak ayda bir buluşma düzenleyen bir ekip var ve Wizards of Istanbul sitesi altında bütün merak edilenleri paylaşıyorlar. Amaç başta iyi vakit geçirmek ve site altında neler yapılması gerektiği detaylıca anlatılmış. Aslında hevesli olmanız bile yeterli. Öğrenmek isteyen herkese yardımcı oluyorlar. Kısacası "Nerede ne var, ben de masada yer almadan şu işi yerinde öğrensem de öyle düzenli takip etsem, birileri yol gösterse..." deyip bir yerden başlamak istiyorsanız doğru adrestesiniz. Herhangi bir şekilde çok da merak ettiğiniz bir şeyden geri kalmış değilsiniz yani. Tüm detaylı bilgiler sitede ve rol yapmak için tek gereken kendilerine ulaşmanız! ■ Ayça Zaman

Çizgilerin Gücü Adına

Kayra Keri Küpçü

Bir den bire aklıma Müfettiş Gadget takılıyor geceleri, arayıp bulup izlemeye çalışıyorum. 90'ların daha başlarında, Cumartesi sabahları neler izlediğimi hatırlamaya çalışıyorum küçücük bir çocukken. Aklıma gelmiyor bazen. Etrafimdakilere soruyorum, yıllar geçmiş... Çocukluğumun sabahları öyle önemliymiş ki benim için, o eski kahramanlarımı gördükçe hala heyecanla geçiyorum ekran başına. Göremediklerim peki? Tamamen unuttuklarım ne olacak? İşte



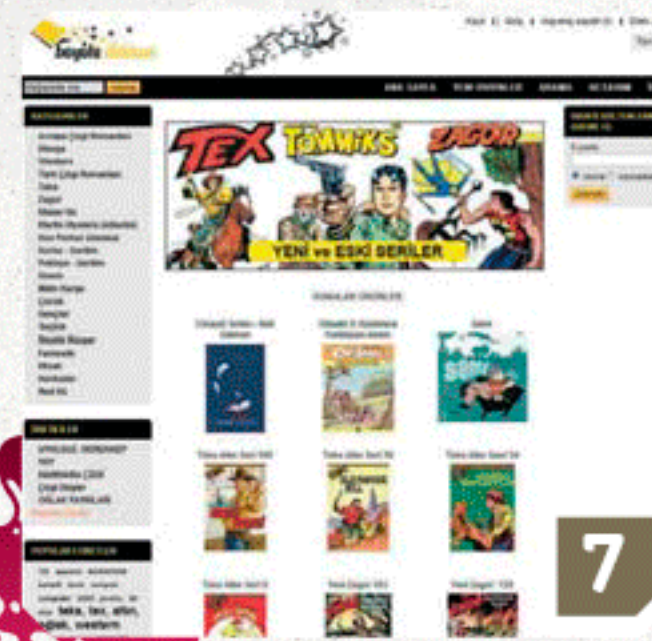
Kayra tam da orada, kitabıyla gülümsüyor bana. "Hatırlıyor musun Snoopy'nin yanındaki sarı miniğin adı neydi?" diye soracağım kişiyi çok iyi biliyorum artık. "Woodstock!" diye cevaplayan kişi yine bu kitap olacak. 400'den fazla çizgi filmi bulabileceğimiz bir arşiv bu. 1960 - 2000 arasında Türk kanallarında karşımıza çıkan çizgi filmleri bir çatı altında topluyor. Tanıdığımız çizerlerin illüstrasyonlarıyla da renklendiren kitap, bir daha geriye gelmeyecek o yılların kapsamlı bir kaynağı olarak raflarımızda yerini almaya hazır.

■ Ayça Zaman

buyuludukkan.com

Çizgi romancılara bir kaynak daha!

Çizgi roman kadar güzel bir bağımlılık yok bence. Bütün boş vaktimde çizgi romana yapışık geziyorum ve inanın, geçen zamandan gram pişman değilim. Gece yatmadan önce içilen, o uykuyu tatlı kılan "iyi geceler sütü" gibi bir şey oldu benim için; her gece yatmadan önce okumazsam içim rahat etmiyor. Hal böyle olunca da "Ülkedeki çizgi roman dünyasını nerelerden takip ediyorsun?" sorularıyla çok sık karşılaşıyorum. Büyülü



Dükkan da bunlardan bir tanesi mesela. Oldukça makul ücrete yerli ve yabancı çizgi roman piyasası eserlerini bulabilirsiniz. Türlerle göre ayrılmış kategorilerde, Teks serisinden, Zagor'a, Mister No'dan, Martin Mystere'nin türlü türlü maceralarına kadar aradığınız şeyleri burada bulabilirsiniz. Not edin bir kenara, inceleyin. Zevkinize göre mutlaka bir şey bulacaksınız.

■ Ayça Zaman

Etkinlikler

**EFES PİLSEN
BLUES
FESTIVAL 23**

Efes Pilsen Blues Festival

1 - 8 Aralık

Tam 22 yıldır Türkiye'ye blues müziği getiren Efes Pilsen Blues Festival, 24 konserle Aralık ayında İstanbul'u, Edirne'yi, Çanakkale'yi ve İzmir'i müziğe boğacak. Vaktiniz varsa katılın, güzel konserler halen devam ediyor.

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Aralık: Downlink / Babylon, İstanbul
- 1 - 8 Aralık 2012: Efes Pilsen Blues Festival / Çanakkale, Edirne, İstanbul, İzmir
- 1 Aralık: MFÖ / Jolly Joker, İstanbul
- 5 Aralık: Get the Blessing / Salon İKSV, İstanbul
- 6 Aralık: New Model Army / Jolly Joker, İstanbul
- 7 Aralık: Floransa Maggio Musicale Orkestrası / Haliç Kongre Merkezi, İstanbul
- 7 Aralık: New Model Army / Jolly Joker, Ankara
- 13 Aralık: Anathema Acoustic Night with Danny Cavanagh / Jolly Joker, İstanbul
- 15 Aralık: The Ravonettes / Salon İKSV, İstanbul
- 22 Aralık: Jay-Jay Johanson / Ooze, İzmir



Septic Flesh

The Great Mass

Bazen bazı gruplar gözümde kaçmış oluyor ya, kendime çok kızıyorum. Sonra da çok seviyorum çünkü o grubun keşfedilecek müzikleri aklıma geliyor. Düşünsenize, yepyeni bir dünya!

Septic Flesh de geçen günlerde çok garip bir şekilde keşfettiğim bir grup oldu. "Çok garip" diyorum çünkü grup tam benim tarzımda ve ben onlarla nasıl tanıştığımı hiç hatırlamıyorum.

Komşumuz Yunanistan'da 1990 yılında kurulan Septic Flesh, senfonik death metal tarzında ve son derece iyi bir müzik yapıyor. Grubu yeni keşfettiğim için 2008 yılında yayımladıkları Communion ile 2011'e damga vuran The Great Mass albümlerini dinleyebildim ama bilmelisiniz ki adamlar gerçekten çok iyi müzik yapıyor.

The Vampire from Nazareth parçasıyla açılıyor albüm ve bu parçayı sevmemeniz demek, bu grubu da hiçbir şekilde sevmeyeceğiniz anlamına geliyor zira şarkı çok iyi. Albüm hız kesmeden A Great Mass of Death ve Pyramid God diye gidiyor ve Mad Architect'e geldiğimde, "Acaba o ben miyim?" diye kendime sormuşluğum da var. (Bu parça, albümdeki en ilginç şarkılardan bir tanesi bu arada.)

10 parçadan oluşan The Great Mass'ı; Dimmu Borgir, Children of Bodom, Old Man's Child ve benzerlerini seven herkese öneriyorum. ■ Tuna Şentuna



Therion

Les Fleurs du Mal

Therion'u duymayan metal dinleyicisi var mı? Yoktur diye düşünüyorum. Şimdi bu adamlar, bu Fransızca isimli albümden hemen sonra büyük bir "sanat projesi"ne başlıyorlar ve Therion'un en büyük projesi de bu olacakmış. Senfonik bir metal müzikali projesini gerçekleştirme hayaliyle bu albümden sonra uzunca bir süre albüm yapmayacağını açıkladı Therion, bakalım ortaya ne çıkartacaklar...

Albüme gelecek olursak... Şöyle bir durum var: Eğer bu albümü bir metal albümü, hatta bir Therion albümü olarak dinlemezseniz, hoşunuza gidebilir. (Puanını da ona göre verdim.) Şayet ki sıkı bir Therion albümü diye düşünürseniz, "Therion'a n'olmuş ya?" derken bulursunuz kendinizi.

Geçtiğimiz aylarda çıkan Les Fleurs du Mal, Fransız "chanson"larının Therion yorumlarından oluşan bir albüm. Chanson, bir nevi halk türküsü kıvamında Fransız şarkılarına verilen isim. Dolayısıyla da albümde sertlik adına bir şey bulunmuyor; her şey gül gibi başlayıp gül gibi bitiyor. Açılış parçası Poupée de cire, poupée de son ve Je n'ai besoin que de tendresse biraz hızlı, geriye kalan parçalar sizi koltuğunuzda rahatlatıp bırakıyor. Sœur angélique çok güzel şarkıymış yalnız, onu ayrı bir sevdim... ■ Tuna Şentuna



Röportaj

20 yılı aşan müzikal tecrübe...

Kesmeşeker, baki kalan bu gökkubbede salt bir müzik grubu olmanın çok ama çok ötesinde anlamlar ifade eden bir ruh hali demek. Kesmeşeker demek, samimiyet demek, huzur demek, aşk demek, olgun bir başkaldırı demek, vakur bir duruş demek. Lakin asıl önemlisi, Kesmeşeker demek, 20 yılı aşkın süredir gerçek ve asil müziğe sonsuz bir sadakat demek... Unutma bu sayfanın / sayfaların sevgili okuyucusu, Türkiye'de var olan Türkçe sözlü rock müzik tarihi, içinde Kesmeşeker ismi defalarca geçmeden yazılmaz, yazılsa da çok ama çok eksik bir külliyattan ibaret

olur... Ve karşınızda bu eşsiz grubun kurucusu, harika vokali Cenk Taner...

Doruk Akyıldız: Doğum tarihim 24.03.1980... Tabiri caizse eğer, Kesmeşeker'i dinleyerek büyüyen çocuklardan biri olduğum söylenebilir. Grup 90'lı yılların hemen başında kuruluyor. Dolayısıyla da ben kendi adıma Kesmeşeker'le dolu harika bir 20 yıl geçirdiğimi gönül rahatlığıyla dile getirebilirim. Peki ya Kesmeşeker cephesinde durum nasıl? Nasıl geçti bu malum 1/5 asır? Cenk Taner: Evet, böyle bakınca çeyrek asra

yaklaştığımızı, biraz da şaşırarak görüyoruz. Bu zaman dilimi için "acıısıyla, tatlıısıyla yaşandı" demek yerinde olur. 90'larda iki senede bir albüm yaparak dinleyicilerimizle aramızı hiç soğutmadık. Türkiye'de mazeret üretmek en kolay işken, biz şikayet etmeden yolumuza baktık. Nitekim bu işin ilk yirmi yılı hep zordur...

DA: Bu 20 yıla sığdırılmış yedi albüm söz konusu ve bence bu harika bir sayı... Kişisel kanaatim şudur ki her yıl bir albüm piyasaya süren müzik topluluklarından biri olmamanız gerekiyordu,



olmadınız. Yanı sıra 2004 tarihli kaydınız Kum ile son albümünüz arasında yedi yıllık bir süre olmasına karşın, 20 yılda sadece iki albüm çıkarmadınız ve kendinizi bizlere özetlemediniz de... İşte bu bağlamda yedi stüdyo albümü, Kesmeşeker için ideal sayılır diyorum. Siz de benimle aynı fikirde misiniz?

CT: 20 yıla yedi albüm, bir de benim solo albümüm olmak üzere sekiz albüm ediyor. Üretimin biraz demlenmesi için iki yılda bir albüm ideal sayılır ama zamanla yaptığınız işleri hem daha rafine, hem de daha basit bir hale getirmeye çalışıyorsunuz. Yanı sıra albümlerin arasının açıldığı zamanlarda da konserler oluyordu zaten. Sözün kısası olması gereken neyse o oldu...

DA: Bir önceki sorumda da söz ettiğim yedi - sekiz yıllık malum aranın nedenlerini öğrenebilir miyim?

CT: Bu soruyu, en yalın anlatım biçimiyle "hayat şartları" diye cevaplayabilirim. Bazen rahatlamak istiyor insan ve ben de o ara bir solo albüm yapıp bir de kitap yazarak rahatlamayı tercih ettim. Kitap ve solo albüm aynı anda çıkınca da Kesmeşeker cephesine yoğunlaşmak biraz zaman aldı.

DA: Benim için -öyle sanıyorum ki birçok Kesmeşeker dinleyicisi de benimle hemfikir- 1993 çıkışlı harika albümünüz Aşk ve Para'nın beşinci şarkısı Gerçekten Özleyince, saf rock'n roll ruhu taşıyan, tüm zamanların en iyi Türkçe sözlü rock şarkılarından biridir. Adı geçen şarkının "yaratılış" hikayesini sizin ağzınızdan dinlemeyi heyecanla bekliyorum...

CT: Gerçekten Özleyince, o yıllar için deyim yerindeyse "zamanın ötesinde" bir şarkıydı. Ben akustik gitarla yazdım bu şarkıyı, daha sonra da grupça düzenlemesini yaptık. Tabii ki bu şarkıya

Cenk Taner'in Kitapları

- Waging Heavy Peace (Neil Young)
- Japonlar ve Bireycilik (Masakazu Yamazaki)
- Emperyalizm, Sosyalizm ve Türkiye (Korkut Boratav)
- Şarho (Marcel Martin)
- Pulbiber Mahallesi (Didem Madak)

çok iyi müzisyenlerin (Demirhan Baylan, Serdar Öztop) yaptıkları katkı da yadsınamaz. Söz konusu şarkının videosunu da Belen Ünal çekmişti, hatırlatmakta fayda görüyorum. Netice itibarıyla Gerçekten Özleyince, sözleri, basları, gitar riff'iyle modern bir rock şarkısıdır.

DA: İçinde bulunduğumuz yılın Ağustos ayının 24. gününde, Galatasaray'ın ve milli takımın eski futbolcusu Metin Kurt'u ebedi yolculuğuna uğurladık, toprağı bol olsun, ışıklar içinde uyusun... Siz de Metin Kurt'u son stüdyo albümünüz olan Doğdum Ben Bu Memlekette'nin kapağına taşıdınız ve asıl önemlisi, Metin Kurt Yalnızlığı isimli müthiş bir şarkıyla kendisinin ruhunu -deyim yerindeyse eğer- kutsadınız. Biz de röportajımıza Türk futbolunun bu unutulmaz figürünü yad etmeden devam etmeyelim istiyorum. Söz sizde...

CT: Türkiye'de ve tüm dünyada inandığı değerler uğruna mücadele etmiş, bu değerlerden vazgeçmemiş, çevresine ya da hayata karşı küskünlükleri olsa da bunu belli etmemiş insanlar için yapılmış bir şarkıdır Metin Kurt Yalnızlığı. Ve bir önceki cümlede dem vurduğum yaklaşımları kendisine düstur edinmiş bir insanın, adı geçen albümün kapağında olması son derece doğal geldi bize. Bizim için Metin Kurt'la tanışmak ve onunla zaman geçirmek de çok önemliydi. Onunla tanıştıktan sonra benim de oyuna (futbol) bakış açım değişti açıkçası. Modern / endüstriyel sporun kime ya da neye hizmet ettiğini görmüş oldum.

DA: Kesmeşeker, günümüzde ülkemizde ve tüm dünyada şu anda var olan rock müziğe nasıl bakıyor? Sizce yeni rock grupları (Benim tanımlamamla yapay rock grupları.), old school grupların / solistlerin kendilerine bıraktığı mirasa yeterince sahip çıkıyorlar mı? Sizin bu konudaki fikirlerinizin genç rock müzik dinleyicileri için son derece önemli olduğu kanaatindeyim...

CT: Rock müzikte her daim geçmiş yıllara bir özlem söz konusu. Zaten rock, diğer sanat formlarına kıyasla çok yeni bir tür aslında. Benim daha çok önem verdiğimse sözleri güçlü olan şarkılar. Günümüzde bunu pek göremiyoruz; dünyada da ülkemizde de durum böyle. Kısacası şarkıların lirikleri özensiz artık... Muhakkak ki "mirası" çok iyi bilmek ve özümsemek gerekiyor. Geçmişte hem dünyada,

hem de ülkemizde yapılmış olan o harika şarkıları aramak, bulmak çok önemli... Ancak popüler müzik piyasasının, araştıran insanı içinde barındırmamasından mütevellit, bu "keşfetme" işi okuyup yazan gençlere kalıyor ki bu da rock'ın tam olarak istediği durumdur aslında...

DA: Yakın gelecekteki konser tarihlerinizi ve topluluğun içinde bulunduğumuz günden sonraki müzikal yol haritasını öğrenerek röportajımıza devam edelim...

CT: Dinleyicilerimiz grupla ilgili bilgilere www.kesmeseker.org sitesinden ya da Facebook'taki profilimizden ulaşabilirler.

DA: Röportajın bu son bölümünde, size birtakım kelimeler vereceğim ve siz de söz konusu kelimelerin, sizin için ne gibi anlamlar ifade ettiğini, çağrıştırdığını bir ya da birkaç kelimeyle yanıtlayacaksınız. İlk olarak futbol.

CT: Sistem.

DA: Aşk.

CT: Güzel bir kimyasal oyun.

DA: Baba.

CT: Doğu.

DA: Uyku.

CT: Nefaset.

DA: Huzur.

CT: Deniz kıyısı.

DA: Kadınlar.

CT: Kostümlü prova.

DA: Misket oynamak.

CT: Kapaş.

DA: Koşmak.

CT: Terapi.

DA: Küfür.

CT: Bazen edilesi.

DA: Kesmeşeker.

CT: Kadıköy.



Wana

Geçtiğimiz ayki anime tavsiyelerinden sonra bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz maratona ve konumuz da yukarıdaki başlıktan anında kaptığınız üzere, tuzaklar... Bu konuyu belirlemede elbette ki bu ayın animesi "Btooom!" çok etkili oldu fakat fark ettim ki son zamanlarda bu tema üzerine iki tane de film izlemiştir. Dedim ki, "Bunları neden dergide tanıtıyorum; hem

sevgili okurlarımız da benim engin bilgilerimden yararlanırlar." Böyle demedim. Dersem benimle konuşmayın zaten bir daha. Anime köşesinde ne olduğunu söyledik, tuzak temalı iki filminden bir tanesi ilkbahar filmlerinden The Hunger Games (Daha önce kitabını tanıtıyorduk.) ve bir diğeri de James Bond'un son macerası Skyfall...

■ Tuna Şentuna



Anime

Btooom!

Hangi online oyunu oynuyorsunuz? Diyelim ki World of Warcraft. Bir sabah bir kalkıyorsunuz, Pandaria ırkının bir üyesi olmuşsunuz, Orc kovalıyorsunuz. Enteresan olurdu, değil mi? Daha gerçekçi bir örnekteyse Counter-Strike oynarken kendinizi bir terörist olarak bulmak var ama o da pek tatsız. Btooom! da da benzer bir konu işleniyor; "Btooom!" adlı online oyunda son derece başarılı olan kahramanımız bir adada gözlerini açıyor ve bir bakıyor ki adaya salıverilen herkes, adadan kurtulmak için birbirinin peşine düşmüş. Adadaki durum oyundakiyle yoğun oranda örtüşüyor; ikisinde de tek silahınız bombalar, ikisinde de rakiplerinizin yerini gösteren ve sizin de yerinizi ele veren bir radara sahipsiniz. Adadan kurtulmak içinse size bu radar gücünü veren ve elinize yapışık olan çiplerden sekiz tanesini toplamalısınız. Bu da demek oluyor ki sekiz kişiyi öldürmeniz gerek çünkü çipler ancak ve ancak taşıyıcısı öldüğünde düşüyor. Bir nevi Battle Royale, benzetmeyi ben önceden yapayım ama burada sadece liseliler değil, çeşit çeşit insan bulunmakta. Herkes Btooom! oyuncusu olmadığı için bir çanta dolusu bombanın nasıl çalıştığını bilmeyen de var, paniğe kapılan da, nefretle dolu olan avcılar da... Her bölümde aksiyona dayalı bir şeyler olması, adaya salıverilen insanların birbirleriyle ittifak kurmaları ve "Bir sonraki bölümde acaba ne olacak?" merakı, Btooom! u en azından şu an için takip edilebilir animelerden bir tanesi yapıyor. Kaç bölüm yayımlanacağı bilinmediğinden olaylar bir noktadan sonra saçma bir yöne sapabilir; o vakte kadar izlemeye devam! ■

Film

The Hunger Games

Kitabını okuduktan sonra filmine daha çok ilgi duymuş olsam da film hakkında gelen olumsuz eleştirilerden sonra bir türlü Açlık Oyunları'nı izleme fırsatı bulamamıştım, kismet geçtiğimiz ayaymış. Filmin Blu-ray'inin de piyasaya çıkmasıyla birlikte geçtik karşısına Dilara'yla (N'aber?), başladık izlemeye. Baktım ki filmde Katniss'in aslında nasıl bir ortamdan çıktığı, ne tür zorluklar çektiği, bulunduğu bölgede ne kadar çok aç kaldığı asla vurgulanmamış ve



Katniss hep güzel. Bunlar beni anında rahatsız etti lakin Capital'in tasarımı, yoldan çıkmış halkın görüntüsü ve Effie gibi enteresan karakterlerin nasıl işlendiği de hoşuma gitmedi değil. Ne var ki film biraz yüzeysel kalmış. Diyeceksiniz ki kitap çok mu derindi? Düşünün ki kitap derin değildi, film daha yüzeysel! O yüzden pek zevk alamadım izlemekten ama kafamda canlandırdığım karakterleri kanlı canlı görmek de hiç fena olmadı. (Konuyu bilmeyenler için: Katniss adındaki genç kız, kendi yaş grubuna yakın 24 kişiyle birlikte bir ormana bırakılıyor ve son sağ kalan galip oluyor. Tek cümlede özeti budur.) ■

Film

Skyfall

Daniel Craig'in bir kez daha James Bond'u canlandırdığı Skyfall, geçtiğimiz ay herhalde en çok izlenen filmler arasında yer almıştır. Filmin başının İstanbul'da geçmesi hariç, filmde Javier Bardem'in inanılmaz oyunculuğunu görüyor ve onu bir kez daha alkışlıyoruz.



"M16" adındaki gizli teşkilatın saldırıya uğramasıyla birlikte görev ve atılan Bond, bu defa çok daha normal ilerleyen bir hikayede kahraman koltuğuna oturuyor. Öyle fantastik aletler, inanılmaz atlayışlar, müthiş komplolar ve ağızınızı açık bırakacak hikaye detayları çıkmıyor karşımıza. Filmin en büyük aksiyon kısmı, Bond'un ve birkaç arkadaşının, Bond'un evine tuzaklar kurmasıyla başlıyor ve orada da sonlanıyor. Filmi sevip sevmediğimden pek emin olamasam da "kötü" kelimesini kullanacak kadar da ileri gidemem sanırım... ■



Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Oyun dünyasında konsol isyanı mı başlıyor?

Sıkı durun, başka hiçbir dergide okuyamayacağınız bir analizle karşınızdayım. Önümüzdeki 10 yıl boyunca oyun dünyasının nasıl şekilleneceğini, nasıl oyunlar göreceğimizi, bizi nelerin beklediğini ve konsolların piyasadaki nasıl silineceğini belgelerimle açıklayacağım. (Elimde belgeler var!)

Şimdi öncelikle bir anımı paylaşmak isterim. 2000'lerin başından beri konsollardan şikayet ettiğimi biliyorsunuz. Bu limitleri kısıtlı oyun makinelerinde, gelişmiş ve derin içerikli oyunları oynayabilmek çok mümkün değil zira bir kere tasarlanıp inşa ediliyorlar ve 8 - 10 yıl boyunca bir daha onları geliştirmek mümkün olmuyor. Oysa 10 yıl içinde oyun teknolojileri çok ilerliyor ama 10 sene önce tasarlanmış bir makinede oyun çalıştırmak için yapımcılar oyunlardan pek çok özelliği kaldırmak zorunda kalıyorlar. Üstelik bunların kontrol mekanizmaları da -zamanla insan alışsa da- iki eli de meşgul eden ve insanı kontrol cihazına bağımlı kılan bir yapıya sahip. Oysa PC'de oyun oynarken, en heyecanlı çatışmanın ortasında bile bir eliniz hep serbest kalabilir, onunla su da içersiniz, kolayı da ağızınıza dikersiniz, cips de yersiniz vesaire... Bunlar küçük ama hayatı güzelleştiren detaylar ama şimdilik girmeyelim. Asıl meseleye dönelim; bence konsollar, video oyun dünyasını geriletken bir hatadır. Bir insanlık suçudur. Bunu da belki bin kere yazmışımdır.

İşte, 2007'de, bir gün LEVEL ofisinin içinden geçip CHIP'teki masama doğru giderken, LEVEL ofisindeki dev LCD'ye ve önündeki konsollarda sürekli açık olan oyunlardan birine laf atmak için, "Arkadaşlar, bıkmadınız mı bu konsollardan, ne doğru düzgün FPS oynatır, ne adam gibi RPG, ne de insan gibi strateji oynamaya izin verir. Atın bunları çöpe, bir gün de şuraya PC bağlayın da S.T.A.L.K.E.R. oynayalım, Space Empires oynayalım." dediğim için LEVEL'cılar "Seni eskiden bi' konsol çok üzmüş, o yüzden konsol düşmanı olmuşsun!" diye tepki gösterip bana küstüler. Şefik tam üç ay benimle konuşmadı. O dönem elimde, Şefik'in Xbox 360'a sarılarak yatağında uyuduğu bir fotoğraf da geçmişti ama etik olmadığı için yayınlamadım. Konsol sevmediğim için böylesine ağır tepkilerle karşılaştım, dışlandım, istenmeyen adam oldum.

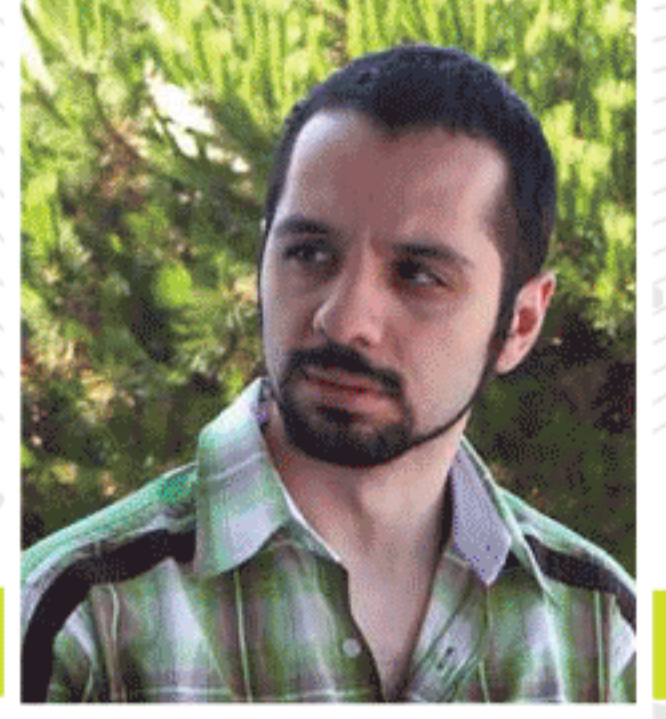
Ama bugün artık oyun yapımcıları, konsollar yüzünden isyan eder duruma geldiler ve konsollara karşı PC oyunculuğunu desteklemek için yeni yollar aramaya başladılar. Üstelik başarılı da oldular. Crisis'in yapımcı-

sının, "Konsollar oyun dünyasının gelişimini engelliyor." açıklamasını daha önce size duyurmuşum. Geçen aylarda video oyun yapımcılığının yarı-tanrılarında (demi-god) Chris Roberts'ın, yeni oyunu Star Citizen'in tanıtım videolarında, konsolları nasıl dışladığını ve tamamen PC oyunculuğunu övdüğünü de anlatmıştım. Ancak oyun yapımcıları konsollardan bu kadar şikayetçilerken, maalesef en çok oyun satın alan kesim konsol kullanıcıları olduğu için dağıtımclar, yani patronlar, oyun yapımcılarından her oyunu mutlaka konsollarda da çalışacak şekilde yapmalarını istiyorlar. Geçen 15 senede bu sayede oyun dünyası büyük paralar kazandı. Yüzlerce milyar dolarlık bir pazar oluştu. Ancak aynı zamanda teknoloji de gelişti ve artık herkes internete bağlanabilirken, PC oyuncularının oluşturduğu bilinçli topluluklar gücünü yeniden göstermeye başladı. Son bir yılda, Kickstarter.com'da, konsolları içermediği için dağıtımcların yüz vermediği oyun projelerine milyonlarca dolarlık ön sipariş verildi. İlk Fallout'un yapımcılarının, konsollarda çalışmayacak ve sadece PC'leri hedef alan, gelişmiş, yeni bir Fallout-vari oyun yapım projesine üç milyon dolar aktı. Efsanevi uzay simülasyonu Elite'in yapımcı David Braben'in yeni Elite'i için Kickstarter.com'da başlattığı kampanyaya da yine

büyük paralar akıyor. "StarDrive" isimli, hiçbir dağıtımcların aslında yüz vermeyeceği, 4X strateji oyununa yüzbinlerce dolar fon aktı ve şimdi de konsol oyunlarına açık açık savaş açan Chris Roberts'ın uzay simülasyonu Star Citizen'a 6.5 milyon dolarlık ön sipariş verildi.

İşte tüm bunlar gösteriyor ki yakın gelecekte ki bu gelecek 2013'te başlıyor, yapımcılar artık oyun yapmak için önce dağıtımcların kapısını çalıp sözleşmeler yapmak zorunda kalmayacaklar. Böylece dağıtımcların, "Ama oyunu konsollar için yapacaksınız!" şartına boyun eğmeyecekler. Ve en baba oyunlar, en süper ötesi oyunlar PC için hazırlanacak. Konsollar elbette ki ölmeyecek ve yine güzel satışlar yapacak ama artık konsollarda sadece "bebe" oyunları göreceğiz. Artık, The Elder Scrolls V: Skyrim'i yapımcısı konsolları düşünerek tasarlamayacak. Envanter ekranını açtığımızda karşımıza "playlist" gibi eşya listesi çıkmayacak. Oyunlar öncelikle PC'ler için hazırlanacak ki zaten PC oyuncuları bu oyunların parasını, daha yapılmaya başlamadan önce ödemiş olacak, sonra isteyen olursa konsolda da alıp oynasın diye küçük modifikasyonlar yapıp konsola adapte edilecek. Yani, önümüzdeki yıllarda artık video oyun dünyasını güzel günler bekliyor. Kendinizi konsolunuza çok bağlamayın. Onlar gidici. ■





İlkler (Bölüm 5)

Teknoloji ve oyun meselesi, ülkemizde çok hızlı bir gelişim gösterdi. Yani nedir, diğer ülkelerde -atıyorum- 20 seneye yayılmış olan bu gelişimi biz birkaç senede yaşadık. Bunu niye söylüyorum... Yine çok yaşlı duracağım belki ama benim oyun olaylarına adım attığım dönemde, gerçekten her anlamda bir ilk yaşıyorduk.

Dediğim gibi, Türkiye diğer ülkelerden gerideydi piyasayı takip etme konusunda. Dolayısıyla bir oyunun çıkıp çıkmadığını, ne kadar süredir hazırlık aşamasında olduğunu neredeyse hiç bilmezdik. "Gelecek ay geleceği söyleniyor..." denirdi bir oyun için ve belki de o oyundan ilk defa o an haberdar olurduk. Bu da şunu tetikledi: Bir yayın organında, bir oyun hakkında gördüğümüz tek bir resim veya birkaç paragraf yazı "altın" değerindeydi. O oyunun nasıl olacağına dair ne bir video vardı, ne sayfalar boyu görseller... İşte bu bilinmezliğin yarattığı heyecan çok ayrı bir boyuttu. O sıralar Türkiye'de piyasada olan dergilerde de bu hissediliyordu hatta. Dergilerde oyun tanıtımları alıştığınız şekliyle değildi.

Oyundaki menüler, birimler, silahlar, her şey liste şeklinde anlatılırdı, kocaman tam çözümlere yer verilirdi. Neden? Çünkü internet varsa bile kaynak yok, kaynak varsa bile Türkçe değil... Dolayısıyla o incelemede yazarın oyun hakkındaki düşüncelerinden çok, oyunun içeriğini bulurdunuz; oyunu aldıktan sonra da dergiyi yanınızda tutardınız ki size yardımcı olsun.

Çıkan oyunlar zaman zaman birbirinin tekrarı olurdu ama yine de o kadar çok orijinal, o kadar birbirinden farklı oyunlar çıkmaktaydı ki çoğuna ayrı bir heyecan duyabiliyorduk. Düşünün ki dünyanın en popüler oyunlarından biri olan Call of Duty'nin atası Wolfenstein'in ve Doom'un çıkışında oradaydım. "Oradaydım" diyorum ama bu oyunları da düpedüz geldikten sonra keşfetmiştim.

Şimdiyse bir oyun çıkmadan aylar önce bilgileri geliyor, ekran görüntüleri sızabiliyor, sızmasa da zaten kısa sürede yayımlanıyor... Bir oyunu oynamadan o kadar çok bilgi sahibi oluyoruz ki... Bilgi sahibi olamasak bile, onun ne olacağını biliyoruz. Dishonored'ı ele alalım. Şahane bir oyun bana

sorarsanız fakat orijinal tek bir şey bile yok içeriğinde. Oyunu son derece zevk alarak oynadım ama bende, o eski günlerde, "ilk defa karşılaştığımda" hissettiklerimi yaşatmadı, yaşatamadı. (Nasıl dramatik?)

Bir de şu durum var. Misal Kinect'i ele alalım. Bu teknoloji gerçekten çok heyecan yaratıcı bir teknoloji bana sorarsanız ama bir şekilde insanların oyun oynayış tarzını değiştirmede, bir şekilde Kinect oyunlarına bağımlı olanlar çoğalmadı. Artık öyle bir boyuta geldik ki şımarıklığımız da söz konusu. Kinect nereden baksanız türünün ilk örneği ve mükemmel çalıştığını da kimse söyleyemez. Dolayısıyla oyunlarda geç kalması, hareketlerinizi tam algılayamaması bir problem oluyor ve bir oyunu, "Kinect bunda pek iyi işlemiyor." deyip bir kenara kolayca koyabiliyoruz. Eskiden ise bir oyun doğru düzgün çalışmasa bile onu oynamak için inat ederdik. Nedeni de basit: Oyunun alternatifi yoktu; oynamayacaksın da ne yapacaksın?

İşte tüm bu nedenler artık bazı konular için o heyecan durumunun ortadan kalkmasına yol açıyor. Meğer bazı şeyleri gerçekten ilk defa yaşamak ne kadar da değerliymiş... ■





Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

Kazanani Olmayan Oyun

Indie Game: Bağımsız Oyun Yapımcısının Dirdiri

Oyun endüstrisinin milyarlarca dolarlık bir hacme ulaştığı şu günlerde bağımsız oyun yapımcıları çok çalışmaktan ve yalnızlıktan şikayetçiler. Yalnız iyi bir oyun yazıp turnayı gözünden vuran, bir anda yüz binlerce dolar kazanan yaratıcıların çokta şikayet etmeye hakkı yok gibi.

Apple'ın App Store'u kurmasıyla ivme kazanan küçük video oyunları pazarı, her programcının iştahını kabartacak bir platform olarak hala popülerliğini koruyor. İnternet üzerinde Flash oyun oynatan siteler Miniclip ve Kongregate, internet pazarından kopardıkları reklam payının yanı

sıra geliştirdikleri oyunları App Store'da pazarlayıp "in-app purchase" ile paranın belini kırıyor.

Indie Game: The Movie filmi, paranın belini kırmaya çalışan bu programcılarının / yaratıcılarının son yıllarda en dikkat çekenlerini beyazperdeye taşımış. 2D'den 3D'ye uzanan uzun yolun en güzel oyunlarından Fez, oynayanlara zorluk seviyesinin inanılmazlığından dolayı saç baş yoldurtan Braid ve görsel dünyası ve oynanabilirliği ile platform oyunu severlerin büyük ilgisine gark olmuş Super Meat Boy, filmin odağındaki oyunlar. Elbette ki Indie Game: The Movie, oyunlardan çok oyun programcılarına ve tasarımcılarına, hatta onların dertleri ve tasaları üzerine yoğunlaşıyor.

Filmin, gerçek oyun severlere hitap eden kısmı ise yaratıcıların ağızından oyunların yapım süre-

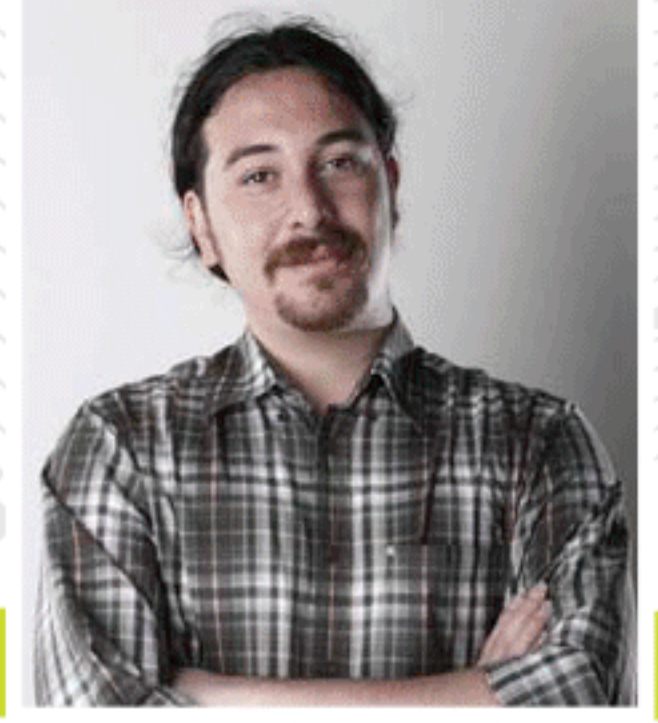
cisinin anlatıldığı bölümlerde saklı. Braid'in yaratıcısı Jonathan Blow ki kendisi video oyunu programcısı olmasa seri katil veya çılgın bilim adamı olması içten bile değilmiş, Braid'i yaratırken ki motivasyonlarını çok güzel bir dille ortaya koyuyor. Prince of Persia'daki zamanı geri alma özelliğinden ilham alan Blow, limitli olan bu özelliği limitsiz yapıp oyunu yine de oldukça zor tutmayı nasıl başardığını seyircilere aktarmaya çalışıyor. Biz de anlayabildiğimiz kadarıyla konuya müdahil oluyoruz.

Fez'in daha sonradan aralarına kara kedi gire yaratıcıları Phil Fish'in ve Renaud Bedard'ın ilişkileri de filmde yer alıyor. Başlarda beraber çalışan ikilinin, bilemediğimiz sebeplerden ötürü ortaklıklarının bozuluşunu ve adli dünyanın kasvetli koridorlarına düşüşlerini izliyoruz. Phil Fish, stresini ve yorgunluğunu onu perdede gördüğümüz her an hissediliyor.

Indie Game: The Movie'nin odağından olan diğer oyun Super Meat Boy ise Amerikan rüyasının dijitalize edilmiş bir hali gibi. Oyunun yaratıcıları Edmund McMillen'in ve Tommy Refenes'in Super Meat Boy oyununa paralel bir şekilde şekillenen hayatları, filmin duygusalığa en angaje kısımlarını oluşturuyor. Kuşaklardır Tommy Refenes'in ailesine ait olan evlerinin bir mortgage krizine düşmesi, Edmund McMillen'in sevgilisi Danielle'ye oyun fuarında binlerce insanın içerisinde evlenme teklif etmesi çok Amerikanvari olmasına karşın arkadaşların North Carolina'lı olmasından dolayı mazur görebiliyor.

Film, çok çalışmalı ve büyük sermayeli dev oyun şirketlerinin karşısında tek başlarına ya da naçizane ortakları ile durmaya çalışmalarını güzel özetliyor. Yüzlere gün (Örneğin Braid, üç yılı aşkın bir sürede tamamlanabilmiş bir oyun.) mesai harcanarak yaratılan oyunların yaratıcılarının başka bir uğraşlarının olmaması, sosyal hayatlarının güdüklüğü en fazla dirdir ettikleri konu olarak filmde öne çıkıyor. Ayrıca filmde bu yaratıcı oyunların programcıları ve tasarımcılarının dünyasına da göz atabiliyoruz. Bilgisayar karşısından ayakta durarak çalışan Jonathan Blow ve birbirinden geek posterler ve oyun figürleri ile donatılmış evinden karısı ile beraber çalışan Edmund McMillen'in rafine hayatı perdeye yansıyor. Daha önce beyazperdeye aksetmemiş inek mesleklerinden biri olan bağımsız video oyun programcılığı ve tasarımcılığı da Indie Game: The Movie yedinci sanatın içerisinde arz-ı endam ediyor. ■





Her Şey Yoluna Girecek

Oyunlar denildiği zaman aklınıza ilk ne geliyor? Gerçekten, "Aklınıza gelen ilk oyunu söyleyin." desem, hangi oyunun adını zikrederdiniz? Zor bir soru, değil mi? Özellikle çok fazla oyun oynamış bir insan için "en iyi" kategorisi bile o kadar geniştir ki bir noktadan sonra "Bu oyun iyiydi ama öbürü de çok güzel bir yapımdı." demekten ileriye gidemez hale geliriz. Bu bir sorun mu, değil mi, tartışılır pek tabii ki ama oyunları "iyi" yapan kriterler gün geçtikçe değişiyor. Aslında kriterleri her ne kadar tüketiciler olarak bizler belirliyor olsak da aslında durum bundan çok daha farklı bence. Oyun üreticileri ve dağıtıcıları, artık resmen bizim keyfimizi bile kendileri belirliyorlar. Özellikle bir yapımda tuttuğu zaman onun üzerine onlarca indirilebilir içerik ve ardı ardına yeni oyun yapıyorlar. Peki, bu arada bizim "iyi" olarak nitelendirdiğimiz yapımlara neler oluyor?

Bana soracak olursanız, benim için iyi olan oyunlar, hep dile getirdiğim gibi, 1996 ila 2000 yılları arasında üretildi ve sonrasında tükendi. İsim mi? Hemen vereyim... Fallout serisi, Baldur's Gate serisi, Quake'ler, Starcraft, Red Alert, Vampire: The Masquerade - Redemption ve tüm LucasArts oyunları... Şöyle bir geçmişe baktığımda, oyun firmalarının sahip olduğu vizyonların çok daha farklı olduğunu görüyorum kendimce. Para tabii ki de en büyük tutku, o geçmişteki amatör ruh ile birlikte gelen mükemmellik artık günümüzde bulunmaz Hint kumaşına dönüşmüş durumda. Benim en çok dikkatimi çeken noktaysa geçmişteki oyunların bizi düşündürerek sonuçlara ulaşmamıza imkan tanımalarıyken günümüzdeki oyunların tamamen "doyum" hissiyatı üzerine çalışması. Düşünsenize, ortalama bir LucasArts adventure oyunu oynarken sürekli düşünmemiz, hesap yapmamız gerekiyordu. Nerede, ne vardı acaba? Tüm bu işaretlerin anlamı neydi? Sürekli çözmeye çalıştığımız bulmacalarla eğlenirdik ve tüm bunları bir oyun aracılığıyla yapmaktan apayrı bir keyif alırdık. Günümüze baktığımdaysa oyuncuların oyunlardan beklentileri tamamen değişmiş durumda. En azından büyük bir çoğunluk artık hız, aksiyon ve macera peşinde koşuyor. Hele bir de oyun daha iyi grafik kalitesine sahipse ondan iyisi

yok bizim için... Oyun camiası olarak, sanıyorum ki artık geçmişe özlem çekmektense geçmişteki yapımları yeniden bir bir ortaya çıkarmanın vakti geldi. Hayır, yeniden onları yüceltmek için değil, günümüz oyuncularının gözlerinden kaçan bu eski yapımları kendilerine göstermek ve yapabilecekleri bir kıyaslama olması için. Yazımın başında da belirttiğim gibi, artık oyun sektörünün bizim kriterlerimizi belirleyip belirmediğini anlamamız, gerçekten neyin güzel olduğunu açık bir şekilde görmemiz lazım.

Köşe yazılarının genelinde kullanılan bir cümleye daha yer vermek istiyorum: "Söylediklerim yanlış anlaşılmasın, günümüz oyunlarını sevmiyor değilim" ama bir dönemin oyunlarını deneyim etmeden, günümüzdeki oyunların yüceltilmelerine

kesinlikle karşıyım. "İyi" kelimesinin karşılığı, sadece görsel efektler ile sınırlı olmamalı, artık oyun oynarken sadece bir anahtarı bulmaktan ya da konuşmalardaki "doğru" şıkkı seçmekten çok daha ileriye gidilmesi gerektiğini düşünüyorum zira artık konu gelişen teknoloji olduğu zaman oyunların bazı konularda bir türlü ilerleme kaydedemediklerini görüyor, bir yandan da eskiden sahip oldukları özelliklerini bir bir yitirdiklerine şahit oluyorum. Ben bir oyuncu olarak keyif aldığım oyunları oynayabilmek, 10 oyundur aynı hatayı tekrarlayan yeni model bir yapıyı oynamak zorunda kalmak istemiyorum. Umarım sözlerim, günümüz oyuncularının eski yapımların grafiklerini görmezden gelip -nefeslerini tutup suya atlar misali- detaylarına vakit ayırmalarına vesile olur. ■





GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

Orta Dünya'da "kahramanlar" savaşına hazır olun!

LEVEL 192

1 OCAK'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

HEM KONFORLU

hem rahat...

fascia



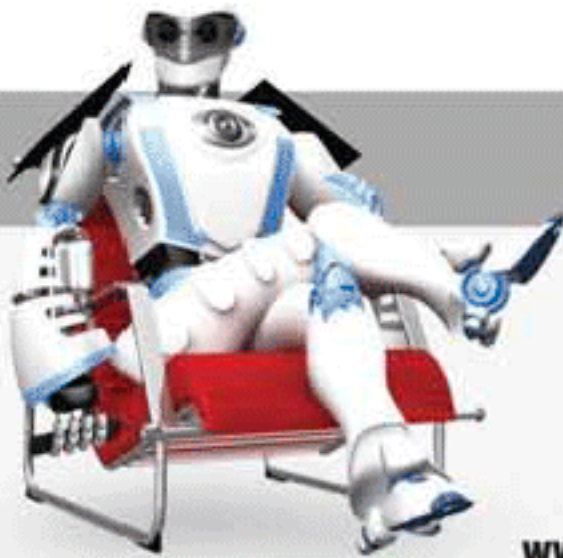
IWM-221RM

Renkli Wireless Nano Mouse

Kesintisiz 2.4 GHz 'lik Frekansı mükemmel ! Nano vericisi ,yuvası ile kablo ve kaybolma derdine son verip, 1600 DPI optik çözünürlüğe ulaşır. 10 mt mesafeye kadar çalışıp yaşam alanınızda özgürlüğünüzü kısıtlamaz . 1 yıla kadar sorunsuz kullanımlı pil hediyeledir . Zevkinize uygun 6 farklı renk seçeneği, ergonomik dizaynı sizi yormaz. Yazılım gerektirmediği gibi USB portuna takar takmaz çalışmaya başlar. Fascia serisi ile konforun ve rahatlığın keyfine varın..



1 yıla kadar pil ömrü !



www.imatech.net

inca[®]
Always the Best Quality

Oynayacaksan, sıradışı oyna.



Dünyanın 1 numarası* Xbox 360 artık Türkiye'de, Türkçe!

Türkçe Xbox LIVE hizmeti ile tüm dünyada milyonlarca oyuncuyla karşılıklı oyna.

Yeni çıkan tüm oyunlara anında eriş. SmartGlass uygulamasıyla Windows 8 bilgisayarını veya telefonunu Xbox'unla eşle, kumanda et ve oyun keyfini arttır.

Kısacası, Microsoft Türkiye güvencesiyle sen de "sıradışı oyna"!



XBOX 360



LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

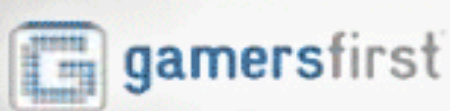
ONLINE OYUN

ARALIK 2012 SAYI: 42



The Lord of the Rings Online RIDERS OF ROHAN

VEL'İN A MAGANIDIR, PARA İÇİ



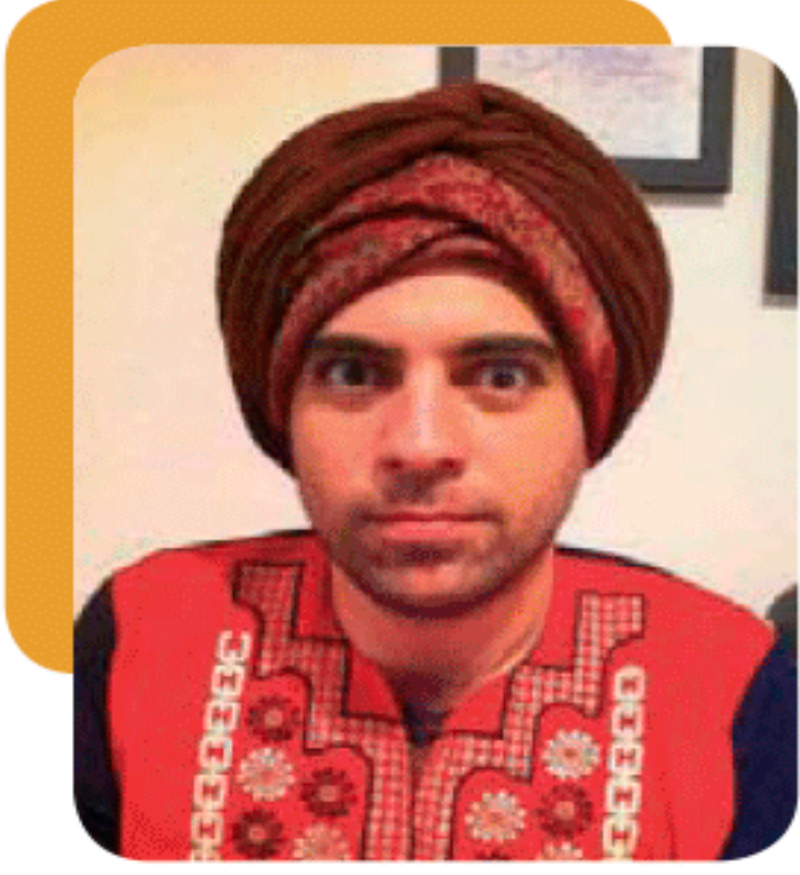
**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





MERHABAAA!

Evet, burada da ben çıktım karşınıza! O halde işi devralıyor ve Online Oyun'un yeni sayısı hakkındaki düşüncelerimi paylaşıyorum. Şimdi bu kitapçık güzel olmuş, buralara kadar iyi gelmiş ama benimle beraber çok daha iyi yerlere gelecek. LEVEL alan herkesin ücretsiz olarak sahip olduğu bu kitapçığı ihya etmek adına çok ciddi planlarım var. İlk olarak kitapçığı ücretsiz olmaktan çıkarıyor ve etiket fiyatını 19.99\$'a çıkarıyorum. Bitmedi! Bundan böyle her ay, Online Oyun'un üçüncü sayfasında 365 ayrı oyun için promosyon kodu yer alacak. Yine bitmedi! Her ay LEVEL DVD'ye 293 ayrı oyunun kurulum dosyasının konulması için gerekli temaslarda bulunacağım. Hala bitmedi! Durun! Bırakın! Daha söyleyeceklerim var! Bırakın beni! Online oyuncular beni istiyor! Bırakın!

Şefik Akkoç
rocko@level.com.tr

AIKA ONLINE VE S2: SON SİLAH PROMO KODLARI

Detaylar 11. sayfada...



Not: Promo kodları 31 Aralık 2012'ye kadar geçerlidir ve her hesap başına bir kez kullanılabilir.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

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 Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir

Eray Ant eray@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

26 LOTRO: Riders of Rohan



24 FarmVille 2



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

12 DK Online

DOSYA KONUSU

14 S2: Son Silah

15 Wolfteam

İNCELEME

16 Sword Girls

18 Stronghold:
Kingdoms



22 Wings of Destiny

24 FarmVille 2

26 LOTRO:
Riders of Rohan

28 Rift: Storm Legion

REHBER

30 Stronghold:
Kingdoms

32 Liste

34 Sözlük

28 Rift: Storm Legion ▲



22 Wings of Destiny ►

PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar
yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



TERA

Discovery Edition

MMO dünyasına harika bir giriş yapan TERA Online, daha çok oyuncuya ulaşmak için "Discovery Edition" isimli versiyonuyla karşımıza çıkmış durumda. Kasım ayı itibari ile başlayan bu yeni paket sistemi sayesinde artık hiçbir sorun yaşamadan 28 seviye boyunca TERA dünyasının tadını çıkartabiliyoruz. Tamamen ücretsiz olan bu versiyonun pek tabii bazı kısıtlamaları da bulunuyor. İlk olarak en fazla 28. seviyeye kadar ilerleyebilen karakterimiz, aynı

zamanda en fazla 200g para taşıyabiliyor. Bir diğer sınırlamaysa toplama ve üretme yeteneklerimizde. Bu sisteme göre en üst "gathering" yetenek rakamımız 150 olarak belirlenmişken, en üst "crafting" rakamımız da 100 olarak karşımıza çıkıyor. Son olarak her sunucuda en fazla iki karakter açabiliyoruz... Eğer TERA'ya bir şans vermek istiyorsanız, oyunu yeterince tanımanıza fazlasıyla imkan tanıyan Discovery Edition'u denemekten kaçınmayın.



CITY OF STEAM

Beta aşamasına geçiyor

MMO dünyasına farklı fikirler ile geleceğini bir süredir iddia eden City of Steam (CoS) sonunda beta aşamasına geçti. "Closed Beta" yani sadece belirli bir grubun deneme imkanı olacağı test süresinin ne kadar süreceği henüz belli değil. Diğer taraftan, oyunun en büyük özelliği, aksiyon dolu savaş sahneleriyle gerçek zamanlı strateji yapısını bir araya getirecek olması. Mechanist Games tarafından geliştirilen oyun, endüstriyel

bir fantezi dünyasına sahip olacak; bir diğer deyişle "Cyberpunk" temasına benzer, farklı bir dünya ile karşı karşıya geleceğiz. Oyunda Heartlander, Aven, Ostenian, Stoigmari, Draug, Riven, Goblin, Hobbe ve Orc olmak üzere dokuz farklı ırk bulunacak. Seçilebilecek sınıflar ise Arcanist, Gunner, Warder, ve Channeler olarak açıklandı. CoS'un tamamen internet tabanlı olması ise, onu çok daha önemli bir yere koymaya yetiyor.



DARKFALL UNHOLY WARS

Bir sınıf daha kendisini gösterdi

Darkfall dünyasının heyecanla beklediği yeni eklentisi Darkfall Unholy Wars her geçen gün bir yeni sınıfını daha gözler önüne seriyor. Bundan önce "Deadeye School"dan "Skirmish" sınıfını bir video ile tanıtan yapımcı Aventurine, şimdi de merakla beklenen dps sınıfı "Fire School"dan "Elementalist" sınıfını tanıttı. İsmiyle münhasır olan sınıf, tamamen ateş büyülleri

konusunda uzman. Attunement to Fire, Dragonbreath, Fireball, Magma Bomb ve de Heat Stroke gibi özelliklere sahip olacak olan sınıf, aynı zamanda oyunun menzilli dps sınıfı rolünü üstleniyor. Attunement to Fire, ile kendisine bir kalkan yapmak suretiyle lavların içerisinde gönlünce gezebilen Elementalist, şimdiden oyuna keyif katacağını garantilemiş gibi.



MAPLESTORY

Birlikten kuvvet doğdu

Online oyun bağımlıları dışarıdan bakanlar için bencil gözükten insanlardır, oysaki birazcık MMO deneyimi olan insanlar çok iyi bilirler ki bu ortamın en büyük özelliği takım çalışması ve birlikteliktir. İşte bu mantık ile yola çıka MapleStory yapımcıları, Rewanda (Ruanda) bölgesindeki su sorununa bir yardım amacı ile oyuna iki farklı görev eklediler. İlk görevde oyuncular, öldürüldüğü zaman su toplanmasına izin veren



düşmanları yok etmekle görevlendirildi. İkinci görev ise toplanan suların gerekli bölgeye, oyun içi saatle 30 dakika boyunca taşınması oldu. Sonuç: Tam tamına 200,000 kişinin seferber olduğu muazzam bir bağış. Yapılan görevler sonunda toplanan nakit para miktarı ise 10,000 dolar olarak lanse edildi. Şimdilik hedefine ulaşan MapleStory, isteyen oyuncular için bu bağış görevlerini halen açık tutuyor.

POPULAR SCIENCE ARALIK SAYISINDA

25. EN İYİ YENİLİK ÖDÜLLERİ

- ▶ Otomobilden uzaya, sağlıktan çevreye kadar yılın en iyi yenilikleri.
- ▶ Meraklı Robotun Mars Seyir defteri
- ▶ Füzyonla Oynayan Çocuk
- ▶ Ölü Uyduları Geri Dönüştürmek
- ▶ Dünyanın En Hızlı Bilgisayarı



SADECE
3,50
TL

ARALIK SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

VIDEO

PS

SEYRET

A

Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

DB
DÜNYA BİLİM



SW: THE OLD REPUBLIC

Artık herkese ücretsiz

Çıktığı günden bu yana oyuncu toplamakta zorluk çeken Star War: The Old Republic (SW: TOR) yaptığı sunucu birleştirmesiyle oyuncularını bir araya toplamaya çalışarak bu sorunu atlatmak için uğraşmıştı. Ne yazık ki aradan geçen uzun bir sürenin sonunda SW: TOR'da ücretsiz MMO kategorisine giriş yaptı. 15 Kasım tarihi ile tamamen ücretsiz

olan yapım, aynı gün gelen 1.5: HK-51 Activated güncellemesi ile kendisini büyük oranda yeniledi. Güncelleme oyuna yeni bölgeler kattığı gibi, aynı zamanda da yeni yancı karakterleri de ekledi. Artık isteyen her oyuncu, dilediği gibi 50. seviyeye kadar hiçbir aylık ücret ödemededen karakter geliştirebilecek.



DUNGEON HERO ONLINE

Japonya yolu görüldü

Kasım ayı MMO'lar için birçok hareketin yaşandığı bir ay oldu. Üç yıldır üzerinde çalışılan Dungen Hero Online (DHO), aradan geçen uzun sürenin ardından sonunda Japon oyun severlerin beğenisini kazanmak için yola çıktı. Japon oyun portalı "Game Heart" üzerinden tanıtılan resmi DHO sitesi, şimdiden büyük ilgi çekmiş durumda.

Oyunun en büyük özelliği ise iddialı lonca ve sosyal bağlantı sistemleri. Lonca sistemi konusu hakkında gerçekten elini masaya vuran yapım, 100'e 100 lonca savaşlarına olanak tanıyor. Başlangıçta Japon pazarına ücretsiz olarak girmesi beklenen yapım, bakalım Avrupa ve Amerika pazarına ne zaman giriş yapabilecek.

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek hem Coldfusion 10 uzmanı olun hem de XML diline giriş yapın!



2
muhteşem
VIDEO
eğitim



2 tam sürüm yazılım



CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Kullanım kılavuzu

AIKA Online promo kodunu kullanmak için aşağıdaki adımları izleyin:

- Karakterinizle oyuna giriş yaptıktan sonra Eşya Dükkanı (Oyun içi kısayol = J tuşu) penceresini açın.
- "Han Para Al" butonu sizi ödeme sayfasına yönlendirecek ve yönlendirildiğiniz bu sayfaya MaynGames hesabınızla giriş yapın.
- Açılan sayfada "ePIN" seçeneğine tıklayın.
- ePIN sayfasında bulunan boş kutucuklara promo kodunuzu girin ve "Onayla" butonuna basın.

Not: Kodlar 31 Aralık 2012'ye kadar her hesap başına bir kez kullanılabilir.



Kullanım kılavuzu

Promo kodu 15 TL değerinde nakit eşya ve oyunda altınla alınan cephanelik seti kapsıyor. Kodu kullanmak için aşağıdaki adımları takip edin:

- <https://bill.joygame.com/Coupon/CouponRegisterVerify.aspx> adresine girin.
- Üyeliğiniz yoksa ücretsiz olarak üye olun.
- Sonrasında "Hediye Kuponu" kısmına tıklayıp oyun seçimini yaptıktan sonra promo kodunu girin.

Not: Kodlar 31 Aralık 2012'ye kadar her hesap başına bir kez kullanılabilir.



DK ONLINE

Farklılık bu oyunda mı olacak?

MMO oyuncuları olarak aradığımız en önemli özelliklerin başında, farklılık ve bu farklılığın yanında harika oyun temelleridir. Öyle bir yapım olmalıdır ki hem kendisini sürekli yenilesin, hem oynarken keyfi versin, hem de piyasadaki benzerlerinden o ya da bu şekilde ayrılsın... Böyle bir oyun var mı ya da yakın zamanda üretilecek mi tam bir muamma belki ama biz her ay bir başka oyuna daha şans veriyoruz. Bu ay dikkatlerimizi çevirdiğimiz, çevirdiğim yapımlardan bir tanesiye DK Online oldu. Uzun süredir yapım aşamasında bulunan oyun, Kasım ayı içerisinde kapalı beta testine başladı. Bizi bekleyenler

mi? Gelin beraber bakalım...

DK Online karşımıza dört farklı ve kendi değişiyile "daha önce görülmemiş." ırkla çıkmaya hazırlanıyor. "Human," "Elves," "Felynx," ve de "Lycans" şeklinde dörde bölünen ırklar arasında önemli çizgiler olacağı dile getirilmiş durumda. Pek tabii oyun içerisinde alacakları artı ve eski puanlar haricinde nasıl bir farklılıkları olacağı hakkında bir şey söylemek şimdilik mümkün değil. Dört farklı ırkın hemen ardından, dört farklı sınıf gelecek. "Warrior," "Sorceress," "Shadowmage," ve "Paladin" olarak sıralanan ırklarımızdan şimdiye kadar hakkında bilgi verilen bir tek paladin oldu. Hem yakın

DAĞITIM Aeria Games

YAPIM Aeria Games

WEB dkonline.aeriagames.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

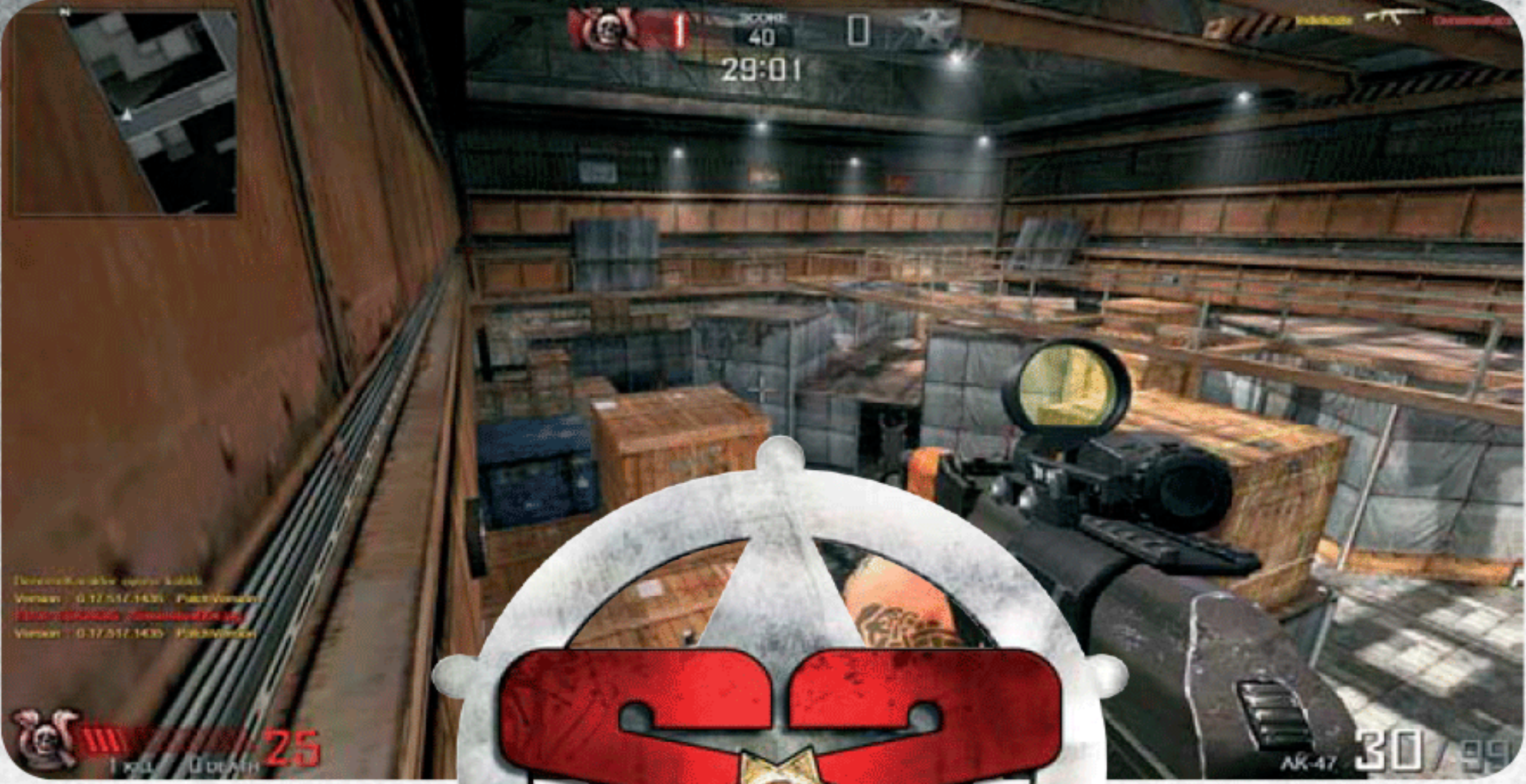
- Farklı görev sistemi
- Loncaya yönelik avantajlar
- Geniş PvP alanları



dövüş, hem de destek sınıfı rolünde olması beklenen paladin, aynı zamanda kullanacağı farklı özellikleri ile düşmanlarına fazladan "armor bonus" sağlayabilecek. Ölen arkadaşlarını diriltebilecek olmasıysa onun en önemli ayırt edici özelliği. Toplamda dört farklı özellik puanımız bulunacağı gibi aynı zamanda da korunmamız gereken yedi farklı element olacak. Oyundaki en önemli ve farklı özelliklerden bir tanesi görevler kısmında bulunacak. Senaryo görevleri ile belirli bir bölgedeki spesifik amaçları yerine getirmeye çalışırken, bir yandan da sadece sınıfımıza özel görevler edinebileceğiniz. Normal görev adı altında bulunanlarsa, günlük, tekrar edilebilir ve de etkinliklere bağlı görevlerden oluşacak. Son olarak ve daha önce görmediğimiz "Guild Quest"ler bulunacak. Bu görevleri tamamladığımız takdirde bağlı olduğumuz loncaya puan kazandırabileceğiz. Bazı raid'ler içerisinde bulunması planlanan görevler sayesinde devasa boss'ları yok etmek suretiyle

farklı lonca puanları toplamamız mümkün olacak. Üç farklı görevi ayırt etmekse çok kolay olacak zira yapımcı ekip, görevler sekmesinde her bir görev modeli için, ayrı bir sekme yapmayı akıl etmiş.

Düşman öldürmek ise ayrı bir deneyim olacak DK Online'da. Çünkü öldürülen her düşman bize "Reputation" puanı olarak geri dönecek. Bu puanlarla istersek "Magic Cube" isimli bir kumar oyununa katılabilecek, istersek de kendilerini loncamızın daha hızlı gelişmesine adayabileceğiz. PvP'nin de pek tabii unutulmayacağı yapımda, en çok dikkat çeken PvP modu, "Castle Siege" olmuş durumda. Devasa alanlarda, sayısı belli olmayan loncaların birbirlerini yok etmeye çalışması ile ilerleyecek olan oyun modu için şimdilik Dragon Knight'ta altı farklı kale bulunuyor. Çok da uzatmaya gerek yok aslında; içerisinde birçok farklı özelliği barındıran, bomba gibi bir oyun geliyor sevgili okur. Bakalım üzerimizde gereken etkiyi yaratabilecek mi? - **ERTUĞRUL**



Türkiye'nin en sıkı MMOFPS oyunu S2, çevrimiçi ve kafe turnuva etkinlikleriyle Türkiye'nin Reislerini arıyor!

Ekstra koruma, daha fazla hasar ve sağlık kazanma gibi özelliklerin bulunmadığı S2, yeni etkinlik programıyla FPS oyunu ustalarına Türkiye'nin gerçek er meydanını getiriyor.

S2 Türkiye Kupası

Online olarak düzenlenecek Türkiye kupasında 5'er kişiden oluşan takımlar Türkiye birinciliği için yarışacak. 2 ayda bir düzenlenecek online turnuvalara internet üzerinden kayıt alınacak. Dereceye giren takımlar internet sitemizden duyuracağımız nakit ve donanım ödülleri için yarışacaklar.



S2 Anadolu Kupası

Türkiye'de belirlenen internet kafelerde yapılacak bu turnuvalarda, S2 Ekibi tüm Türkiye'yi gezerek takım ve bireysel etkinlikler düzenleyecek. S2 Oyuncuları bu etkinliklerde de nakit para ve donanım ödülleri için yarışacak.

S2 Reis Kupası

Yılda en az iki kere düzenlenecek büyük çaptaki offline turnuvalara Türkiye ve Anadolu kupasından dereceye girenler öncelikli olmak üzere bütün S2 etkinliklerinde yer alan takımlar davet edilecek. S2 Reis turnuvalarında sadece İstanbul'da değil, Türkiye'nin belli başlı bütün büyük şehirlerinde etkinlikler düzenlenecek. Turnuvada kazanılacak ödüller bu etkinliklerde katlanarak artacak!

Takımını Kur, Taktiğini Belirle, Ödülleri Götür!

Katılımın ücretsiz olduğu turnuvalarda yarışmak için tek yapman gereken kayıt olmak ve yeteneğini geliştirmen!

Detaylı bilgi için:

joygame.com/s2/
facebook.com/S2Joygame,
twitter.com/S2Joygame



Wolfteam, klasik on-line FPS deneyimi sunuyor gibi gözükse de, Wolfteam'ı aynı tür oyunlardan ayıran en önemli özelliği, adından da anlayabileceğiniz gibi "Wolf", yani "Kurt" sisteminin oyuna başarılı bir şekilde entegre edilmiş olması. Wolfteam, hikaye olarak İnsan ve Kurt'ların süregelen mücadelesini konu alıyor. Bu mücadelenin temelinde ise insanları kurtlara dönüştüren bir virüs yatıyor. Bu virüse maruz kalmış karakterleri kontrol ettiğiniz oyunun kilit noktası da, seçtiğiniz karakterlerin istediğiniz zaman kurda dönüşebiliyor oluşu. Görsel olarak yaşanan bu değişiklik, yanında oyun dinamiklerini de kökünden değiştiren oynanış stillerini beraberinde getiriyor. İnsan formundayken diğer MMOFPS oyunlarında olduğu gibi ateşli silahların kullanıldığı Wolfteam'de, kurt formuna geçen bir oyuncu, tıpkı gerçek bir kurdun doğasına uygun olarak birbirinden farklı yeteneklere sahip oluyor. Çok daha güçlü, çevik ve hızlı bir hale bürünen kurtlar arasında yaşanan mücadele, şu anda online oyunlar arasında çok nadir rastlanan bir oyun sistemini sunmayı başarıyor.

Wolfteam kurtları dört ayakları üzerinde hızlı bir şekilde hareket edebilirken, silahlar yerine pençelerini ve zırh yerine de ulumayı kullanıyorlar. Ayrıca saldırı teknikleri arasında düşmanlarının üzerine takla atarak yüksek değerlerde hasar vermek, özel eşyalar sayesinde kendisini iyileştirebilmek ve çok daha üst düzey hızlara çıkabilmek ya da kendilerine has özel yetenekleri sayesinde bir kurdun yapabileceklerinden da fazlasını sanal

ortama aktarıyor. Birbirinden farklı altı adet kurdun yanında, Wolfteam'de özel versiyon karakter olarak tabir edilen ve üst düzey yeteneklere sahip olan kurtlarla da oynamak mümkün.

Tamamen Türkçe olarak oynanabilen Wolfteam, Joygame'in önderliğinde oyunun içeriğini de elinden geldiğince yerelleştirmek için çalışmalarını sürdürüyor. Bunun en önemli örneklerinden biri de oyunda Yiğit Demir adında bir Türk karakteri seçebiliyor olmanız. Oyunun en güçlü kurtlarından biri olan Bozkurt'a dönüşebilen Yiğit Demir, oyunun en çok tercih edilen karakterlerinden biri. Ayrıca hayali bir gelecekte yaşanan felaketi konu olarak hazırlanmış Taksim haritası da, Türk oyuncularına aşina oldukları bir ortam sunarak, oyundan daha fazla keyif almalarını sağlıyor.

Gnctrkcll ve Joygame iş birliği ile Türkiye'nin dört bir yanındaki Wolfteam'ın en iyi klanları, Wolfteam tarihinin en büyük turnuvası için bir araya geldi. Türkiye'de üç sene üst üste düzenlenen Wolfteam Klan Turnuvası bu yıl gnctrkcll ile hayat buldu. 400.000 kayıtlı klanın bulunduğu Türkiye'nin en çok oynanan MMOFPS oyunu Wolfteam'de, klanlar toplam 20.000 TL para ödüllü bu turnuvada kıyasıya mücadele etti. 1.olan klanın 10.000 TL para ödülü kazandığı bu turnuvada ayrıca turnuvanın en değerli oyuncularını Wolfteam Türkiye Oyun Müdürü Panthro ve Oyun Müdür Yardımcısı Raunen'den 500 TL değerinde Oyun Görevlisi envanterlerini kazandı. Kasım ayının ortasında yapılan turnuva için tüm detaylar gnctrkcll.klanturnuvasi.com adresinde sizleri bekliyor.



DAĞITIM ChangYou YAPIM ChangYou WEB www.swordgirlsonline.com

SWORD GIRLS

Anime Karakterleri ile Kart Eğlencesi!

Eğer kart oyunlarına aşinaysanız ve anime karakterleri seviyorsanız işte size şirin bir oyun. Bir Magic the Gathering kadar karmaşık bir yapısı olmasa da, sevimli anime karakterleri ile oynamak eğlenceli.

Oyunda 3 farklı kart tipi bulunuyor. Bunlar character, follower ve spell. Character kartınız sizi temsil eden avatar kartınız. Follower ise sizin savaşçılarınız. Savaş esnasında en büyük işi yapan etrafı kırmızı çizgili kartlar. Spell kartları ise diğer kartlar üzerinde özel etkiler veren ve kullanıldıktan sonra yok olan mavi çizgili kartlar. Savaş sırasında follower kartları üzerinde herhangi bir kontrole sahip değilsiniz. Yani oyun hangi follower kartı seçeceğine kendisi karar veriyor. Oyuna ilk başlayanlar

için bu iyi bir şey gibi görünse de, hangi kartı oynayacağımızı seçememek bence bir eksiklik. Ancak oyunda oluşturabileceğiniz birçok strateji mevcut.

Bir deck içinde bir karakter kartı ve 30 tane follower veya spell kartı seçebiliyorsunuz. Oyuna başlangıçta yazı tura atılıyor ve hangi renk gelirse o renge sahip oyuncu oyuna başlıyor. Elinize otomatik olarak deck'inizden 5 kart geliyor. Bir maçta elinizdeki kartları iki kez karıştırma hakkınız var. Field yani savaş alanınıza istediğiniz sayıda kartı üzerindeki sayılara göre yerleştiriyorsunuz. Bu sayılar da savaş alanınızın SIZE'ını gösteriyor. Örneğin SIZE 10 verilmişse seçtiğiniz kartların üzerindeki toplam sayının 10'u geçmesi gerekiyor. Maç başladığında eğer



elinizde spell kartı varsa yapay zekâ önce bunu kullanıyor ve kart yok oluyor. Her follower karşı tarafa bir saldırı yapıyor ve eğer saldırıyı savuşturursanız bir karşı saldırı yapıyorsunuz. Elinizde follower kalmadığında ise doğrudan karakter kartınıza saldırı yapılıyor. Sonucunda ise hangi karakterin LIFE puanı 0 ise kaybeden o oluyor. Oyunda savaşabileceğiniz farklı alanlar var. Bunlardan biri dungeon. Burada baş düşmanlarla savaşıp yeni kartlar üretmek için malzemeler toplayabilirsiniz. Fight kısmında rastgele oyuncularla oynayabiliyorsunuz ve yine çeşitli malzemeler topluyorsunuz. Arena kısmında ise başka oyuncularla birlikte pratik yapmanız mümkün.

Oyunda kazandığınız malzemelerden yeni kartlar üretebiliyorsunuz. Bu kartlar sıradan, sıradan olmayan veya çok nadir kartlar olabiliyor. Toplamda 500'den fazla kart olduğunu düşünürsek, açıkçası hangi kartın özelliğinin ne olduğunu takip etmek oldukça zor. Bu nedenle ben çoğu zaman işi yapay zekâya bırakıyorum. Yine kartlarınızın yeteneklerini geliştirebiliyor-

sunuz. Bunun için öncelikle training puanı kazanmanız gerekiyor ve oldukça uzun süren zahmetli bir iş. Tabii isterseniz para verip token olarak karakterinizi güçlendirebilirsiniz.

Oyun içerisinde sadece zindanlar veya savaşlar yok. Yapabileceğiniz bir sürü görev var. Bunun dışında başkalarıyla iletişime geçebileceğiniz bir sohbet sistemi ile arkadaşlarınızı ekleyebileceğiniz bir arkadaş listesi mevcut.

Çok fazla beklenti içine girmeden deneyebileceğiniz bir kart oyunu olduğunu söyleyebilirim. Müzikleri de gayet güzel. Görsel açıdan anime severleri tatmin edecek olsa da, maalesef oyunda eksiklikler yok değil. - ÇAYLAK

SWORD GIRLS

Artılar

Kolay oynanabilirlik, görsel açıdan oldukça iyi anime çizimleri, kart geliştirme sistemi

Eksiler

Kontrolün sizden çok yapay zekâda olması, oyunun yavaşlığı

7/10



DAĞITIM Firefly Studios YAPIM Firefly Studios WEB www.strongholdkingdoms.com

STRONGHOLD KINGDOMS



Kurşundan kaçılmaz!

Önceleri birçok kişiyi kendine bağlayan ve hatta bazılarımız için alışkanlık yapan bir Ortaçağ strateji oyunuydu Stronghold. Uzun süre strateji oyunları arasında üst sıralarda yer almasına rağmen, uzun zamandır Stronghold cephesinden pek fazla ses çıkmıyordu. Oyun belki grafik anlamında pek iddialı değildi ama neredeyse her şeyin düşünüldüğü en küçük detaya kadar her şey bu oyunda mevcuttu. Bilinen, hammadde biriktir, asker bas sistemi gibi ordu ve krallık kurmak bu oyun için pek kolay değildi. Çünkü her şeyin gerçeğe yakın olması ve oyuncuyu o

dönemlere götürmesi öncelikli durumda yapımcılar için. Bu sebeple ordu kurmaya başlamadan önce çok fırın ekmek yemeniz gerek. Oyunun ilgili internet sitesine girip oyunu rahatça indirebilirsiniz. Daha sonra kendinize bir hesap oluşturup, Ortaçağ maceranızı başlayabilirsiniz. Oyunda önce halkı mutlu edip nüfusu artırmalı, sonra demircide askeri uniformalar üreterek asker sayınızı artırabilirsiniz. Tabii ki askerlerinizin zırhlı olması gerekiyor ki savaşta avantaj sahibi olun. Bunun içinde demir madenlerinden demiri toplayıp onları ayrı ayrı işlemeniz gerekiyor. Ayrıca zırhın



yanında ordunuzun silahlara da ihtiyacı olacak. Silahlar içinde ayrı bir işleme süreci var. Yani sonuç olarak asker üretimi biraz zahmetli. Tüm bunları yapabilmek için özellikle odun ve taşa çok ihtiyacınız var. Odun ve taş sağlayabilmek için ise, köyünüzdeki toprak alanını en verimli şekilde kullanmanız gerek. Hatta ileride köylerinizden birini sadece hammadde üreticisi, diğerini ise sadece ordu üretim yeri olarak kullanmanız sizin için çok daha iyi olacaktır. Unutmayın ki her şehrinizi aynı şekilde kullanmayın. Demek istediğimi oyunu oynarken daha iyi anlayacaksınız. Belki basit bir cümle kuruyorum ama iyi bir ordu kurmak gerçekten hiç de kolay değil. Oyunun revaçta olduğu döneme gelirsek, Stronghold başarıyı kesinlikle yakalamıştı. Açıkçası ben strateji oyuncusuyum diyen herkesin bildiği ve oynadığı bir oyundu. Uzun süredir sesi duyulmayan Stronghold, karşımıza neredeyse aynı

grafikleriyle ve aynı detaylı yapısıyla online olarak geldi. Artık hepimizin evinde oynadığı Stronghold aynı şekilde ve online olarak oynayabileceğiz. Tabii her şeyin aynı olmasına ek olarak online olması, oyuna farklı bir boyut getiriyor. Çünkü tarayıcı tabanlı strateji oyunlarında köyümüzün sadece kaba halini görebiliyorduk. Fakat bu oyunda köyümüze baktığımızda taş ocağının işleyişini veya odun kesen işçilerin hareketlerini görebiliyoruz. Durum böyle olunca da seviye biraz yükseliyor. Başlangıçta her oyunda olduğu gibi küçük bir köy ile başlıyoruz oyuna. Tabii daha sonra oynama sürenize bağlı olarak köyümüz geliyor ve büyük bir şehre dönüşüyor. Ardından yeni şehirler fethederek kendi krallığınızı oluşturuyorsunuz. Başlangıçta tüm inşaatlarınızı keyfinize göre tamamladıktan sonra savunma gücünüzü de unutmamanız gerekiyor. Yapılandırduğunuz surların üzerine kızgın yağlar ekleyebilir



veya sur sınırlarınıza tuzaklar kurarak savunma gücünüzü artırabilirsiniz. Aynı şekilde sizin ordunuzda bu savunma stratejileri ile karşı karşıya gelebilir. Ayrıca köyün genel halinin canlı olarak izlenebilmesinin yanında kale kuşatmaları ve savunmaları, yani savaş anı da aynı şekilde canlı izlenebiliyor. Bu arada sadece izlemiyoruz, aynı zamanda savaş anında ordumuzu yönetiyoruz. Böylece ordusu fazla olan yener mantığı yerine, o anda seçeceğimiz stratejiler ile savaşın kaderine doğrudan etki edebiliyoruz. Eğer ordularınızı bir yere sürmüşseniz, geri çekmek pek kolay değil. Yani attığınız adımları iyi düşünmeniz gerekiyor. Oyunda bunlara ek olarak Parish'ler bulunuyor. Parish demek, papazın dini bölgesi ve mahallesi olarak adlandırılabilir. Parish yönetimini

parish yakınlarındaki köyler belirler. Parish liderleri de şehir liderini seçer ve bu şekilde en üst yöneticilere kadar gider. Tabii parish'lerin oyuna etkisi göz ardı edilemez. Fakat şu da bir gerçek ki, oyunu ilerleyen zamanlarında Premium üyeliğe ihtiyacınız olacak. Çünkü gelişiminizi o kadar hızlandırmanız gerekecek ki, diğer oyuncuların önüne geçebilirsiniz. Bu arada bedava oynatabileceğimiz bu oyun karşımıza 2D olarak çıkıyor. Bunun sebebi ise yüksek maliyetli sunucular gerekmesi. Zaten Stronghold karşımıza ilk defa 2D olarak çıkmıştı ve gönülleri bu şekilde kazanmıştı. Yani bir nevi, oyun eski zamanlarına online olarak dönmüş oluyor ve bana sorarsanız da en mantıklısı bu. Oyuna tekrar dönecek olursak, tüm orduyu kurduğunuzda da iş tamamen bitmiyor. Aslında esas oyun



o zaman başlıyor da denebilir. Haliyle Stronghold gibi bir efsanenin online olması büyük bir oyuncu kitlesine hitap etmiş durumda. Zira oyuncuların yapay zeka yerine birbirlerine karşı mücadele vermesi, daha çekişmeli bir durum ortaya koyuyor. Şuan oyuncuların bir çoğunu, en güçlü yapay zeka bile durduramıyor. Bu yüzden bu oyuncuların birbiriyle mücadele etmesi en akıllıca çözüm oldu. Tekrar söylüyorum. Stronghold Kingdoms'u diğer oyunlardan ayıran en büyük şey, gerçek zamanlı çevrimiçi stratejisi olması. Eskiden nasılda Age of Empires oynardık. Her zaman, bu oyunu multiplayer olmasının dışında, internetten oyuncularla buluşup aynı savaşları yaşayabilmek isterdim. Bunu, hepimizi ekranlarımızın başına kilitleyen, Age of Empires Online'dan sonra Stronghold gibi bir yapım da başardı. Oyuncu sayısının gitgide arttığı Stronghold Kingdoms adın-

dan mutlaka söz ettirecek seviyede. Genel olarak oyunda ayrıntı epey fazla. Fakat bu ayrıntılar oyuncuları sıkmak yerine, oyuna ayrı bir tat katıyor. Açıkçası oyunda bir yerlere gelebilmek için bu denli uğraştırması mantıklı. Çünkü her oyuna giren çabuk şekilde güçlenirse, oyuncuları birbirinden ayıran farklar ortadan kalkar. Yapımcıların mutlaka bir şeyler daha katacağı Stronghold Kingdoms, mutlaka tecrübe etmeniz gereken bir yapım. - **ABDULLAH**

STRONGHOLD KINGDOMS

Artılar

Efsanenin Online olarak karşımıza çıkması

Eksiler

Büyük bir sabır istiyor ve bazı lag problemleri

9/10



DAĞITIM IGG YAPIM IGG WEB wod.igg.com

WINGS OF DESTINY

Meleklerle karşı Şeytanlar!

Tarayıcı tabanlı bir beyaz kanatlılar ile siyah kanatlılar arası kavgayı konu alan bir oyunumuz var. Wings of Destiny (WOD) bizlere direkt olarak Facebook hesabımız üzerinden giriş yapmak gibi bir kolaylıkta yapmıyor değil. Oyunun web sitesi üzerinden play butonuna basmanızla oyuna girmeniz bir oluyor. Başta kafa karıştırıcı olsa da kolay bir arayüzü var WOD'un. Oyun parçalara ayrılmış birçok haritadan oluşuyor. Savaşlar içinse farklı bir sahneye geçmenize gerek yok. Akılcılık için güzel bir yöntem olmasından dolayı yolda giderken herhangi bir yaratığa vurup geçebiliyorsunuz. Basit olarak WOD bize dört sınıf karakter sunuyor. Bunlar: Knight, Hunter, Mage, Priest olarak karşımıza çıkıyor. Bu sınıflar bir alt sınıflara ayrılıyor: Knight için "Crusader" ya da "Berserker". Hunter için "Stalker" ya da "Ranger". Mage için "Sage" ya

da "Warlock" alt sınıfları varken. Priest içinse "Cleric" ya da "Inquisitor" alt sınıfları mevcut. Bunlardan bir tanesine doğru yöneliyorsunuz ve oynayıp tarzınızı belirliyorsunuz. Hepsi yeterince kullanışlı olup zevkinize göre seçmenizi tavsiye ederim. Zira oturup hangisi daha güçlü diye düşünmenize gerek yok hepsi dengeli bir seviyede. Biraz yukarıda bahsettiğim haritalarda gezerken görkemli ve





iyi çizilmiş arka planlar, ortamın, senaryonun havasını bize gösteren başarılı görüntüler, manzaralar görebiliyoruz. WOD yaklaşık on beşinci seviyeye gelene kadar oyuncuyu belirli bir dizi görevden geçiriyor. Tahmin edebileceğiniz gibi bu görevler, "Ali'ye git." ya da "Veli'ye sunu götür." şeklinde oluyor. Fakat büyük bir eksi olmamakla beraber zaten bu görevler size oyunu öğrenmenizde yardımcı oluyor. On besinci seviyeye eriştiğinizde ve görevleri bitirdiğinizde bir sonraki görev sizi yirmi besinci seviyeye gelene kadar bir baş melekten alınmak üzere bekliyor. Ve oyundaki rolünüzü buradan sonra alıyorsunuz. Eğer hızlı oyun modeli, görevlerden görevlere koşturmak, fazlaca ilgi çekici arka planlar ve ortamlar hoşunuza gidiyorsa oynarken zevk alacaksınız WOD'dan. Kısaca görüntü insani doyuruyor.

WOD oyuncuların önüne zindanlar diziyor. Kullanımı kolay evcil hayvanlar ve binekler sağlıyor. Harita boyu deli dana gibi peşinizden koşan bir tazi kıvamında yaratığı bile veriyorlar size daha ilk seviyelerde. İşin içine birde silahlarınızı, zırhlarınızı, eşyalarınızı büyülü taşlarla efsunlarla bezeyebileceğiniz bir özellikte giriyor. Biraz daha ileride ruh toplama işlemi ve onları kullanmayı öğrendikten sonra özelliklerinizi ve güçlerini-

zi daha da şişirilmiş bir şekilde kullanabileceğinizi görüyorsunuz (Yirminci seviyede.). Acik arttırma odası gibi opsiyon ile de yerinizden pazara göz atıp istediğiniz ya da ihtiyacınız olan bir şey var mı diye bakıp satın alabiliyorsunuz ve diğer oyuncularla etkileşim içinde kalıyorsunuz. Haritamızda ise beş farklı bölge var. Bunlar : "Orklar", "İnsanlar", "Cüceler" ve "İmparatorluk" olarak adlandırılıyor. Bir tane de bütün bölgelerin ortasında kalan tarafsız bir "Olivia" bölgesi var. WOD oyun içerisinde "Guild" olarak adlandırılan klan sistemini kullanmış ve bu guildler birbirleriyle savaşa girebiliyor. PvP dediğimiz savaşlarda işler "Deathmatch" ve "Arena" seçenekleriyle işliyor. Arena özelliği güzel görüntüler içeriyor. Bunlar dışında guild savaşlarında eskort görevlerinde de PvP ile karşılaşabiliyorsunuz. Eğlenceli event'lerle oyun renkleniyor.

- ÇAYLAK

WINGS OF DESTINY

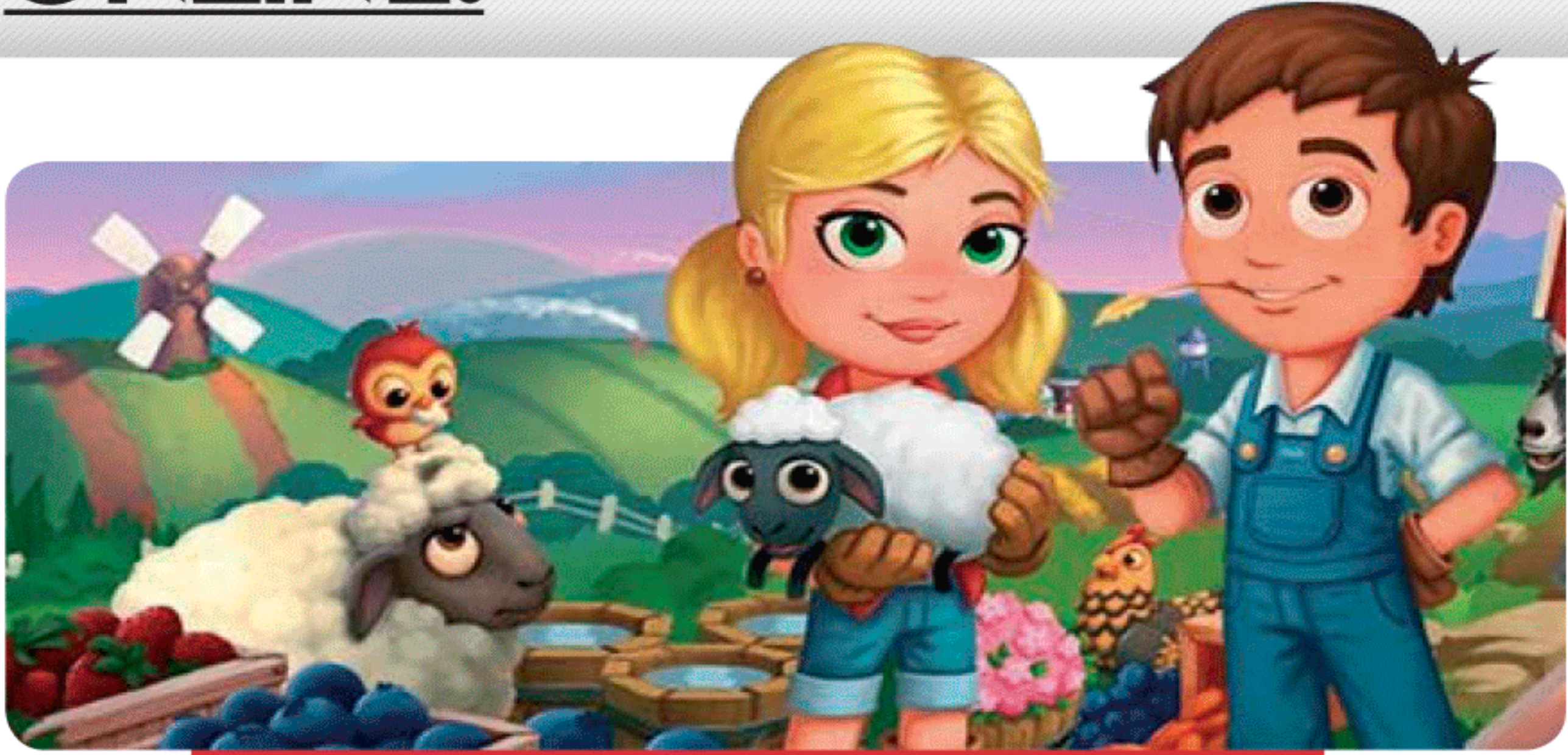
Artılar

Arka planda güzel illüstrasyonlar, akıcı ve basit oynanış

Eksiler

Bir süre sonra tekdüze olabilir

7/10



DAĞITIM Zynga YAPIM Zynga WEB zynga.com/game/farmvilletwo

FARMVILLE 2

Bahçivanlığa dönmek isteyen?

İlk oyunuyla tüm Facebook alemini kasıp kavurmuştu FarmVille. Herkes bir anda, sanal ortamda deli gibi sebze meyve ekip biçmeye, ağaç dikmeye, hayvan yetiştirmeye başlamıştı. Yerli, yabancı birçok dizi ve filme konu oldu. Sürekli kendini güncelledi yeni yeni etkinlikler, güncellemeler yapmaya başladı. Tabii bir süre sonra kaçınılmaz olarak oyuncu kaybı yaşamaya başladı. Zynga ise bu durumu çok iyi gözlemleyerek işe koyuldu. Daha gelişmiş bir FarmVille için hazırlıklara başladı ve bizlere



nihayet FarmVille 2'yi sundu.

İlk oyuna oranla çok daha iyi bir FarmVille var karşımızda. İlk oyundaki gibi komşular edinebiliyoruz. Bu alanda gelen yeniliği hemen anlatayım. Arkadaşlarımızla anlaşarak birbirimizin çiftlik yardımcıları oluyoruz. Çiftlik yardımcısı olarak kabul ettiğimiz biri oyuna girdiğimizde bahçemizde beliriyor. Ona sınırlı sayıda olmak üzere istediğimiz yeri hasat ettirebiliyor veya henüz yetiştirme süresi dolmamış bir bitkiyi anında hasat edebilme şansımız





oluyor. İkinci oyunla gelen diğer bir yenilikse çiftlik alanımızı genişletme sisteminde yapılmış. Hatırlarsanız eskiden kare şeklinde olan çiftliğimizi belli seviyeye ulaştığımızda bir miktar altınla kenarlardan büyütüyorduk. Yeni sistemde ise çiftliğimizi genişletebileceğimiz alan belli bölgelere ayrılmış ve her bölgenin belli görevleri var bu görevleri yerine getirip gerekli altını biriktirmişsek o bölge güzel bir animasyon eşliğinde kullanımımız için açılıyor. İkinci oyundaki yenilikler sadece bunlarla da bitmiyor. Artık bitkilerimizi ektikten sonra tarlamızı sulamamız gerekiyor. Gereken su da sınırlı ve her üç dakikada bir adet suya sahip oluyoruz. Benzer bir uygulama yetiştirdiğimiz hayvanlar için de geçerli. Hayvanlarımızın sütünden, yumurtasından yararlanmak istiyorsanız onlara yem vererek aç bırakmamanız gerek. Yeme sahip olmamız içinse tarlamızdan topladığımız sebze ve meyveleri öğütme makinesinde öğütüp yem haline getirmemiz lazım. FarmVille 2 ile eğer bir mutfağa sahip olursak bu mutfağımızda oyunda istenilen belli karışımları hazırlayarak pasta, börek, çörek gibi mutfak işleri de yapabiliyoruz. Artık ürünleri hasat ettiğimiz gibi altın kazanmıyoruz. Hasat ettiğimiz ürünler içinden yem veya mutfak için gerekli malzemeleri ayırıp kalanları istersek satış dükkanına gidip satıyoruz. Oyundaki karakterimizi de daha detaylı şekillendirme seçeneği FarmVille 2 ile bizlere

sunulmuş durumda. Tarla işlerinde anlatacaklarım şimdilik bu kadar. Şimdi geldi sıra teknik detaylara. Grafiklerde ilk oyundaki şirinlik hala yerinde duruyor. Grafik anlamında ilk oyundan tek farkı ise Zynga'nın oyunu üç boyutlu olarak hazırlanmış olması. Bu kesinlikle oyunu özünden uzaklaştırmamış tam aksine hazırlanan grafikler herhalde FarmVille atmosferine ancak bu kadar yakışabilirdi. Son olarak oynanıştaki bir kolaylıktan bahsedeceğim. Hasat edeceğimiz, meyve sebze ekeceğimiz yerleri tek tek tıklayıp uğraşmamıza gerek yok. Artık farenin sol tuşuna basıp çektiğimizde seçtiğimiz tüm alanlar için istediğimiz işlemi uygulayabiliyoruz. İlk oyunu hatırlayanlar bunun ne kadar büyük bir kolaylık olduğunu anlayacaklardır. Eğer bahçe işlerini özlediyseniz FarmVille 2'ye hiç düşünmeden dalabilirsiniz. Her haliyle ilk oyundan çok daha iyi olan FarmVille 2'de çok eğleneceğinize ve o eski heyecanı yaşayacağınıza eminim. - **ENES**

FARMVILLE 2

Artılar

Her yönüyle ilkinden çok daha iyi bir FarmVille

Eksiler

Yine bir süre sonra monotonlaşan sistem devam ediyor

9/10



DAĞITIM Warner Bros YAPIM Turbine WEB rohan.lotro.com

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: RIDERS OF ROHAN

Orta Dünya genişliyor!

Uzun zamandır beklediğimiz Riders of Rohan paketine sonunda kavuştuk. Savaş davulları Rohan'ın doğusu için çalmaya başladı ve Orta Dünya'nın hiç olmadığı kadar tecrübeli savaşçılara ihtiyacı var. Peki, 10 seviyelik bu paket içinde 85'e ulaşmak için karşılaştığımız zorluklar ve yenilikler neler, bir göz atalım.

Hatırlarsanız bir önceki epik görevlerin sonunda Yüzük Kardeşliği, Lothlorien'den ayrılıp Anduin Nehri boyunca ilerlemekteydi. Rehberleri olan Gandalf'ı Moria'nın derinliklerinde bırakmış, kendilerini bekleyen daha zorlu sınavlara karşı yola çıkmışlardı. Şimdiyse Yüzük Kardeşliği'nin Amon Hen'de dağılıp, Boromir'in uruklar tarafından öldürülüşüne, Frodo'nun ve Sam'in kendi yollarını çizmelerine tanık oluyoruz. Hikaye, Fangorn

Ormanı'nda devam ediyor. Ağaç Sakal ve diğer Entler ile birlikte görevler yapıyoruz. Sonrasında Eomer'in hizmetinde birçok görev yapıp Edoras'ta Kral Theoden'in huzuruna çıkıyoruz. Epik görevlerin sonunda neler olduğunu bulmak da size kalsın.

Doğu Rohan haritası oldukça geniş; East Wall, Wold, Norcrofts, Sutcrofts, Entwash Vale ve Eaves of Fangorn olmak üzere altı bölgeden oluşuyor ve seviye atlamak için yüzlerce farklı görev var. Görevleri yaptıkça hem tecrübe puanı kazanıyor, hem yeni yetenekler elde ediyor, hem de Rohan'ın çeşitli bölgelerinde farklı saygınlıklar kazanıyorsunuz. Yeni bölgeyle birlikte zırhlar ve craft sistemi de geliştirilmiş. Fakat en önemli yeniliklerden birisi, uzun zamandır sözü edilen "Mounted



Combat" sistemi. Yani artık atlarımız üzerinde savaşabiliyoruz! Bu sistemde, normal olarak kullandığımızdan farklı atlara sahip oluyoruz. Üç farklı savaş at tipi var. Light, Medium ve Heavy olmak üzere kategorilendirilmiş atlardan her sınıf istediği türü seçmekte serbest. Boyut ve özellik olarak birbirinden farklılar. Ayrıca atlarımız üzerinde savaşırken normalde kullandığımız yeteneklerden farklı yeteneklere sahip oluyor ve atlarımız seviye atladıkça yeni yetenek ve özellikler elde ediyoruz. Atlar için kıyafet sistemi de geliştirilmiş ve atlarımızı istediğimiz şekilde ve renkte giydirebiliyoruz. Bu sistemle birlikte "Warband" denen başka bir sistem de doğmuş. Bu Warband'ler bambaşka düşmanlar olarak karşımıza çıkabiliyor. Rohan'ın çayırlarına dağılmış olan bu Warband'leri her gün bir kez öldürerek çeşitli ödüller ve tecrübe puanları elde edebiliyorsunuz. Ancak şunu söylemeliyim ki bu atlara alışmak biraz zaman alıyor çünkü hem çok hızlanabiliyorlar, hem de dönüşlerde tıpkı araba kullanır gibi manevralar yapmanız gerekiyor. Şahsen ben ilk kullandığım zamanlarda bir yöne döneceğim derken etraftaki tüm düşmanları üstüme çekip bir güzel öldüm. Bu yüzden bol alıştırmaya yapmak şart sanırım.

Son olarak da Hytbold Köyü'nden

bahsedelim. Burası Doğu Rohan'da bulunan ve zamanında düşmanların saldırısına uğrayarak tamamen yakıp yıkılan köylerden biri. Sizden istenirse bu köyü en baştan inşa etmek ve ödülüyse oldukça cazip; parlak mı parlak, masmavi, yeni set zırhlar! Tabii ki bu iş o kadar kolay değil. İçinde 20'den fazla görev olan bu köyü tarlalarından, kapılarına, evlerinden, kulelerine kadar baştan yaratmanız bekleniyor. Bunu yapabilmek içinse günde sadece beş tanesini alabileceğiniz, Rohan'ın farklı bölgelerine dağılmış birçok görev sunuluyor. Sadece görevleri bitirmek de işe yaramıyor, aynı zamanda istenilen yerlerde ününüzü arttırıp Kindred veya Ally olmanız gerekiyor. Hytbold'un tamamını tek başınıza inşa edebiliyorsunuz ve köyün tamamını inşa etmeniz için yalnızca 44 gün gerekli!

- ÇAYLAK

LOTRO: RIDERS OF ROHAN

Artılar

Yeni binek sistemi, normal ve epik görevlerin fazla olması, yeni müzikler

Eksiler

Grafiklerde pek bir değişiklik yok, yeni instance ve raid yok.

9/10



DAĞITIM Trion Worlds YAPIM Trion Worlds WEB www.riftgame.com

RIFT: STORM LEGION



Crucia'nın askerlerine dur deme vakti!

Aylar, hatta belki de bir yıl kadar öncesinde tanıştığım Rift, beni eski WoW günlerime alıp götürdü lakin o vakit yaşadıklarımı bu defa yaşamamak için kendimi dizginledim, Rift'i son derece ölçülü oynadım. Bir süre sonra oyun zamanım da bitince, oyuna ara verdim, hayatıma devam ettim.

Ne var ki Rift: Storm Legion adıyla hesabıma tanımlanan oyun kodu, bir kez daha beni gerçek hayattan uzaklaştırdı. Şimdiye kadar birçok bedava güncelleme ile genişleyen Rift, ilk defa parayla satılan bir eklentiyle buluşuyordu, ben de fırtınanın tam göbeğindeydim!

Rift'le tanışmayanlar için özet geçeyim: Rift WoW'un gerçek anlamda bir kopyası. Bir

kopya olmasına rağmen daha iyi grafikleri ve karanlık atmosferiyle zaman zaman WoW'dan bile daha çekici. Hatta dünyada WoW diye bir gerçek olmasaydı, herkes Rift oynuyor olabilirdi...

Storm Legion ise Rift oyuncularına 40\$, yeni oyunculara ise 50\$'dan satılan ve oyunun her tarafını yeniliklerle donatan "yepyeni bir oyun". Crucia adındaki kötü niyetli hanımefendi dünyayı Storm Legion askerleriyle tehdit ediyor ve biz de ona bir dur demek zorundayız.

Storm Legion ile birlikte seviye sınırı 50'den 60'a çıkıyor ve bu arayı kapatmak için oyunda gezilmedik yer bırakmayacağınıza emin ola-



bilirsiniz. Oyuna toplamda yedi yeni zindan, üç yeni raid, bir Chronicle ve Grandmaster seviyesinde crafting eklenmiş durumda. Birçok yeni eşya, pet ve binek bulunduğunu da belirteyim.

Karakter kısmında dört tane yeni soul bulunuyor ve bunlardan en çok Mage'lere gelen Harbinger'ı beğendim. Mage'leri bir nevi "Battle Mage" çeviren Harbinger ile yakın dövüşte de hasar verebilen bir dövüşçüye dönüşüyorsunuz. Rogue'lar Tactician ruhunu seçebiliyor ve çok daha hızlı bir şekilde vuruş yapıp iyileştirme özelliği kazanıyorlar. Warrior'lar Tempest ruhuyla uzun mesafeden de dövüşebiliyor, Cleric'ler ise Defile ruhuyla uzun mesafeden iyileştirme, saldırıyı savuşturma ve düşmanlara zarar verme özelliklerine ulaşıyor.

Oyun alanını devasa bir hale getiren iki yeni kıta da oyuna eklenmiş durumda. Dusken ve Brevane, birbirlerinden çok bağımsız iki bölge. Dusken'in grafiksel kalitesi ve atmosferi gerçekten inanılmaz çünkü çok karanlık ve etkileyici bir bölge oluşturulmuş. Brevane ise bildiğiniz "yeşilleri bol fantastik

diyar". Burası da güzel aslında ama Dusken kadar farklı değil maalesef. Bu iki bölge dışında bir tane de yeni ada eklenmiş durumda oyuna ve bu adada da Tempest Bay adında, hem Defiant'ların, hem de Guardian'ların alabileceği birçok quest bulunuyor. (PvP mekanı da diyebiliriz.)

Storm Legion kesinlikle oyunu çok daha büyük bir hale getiriyor ama aynı WoW gibi aylık ücretle oynandığı için WoW oyuncularını kendine çekecek hiçbir yenilik de getirmiyor. Rift oyuncuları ise Storm Legion paketiyle oyuna bir kez daha aşık olabilir...

- TUNA

RIFT: STORM LEGION

Artılar

Oyunu genişleten iki yeni bölge, seçilebilecek dört farklı "soul" ve onlarca yeni silah ve eşya.

Eksiler

Oyun, örnek aldığı WoW'dan farklılaşacak hiçbir yeni özelliğe sahip değil.

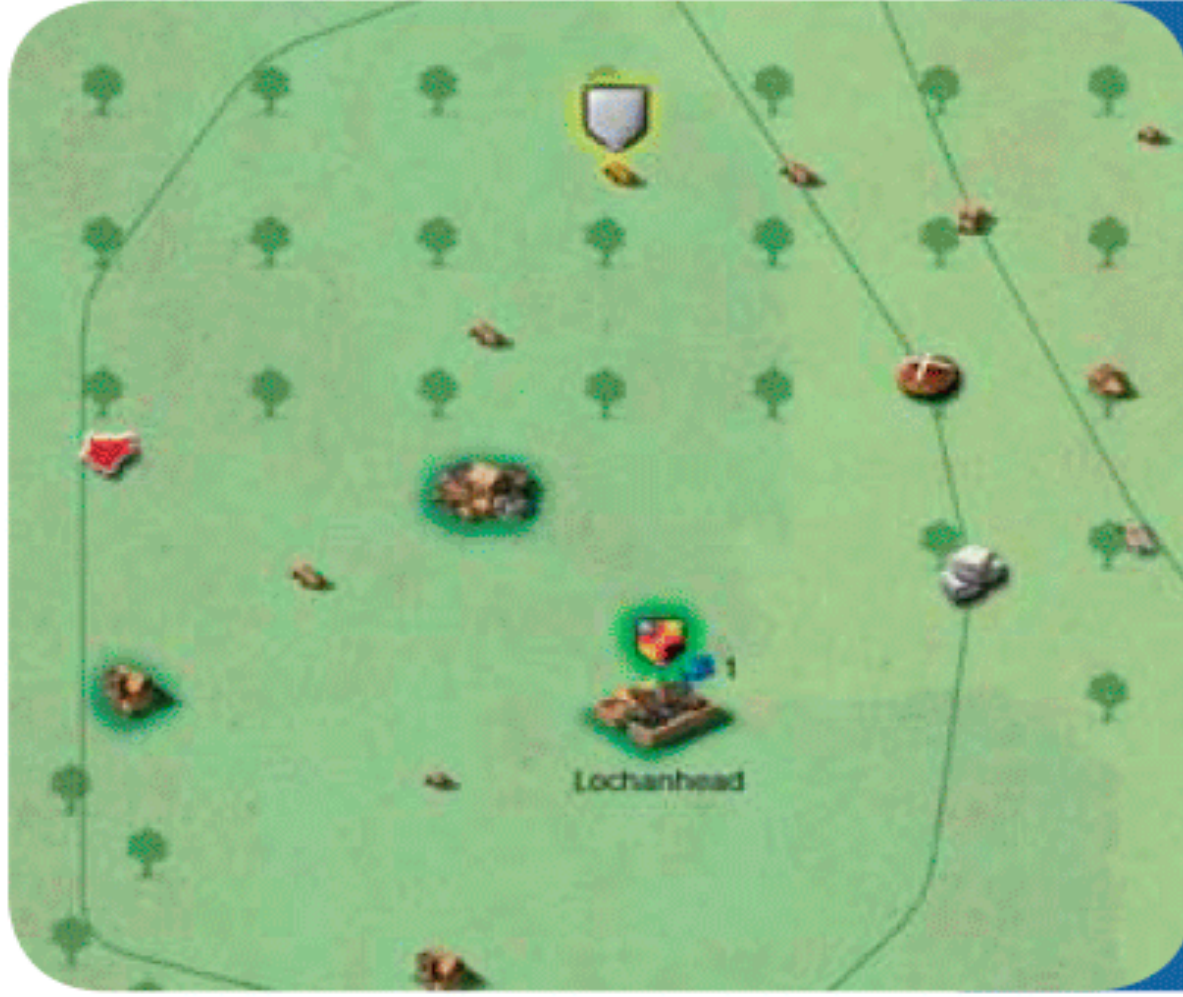
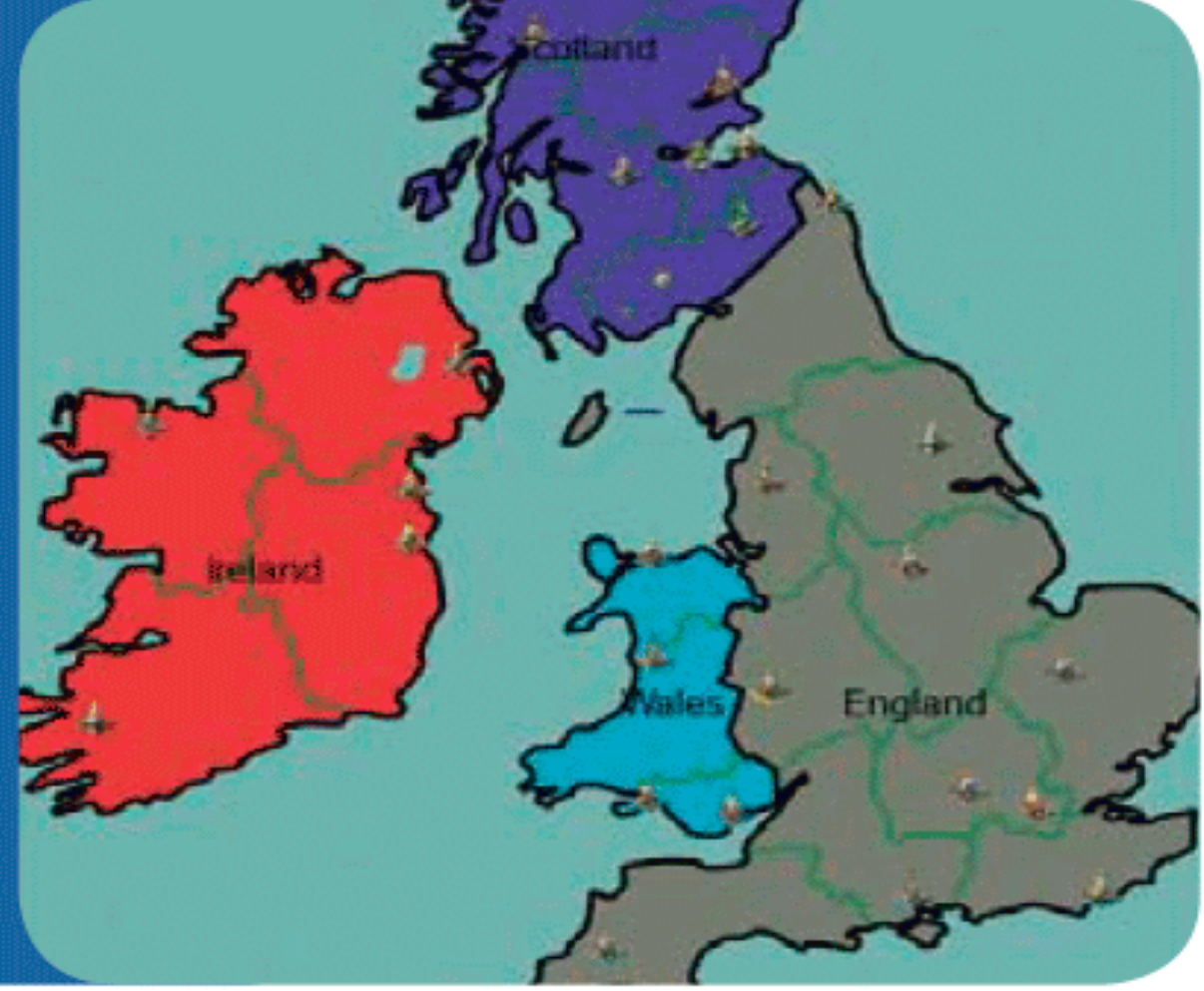
8/10

STRONGHOLD: KINGDOMS

Tüm dünya savaşta!

Dünya Haritası

Oyuna ilk başladığımızda bizden köyümüzü nerede kurmak istediğimiz soruluyor. Seçenekler İngiltere, İskoçya, İrlanda ve Galler olmak üzere dörde ayrılmış. Ülkeler kendi içerisinde bölge bölge ayrılmış durumda. Britanya sema-larında geçen bu mücadeleye, oynama taktiğinize en uygun yerde başlamanızı tavsiye ederim. İster denize kıyısı olsun ister olmasın tercih size kalmış. Ülkeler kendi içerisinde bölge bölge ayrılmış durumda.



Köy ve çevresi

Görselde de görüldüğü gibi, köyümü-zün çevresinde bazı amblemler mevcut. Bu amblemler, komşu bir köy, ham-madde kaynağı ya da şuan seferde ve hareket halinde olan bir orduyu temsil edebilir. İstedığınız yere tıklayıp, oraya varış güzergahınızı görebilir veya orası hakkında kabaca bilgi sahibi olabilirsiniz. Tabii isterseniz orasıyla dost olup, bu şekilde ilerleyebilirsiniz. Tabii sizinle dost olması için bir sebep olmalı.

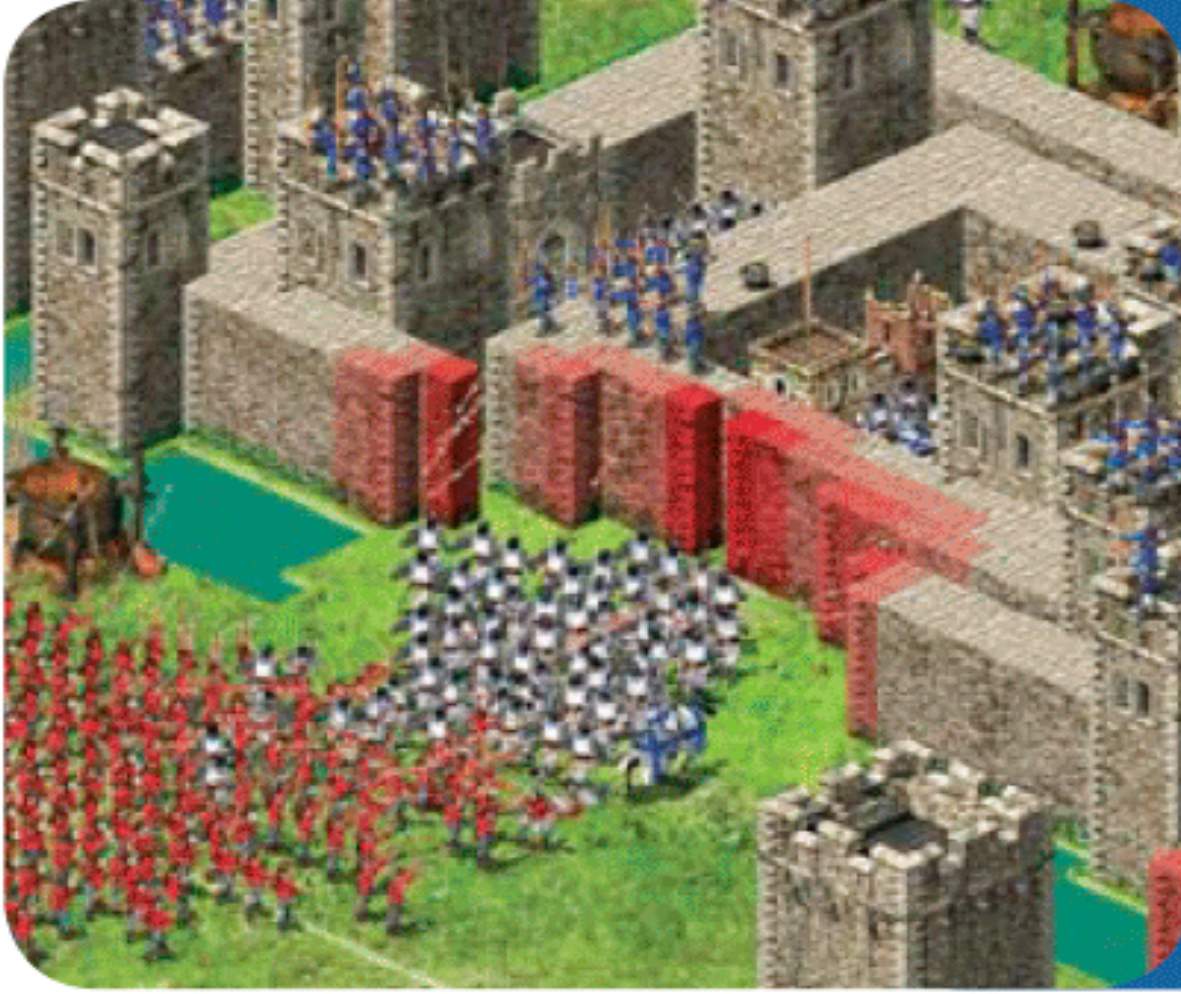
Şehir görünümü

Burada da köy arazisi en küçük nokta-sında kadar kullanılmış durumda. Şuan tam anlamıyla şehir olmasa da şehir olma yolunda ilerleyen bu köy alanında boş yer görülüyor. Size de tavsiyem her boşluğu kullanın ve üretiminizi artırın. Bu sayede kendinizi daha hızlı geliştirirsiniz ve söz sahibi olursunuz. Ayrıca köyümüze bakarken taş ocak-larını ve çalışan işçileri canlı olarak izleyebilirsiniz. Bu durumda atmosfere canlılık katıyor.



Geliştirme Ekranı

Bu sayfada endüstriyel, askeri ve eğitim alanındaki geliştirmeler mevcut. Her geliştirmenin size katacağı şey, orada detaylı bir şekilde yazıyor. Bu sayede ne yaptığınızı görebilirsiniz. Ayrıca bazı geliştirmeler birbiri ile bağlantılı vaziyette. Oyun içinde bu sayfayı inceleyerek büyük fikir sahibi olabilirsiniz. Tabii önceliğiniz hammadde üretimi geliştirmeleri olsun. Bu sayede diğer geliştirmelerinize hız kazandırabilirsiniz.



Kale Savaşları

Köyümüzün genel halini canlı izleyebildiğimiz gibi, savaş anlarını da izleyebiliyoruz ve hatta kontrol bile edebiliyoruz. Burada ki gibi surların çevresine su dolu hendekler kazarak düşman ordusuna karşı avantaj elde ediyorsunuz. Surlarınızın üstündeki okçular sayesinde düşmana ok yağdırabilirsiniz. Aynı şekilde düşman askerleri de yerden size ok gönderebilir. Fakat aynı şartlar dahilinde olan iki ordu içinden kale savunması yapan her zaman avantajlıdır.

Rapor Sayfası

Rapor sayfasında maruz kaldığınız saldırılar ve sizin saldırılarınız olmak üzere, saldırılar ve gözcünüzün size aktardığı her şey hakkında buradan bilgi sahibi olabilirsiniz. Üstelik istediğiniz rapora tıklayarak biraz daha detaylı bir görünüme erişebilirsiniz. Bu detaylı görünümde saldırının yeri gibi detayları da mevcut. Ayrıca raporların hemen yanında yazan süreye bakarak, raporun ne zaman geldiğini de görebilirsiniz.

Reports

- The enemy is vanquished! | 1 day ago
- The Enemy Attacks | 1 day ago
- Enemy launches final attack | 1 day ago
- The Enemy Attacks | 2 days ago
- Enemy troops advancing in large numbers | 2 days ago
- The Enemy Attacks | 3 days ago
- Enemy launches attack | 3 days ago
- The Enemy Attacks | 4 days ago
- Enemy launches attack | 4 days ago
- The Enemy Attacks | 4 days ago
- Enemy launches attack | 4 days ago
- The Enemy Attacks | 5 days ago
- Enemy probes castle defences | 5 days ago
- The enemy arrives in our parish! | 5 days ago



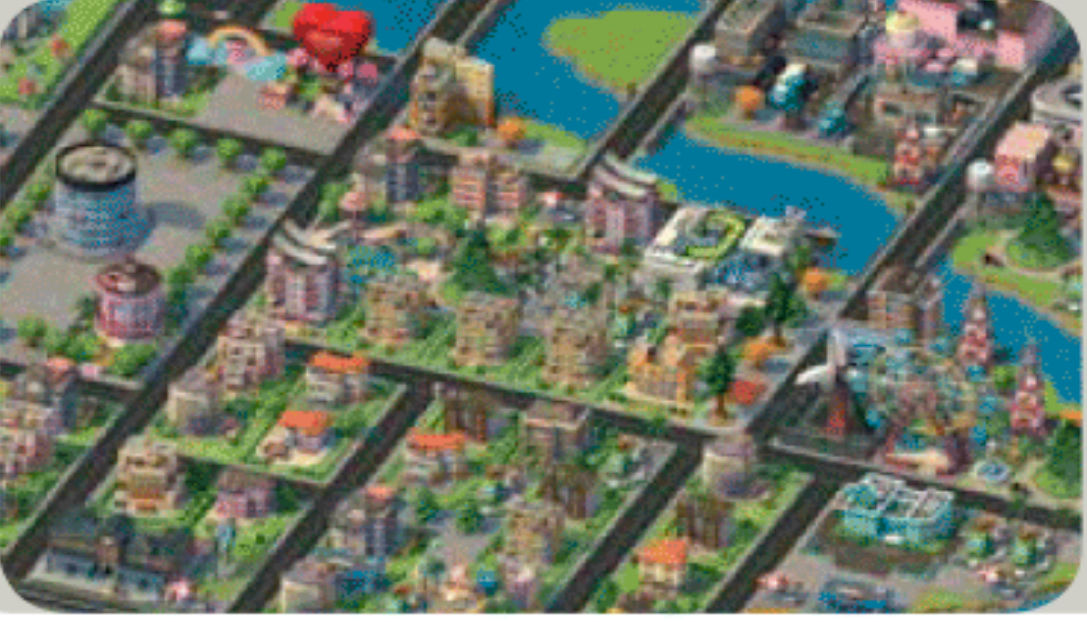
Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



Guild Wars 2

Dağıtım NCSoft
Yapım ArenaNet
Web www.guildwars2.com
Aylık Ücret Yok

YENİ



SimCity Social

DAĞITIM EA
YAPIM Playfish
WEB www.ea.com/simcity-social
Aylık Ücret Yok



Aion

Dağıtım Gameforge
Yapım NCsoft
Web www.aionfreetoplay.com
Aylık Ücret Yok



The Lord of the Rings Online Riders of Rohan

Dağıtım Warner Bros
Yapım Turbine, Inc.
Web rohan.lotro.com
Aylık Ücret Yok

YENİ



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret 14.99 \$



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Rift: Storm Legion

Dağıtım Trion Worlds

Yapım Trion Worlds

Web stormlegion.riftgame.com

Aylık Ücret Yok

YENİ

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadeleye.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

WB: Welcome Back'in kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

GL: Good Luck'in kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Lol: Laughing out loud'in kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülmeye pek eğlendiğini belirten kısaltma.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

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



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor