

189 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

ISSN 1303-7507 TÜRKİYE DAKİKA
2011 10 KASIM 130 TL

NEWELL

BORDERLANDS 2





TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK OYUN OLAYI: GAMEX

Oyuncular için "yeni yıl", sadece yeni yılın değil, yeni oyunların da habercisidir. Öyle ya, tüm beklenen yeni başlıklar yeni yıla doğru piyasaya çıkar. Bu anlamda yeni yılı, her zaman eskisine tercih ederiz.

Yeni yılın bir diğer getirisi de oyun etkinlikleridir. Birçok önemli etkinlik, yazın gerçekleşiyor elbette ki ancak genelde, oyun lansmanları ve gece satışları yıl sonuna, yani yılın son çeyreğine kalır. İşte geçen ay o güzel etkinliklerden birini geride bıraktık: D&R - World of Warcraft: Mists of Pandaria gece satışı. D&R çatısı altında, LEVEL ve TekJeton olarak oradaydık.

Şimdi yine (çok) büyük bir etkinliğin arifesindeyiz: GameX 2012! 4 - 7 Ekim'de, Lütfi Kırdar'da gerçekleşecek GameX, her yıl olduğu gibi bu yıl da oyuncular ve bizim için "kayıt noktası" olacak. Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olarak, Türkiye'nin en büyük ve en önemli oyun fuarında, sizlerle olacağız.

Fuarda görüşmek üzere!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

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

En sevdiğin, hatta vazgeçemeyeceğin oyuncağın nedir?

Ahmet Özdemir



Çocukken önünde mini tüplü bir ekranı olan, kontak anahtarlı, direksiyonlu, vitesli, benzin göstergeli, plastikten kırmızı ön kaportası olan arabamı severdim. Şimdiye vazgeçemeyeceğim oyuncağım, garajımda vakur bir edayla bana her daim itaat etmeye hazır olan dört tekerli bineğim.

Cem Şancı



İlkokulda Atari 2600 konsolumdan vazgeçmem diye düşünüyordum, C64'ü görünce vazgeçtim, ondan da Amiga için vazgeçtim, Amiga'dan da PC için vazgeçtim, PC'den henüz vazgeçmiş değilim ama kim bilir, belki daha iyi bir oyuncak çıkar, ondan da vazgeçerim. Vazgeçmediğim tek bir oyuncak var: Kızlar. Altı yaşımda onları ağlatmak, çelme takmak, oyunlarını bozmak, üzme, onlarla oynamak çok zevkliydi. Hala öyle.

Ertuğrul Süngü



Tabii ki beynim... Çok küçük yaşlardan beri kendisiyle muntazam bir şekilde oynuyorum. Ona sarılıp yatıyor, onun fikriyle uyanıyorum. Hem bir arkadaş bana, hem de beni mutlu etmeye yarayan bir oyuncak. Bazen o da benimle oynayabiliyor, öyle boş boş duran bir oyuncak da değil. Ondandır hayatta vazgeçemeyeceğim...

Ayça Zaman



Benim kadar boyu olan pembe ayım. Rengi bile soldu, beyaz oldu. Neyse, olur öyle.

Ertekin Bayındır



PS3'ten başka oyuncağım yok, ondan da vazgeçmem, olmaz... Bozulur, yerine yenisi gelir ama her zaman oradadır, benimledir. Hiç kimse bana "Ya o, ya ben!" diyemez, kaybedeceğini bilir.

EKİM 2012, SAYI 189

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 Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşoğlu 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

üyesidir.

ÇİDD

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

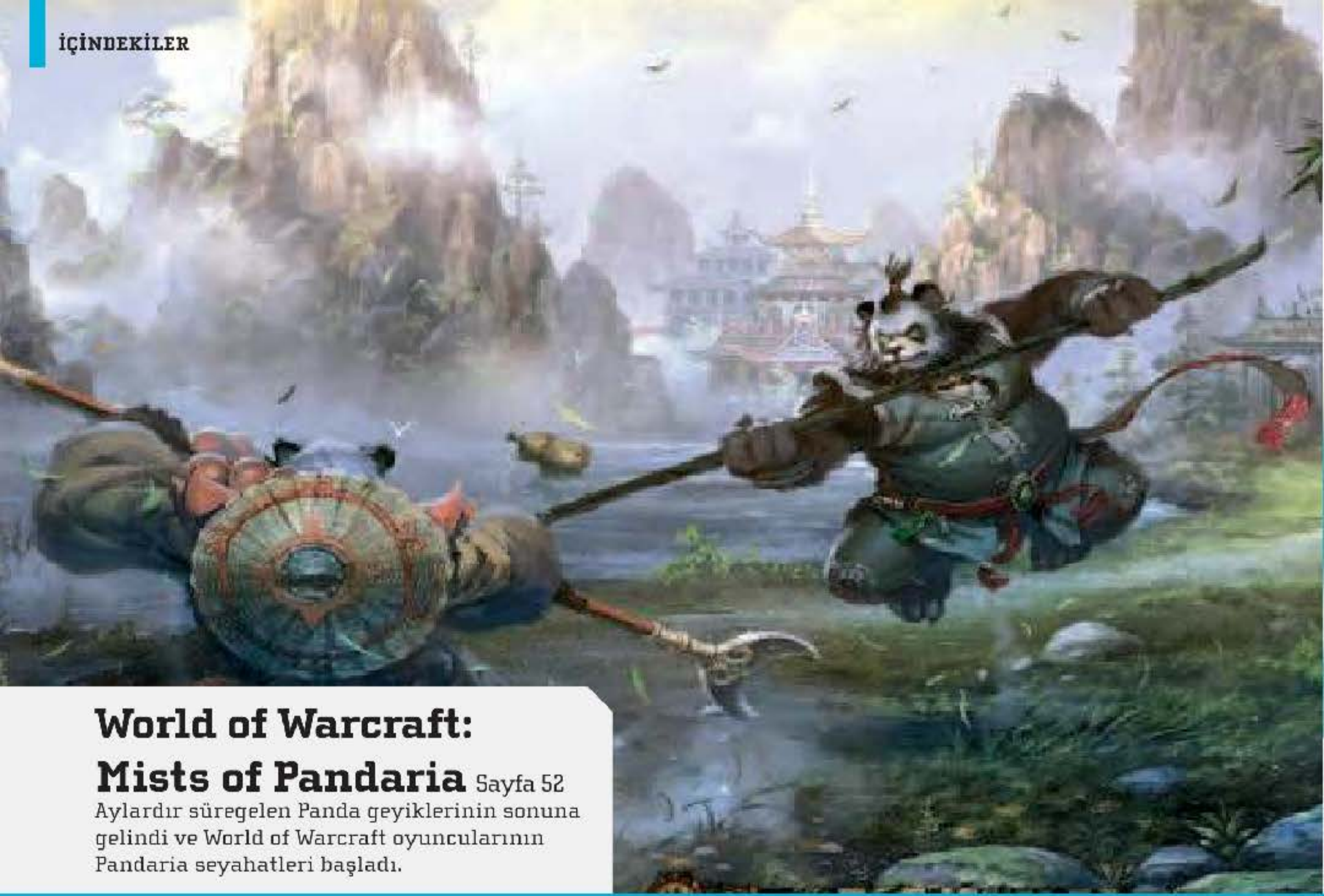
DB Abone Hizmetleri Hattı:

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.



World of Warcraft:

Mists of Pandaria Sayfa 52

Aylardır süregelen Panda geyiklerinin sonuna gelindi ve World of Warcraft oyuncularının Pandaria seyahatleri başladı.

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

İLK BAKIŞ

- 30 State of Decay
- 32 StarCraft II:
Heart of the Swarm
- 34 Sacred 3
- 36 F1 Race Stars
- 38 Forza Horizon
- 39 Call of Juarez: Gunslinger

40 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 42 Dikkat Spoiler!

İNCELEME

- 46 Guild Wars 2
- 52 World of Warcraft:
Mists of Pandaria
- 58 Borderlands 2
- 64 Dark Souls:
Prepare to Die Edition
- 66 F1 2012
- 68 FIFA 13
- 70 Pro Evolution Soccer 2013

- 72 Tekken Tag Tournament 2
- 74 Resident Evil 6
- 76 Battlefield 3: Armored Kill



- 77 Jagged Alliance: Crossfire
- 78 Mark of the Ninja
- 79 LittleBigPlanet PS Vita
- 80 Torchlight II
- 81 Rock Band Blitz



Borderlands 2 Sayfa 58

FPS ile RPG türlerini mükemmel şekilde bir araya getiren oyunu oynaması için Tuna'yı görevlendirdik ve kendisini kaybettik...



LEVEL DVD 189

DEMOLAR

Draft Day Sports: Pro Basketball 3
Dozi: Earth Adventure
Project Giana
Stained
Twisted Lands: Origin

FULL OYUNLAR

Cuby the Game
Dead Cyborg Episode 1
Pac-Man: The Portal
Revolgear 2

KURULUM DOSYALARI

Cengiz Han 2
MStar

VIDEOLAR

007 Legends
Aliens: Colonial Marines
Bayonetta 2
Borderlands 2
Call of Juarez: Gunslinger
Dead Space 3
Dishonored
FIFA 13
God of War: Ascension
Guardians of Middle Earth
Halo 4
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
Need for Speed: Most Wanted
Painkiller: Hell & Damnation
Sly Cooper: Thieves in Time
Star Wars 1313
Street Fighter X Tekken
Warface
World of Warcraft: Mists of Pandaria
XCOM: Enemy Unknown
ZombiU

EKSTRA

Dishonored [WP Paketi]
SimCity [WP Paketi]
XCOM: Enemy Unknown [WP Paketi]

FİLM FRAGMANLARI

Flying Swords of Dragon Gate
Frankenweenie
Wreck-It Ralph

82 Brave: The Video Game



- 82 Test Drive:
Ferrari Racing Legends
- 83 The Sims 3: Supernatural
- 83 The Walking Dead:
Episode 3 - Long Road Ahead
- 84 Jet Set Radio
- 84 Total War Battles: SHOGUN

- 85 Kung Fu Strike:
The Warrior's Rise
- 85 Tokyo Jungle
- 86 I Am Alive
- 86 Secret Files 3
- 87 Deadly Ascension
- 87 Escape Goat
- 87 Oozi: Earth Adventure
- 87 SongPop

88 Big Boss

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 190

POSTA

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

Yaprak düşerse atın: inbox@level.com.tr



BİR NOTEBOOK MACERASI

Şimdi herkes gibi sorularına geçmeden önce size hal hatır sormak istiyorum LEVEL halkı. Nasılsınız, iyi misiniz? Orada havalar nasıl? Şefik Abi nasıl, "parantezciliğe" hala devam ediyor mu? Şuna inanmalısınız ki dergiyi 180. sayıdan beri takip ediyorum ve tekrar tekrar okuyorum. İsterseniz sorularına geçeyim ama eğer istemem dersanız, onu bilemem...

Hiç canımız çekmedi şimdi sen böyle seçenek sununca. Galiba sorulara geçmene izin vermeyeceğiz. Şefik Abi'nizin parantezlerini sevip sevmediğinizi biz tam anlayamadık bu arada. Adama "parantezcilik" mesleğini bile uygun gördünüz. Onun da bir canı var, bunu unutmayın. (Canı sıkılıyor manasında.) (Senin ne işin var parantez içinde Tuna! - Şefik)

1. Son iki sayıda niye poster vermediniz? Çok kalbim kırıldı. (!)

Sondaki ünlem? Dur cevap vereyim önce. Son iki sayıda poster veremememizin nedeni orman-

larımız. Bir poster Türkiye'mizin akciğerlerine vurulan bir darbe adeta. O yüzden biz de artık geleceğimizi korumak adına posterleri son iki sayıda vermemeye karar verdik. Bundan sonra son üç sayıda vereceğiz. Bakalım nasıl başaracağız bunu... (Tüm posterleri ofise astık, asacak yer kalmayınca da vermemeye karar verdik. Aksi takdirde o güzelim posterleri çöpe atmamız gerekecek. - Şefik)

2. Ben notebook almaya karar verdim ve oyunlarda da "ultra" hastasıyım, tüm oyunları ultra grafik ayarlarında oynamak isterim. O yüzden iyi bir notebook almam lazım fakat bütçem 2500 TL ve ben bu fiyattaki notebook'ları araştırdım, MSI GE60 0nc-037xtr modelini buldum, donanımı da gayet güzel geldi. Size göre nasıldır?

Valla fena değil MSI GE60. Her oyunu "ultra" ayarlarda oynayamazsın belki ama iyi performans alırsın.

3. Şimdi benim kafama takılan bir şey daha var. Her

notebook'a SSD takılabiliyor mu? Ayrıca takılabilir olması için iki HDD yuvası mı olması gerekiyor? Eğer takılmıyorsa ne yapacağız? mSATA mı tercih edeceğiz?

Burada bir karmaşa söz konusu, hemen çözüyorum. SSD takmak için iki HDD yuvasına gerek yok, bu bir. İkincisi her notebook'a takılıp takılmadığını notebook'un özelliklerinden görebilirsin. (BIOS'un desteklemesi lazım.) Üçüncüsü de mSATA bir bağlantı birimidir, sabit disk çeşidi değildir.

4. mSATA ile SSD aynı mıdır ve aynı performansı verebilir mi?

Dediğim gibi biri bağlantı birimi, diğeri sabit disk. SSD sahibi notebook'larda mSATA bağlantısı söz konusu olabiliyor.

Ve benim size bir tavsiyem var. Derginizde notebook'larla alakalı bir bölüm olmalı bence. Bu benim için ve herkes için de hayırlı olacaktır. Sorularım bu kadardı herkese benden selam...

Dergimizin donanım bölümünde yeni dizüstü

bilgisayarların tanıtımına yer veriyoruz ama her çıkan dizüstü bilgisayarı incelemek de bir oyun dergisi için biraz fazla bana sorarsan. Görüşürüz, kendine dikkat et.
Oğuzhan ŞAHİN

ESKİŞEHİRSPORİ

Selamlar Tuna Abi ve LEVEL halkı. Hepinize kolay gelsin diyor ve sorularına geçiyorum. Hazır! Dikkat! Nişan al! Soruları yanıtla asker!

Hazır dediğinde ellerimi klavyeye doğru uzattım, nişan al dediğinde parmaklarım tuşlara değdi ve yanıtla dediğinde klavyeyi monitöre gömdüm. Doğru yapmış mıyım? (Aferin asker!)

1. Tam bir Point Blank manyağı olarak oyunu her gün oynuyorum. Sen oyun hakkında ne düşünüyorsun?

Bence de güzel oyun ama ben oynamıyorum. Gittim Counter-Strike: Global Offensive aldım, orada takılıyorum şu sıralar. Genelde de hırpalanıyorum, biraz paslanmışım. (Biraz?) Yakında yeniden canavar olacağım!

2. Oyun eski ama oynuyorum... Age of Empires III. Bu

İşin içinde bol aksiyon olunca derin hikaye olmuyor, derin hikaye olunca da bol aksiyon...

oyuna gerektiği değer verilmiyor bana göre. Birinci ve ikinci oyunlara göre çağ atlamış oyun. Bunları 2003'te söylemem gerekirdi ama 2012'de hala oynuyorsam yazmam gerekirdi. Sence nasıl?

Age of Empires III güzel oyundu gerçekten de fakat dediğin gibi biraz 2003'te kaldı. Total War falan oynasan artık sen de, hoş olmaz mıydı?

3. Anime film olarak önerebileceklerin var mı? Film olsun, benden olsun!

Anime filmleri de o kadar az ki... Onigamiden, Red Line, Colorful ve Summer Wars öneriyorum en yenilerden.

4. Şefik Abi'ye bir sorum var. Şefik Abi, FIFA 09 ve 10'um var. (Eski PC'lere lanet olsun!) Bu iki oyun arasında görsel olarak FIFA 09 önde ama onun dışındaki konularda FIFA 10 fark atıyor. Sence farklar nedir?

FIFA 09'da pas veremiyorsun, FIFA 10'da pas verme özelliği getirilmiş. Bomba olmaz mıydı pas verilemeyen futbol oyunu? Olmazdı... O zaman Şefik'e bırakayım klavyeyi. (FIFA 13 oynamaya başladığımız şu günlerde FIFA 09 ile FIFA 10 arasındaki farkları hiç hatırlamıyorum desem? - Şefik)

5. Tuna Abi devrelerim bozuldu, anlamıyorum. Doktor amcalar bir sayıda oluyor, bir sayıda olmuyor. İşin aslı nedir? Hastalarımız var burada?!

Doktor amcanlar tatile çıktı bir ara, sonra geri geldiler ama ellerinde palet, ayaklarında şnor-kelle. Kendileri biraz garip...

Dergide emeği geçen herkese teşekkür ediyorum. Gerçekten iyi bir iş başarıyorsunuz. Eğer dergide yayımlamazsan çok mutlu olurum. Buradan dergiyi okumayan aileme ve dergiyi okuyamayan köpeğim Dost'a selam gönderiyorum. Yayımlaman dileğiyle kendimi okulun acımasız sınavlarına bırakıyorum...

Dost'a bizden de selam. (Cinsi kesin Golden Retriever'dır!) Mektubunu da yayımlamadık. Hepsı birer yanılsamaydı. Kafanı çevirdiğinde bunların hiçbirinin olmadığını göreceksin çünkü Dost üstüne atlamış olacak, onunla ilgileneceksin. (Bir dost. - Şefik)

Ayhan ÖZSARAÇ

DÜNYANIN EN MUTLU OYUNCUSU

Merhabalar Tuna Abi, parantezlerin içine gizlenmiş bizi izleyen Şefik Abi ve LEVEL ahalisi. Artık havalar serinlediğine göre Tuna Abi, seni sıcaktan bunalmadan cevaplayabileceğin sorularıyla baş başa bırakıyorum.

Sen öyle diyorsun ama şu an hava 32 derece burada! Gerçi bundan şikayetçi değilim ama bir ara ne oldu öyle ya; gece 2'de 30 dereceyi gördük.

Hamam gibi! (Ya da ekmek fırını.) Yakında soğur hava ama o soğuk havayı da çok sevmiyorum.

Bu konu hakkında daha çok konuşabilir miyim? (Gelsin soğuklar! Sıcak havaya hayır! - Şefik)

1. Assassin's Creed III konusunda ne düşünüyorsun? LEVEL DVD'den oyun içi videosunu izledim ve bana göre eski oyunlardaki hantallık, yerini akıcılığa bırakmış. (İki dakikada sattım koca seriyi.) Neyse düşüncelerin neler?

Bence de gayet güzel. Hoşuma gitti her anlamda. Ağaçtan ağaca sekmek güzel muhabbet olmuş, o büyük esneklik getirecek. Dövüş sistemindeki koreografi zenginliği de gerçek anlamda takdire şayan! (Ve Bülent Ersoy sahneye iner...)

2. Eylül ayında Remember Me konusunu okudum ve gerçekten ilgimi çekti. Sen oyun

hakkında ne düşünüyorsun?

El alemin hafızalarını değiştirme konsepti çok enteresan değil ama bunu yapma şeklimiz çok ilgimi çekti. Yani insanların hatırlarıyla oynarken orada vereceğimiz kararlarda çok enteresan senaryolar yaratılabilir. Umarım Capcom çuvalamaz.

3. To the Moon adında bir adventure oyunu hakkında inceleme yazmak istiyorum. Yazıp dergiye gönderirsem ve beğenilirse dergide yayınlanır mı? Herhangi bir şekilde dergiye girme ihtimalim var mı?

Sevimli bir oyun To the Moon. İnceleme yazıp Şefik'e yollarsan o değerlendirmeye alacaktır diye düşünüyorum. Yanılıyorsam lütfen bildir: 155. (Biz onu inceledik sanki yahu? - Şefik)

4. Metal müzik dinliyor musun ve dinliyorsan önerebileceğin grup / şarkı var mı?

Hiç dinlemem. Ne kadar dinlemediğimi de son üç aydır Kültür & Sanat bölümünde gösteriyorum. (Demek hiç ilgilenmiyorsun orayla!) Ex Deo'nun I Caligvla albümü güzel olmuş misal, onun yanında da biraz Amberian Dawn dinle de gözün gönlün açılınsın. (Daha genel olarak Dimmu Borgir, Children of Bodom ve Rhapsody of Fire öneriyorum.)

5. Bana şöyle heyecanlı ve sürükleyici bir kitap önerebilir misin?

Banana Yoshimoto'nun Amrita adlı kitabını okudum en son, kitap hiçbir yere gitmedi. Nasıl başladıysa öyle bitti! Mesela onu okuma. Terry Pratchett ve Neil Gaiman'ın ortaklaşa yazdığı Kıyamet Gösterisi var, onu okuyabilirsin.

6. Bana PS3 için şöyle bol aksiyonlu ve derin bir hikayeye sahip bir oyun önerebilir misin?

İşin içinde bol aksiyon olunca derin hikaye olmuyor, derin hikaye olunca da bol aksiyon... Dolayısıyla sana Darksiders II öneriyim ben. Sleeping Dogs da iyi aslında. (Sleeping Dogs'u ben de öneriyorum kesinlikle! - Şefik)

Sorularım bu kadar. Cevaplayıp yayınlarsan beni dünyanın en mutlu oyuncusu yaparsın. Şimdiden teşekkürler. Kendine iyi bak.

Asıl ben sana teşekkür ediyorum. Sanırım mektubunun tek bir noktasını bile düzeltmedim. Keşke

herkes senin kadar dikkatli yazsa şu e-postaları! (Gelinim -Baha- sana diyorum, kızım -diğer okurlar- sen anla. Seni de gelin ettik arada ama ulvi bir görev için!)
Baha ŞAHİN

BF3 VS. MW3, BÖLÜM 22

LEVEL ailesindeki herkese merhaba! Merhaba Tuna Abi ve (-Şefik) Abi. Herkesin bütün gün plajlarda oynayıp eğlendiğimizi zannettiği ama aşırı sıcaktan ölüp bittiğimiz Antalya'dan yazıyorum sizlere. Derginizi ilk aldığım zaman FIFA 10 yeni çıkmıştı, şimdi de FIFA 13 yolda. Bunu söylemek bana zamanın ne kadar hızlı geçtiğini hatırlattı. Bu size ilk postam, uzatmadan sorularına geçeyim.

Hoş geldin ve geldiğin gibi de Tuna Abi'den Şefik'i parantez içerisinde çıkardın. Matematikte böyle bir işlem de olmadığına göre, ne yaptığını bize bir türev formülü olarak göndermek ister miydin? Poster olarak vermeyi düşünüyoruz.

1. Ben FPS türü oyunları severek oynarım ama Borderlands'e önyargılı yaklaşmıştım çünkü grafikleri biraz çizgi film gibiydi. Arkadaşlarımdan dediğine göre aksiyon oranı yüksek ve çok güzel bir oyunmuş ve kesinlikle oynamalıymışım. Zaten bir süre sonra da Borderlands 2 çıkacak. Sence satın almak için para biriktirmeye başlamalı mıyım?

Borderlands! Bak nasıl heyecanlandım. İlk oyunu artık oynamak için çok geç ama ikinci oyunu oynayıp oynamaman gerektiğine dergide yer verdik bile bu ay. Demek ki neymiş, para biriktirmek için geç kalmışsın bile... Fakat belki de kalmadın? Bunların cevabı, sayfalar ötesindeki incelemede. (Gerilim yaratmaya çabaları.)

2. Forumlarda Battlefield 3 ile Call of Duty: Modern Warfare 3 hayranları arasında süregelen bir tartışma var. Şahsen Call of Duty oyunlarını daha çok severim çünkü daha hızlıdır ve aksiyon hiç eksilmez. Bir diğer sebebi de Battlefield 3'ü hiç oynamamış olmam. Sence hangi oyun multiplayer açısından daha iyi?

Önyargı tespit edildi! Mektup imha ediliyor. 3... 2... Dur! (Komutu ben verdim ve evet deliyim, eğleniyorum.) Diyorsun ki Battlefield 3'ü hiç oynamadım ama Call of Duty oyunlarını tercih ediyorum. Belki Battlefield 3 oynasaydın böyle düşünmeyecektin, ne dersin... Mesela ben de senin gibi düşünüp Call of Duty oynuyorum ama Şefik'e sorarsan Battlefield 3 daha iyi. Olay biraz da hangisinin sana daha uygun olduğuyla alakalı.

3. Mount & Blade: Warband oyununu aradan dört ay geçmesine rağmen hala oynarım. Büyük bir dünyada küçük bir maceracı ve önemli biri olmak için çaba sarf etmek hoşuma gider. Ama büyük umutlarla beklediğim With Fire and Sword çıktığında hayal kırıklığına uğradım çünkü RPG öğeleri azaltılmıştı ve oyuna takip etmek zorunda olduğun senaryo eklenmişti. Mount & Blade türünden bir RPG söyleyebilir misin?

Sana bu türde en yakın Hello Kitty Party'yi önerebiliyorum. Mount & Blade'e o kadar çok benziyor ki! Benzemiyor, haklısın ve o yüzden The Elder Scrolls V: Skyrim'in doğru bir seçenek olacağını bildirerek Tinker Bell and the Lost Treasure oynamak üzere buradan uzaklaşıyorum.

4. Şefik Abi bu sorum sana. LEVEL Ligi'ndeki üstün başarının sırrı nedir? Doğaüstü güçlerinle seçilecek oyunu önceden bilip antrenman mı yapıyorsun? Şefik biraz cüsseli ya; bizimkiler oyunu oynarken onları yerlerinden kaldırıp başka bir yere koyuyor. Dolayısıyla da... Şefik kesin hile yapıyordur!

5. Son olarak eskiden Yapım Aşaması, Ajan Simit, Fırat'tan FIFA Taktikleri, Hasan Hasan'a Karşı gibi birçok güzel sayfa vardı. Neden bunların hepsi kaldırıldı? İncelemeler dışında okuyup eğlendiğim bölümlerdi...

O bölümlerin yazarları bir bir ortadan kaybolunca (Fırat da futbolu bıraktı, artık sadece araba yarışlarına katılıyor İstanbul sokaklarında.) o bölümleri de kaldırdık ama yeni bölüm fikirlerimiz var, beklemede kal. (Benim yok! - Şefik)
Şimdilik sorularım bu kadar, cevaplarsanız aklımda soru işareti kalmaz, yayımlarsanız "Açıl susam açıl!" demiş Ali Baba kadar sevinirim.

Ama o lafı ettikten sonra Ali Baba'nın peşine takılan haramileri hatırlatırım sana. Hiç hoş değildi sonrası. (Ne oluyordu o hikayenin sonunda cidden?) Haydi sevgili Duğancı, esen kal...
Arda DUĞANCI

GEÇERKEN SORAYIM DEDİM

Selam LEVEL çalışanları, Selam Tuna Abi. Ben 15 yaşındayım, sana "fevkaladenin fevkinde" bir açılış yapmak için araştırdım ancak pek bir şey bulamadığımdan "mütevelli", bu kelimelerle yetinmek zorundayım. Kusura bakma Tuna Abi... Uzatmadan sorulara geçeyim.

Bir saniye, bir dakika... Kullandığım süper kelimelerle dalga mı geçeyazdın sen az önce? Alperen, Alperen... Yanlış yoldasın dostum. Suallerine cevap vermeyi düşünmüyorum!

1. Şefik Abi'nin parantezlerle cevap verme fikri nasıl başladı, kaçlı yıllara dayanır?

Yıl 1072, Kaşgarlı Mahmut oturmuş Divanu Lüğati't-Türk'ü yazıyor; bizim Şefik de orada. Mahmut ağabeyimiz çeviriyor Arapça'dan, Türkçe'ye

Conan O'Brien Team Coco internet sitesinde Minecraft'in incelemesini yayımladı; ne güldüm yarabbi!

Şekil veriyor. Şefik tabii durur mu? "Hocam bence şurası şöyle olmalı, burayı böyle yapsak daha iyi..." diye araya giriyor da giriyor. Mahmut Bey bakıyor Şefik susmayacak, onun söylediklerini de parantezlerle giriyor sözlüğe. İşte o gün bu gündür... (Ne günlerdi... - Şefik)

2. Genelde herkes "PS3 mü, Xbox 360 mı?" diye soruyor. Bence en iyisi PC. Alacaksın iyi bir bilgisayar, bir de sınırsız internet, oh keyfin keyif... Öyle değil mi?

Herkes alamıyor işte o iyi bilgisayarları Alperen. PC'ler de tek ve iyi bir sistem olsaydı, o dediğin olurdu belki ama o aletlere de yine konsol derdik galiba. Oyun konsolları tek bir konuya odaklandıkları için teknolojiden hiç anlamayan insanlara bile hizmet edebiliyor. Herkes bir Alperen Kınak değil sonuçta... (Bence de en iyisi PC! - Şefik)

3. Assassin's Creed III'ün sistem gereksinimleri nasıl olur sence Tuna Abi? Revelations'a yakın olur mu?

Yine bu neslin oyunu olduğu için çok da farklı sistem gereksinimleri olmayacağı söyleniyor. Çift çekirdek işlemci, 3 - 4 GB bellek ve bir - iki yaşında bir ekran kartı kurtarır.

4. Ofisteki oyunları kim alıyor? Topluca para biriktirip "Ayın sonuna maaşı aldık mı şu oyunları sipariş ediyoruz." demiyorsunuzdur herhalde?

Ofisteki oyunları Fırat babamız alıyor bize. Geliyor çuvalıyla, bırakıyor oyunları, Trump'ın 23. katından uçup gidiyor... Tabii ki de oyunları imece usulü alıyoruz. Şefik genelde 3 TL koyuyor ortaya, benden en fazla 4 TL çıkıyor, Emre kartona para çizip uzatıyor, geriye kalanı da Ahmet veriyor yazık. (Hala uyanmadı!)

Türkiye'deki oyun sektörüne vermiş olduğunuz katkılardan dolayı teşekkür eder, mektubumu yayımlamanızı dilerim. İyi çalışmalar Tuna Abi...
Alperen KINAK

LEVEL'CI ENİŞTE

Selam Yayın Komutanı Tuna Abi (Şefik Abi Parantez Komutanı) ve tüm LEVEL ordusu! (Ne yazacağımı bilemedim.) Başlıktaki gibi enişte - yeğen sizi sürekli takip ediyoruz. İzin verersen sorularımız olacak.

Bu sıralar bana da "enişte" diyenler çoğaldı, o yüzden başlık direkt dikkatimi çekti. Hoş geldiniz, buyurun oturun. Size özel bir menü hazırladık.

1. Tuna Komutan, ben Xbox 360'ı pek beğenmedim. Bu yüzden PlayStation 3 almayı düşünüyorum ama aklıma Ouya da az takılmadı değil. Şimdi ben Ouya'yı mı beklesem, yoksa "Sen durma, hemen PS3 al." mı diyorsun?

Ouya bambaşka bir olay. Android oyunlarını çalıştıracak olan, PS3'ün AAA kalitesindeki oyunlarından daha farklı bir seviyede ve amaçta oyunlar içerecek olan bir alet. Dolayısıyla bir PS3 ve bir Ouya rahatça alınabilir ayrı ayrı.

2. Siz GameX fuarına gidecek misiniz? Siz giderseniz gelme olasılığım %50 artar, %100 olur.

GameX'te büyük ihtimalle dergice bulunacağız. Fırat, Şefik, Emre, Ertuğrul... Ahmet kesin yine Hawaii'ye falan gider, gelmez! (Ahmet'ten göründüler. Ama hep sevdiğimden...)

3. Tuna Komutan, bana PS3 için olmazsa olmaz dediğin oyunları söyler misin? (FPS hariç).

God of War III (Ve muhtemelen yeni çıkacak olan Ascension.), inFamous'lar, Heavy Rain ve Killzone 3. (Bir tane FPS hakkım olsun, ne olur?!)

4. Anime olarak Death Note'u izledin mi? İzlemediysen sana mutlaka öneririm. Senin de bana önereceğin anime var mı?

Death Note benim LEVEL bünyesinde tanıttığım ilk animedir. (Demek ki o vakitlerde okumuyormuşsunuz.) Ben de Code Geass, Guilty Crown ve Full Metal Alchemist öneriyorum.

5. Son olarak Tuna Abi ("Komutan" biraz sıkı beni.) bu bir soru değil ama size çok teşekkür etmek istiyorum. Önceden oyunu bitirdiğim için mutlu oluyordum. Tamam o da bir mutluluk verir ama sizin sayenizde fark ettim ki oyun oynarken hiç eğlenemiyordum. Ama sizin sayenizde değişti.

Bu enteresan bir yorum olmuş. Bizim sayemizde oyunların seni eğlendirmediyini mi keşfettin? Biz ne yapmışız öyle?! Ama sonradan da bunu değiştirmişiz... Ne olmuş bize yahu?

Evet, sorularım bu kadar, geçen yazdığım da yayımlamamıştın. Bana da kötü geldi zaten. Umarım bu sefer yayımlarsın. Yayımlarsan çok mutlu olurum. (Bu arada ikinci ismim gerçek.) Hepiniz sağlıklı kalın.

Görüşürüz Zidan. Bu isminin gerçek olması bizi de mutlu etti. Hepimiz engelli at yarışı severiz sonuçta. (Paralimpik at yarışı!)
Ahmet Zidan ÖNAL

MINECRAFT ÇILGINLIĞI

Tüm LEVEL ahalisine merhaba. Ben Enes, 16 yaşındayım, derginizi yaklaşık iki yıldır takip ediyorum. Hava çok sıcak olduğundan ve klimamızın kumandası bozulduğundan hem kendimi, hem sizi sıkmadan sorularıma geçiyorum.

En azından klimanız varmış be Enes. Benim evde o da yok. Onun yerine eve şu soğuk su gibi bir şey üfleyen, restoran ve kafelerde bulunan boru sisteminden döşettim. Artık her yer nemli, her yerde

elektrik çarpma tehlikesi!

1. Minecraft hayranları bence oyunu çok abartıyor. Oyunu ilk üç - dört gün oynarken cidden çok zevk aldım. Sonrasında ise resmen oyunu ezberledim ve bir süre sonra sıkı. Bence abartıldığı kadar değil çünkü item'larımın hepsini elmadan yapmak oyunda dokuz günümü alıyor ve sonrasında sıkılıyor. Arkadaşlarla adventure haritaları oynanmadığında zevkli olmuyor. Ancak bu tür hayatta kalma oyunlarını çok sevdiğimi fark ettim. Bana önereceğin bu tarzda bir oyun var mı Tuna Abi?

Conan O'Brien Team Coco internet sitesinde Minecraft'in incelemesini yayımladı; ne güldüm yarabbi! Adam hiç oyun oynamıyor, dolayısıyla direkt dalga geçiyordu ama benim de benzer düşüncelerim olmadı değil. Dolayısıyla seninle aynı frekanstayız. (Şefik hemen aksi düşünceleriy-le burayı şenlendirir!) (Team Coco'daki şahaneydi cidden! - Şefik)

2. İkinci söyleyeceğim ise şudur ki beni sizin gibi güldüren yok. Konuşmalarınız, esprileriniz cidden çok iyi. (Örneğin önceki sayıda Şefik Abi'nin "Teşekkürler Türkiye!" demesine çok güldüm.) Ara ara oyun incelemelerindeki espriler falan çok iyi oluyor. (Soru olmadı ama belirtmek istedim.)

Teşekkürler Türkiye! Nasıl? Benimki de iyi oldu mu? Susuyorsun? Gideyim ben.

3. Geçen günlerde oyun ararken adını tam hatırlayamadığım ama "Foreign" ile başlayan ve dergide yayımladığınız bir oyun vardı. Onu buldum ve almayı düşündüm fakat arkasında "Steam hesabı gerektirir." tarzı bir yazı olduğunu satın aldıktan sonra gördüm. Ne yapmalıyım?

Biz öyle bir oyun mu incelemiştir? Hiç haberim yok benim? Seni bırak, ben ne yapmalıyım asıl?! Sen bedavaya bir Steam hesabı açıp kurtulacaksın işte olaydan. Peki ya ben? Ben?!

4. Inversion oyununu keşke almasaydım. Derginizdeki yazı gözümde kaçtı galiba. Yerçekimi işi güzel olmuş aslında ama Saber Interactive bunu kullanamamış tam. Hele o boss'u üç - dört kez öldürdükten sonra sinirlenip çıktım ve Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II'ye girip Orc'ları bir güzel katlettim. Ne bileyim, Total Overdose gibi (Yerçekimi sayesinde uçarak.) duvarlardan atlayıp vurabilseydik güzel olmaz mıydı Tuna Abi?

Dergimizdeki yazı tepetaklak olduğu için o sayfayı gözlerin ve beynin yadırgamış olabilir. Gerçekten uyduruk bir oyundu, keşke almasaymışsın. (Geri götür, çok dandikmiş bu de; bakalım ne olacak?) Altı yıllık Total Overdose'u hatırlaman da pek ilginç oldu.


5. Son sorum ise müzikle ilgili. Önceki sayıda bir arkadaş bilgisayar müziği dinlenmez gibi bir şey söylemiş. Bence direkt "dinlenmez" demesi doğru değil. Ben de dubstep dinliyorum, tabii ki Metallica, Iron Maiden başka benim için ama bazen güzel müzikler de çıkıyor.

Öyle bir şey diyen mi olmuş? (Kesin Alzheimer var bendel!) Dubstep çok moda şu sıra, dinlemeyen kalmadı zaten ama Metallica'yı, Iron Maiden'ı da araya sıkıştırmana gerek yoktu. İnsanları Metallica dinlemiyor diye ötekileştirdiğimiz yok. Biz direkt üstlerine örtü atıp dövüyoruz. Katlanamıyoruz hiç! Bak bakalım bu ayki albüm tanıtımlarından da sevdiğin bir şeyler çıkar belki. (Dubstep değil ama farklı müzik iyidir.) (Ben de son bir yıldır deli gibi dubstep dinliyorum vallahi. Kim demiş elektronik müzik dinlenmez diye! - Şefik)

Geçmiş bayramınızı kutlarım. Kendinize iyi bakın.
Enes ÖZBAY

Takvim Ekim

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
1	2		4	5		7
	<ul style="list-style-type: none"> • NIGHTS into Dreams... (PS3) • Resident Evil 6 (PS3 360) • Sonic Adventure 2 (PS3) • War of the Roses (PC) 		<ul style="list-style-type: none"> • Port Royale 3 (PS3 360) 	<ul style="list-style-type: none"> • Angry Birds Trilogy (PS3 360 3DS) • Anno 2070: Deep Ocean (PC) • C&C: The Ultimate Collection (PC) • Dragon Ball Z for Kinect (360) • Just Dance 4 (PS3 360 Wii) • NBA 2K13 (PC PS3 360 Wii PSP) • NIGHTS into Dreams... (360) • Remington's Super Slam Ultimate Sportsman Challenge (PS3 360) • Sonic Adventure 2 (360) • Worms Collection (PS3 360) 		
 <p>The Lord of the Rings Online: Riders of Rohan</p>			11	12		14
			 <p>Dishonored</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dishonored (PC PS3 360) • Fable: The Journey (360) • Harry Potter for Kinect (360) • Pokemon Black Version 2 (DS) • Pokemon White Version 2 (DS) • Smart As (PSV) • WRC: FIA World Rally Championship 3 (PC PS3 360 PSV) • XCOM: Unknown Enemy (PC PS3 360) 		
15	16	17		19		21
<ul style="list-style-type: none"> • The Lord of the Rings Online: Riders of Rohan (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jet Set Radio (PSV) 			<ul style="list-style-type: none"> • 007 Legends (PS3 360) • Dance Central 3 (360) • Doom 3: BFG Edition (PC PS3 360) • Euro Truck Simulator 2 (PC) • Skylanders Giants (PS3 360 Wii 3DS) • Street Fighter X Tekken (PSV) 		
22	23	24	25	26		28
	<ul style="list-style-type: none"> • Dark Souls: Artorias of the Abyss (PS3) • Just Dance: Disney Party (360 Wii) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dark Souls: Artorias of the Abyss (360) • Killzone HD (PS3) • Killzone Trilogy (PS3) 		<ul style="list-style-type: none"> • FIFA Manager 13 (PC) • Forza Horizon (360) • Medal of Honor: Warfighter (PC PS3 360) • Painkiller: Hell & Damnation (PC) • Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS) • Super Monkey Ball: Banana Blitz (PSV) 		
29	30	31		 <p>Assassin's Creed III</p>		4
		<ul style="list-style-type: none"> • Assassin's Creed III (PS3 360) 				

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Medal of Honor: Warfighter

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 26 Ekim 2012

Ortadoğu'daki çatışmaların içine adım atmak ve barut kokusunu yakından solumak için Warfighter sizleri savaşın kalbine götürecektir. Bakalım Frostbite 2 motorunu kullanan Warfighter, Battlefield 3'ün yakaladığı başarıyı yakalayabilecek mi.

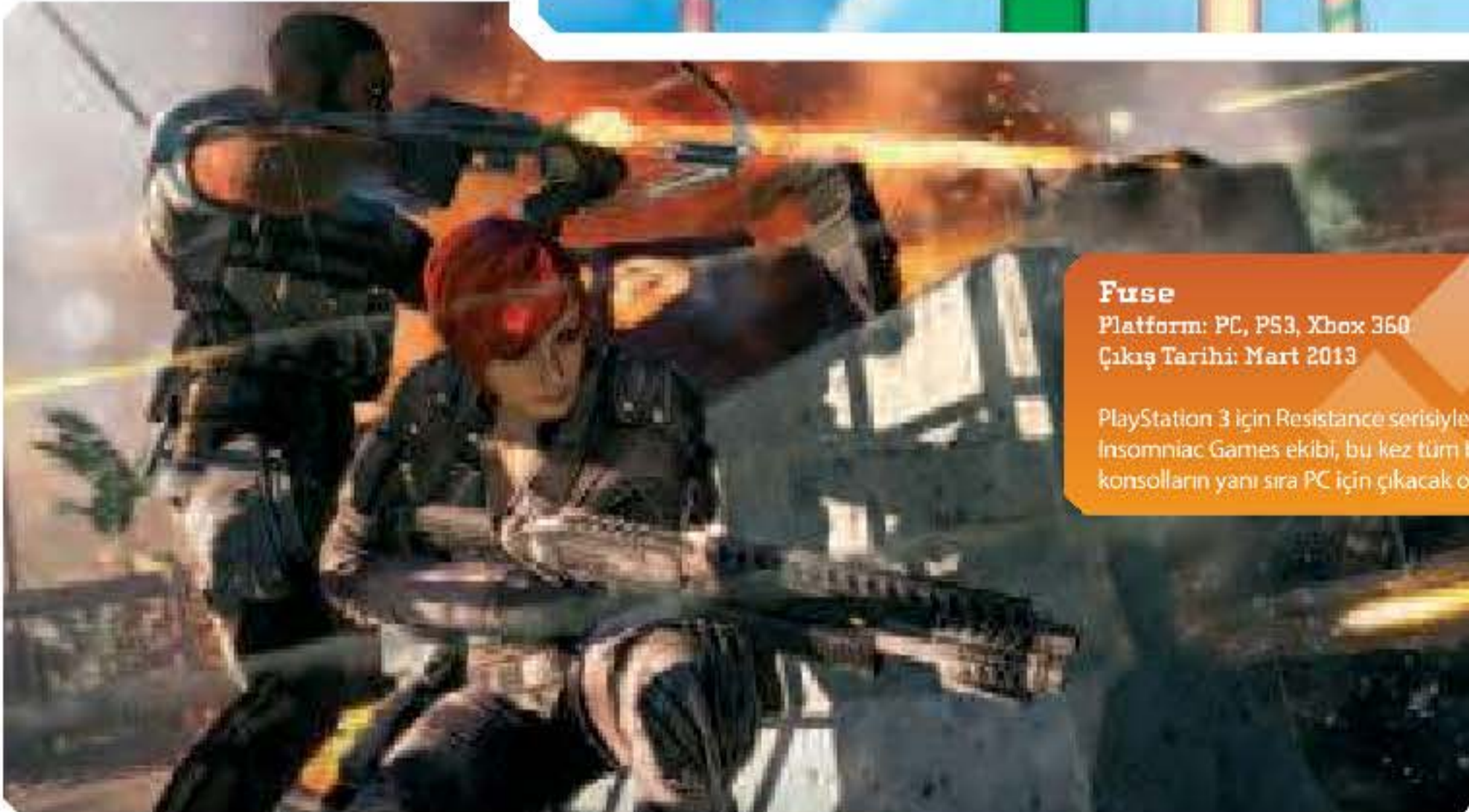


New Super Mario Bros. U

Platform: Wii U

Çıkış Tarihi: 30 Kasım 2012

Göbekli musluk tamircisi Mario ve kardeşi Luigi yeniden aramıza katılmaya hazırlanıyor. Wii U'nun çıkışıyla aynı anda piyasaya çıkacak olan New Super Mario Bros. U, bizi hop oturtup hop ziplatacak bir oyun olacak.



Fuse

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: Mart 2013

PlayStation 3 için Resistance serisiyle harikalar yapan Insomniac Games ekibi, bu kez tüm bilgisini ve tecrübesini konsolların yanı sıra PC için çıkacak olan Fuse için kullanıyor.



LEVEL LİGİ

Ay 10

Oyun **Rock Band Blitz**

Platform **Xbox 360**

Yine derginin son gününe kalan LEVEL Ligi mücadelesi için denemediğimiz oyun kalmadı. Önce WRC 3: FIA World Rally Championship, ardından Crash Time 5: Undercover, yetmedi Jet Set Radio ve en sonunda Rock Band Blitz. Açıkçası bu oyunlar arasında en eğlencelisi de Rock Band Blitz idi. Bakın bakalım kimin ritim duygusu daha güçlü...

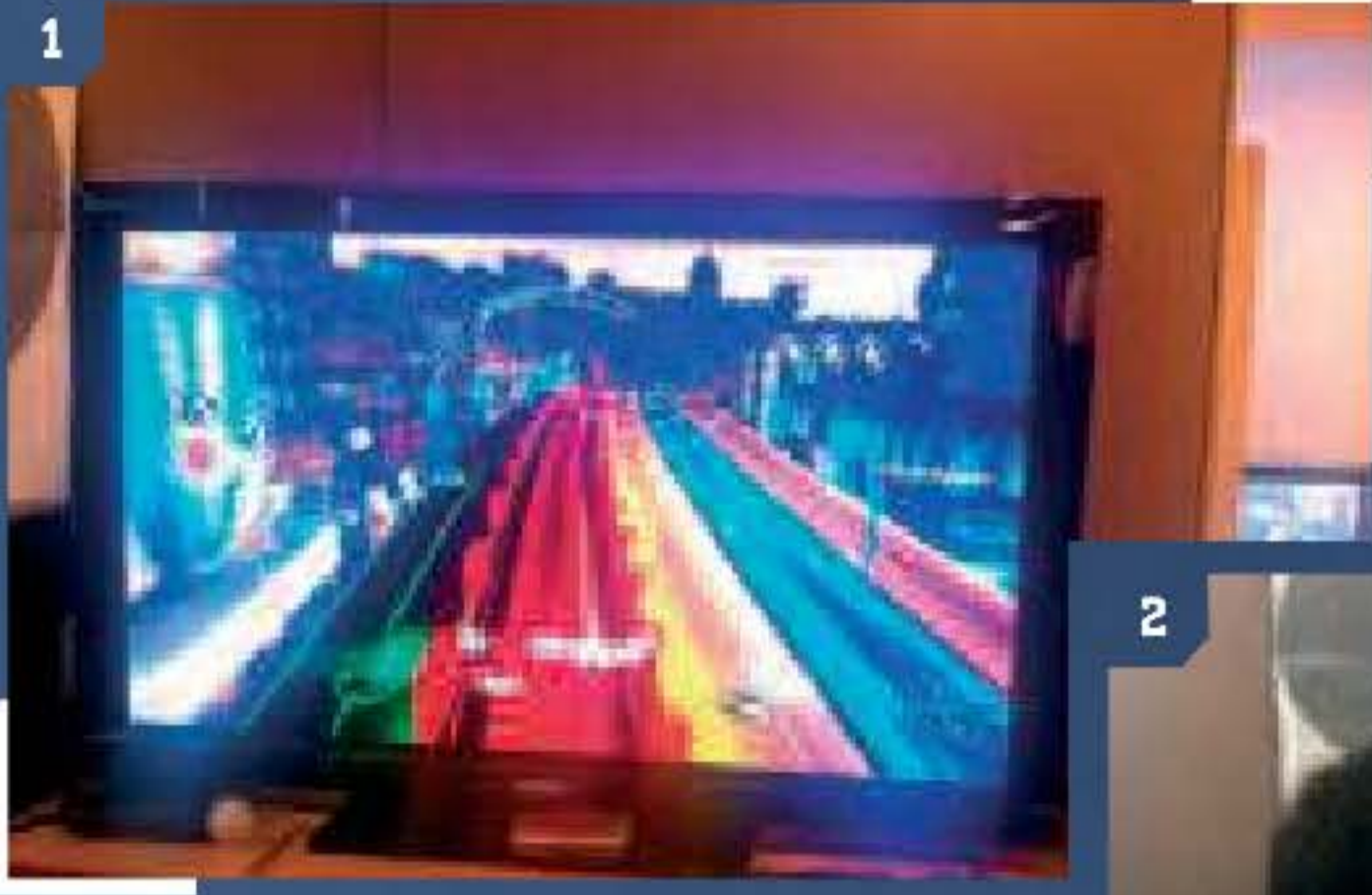
Rock Band Blitz



Yapım: Harmonix
Dağıtım: Harmonix
Tür: Müzik
Platform: PS3, Xbox 360
Web: blitz.rockband.com

Guitar Hero ile Rock Band arasındaki rekabeti bilmeyen, duymayan yoktur. Her ne kadar bu rekabet son yıllarda durulsa da Rock Band cephesi boş durmadı ve plastik enstrümanlara ihtiyaç duymadan oynayabileceğimiz, basit bir oyunla tekrar karşımıza çıktı. Aynı anda tüm enstrümanların aktif olduğu, enstrümanlar arasında istediğimiz gibi geçiş yapabileceğimiz, komboları yakın seviyelerde yükselterek katbekat puan toplama-ya çalıştığımız ve dünya sıralamasında derece kastiğimiz bir oyun Rock Band Blitz. Oynadıkça açılan power-up'lar sayesinde daha da dinamizm kazanan oyun, bugüne kadarki hiçbir Rock Band oyununu oynamayanların dahi eğlenebileceği bir yapıda. Son olarak daha önce hiçbir Rock Band oyununda yer almayan 25 şarkı içeren oyuna tüm Rock Band Music Library içeriğini aktarabileceğinizi not düşeyim.

1



Oyunu Foo Fighters'in These Days adlı şarkısıyla test eden Ahmet, Emre ve Şefik üçlüsü olarak bir turluk test aşamasının yettiği, LEVEL Ligi mücadelesinin de tek bir turda bitirilmesi gerektiği kararını verdik. Tabii ki şans ve yetenek faktörlerini arttırmak için test şarkısı yerine Barenaked Ladies'in One Week şarkısı ile oynamayı uygun gördük. Oyunun en zor şarkılarından biri olan One Week'in özellikle vokalleri gözümüzü korkutmadı değil.

2



Beş kanaldan oluşan şarkıda maksimum puanı elde etmek için oyunun başına ilk olarak ben geçtim kura çekimi sonrasında. Hiç bilmediğim bir şarkıda nasıl ilerleyeceğimi bilemeden önce her kanalı en üst seviyeye çektim ama bu sırada geçişleri kaçırmak sürecin hızla ilerlemesini sağlayamadım. Oyunun sonundaysa seviye sınırını ancak ve ancak 8x'e getirebilip 32.603 puana ulaştım.

3



Benden sonra oynama sırası Emre'ye geldi ve hemen hemen her oyuna eli yatkın olan Emre'nin beni geçeceğinden emindim. (Aramızda Guitar Hero / Rock Band oyunlarına enstrüman için en fazla para harcamış olan kendisi ne de olsa.) Ne var ki üç enstrümanı ve vokali gayet rahat götüren Emre, gitarlardan birinde ritmi tutturamayınca benim gibi 8x'te kaldı ve 28.602 puan yaparak kupa için tehdit olmaktan çıktı.

4



Sırada son olarak yine oyunu gördüğü andan itibaren iddiasızlığını dile getiren Ahmet vardı. Test sırasında ritim yakalama konusunda pek bir tökezleyince hem Emre'yi, hem de beni rahatlatan Ahmet'in LEVEL Ligi performansı çok daha iyiydi, hatta gidişat da pek bir parlaktı ama seviye aralığını bizimle aynı aralığa getirmesine rağmen 8x'e ulaşamayınca 26.746 puanda kaldı ve üçüncü sırayı aldı.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	10	7
Ahmet	10	1
Emre	10	1
Fırat	6	1
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi



Dijital dünyanın eğlence merkezine hoş geldiniz

GameX 2012'ye günler kaldı!

Bir yıl önce COMPEX'in içerisinde bir bölüm olmaktan çıkarak kendi başına bir oyun fuarı haline gelmeyi başaran GameX Uluslararası Dijital Eğlence, Oyun Konferansı ve Fuarı, bu yıl da tüm oyun severlere büyük bir eğlence vaat ediyor.

4 - 7 Ekim tarihleri arasında yine her zamanki yerinde, Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde gerçekleşecek olan fuar, dünyanın en büyük oyun üreticilerini ve dijital dünyanın birbirinden önemli isimlerini de ağırplayacak.

TÜDOF Türkiye Dijital Oyun Federasyonu'nun katkıları ile düzenlenen ve Türk Telekom Şirketleri'nden Sobee Studios başta olmak üzere, THY gibi Türkiye'nin en büyük kuruluşlarının destek verdiği GameX 2012'de, Türkiye'deki ve dünyadaki oyun geliştiricilerinin buluşması da amaçlanırken, bölgenin oyun sanayisinin oluşturulması ve geliştirilmesi yolunda hedefler de ortaya konacak.

Ünlü isimler, Türkiye'nin tek oyun fuarında

GameX 2012 Uluslararası Dijital Eğlence, Oyun Konferansı ve Fuarı'na her biri konularında uzman birçok ünlü isim, konuşmacı olarak katılarak dijital dünyadaki son gelişmeleri ziyaretçiler ile paylaşacak. Konferanslara TÜDOF Türkiye Dijital Oyun Federasyonu Başkanı Mevlüt Dinç, Riot Games

Başkan Yardımcısı Nicolo Laurent, Unity 3D Kore Ülke Müdürü William Hugo Yang, Epic Games Avrupa Bölge Müdürü Mike Gamble, Perfect World Avrupa Genel Müdürü Gabriel Hacker, GameIndustry Editörü Matt Martin, EGDF Genel Sekreteri Malte Behrmann, Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı Kurucu Koordinatörü Güven Çatak, Araştırma Görevlisi Selva Kaynak Koç, Başkent Üniversitesi'nden Profesör Mutlu Binark, Avukat Dr. Mete Tevetoğlu, Cave VFX Kurucu CEO'su Erdem Taylan ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nden Yrd. Profesör Çetin Türker konuşmacı olarak katılacak ve dijital dünyadaki son trendler hakkında bilgiler aktaracak.

GameX TV ile canlı yayın

Belki işiniz olacak, belki o tarihlerde İstanbul'da bulunamayacaksınız... Fakat merak etmeyin; Rönesans Fuarcılık'ın buna da bu yıl bir çözümü var! GameX 2012'yi merak edip de katılamayanlar, Medianova'nın "streaming internet ağı" üzerinden HD kalitesiyle yapacağı GameX TV yayınlarını izleme şansına sahip olacaklar. GameX 2012'in en büyük yenilikleri arasında yer alan ve internet üzerinden tüm dünyaya yayın yapacak olan GameX TV'de tüm aktiviteler, konferanslar ve ödüllü turnuvalar online HD yayın olarak izleyenlere kendi dillerinde aktarılacak. 2005 yılında ABD'de kurulan ve video, audio streaming, Live TV encoding



İstanbul Merkezli Platform Planları...

GameX Uluslararası Dijital Eğlence, Oyun Konferansı ve Fuarı'nın, bölgenin en önemli fuarı olduğuna dikkat çeken Rönesans Fuarcılık Yönetim Kurulu Başkanı H. İsmet Göksel, bazı konulara dikkat çekiyor...



"GameX 2012'de dijital oyun ve eğlence sektöründe dünyanın en önemli şirketleri buluşacak. Panel ve konferansların düzenleneceği bu platformun, ülkemiz oyun sanayisine büyük katkı yapacağı düşüncesindeyim. Teknoloji şirketlerinin en son yeniliklerini sunacağı ve bunun yanında ödüllü turnuvaların da yer alacağı GameX 2012 tam bir şova dönüşecektir. Küresel oyun şirketleri, geliştiricileri ve uzmanları, iş ortakları ve şirketleri ile gelecek vaat eden İstanbul merkezli bir platform oluşturulması da planlarımız arasındadır. GameX, Türkiye'de oyun kültürünün gelişmesine katkının yanı sıra gençlerimizin zekalarını yansıtacağı bir gelir kapısı yaratmayı da amaçlamaktadır."

ile internet streaming alanında geniş bir çözüm yelpazesine sahip bulunan Medianova CDN, ayrıca GameX 2012'ye katılan firmalara 10 TB ücretsiz hosting desteği de sağlayacak.

Oyun Ödülleri

Fuarda bu yıl ilk kez "GameX Video Oyunları Ödülleri" de verilecek. GameX Video Oyunları Ödülleri'nde oyun üretme sanatındaki mükemmeliyet ve yenilik temel alınacak. Oyuncular ve oyun dünyasının başarılı profesyonel yöneticilerinden oluşan jüri tarafından verilecek olan ödüller; Mobil Oyun, Spor Oyunları, MMO Oyunları, Yayıncı, Tasarım ve Geliştiriciler gibi kategorilerden oluşacak. GameX 2012 Video Oyunları Ödülleri'nde isteyen herkes www.gamex.com.tr web adresine girerek oy kullanabileceği gibi, kategorilerde isimleri yer almayan dijital oyun üreticileri de kendi firmaları ile kategorilere katılıp oylamaya dahil olabilecek. GameX 2012 Video Oyunları Ödülleri'nde ödül kategorileri ise sırasıyla şu şekilde: Yerli oyun, bağımsız oyun, bağımsız geliştirici, yayıncı, web oyunu, spor oyunu, MMO oyunu, gündelik oyun, oyun oynama ve mobil oyun. Tüm bu kategorilerin birincisinin belirleneceği ödül maratonunda keyifli dakikalar yaşanacağını tahmin ediyoruz.

Turnuvalar ve Lansmanlar

GameX 2012, ayrıca uluslararası çapta büyük ilgi gören oyun firmalarının lansmanlarına da ev sahipliği yapacak. Riot Games, Gametolia, Games-Masters, Joygame, Sobee Studios ve Playstore gibi dijital eğlence dünyasına yön veren firmalar, en yeni ürünlerini bu özel lansmanlar ile ilk kez GameX'te oyun tutkunlarının beğenisine sunacak.

Ve ödüllü turnuvaları da unutmamak lazım... Bu turnuvalar-

da çeşitli şehirlerden oyuncular birbirleriyle yarışıp dereceye girme mücadelesi verecekler. Birinci olan ekip, Çin'de düzenlenecek büyük finalde Türkiye adına yarışacak. Dünyanın dört bir yerinden en iyi oyuncuların da yarışacağı oyun turnuvalarında ayrıca konsol oyunlarını oynayan kişiler de yarışarak heyecanı ve eğlenceyi doruğa taşıyacaklar.

LEVEL olarak tüm GameX fuarlarına katılmış olduğumuzu da bir kez daha belirtip hepimizi, her yıl daha da eğlenceli bir hale gelen bu oyun fuarına davet ediyoruz. İşinizi, gücünüzü erkenden bitirin ve fuardan yanımıza uğramadan ayrılmayın. Unutmayın, dört gün boyunca çok eğleneceksiniz! ■





Yeni konsol, yeni heyecanlar

Wii U'ya dokunmak veya dokunmamak...

Nintendo'nun yeni konsolu sonunda piyasaya çıkıyor, hem de dikkatimizi çeken çok ilginç bir durumla birlikte. Düşünün ki Nintendo, Japonya'nın en büyük firmalarından bir tanesi ama bu defa enteresan bir hareketle yeni konsolunu Japonya'ya, Avrupa çıkışından tam bir hafta sonra sunuyor. Bu da

bizim için 30 Kasım, Uzak Doğulu dostlarımız içinse 8 Aralık demek. Konsol Türkiye'de tam 30 Kasım'da satışa sunulur mu, bilmiyoruz ama pek de uzun olmayan bir sürede ülkemizde de satışa sunulacağını tahmin ediyoruz.

Wii U'yla ilgili bir diğer ilginç konu da donanımı hakkında bazı konuların sır gibi saklanması. IBM tarafından üretilen işlemcisi "çok çekirdekli işlemci" olarak nitelendiriliyor ama kaç çekirdeğe sahip olduğu ve bu çekirdeklerin hangi hızda çalıştığı belirtilmiyor. Aynı şekilde AMD üretimi olan görüntü işlemcisi de "HD GPGPU" olarak nitelendiriliyor ama daha fazla detaya inilmiyor.

Wii U toplamda 2 GB belleğe sahip. Bunun 1 GB'ı oyunlara, kalanı da işletim sistemine devrediliyor. Oyunlar 25 GB'lık özel disklerde geliyor, konsolda da 8 GB veya 32 GB'lık bir hafıza alanı bulunuyor. Hafızayı artırmak için SD kartlar veya USB sabit diskler de kullanılabilir.

Konsolda SDHC kartlara destek veren bir SD kart yuvası, ikisi önde, ikisi arkada olmak üzere toplamda dört tane USB girişi, Sensor Bar için bir çıkış ve iki tane de TV bağlantısı için çıkış bulunmakta.

Nintendo, yıl 2012'ye geldiğinde nihayet HD görüntüye geçmeye karar vermiş durumda ve bu da nihayet bir Nintendo konsolunda 1080p görüntü kalitesine ulaşabileceğimiz anlamına geliyor.

Fakat asıl olay Wii U'nun maharetli gamepad'inde. Tek başına bir oyun konsolu gibi çalışan, kendine ait 15.7cm'lik bir ekranı bulunan, mikrofon ve hoparlörlere ev sahipliği yapan, titreşim özelliği ve daha fazlasını üzerinde bulunduran cihaz, oyunlarda birçok ekstra özelliğe kavuşmanızı sağladığı gibi televizyon ihtiyacı olmadan da bir oyuna devam etmenize olanak tanıyor. Oyunları, üzerinde çift analog stick bulunan bu gamepad ile oynayabileceğimiz gibi, Xbox 360 gamepad'ini andıran "Pro" gamepad ile de kontrol edebileceğiz.

Konsol iki farklı pakette satışa sunulacak. Bir tanesi Basic, diğeri de Premium. Basic pakette beyaz bir konsol ve bir tane gamepad bulunacak. Premium pakette ise siyah konsol, siyah gamepad, konsol için bir stant,

gamepad için bir şarj istasyonu ve NintendoLand adındaki eğlenceli oyun bulunacak. İki paket arasındaki fiyat farkı da pek öyle azımsanacak kadar değil; bakalım bu Türkiye fiyatlarına nasıl yansıtacak...

Wii U yeni nesle, şu anki nesil bir konsolla giriş yapıyor. Büyük ihtimalle yine başarılı olacak fakat Sony ve Microsoft yeni konsollarını tanıttığında, ilgi bu yeni konsollara hızla geçecektir diye düşünüyoruz... ■



Konsollar birlikte çıkacak oyunlar

Call of Duty: Black Ops 2
FIFA 13
Mass Effect 3: Special Edition
Nano Assault Neo
New Super Mario Bros. U
NintendoLand
Rayman Legends
Sonic & All Stars Racing Transformed
Toki Tori 2
Trine 2: Director's Cut
ZombiU

Yakın sürede çıkacak oyunlar

007 Legends
Aliens: Colonial Marines
Assassin's Creed III
Batman: Arkham City Armoured Edition
Darksiders II
Epic Mickey 2: The Power of Two
Just Dance 4
LEGO City: Undercover
Marvel Avengers: Battle for Earth
Monster Hunter 3 Ultimate
NBA 2K13
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge
Scribblenauts Unlimited
SiNG Party
Sonic & All-Stars Racing Transformed
Tekken Tag Tournament 2 Wii U Edition
Transformers Prime
Warriors Orochi 3 Hyper
Your Shape: Fitness Evolved 2013



İnsan, insana karşı

Gears of War: Judgement'ta deathmatch fırtınası

Locust'un peşinden üç oyundur koşuyoruz, dördüncü oyunda da koşmaya devam edeceğiz elbette ki lakin yapımcı People Can Fly, seride bir ilki gerçekleştirerek bu defa insanları da insanlara düşürmeye karar vermiş.

Açıklama şu şekilde: "Tamam, Locust'la mücadele etmek güzel ama bu, multiplayer oyunlarda oyuncuların rastgele bir biçimde taraflara ayrılmasına neden oluyordu. Biz ise bu defa, yeni Free For All Deathmatch modunda, insanların (COG) insanlara karşı mücadele edebilmesini de sağlayarak oyuncuların sahip oldukları karakterleri daha da geliştirebilmesini, onları benimsemesini ve Locust dışında bir düşmana karşı da farklı bir şekilde savaşabilmelerini amaçlıyoruz."

Bence güzel açıklamışlar, daha fazla söze de hacet yok. People Can Fly, yeni oyun modu konusunda gerçekten çok iddialı. Bu modda herkesin, bir birey olarak hayatta kalmaya çalışmasının çok heyecan verici olduğunu vurguluyorlar ve işin içine Locust'u da yapay zeka kontrolündeki bir düşman olarak ekleyerek

heyecanı bir kat daha arttırıyorlar.

Doğru anladınız. Siz başka oyuncuların peşinden koşarken, bir yandan da Locust sizin peşinizden koşacak. Locust'un nerede, ne zaman ortaya çıkacağı da belli olmadığı için sürekli diken üzerinde olacaksınız, sürekli asabınız bozuk geçeceksiniz savaş alanında.

Fakat güzel bir haber de veriyor People Can Fly; önceki Gears of War oyunlarına göre bu defa çok daha hızlı bir şekilde silah değiştirebileceğiz, bir bomba atmak için yoğun çabalar sarf etmeyeceğiz. Silah kullanımının bu denli kolay olması da aksiyonun daha da hızlı olacağı anlamına geliyor.

Aksiyonun daha hızlı olmasını sağlamak adına yapılan bir çaba da önceden hazırlanmış, senaryoya dayalı olayların daha az gerçekleşecek olması. Böylece oyuncu, ne duruma, nasıl tepki vereceğine kendisi karar verecek. Ve evet, bu durumun senaryo modu mu, yoksa Deathmatch modu için mi konuşulduğu konusu belirsizliğini korumakta.

Daha az düşünmenize, ellerinizin daha hızlı hareket etmesine, sürekli arkanızı kollamanıza ve çok dikkatli olmanıza neden olacak olan yeni Deathmatch modu ile Judgement'in senaryo kısmından ayrıldıktan sonra oyunda uzunca bir süre daha bulunacağımız belgelenmiş gibi duruyor. Bakalım Judgement, Gears of War serisinin başarısını senaryo kısmında da devam ettirebilecek mi? ■



Karakterler

Lt. Damon Baird: Kilo Takımı'nın lideri. Augustus Cole ile Emergence Day'de tanışan, teknik ve mekanik konusunda da uzman olan bir asker. Oyunun hikayesi de Baird etrafında dönecek.

Pvt. Augustus Cole: Başarılı bir Thrashball oyuncusu. Locust savaşında hep ön saflarda savaşan Cole, son derece başarılı bir asker.

Sofia Hendrik: Baird ile birlikte Kilo Takımı'nın bir üyesi olan Hendrik, aynı zamanda başarılı bir COG askeri. Pendulum Savaşları sırasında bir gazeteci olmasına rağmen, Emergence Day'de direkt olarak asker kimliğine bürünüyor.

Garron Paduk: Yine Kilo Takımı'nın bir üyesi, yine başarılı bir asker. Pendulum Wars'ta binbaşı olarak görev yapan Paduk, memleketi Locust tarafından yok edilince Locust'tan intikam almak için yemin ediyor ve bir daha da savaş alanından ayrılmıyor.



Daha ince, daha zarif

Yeni PlayStation 3'e merhaba

Geçtiğimiz ay Tokyo'da gerçekleşen Tokyo Game Show'da Sony beklenmedik bir hareketle PS4 yerine yeni bir PS3'ün tanıtımını yaptı. "Super Slim" olarak adlandırılan yeni PS3 gerçekten daha ince ve daha hafif. İlk PS3'e göre %50 daha hafif olan konsol, toplamda 2.1 kg ağırlığında. Bu aynı zamanda şu anda satışta olan PS3'lere göre %20 daha hafif anlamına da geliyor. Ayrıca yeni PS3, Slim PS3'e göre %25 oranında da daha ince.

Super Slim PS3'teki bir diğer değişiklik de kayar disk kapağına sahip olması ki bunun ne olduğunu kesinlikle anlayabilmiş değilim. (İyi bir şey olduğunu düşünüyoruz.)

İki versiyon olarak sunulacak olan yeni PS3'ün bir tanesinde 500 GB'lık sabit disk bulunuyor ve içinden de bir oyun çıkıyor. Bu oyun Assassin's Creed III'ten veya Wonderbook: Book of Spells'den biri olabiliyor. "500 GB sabit disk ne işime yarayacak?" diye soranlar için şunu söylemek istiyorum ki halen sahip olduğum, şişman PS3'ün sabit diskini çoktan doldu ve ne yapacağımı bilmez bir halde durmaktayım. Sebil gibi indirilebilir oyun bulabildiğimiz şu günlerde, ne kadar çok hafıza, o kadar mutlu bir hayat...

28 Eylül'de piyasaya çıkması beklenen ve siz bu yazıyı okuduğunuzda muhtemelen

Avrupa'da satışa çıkmış olacak olan 500 GB'lık PS3'ü, 12 Ekim'de 12 GB'lık flash hafızası bulunan başka bir model PS3 takip ediyor. Bu modelle birlikte 250 GB'lık sabit diskler de satışa sunulacak ki 12 GB'ın hiçbir işe yaramadığını görünce, daha da çok para verip yeni sabit diskler alalım.

Ülkemizde Ekim ayında satışa sunulacak olan yeni PS3, elinizdeki PS3'ü değiştirmek için bir fırsat sayılmasa da şu sıralar PS3 almayı düşünenler için göz önünde bulundurulması gereken bir gelişme olabilir. (PS3 almayı da PS4'ü beklemekte inat edenlere de güzel bir haber olduğunu düşünüyoruz.) ■



Savaşın en hareketli hali

League of Legends Türkiye sunucusu sonunda açıldı!

Ortaya çıktığından beri ününden hiçbir şey kaybetmeyen ve hatta gün geçtikçe daha da ünlenen, tamamıyla bedava oynanabilme özelliğiyle de oyuncu akınına uğrayan League of Legends artık tamamıyla Türkçe ve Türkiye sunucusu da devrede.

Aralarında Cihan Ünal ve Murat Kosova gibi 60'a yakın farklı seslendirme sanatçısının bulunduğu kalabalık bir ekip ile Türkçeleşen League of Legends, ayrıca Türkiye'ye özel bir kostümle de oyuncuların karşısına çıkıyor. Oyunun en çok tercih edilen karakterlerinden biri olan Tryndamere için özel olarak tasarlanan Fatih kostümü, çıktığı zaman Osmanlılardan esinlenen motiflerle bezelenen yapıyla Adalet Meydanları'nda rakiplerine karşı üstünlük sağlamak isteyenlerin mücadele davetini bekleyecek.

Cihan Ünal'ın seslendirdiği Fatih Tryndamere karakteri, elindeki devasa kılıcı ve Osmanlı motifleri ile süslenmiş kostümüyle Adalet Meydanları'nda düşmanlarının hakkından geliyor. Cihan Ünal'ın güçlü yorumuyla hayat bulan repliklerle korku salan Fatih Tryndamere, "Kalleş kelleni, ödle bedenden ayırmaya geldim!", "Bir ölsek de bin doğarız!", "Savulun namertler!" diyerek düşmanlarının üzerine yürüyor.

League of Legends, 40.000 TL değerinde ödül dağıtan ulusal turnuvası ile e-spor heyecanını da

başlattığı bu günlerde, Türkiye sunucusuyla daha büyük çaplı turnuvaların da kapılarını aralayacağı haberini veriyor. Takım oyununu ve taktik ustalığını beceriyle sergileyenlerin zafere ulaşma konusunda avantajlı olduğu League of Legends, yeni açılan Türkiye sunucusuna sıkı bir rekabet için bütün sihirbazları bekliyor.

Faaliyete geçen Türkiye sunucusu, Türkiye'deki oyuncularına özel olarak birçok farklı avantajı da sunuyor. Bunlar arasında daha avantajlı fiyatlandırma, sadece Türk Lirası kullanarak RP (Riot Points) alabilme imkanı, mobilden SMS'e, kredi kartından e-pin'e zengin ödeme seçenekleri, Türkiye'ye özgü büyük ödüllü turnuvaların yanı sıra League of Legends'in dünya çapında gerçekleşen finallerine katılım hakkı, sadece Türkiye sunucusunda verilecek olan Türkçe oyuncu desteği, Türkçe forumlar, sosyal medya ve tamamen Türkçe oyun içeriği gibi birçok farklı hizmet yer alıyor.

League of Legends için Türkiye'de artık yepyeni bir sayfa açıldı. www.leagueoflegends.com'a girerek oyunu indirebilir ve Türkiye sunucusundaki mücadelenin içerisine dahil olabilirsiniz. Bir dakikasını bile durgun geçmeyen maçları, hiç düşmeyen heyecanı ve mükemmel görselliği ile League of Legends'in başından kolay kolay kalkamayacaksınız... ■



Küçük, ince, uzun, hafif, hızlı!

Apple iPhone 5'i tanıttı

Apple'in bu stratejisi çok ilginç. Bir ürünü sır gibi saklıyor, tanıtımını yaptıktan birkaç hafta sonra da satışa sunuyor. (Kopyalanmaması için herhalde?) Çünkü konsol piyasasından bir isim olduğum için yıllar boyunca bir konsolun açıklandığından yıllar veya aylar sonra satışa çıktığına tanık oldum, Apple'in bu tutumu da halen ilginç geliyor.

Nihayetinde herkesin (Ben dahil.) merakla beklediği iPhone 5'in tanıtımı yapıldı ve Eylül ayının sonlarına doğru da cihaz satışa sunuldu. Yine satış rekorları yakalayan alet, inanılmaz yenilikler getirmeden telefon ve iPhone piyasasına fakat her anlamda geliştirilen özellikleriyle de yeterli dikkati çekmeyi başardı.

7.66mm kalınlığında olan (Çok ince.) iPhone 5, 112gr ağırlığında. iPhone 4S'ten en büyük farkıysa bu değil, daha uzun ekranıyla ekstrasından görüntü alanı sağlaması. 1136x640 piksel çözünürlüğe (16:9 oranında.) sahip olan ekran artık bir sıra daha fazla ikona ev sahipliği yapıyor. Önceki iPhone'lara uygun yazılımlar ise bu yeni ekrana uyum sağlamak için ekranın ortasına ortalanıyor, kenarlarda siyah boşluklar meydana geliyor. Ekrandaki kaplamada bir katman daha az olduğu için zaten mükemmel yakın olan dokunmatik ekran, artık daha da hassas ve ekrandaki

görüntü daha da net bir şekilde bize yansıyor.

Telefonun kablosuz bağlantı özellikleri de geliştirilmiş durumda. HSPA+, DC-HSDPA ve LTE gibi operatör ağı bağlantılarını kullanabilen iPhone 5, 802.11 n kablosuz bağlantıda teoride 100Mbit hız desteğine de sahip.

A5 işlemciden %22 oranında daha küçük ama A5'e göre iki kat daha hızlı olan A6 işlemci, uygulamaları ve oyunları çok daha hızlı çalıştırmayı sağlıyor.

8MP'lik iSight kamerası ile yüksek çözünürlüklerde fotoğraf çekebildiğiniz gibi 1080p kalitesinde video çekimi de yapabiliyorsunuz. (Video çekerken fotoğraf da çekebilmeniz gibi fantastik bir konu da var.) Ayrıca panoramik çekimler yapmak için de artık ekstra yazılım kullanmanıza gerek yok; Apple bu konuya da çözüm getirmiş.

Adaptör bağlantısı da küçülerek değişime uğruyor iPhone 5'te ve bu durum kimseyi mutlu etmiş benzeriyor.

Oyunlar konusunda "konsola eş değer" görüntüler sunduğu belirtilen yeni iPhone, bir gamepad'le birlikte gelmediği sürece konsollardaki oyun zevkini sağlayamaz ama bir telefon olarak yine çok iyi bir iş başaracağına benziyor. Cihazın Türkiye'deki satış fiyatının 3200 TL gibi astronomik bir rakam olmasına da anlam veremedik, veren varsa beri gelsin... ■

Nintendo'da bir ilk

Tekken Tag Tournament 2 Wii U'ya geliyor!

Tekken serisinin en yeni oyunu konsollar için piyasaya çıktı ve bunun hemen ardından oyunun ilk defa bir Nintendo konsoluna da uyarlanıyor olduğu açıklandı.

Konu Wii U olunca elbette ki herhangi bir oyunda çok daha fazla özelliğin bulunacağı düşünülüyor. Örneğin Wii U'nun yetenekli gamepad'i oyunda nasıl kullanılacak? Bir oyuncu oyunu ekranda oynarken, diğeri gamepad'in ekranından dövüşe katılabilecek mi? Namco Bandai bu sorulara yanıt vermiyor belki ama oyuna eklenen ve tam da Nintendo'ya yakışan birkaç eğlenceli özelliği bize tanıtıyor.

Oyunun özel bir modunda, ancak Fight Lab'de görebildiğimiz ilginç bir özelliğin normal dövüşlere de yansıdığını görüyoruz ve bu da çeşitli mantarların oyuncuların boyutlarını değiştiriyor olması. Zehirli mantarlar oyuncuları küçültüyor, sarı renkli olanlarsa karakterleri devasa hale getiriyor. Büyüyen karakterler daha fazla hasar veriyor ama saldırılardan kaçma imkanları da olmuyor. Küçük karakterler ise hem daha hızlı oluyor, hem de yüksek saldırılardan kolaylıkla kaçabiliyor lakin kendileri vuruş yapmak için bir hayli zorlanıyor. Mantarlar belirli bir süre karakterlere etki ediyor ve bu boyut değişimi mevzuu maç boyunca sürüyor.

Wii U'ya özel olarak elbette ki Nintendo karakterleri de oyunda kendine hayat buluyor; tabii ki birer kıyafetle. Mario ve Luigi elbette ki banko. Bunun yanında Link ve Prenses Zelda kılığına girmek de mümkün. Ayrıca bölümlere özel, Nintendo oyunla-

rındaki müzikler de oyunda yer alacak.

30 Kasım'da Wii U'nun çıkışıyla birlikte piyasaya sürülecek olan Tekken Tag Tournament 2 Wii U Edition, dövüş oyunlarından uzak kalan Nintendo'culara ilaç gibi gelecek, bundan eminiz. Siz de bir Wii U sahibi olmayı düşünüyorsanız, bu oyunu alışveriş listenize ekleyin. ■





Beyaz saçlı yılan

Hideo Kojima'dan **Metal Gear Solid: Ground Zeroes!**

Hemen sorunuzu yanıtlayayım, bu yeni MGS oyunu MGS 5 değil; en azından oyunun yapımcısı Hideo Kojima öyle olmadığını söylüyor. Ground Zeroes, daha çok bir "giriş oyunu"; en azından Kojima-sama öyle diyor...

Geçtiğimiz ay 15 dakikalık bir video eşliğinde tanıtılan yeni MGS oyunu, Metal Gear Rising: Revengeance gibi bir aksiyon oyunu değil, aksine seriye son derece sadık ve MGS fanatiklerinin hiç düşünmeden satın almak isteyeceği türden bir yapım.

Gösterimdeki videoda saç, sakalı beyazlamış Snake'i görüyoruz. (Ya da Big Boss?) Camp Omega adındaki bir Küba hapisanesinde başlayan demoda MGS: Peace Walker'dan tanıdığımız Paz'in ve Chico'nun tutsak olarak tutulduğu bize gösteriliyor ve Snake'in kontrolü bize verildiğinde de onları kurtarmak için harekete geçiyoruz.

Bir dağa tırmanan Snake, kısa sürede esir kampının bulunduğu bölgeye geliyor ve uzaktan keşfe başlıyor; sahip olduğu dürbünlerle alan taraması yapıyor, stratejisini belirliyor. Güzel olan şu ki bu kampa istediğimiz yerden yaklaşabilmemiz, olanak tanıdığı noktadan giriş yapabilmemiz mümkün. Snake, ünlü sakinleşti-

rici oklarıyla bir gardı yere yıkıyor ve yoluna devam ediyor.

Yine seride bir ilk olarak Snake'in araç kullanabildiğini görüyoruz. Snake kocaman bir mech'in içine atılıyor... Güzel olurdu ama o sadece bir cipe biniyor ve kısa bir süre sonra düşman konvoyuna denk gelip aracını terk etmek zorunda kalıyor. O da sahip olduğu işaret fişğini ateşliyor, "Ride of the Valkyries" müziği eşliğinde helikopter alana iniş yapıyor. Burada da enteresan olan şu ki helikopterin geliş müziğini istediğimiz bir müzikle değiştirebiliyor oluşumuz. Ne var ki gürültülü bir müzik, fark edilmemizi kolaylaştıracakmış. (Hiç böyle bir şey duymamıştım!)

Bölümler yerine kocaman bir alana yayılmış bir "open world" oyunu olarak tasarlanan Ground Zeroes'ta kısa yükleme süreleri bulunacağı da açıklandı ama bunların rahatsız edici ölçülerde olmayacağı da belirtildi. Ayrıca gündüz ve gece değişimlerine göre devriyelerin değişim göstereceği de söyleniyor.

Kojima Productions'ın sahip olduğu Fox Engine ile inanılmaz bir görsellik sunan oyun, PS3 ve Xbox 360 için tasarlanıyor lakin oyunun yeni nesil konsollara özel bir versiyonunun olması da gündemde.

En önemli sorunun yanıtı ise henüz belli değil... Oyunun çıkış tarihi, belirsizliğini koruyor. ■

Röportaj

Audiokinetic, LEVEL ofisinde!

Audiokinetic firmasından Simon Ashby, LEVEL ofisini ziyaret etti. Biz de ayağının tozuyla Kanada'dan bizi ziyarete gelen Simon Ashby ile sıcak bir röportaj yapalım dedik.

Ahmet Özdemir: Selam Simon, İstanbul'a ve LEVEL dergisine hoş geldin.

Simon Ashby: Hoş bulduk, İstanbul inanılmaz bir şehir, sizinle görüşmek de çok güzel.

AÖ: Teşekkür ederiz. Bize biraz audiokinetic'ten bahseder misin?

SA: Biz audiokinetic olarak iOS, Android, Windows, Xbox 360, PS3, Wii U ve benzeri platformlardaki oyunlara ses render eden Wwise (WaveWorks Interactive Sound Engine) yapıyor ve pazarlıyoruz. Kanada'nın Montreal kentinde bulunan audiokinetic'in bünyesinde 15 kişi çalışıyor.

AÖ: Çok güzel. Peki, hangi oyunların sizin ses motorunuzu kullandığını bizimle paylaşır mısınız?

SA: An itibarıyla Wwise kullanan 270'in üzerinde oyun var. Bunlardan birkaçı şöyle: Assassin's Creed serisi, Mass Effect 2 ve 3, Batman: Arkham City, inFamous 2, UFC, Saints Row: The Third, Star Wars: The Old Republic, Limbo... Daha fazlasını www.audiokinetic.com sitesinden bakabilirsiniz.

AÖ: Bu ses motorunu yapma fikri nasıl aklınıza geldi?

SA: Bu fikir benim ve ortağımın aklına 2000 yılında Ubisoft Montreal'de çalışırken geldi. Ubisoft'ta çalışırken uygun araçların eksikliği, en kolay işi bile bizim için zorlaştırıyordu. Bizi programcılara olan bağımlılıktan kurtaracak bir aracın hayalini kurmaya başladık ve birkaç yıllık hazırlık aşamasından sonra 2003 yılında audiokinetic'i geliştirmeye başladık. Wwise'in ilk versiyonunu da 2006 yılında piyasaya çıkardık.

AÖ: Yeni ses motorunu ne zamana görebileceğiz?

SA: Wwise'in 21. versiyonunu bu yılın Eylül ayında piyasaya çıkardık. Biz her yıl için üç versiyon çıkarmayı hedefliyoruz. Sık aralıklarla güncelleme yapmamız, müşterilerimizin de tüm yenilikleri oyunlara ekleme olanağı veriyor.

AÖ: Türkiye'deki oyun sektörünü nasıl buldunuz?

SA: Oyun sektörü burada henüz yeni ama Türkiye'de tanıdığım herkes çok girişken ve birbirlerini de iyi tanıyor. Türkiye'deki firmaların rekabetinin bir ABD, Kanada, İngiltere veya Japonya pazarındaki gibi olması kanımca çok uzun sürmez.

AÖ: Bizi ziyaret etmek için ta Kanada'dan geldiğin için teşekkür ederim Simon. Her zaman bekleriz.

SA: Sıcak ve samimi karşılamamız için ben de teşekkür ederim. ■



Son Dakika!

- PS Vita'nın başarılı oyunlarından Gravity Rush'in devamının hazırlık aşamasında olduğu söyleniyor.
- **Sonbaharın geldiği ve elde anorak taşıma vakalarının yükseldiği vurgulandı.**
- Devil May Cry'nin PC versiyonunun, konsol versiyonlarından belirsiz bir süre sonra piyasada olacağı açıklandı.
- **PS Vita'nın çıkış oyunlarından biri olan Ninja Gaiden Sigma'nın devam oyunu Sigma 2 de gelecek yıl PS Vita'ya geliyor.**
- Dragon Age serisinin üçüncü oyunu, Dragon Age III: Inquisition açıklandı. Oyun 2013'te piyasaya çıkıyor ve muhtemelen PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta.
- **Bayonetta'nın devam oyunu açıklandı fakat büyük bir hayal kırıklığını da beraberinde getirdi; Bayonetta 2 sadece Wii U'ya özel bir oyun olarak hazırlanıyor.**
- Boş zamanı bol bir arkadaşımız, tüm Final Fantasy VII'yi, seslendirmeleri de dahil olacak şekilde LittleBigPlanet 2'de hayata geçirdi.
- **Keiji Inafune'nin ve Spark Unlimited'in katkılarıyla, yepyeni bir Ninja Gaiden oyunu hazırlanıyor. Ninja Gaiden Z adındaki bu oyunda ilk defa Ryu'yu değil, Yaiba adında ve Ryu'nun öldürdüğü ama yeniden hayata dönen bir kahramanı kontrol edeceğiz.**
- Baldur's Gate ve Planescape: Torment gibi önemli RPG'lerin yaratıcısı Obsidian, yeni bir Kickstarter projesi başlattı. "Project Eternity" adındaki proje yeni bir PC RPG'sinin işaretçisi.
- **Pek de merakla beklenmeyen Brothers in Arms: Furious 4'un isminin değişeceği açıklandı ama bunun ne olacağı konusuna açıklık getirilmedi.**
- Persona 4: Golden'in Avrupa çıkış tarihi 2013'ün ilkbahar ayları olarak belirtildi.
- **DC karakterlerini birbirine düşüren Injustice: Gods Among Us, Nisan ayında piyasada olacak.**
- Yıllar öncesinin kaliteli dövüş oyunlarından olan Killer Instinct'in lisansı bir süredir Microsoft'taydı ve Microsoft bu ismi ilk defa zikrederek oyunu geri dönüş yapabileceğine dair ipuçları vermiş oldu.
- **Kore'de büyük beğeni toplayan ve yapımı süresince herkesin sabırsızlıkla beklediği MMO oyunu Blade & Soul bu taraflara da geliyor. Gayet kaliteli bir oyun olduğundan ötürü Batı'da da beğenileceğini düşünüyoruz.**



Lightning geri dönüyor!

Final Fantasy XIII'de son raunt

Zaman içerisinde bir oraya, bir buraya gittiğimiz Final Fantasy XIII-2'den sonra yeni bir FFXIII oyunu göreceğimizi düşünenler de oldu, serinin bu noktada sonlanacağını düşünenler de. Ne var ki Square Enix seriyi kolay kolay bitirmeyi düşünmediğini geçtiğimiz ay bir konferansla kanıtladı. FFXIII-2'de dinlenmeye çekilen Lightning, Lightning Returns: Final Fantasy XIII ile büyük bir dönüş yapıyor!

Şimdi aslında düşününce, ellerinde hazır bir dünya, hazır karakterler ve birçok öge ile yepyeni bir oyun yapmak yerine, bir seriyi devam ettirmek çok daha kolay. FFXV için bir ton çalışma, üretim süreci lazım; onun yerine var olanı kullanmak elbette ki daha iyi bir strateji, Square Enix'e burada hak vermeden geçemeyeceğim.

Peki, Lightning Returns'de ne oluyor? İkinci

oyunun sonunda olanlardan 300 yıl sonrasında Lightning uyanıyor ve yine bir felaketin ortasına düşüyor. İnsanlığın yok olmasına 13 gün kalmış ve bunu engellemek için yapılabilecek pek az şey var.

Hikaye "Doomsday Clock", yani Kıyamet Saati etrafında dönüyor. Bu saatin bazı başka oyunlardaki gibi gerçek zamanlı olarak sayaç görevi görüp görmeyeceği belli değil lakin 13 günlük süreyi, çeşitli görevleri yerine getirerek uzatmak mümkün olabilecek. Ayrıca Lightning, çeşitli güçler kullanmak için de bu zamandan çalabilecek; dünya yıkıma yaklaşırken, Lightning işleri kendisi açısından kolaylaştıracak.

Önceki savaş sisteminin bir benzerinin kullanılacağı oyunda daha fazla karakter modifikasyonu ve daha fazla savaş stili / hareketi bulunacağı da açıklandı.

2013'te PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülecek olan bu oyunla birlikte FFXIII efsanesi de (Versus dışında.) sona erecek gibi gözüküyor. ■

Korkunun en yalın hali

Işıkları kapat, Slender: The Arrival'a teslim ol

Hadley / Parsec Productions tarafından hazırlanan ve "fotomontaj ile korku kareleri yaratma" aktivitesinde "Slender Man" adındaki beyaz suratlı, takım elbiseli, uzun ve ince "şey"i konu eden Slender: The Eight Pages, bedava bir bağımsız oyun olarak bir süredir oyuncuların bilgisayarlarında yer etmekteydi. Oyunda Slender Man'in sekiz tane notunu, karanlık ve renk paleti çok soluk olan bir ormanda bulmaya çalışıyor ve Slender Man'le göz göze geldikçe de ölüme bir adım daha yaklaşıyoruz.

Yine aynı firma, bu defa Blue Isle Studios ile birlikte çalışarak bir devam oyunu hazırlıyor. Slender: The Arrival bu defa bedava olmayacak fakat çok daha iyi bir görsellik, daha fazla bölüm ve daha gelişmiş bir hikaye ile birlikte gelecek. Blue Isle Studios'a göre oyun, bir öncekinin çok daha gelişmiş bir versiyonu ve bu defa gerçek anlamda çok korkacak, oyunu oynarken ışıkları hep açık tutacağız.

Sadece PC için hazırlanmakta olan oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı ise henüz açıklanmadı. ■

TÜSOT

TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



WWW.TUSOT.ORG

TÜSOT bir yaşında!

Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu'nun yaş günü

Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu (TÜSOT), kuruluşunun birinci yılını doldurdu. Kurulduğu Eylül 2011'den beri Türkiye'nin üç büyük kentinde şubeler açan TÜSOT'un etkinlikleri de tam gaz sürüyor. Her yıl en az bir kez düzenlenmesinin gelenek haline gelmesine uğraşılan büyük oyun günlerinin ikincisi, Eylül ayında Halil İ. Kardiçalı tarafından İstanbul Pegasus Oyuncak'ta düzenlendi. 14 oyuncunun iki takım halinde katıldığı, on binlerce puanlık ordularla yapılan Warhammer 40.000 Apocalypse savaşında, imparatorluğu temsil eden Altın Taht İdman Yurdu (Space Marines, Imperial Guard, Sisters of Battle) ile imparatorluğa karşı kurulmuş bir ittifak olan Fenalığspor (Chaos, Orks, Necrons, Tau, Eldar) bir kez daha karşılaştı. Geçen yılki büyük savaşı kaybeden

Fenalığspor, bu yıl kazanmayı bildi.

İlk TÜSOT Türkiye Şampiyonası

Kurulmuş ilk oyun grubu olan Warhammer 40.000 grubu, TÜSOT'un kuruluşunun birinci yılında Türkiye çapında ilk şampiyonasını 23 Eylül 2012 tarihinde Pegasus Oyuncak'ta gerçekleştirdi. Bu turnuvada alışıldık TÜSOT turnuvalarından farklı olarak, eleme usulü ve özel bir format uygulandı. Turnuvaya katılımda da geçen dönemin başarılı oyuncularına öncelik tanındı. 2011 - 2012 döneminde en azından bir turnuva kazanmış oyuncular arasında ELO sıralamasında en yüksek puana sahip olan Halil İ. Kardiçalı, Mehmet Çamuroğlu, H. Ruhi Küçük, Çağlar Kalaycıoğlu, Gökhan Sağlam, Murat Takavcı, Ural Urganlı ve Işık Belül, kıdemli TÜSOT hakemi Sinan Eraydın tarafından Türkiye'nin çeşitli yerlerinden özel olarak bu turnuva için davet edildiler.

Türkiye şampiyonaları, TÜSOT etkinliklerinin en önemlileri arasında yer alıyor. Kurulmakta olan yeni TÜSOT oyun

gruplarının da 2012 - 2013 döneminden itibaren aynı biçimde Türkiye şampiyonaları yapılması planlanıyor. TÜSOT'un en önemli amaçlarından biri, bu şampiyonalarda ortaya çıkarılacak bir milli takımın, bir gün uluslararası turnuvalarda Türkiye'yi temsil edebilmesini sağlamak. ■



TÜSOT'un Birinci Yılı

- Altı tanesi yeni hakemlere onay verme yetkisine sahip olan toplam 17 TÜSOT hakemi bulunuyor ve etkinlikleri bu hakemler düzenliyor.
- TÜSOT'a bağlı Warhammer 40.000 ve Warhammer Fantasy Battles oyun gruplarının toplam 254 üyesi var. Üye sayısı her gün artıyor ve 2012 - 2013 döneminde farklı oyunlar için de gruplar kurulması planlanıyor.
- TÜSOT, kurulduğu ilk yıl içinde çeşitli şehirlerde toplam 24 turnuva, oyun günü ve benzeri etkinlikler düzenledi.
- İstanbul'da, Ankara'da ve İzmir'de TÜSOT onaylı turnuva merkezleri bulunuyor ve bu merkezler, ülkenin her yerinde ortak kural ve standartlarda etkinlikler düzenliyor.



İlk Bahar

Yaprak dökümü

Sonbaharın yavaş yavaş kendini göstermekte olduğu şu günlerde yapılacak en güzel şey nedir? Tabii ki evde keyifle oyun oynamak! Bu ay ufaktan ufaktan başlayan oyun yağmuru, önümüzdeki aylarda da son sürat devam edecek; hem de hiç hız kesmeden. Bizi bir tık ötede bekleyen Blood Knights ve F1 Race Stars gibi oyunların yanı sıra Call of Juarez: Gunslinger ve Sacred 3 hakkında merak ettiklerinizi öğrenmek için içeriye buyurun.



32

Sacred 3

Gizli öğelerle dolu Sacred 3, RPG türüne yeni bir sinerji getirmeye hazırlanıyor.



38

Forza Horizon

Microsoft'un hız tutkunlarına yeni hediyesi yolda...



39

Call of Juarez: Gunslinger

Sonunda Vahşi Batı'ya dönüş zamanı gelip çattı!

Tansiyon Ölçer

Tansiyonunuzu düşürüyor...

Tansiyon Ölçer

Düşük

Tansiyon Ölçer

Düşük

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

SEK

Tansiyon Ölçer

SEK

StarCraft II: Heart of the Swarm

Blizzard'ın büyük yenilikleri, strateji oyunlarına tersten bakış atıyor!

32

Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım Undead Labs **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli Değil **Web** www.undeadlabs.com/stateofdecay

State of Decay

Onlar, her yerde...

Zombi istilası hız kesmeden devam ediyor. Bu defa da World of Warcraft'ın baş programcısı Jeff Strain tarafından kurulan yeni oyun firması Undead Labs'e konu oluyorlar. Bir MMO olarak düşünülen ama ilk aşamada sadece tek kişilik bir oyun olarak karşımıza çıkacak olan State of Decay, tam anlamıyla bir hayatta kalma mücadelesi; üstelik The Walking Dead'e de bir hayli benziyor. Kahramanlarımız hayatta kalmaya çalışırken uzun vadede de yaşamlarını nasıl sürdüreceklerini düşünmek zorunda kalacak ve bir ekip olarak hareket etmenin zorluklarını ve avantajlarını da görecek. **• Tuna Şentuna**

1



Çok ilginç bir özellik giriş yapalım istiyorum ve o da oyundaki kahramanlarınızdan bir tanesi ölürse tamamıyla kontrolünüzden çıkıyor ve ölüm nedeni bir zombi ısırığıysa da hayatına bir zombi olarak devam ediyor. Bu aşamadan sonra onu avlamak veya kaderine terk etmek de size kalmış...

2



İlk başta sadece tek bir karakterin kontrolünde olacağınız oyun, kısa sürede bir ekip kurmanıza izin verecek. Bir ekip olarak hareket ederken de karakterlerinizin özelliklerini oyunda kullanabileceksiniz. Birisi yorulduğunda diğerine geçiş yapacak ve hepsinin hayatta kalması için mücadele edeceksiniz.

3



Bir zamanlar sakin bir kasaba olan bu isimsiz bölge, Dead Rising gibi size serbestçe dolaşabilme olanağı sunacak. Zombilerin nereden, ne zaman çıkacağı hiç belli olmayacak ve bu yüzden de her zaman tetikte olmanız gerekecek.

4



Zombilerden kaçmanın ötesinde, aynen The Walking Dead'deki gibi ekipman ve gerekli eşyaları bulmak için zaman zaman zombilerin bolca bulunduğu bölgelere girmeniz gerekecek. Bunu yaparken silahlarınızı kullanıp onlara savaş da açabileceksiniz, hiç görünmeden kaçmanız da mümkün olacak.

5



Ekip olarak hareket ederken ekibinizin üyelerini çeşitli yerlere yerleştirebileceksiniz. Mesela bu hanımefendi tarımcılıktan anlıyor gibi duruyor; eğer onu tarım yapabileceği bir yerde konuşturursanız, hayatta kalmanıza yardımcı olacak yiyecekler yetiştirebilecek.

6



Gece olduğunda zombileri görmek daha da zor olacak ve onlarla savaşmak da güçleşecek. Bir kişinin sayısız zombiye karşı koyması gibi bir durum da söz konusu olmayacak; o yüzden kendimizi tek kişilik bir ordu gibi de göremeyeceğiz.

7

Oyunda yaklaşık 50'ye yakın karakter bulunacak ama bunların yarısından azının kendilerine ait birer hikayesi bulunacak. Her karakterin seslendirilmesiyle onların karakterlerini güçlendirecek. Bundan sonra da görseldeki gibi bir alanda ölürlerse çok üzüleceğiz...



8



Araçların da kontrol edilebileceği oyunda, bir araçta olmak da güvende olduğumuz anlamına gelmeyecek. Araçların benzini bitecek, fazla hasar alırsa kullanılmaz hale gelecek. Tüm bu özelliklerle, Undead Labs'ın yeni zombi oyununda bakalım ne kadar hayatta kalabileceğiz?

■ İki Templar arasında çok büyük bir fark var ama bu fark neden var ona emin olamıyorum...



Uzaktan Uzağa

Protoss'un "Tempest" isimli ünitesi beni bir hayli düşündürüyor zira oyundaki en büyük avantajlardan bir tanesi olan mesafeyi gereğinden fazla iyi kullanıyor. Çok uzaktan ateş edebilmesi sayesinde, özellikle arkası boş olan üslere daldığı anda düşmanı amansız yakalayarak birçok binasını telef edebiliyor. Yine de saldırı hızı 3.30 gibi, oyunu geneline göre düşük bırakılmış.

Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Strateji **Platform** PC, Mac
Çıkış Tarihi 2012 **Web** www.starcraft2.com

StarCraft II: Heart of the Swarm

Rekabetin en zor hali

Yıllarca beklemek zor tabii ki konu strateji oyunlarının en iyisi olunca... Her ne kadar hala bu gerçeği kabul etmeyenler olsa da StarCraft, 1997 yılında çıkan ilk oyun ile bir strateji oyununda bulunması gereken denge, makro ve mikro sistem ile hala en iyi olmayı sürdürüyor. Serinin ikinci oyunuyla pek tabii ki ilk oyunda yapılan mükemmel mekanik sayesinde gereğinden birazcık geç çıkmıştı piyasaya. StarCraft II: Wings of Liberty'den çok şey bekliyorduk ve oyun, bir efsanenin devamı olma yükünü çok iyi taşıdı omuzlarında. İlk oyundan fazla ödün vermeyen yapım, "en iyi olmanın" beraberinde getirdiği zorluklarla mücadele etti ve halen ediyor. Benim asıl sorunumsa her yıl bir yenisi çıkacak toplamda üç oyun bulunacak denilmesine rağmen StarCraft II: Heart of the Swarm (HotS) eklenti paketinin iki yıl iki aydır ortalarda gözükmemesi... Neyse, sinirliyim bu tek tabanca kapitalist olaylara. Ne olur adam gibi bir rakip çıksın şu Blizzard'a da kurtulalım...

Oh, başlangıçta bir sirkelendim, sizleri de konuya ve fikirlerime dahil ettikten sonra çokça beklenen HotS'un beta süresinde yaşadıklarımı paylaşmaya hazırım... Efendim, malum beta aşamasında olduğumuz için menülerde çok fazla opsiyonum bulunmuyordu. Yine de Single Player ve Multiplayer olarak ikiye ayrılmış olan kısımda, oyun çıktığı zaman hangi opsiyonların

bulunacağını görme fırsatım oldu. Single Player başlığı altında Campaign, onu takiben farklı zorluklarla yüzleşeceğimiz Challenges ve son olarak düşmana karşı savaşılabileceğimiz Versus A.I. bulunuyor. Multiplayer kısmındaysa Cooperative ki arkadaşlarımızla başka takımlara ya da takım halindeki yapay zekaya karşı oynamamıza olanak tanıyacak, onun altında benim bolca vakit geçirdiğim Quick Match ve son olarak yine bolca tıkladığım Custom Games bulunuyor. Beta süresinde tüm bu seçeneklerden sadece Quick Match ve Custom Games'i kullanabildiğimi açık ve net bir şekilde belirtmek isterim.

HotS'un tasarım ve teknik ekibinde bulunan David Kim'in geçtiğimiz ay verdiği bir röportajın resmen oyuna dökülmüş halini oynadım dersem hiç de abartmış olmam zira kendisi, Wings of Liberty'de bulunan sorunlar üzerine odaklanıldığını ve bir anlamda yeni ünitelerin bu işe bir çözüm olarak oyuna eklendiğini dile getirmişti. Aynı zamanda yeniliklerin profesyonel oyuncuların gelen cevaplarla da gözden geçirileceğinin üzerine bastığı röportajın ardından böyle bir oyunla karşılaşmak enteresan geldi bana. Peki, nedir farklı olan? Şimdi merakla bekliyorsunuzdur bu zamana kadar anlatılan ünitelerin gerçekten oyunda olup olmadığını... Gelin önce oyunun geneline eklenen bazı özelliklere bakalım. StarCraft çok hızlı bir oyundur ve makro - mikro sistemini iyi ayarlayan oyuncuların saniyeler içerisinde dünya kadar ünite yaratmasına izin verir. Normalde oyun açıldığında işin ekonomi kısmına başlamamız gerekiyordu. Duran işçilerimiz madenlere tıklamak suretiyle işe başlatıyor, eğer birazcık StarCraft biliyorsak ana binamızın waypoint'ini, yani çıkan ünitenin gideceği yeri minareler olarak belirliyorduk. İşte bu klasikleşmiş başlangıç, HotS'un betasında kendinden hazır bir şekilde bekliyordu. Oyuna girdiğim anda üniteler minerallere koştuğu gibi, ana bina da minerallere odaklıydı. Bu dikkat çekici yapının ardından karşıma çıkan en ilginç durum, düşman birimlerine tıklanamamak oldu! Yani nasıl desem, StarCraft gibi her şeyin en ufak detayına kadar hesaplandığı bir oyunda, pek tabii ki düşman ünitelerinin upgrade durumu büyük önem teşkil ediyor ve ilk ufak çarpışmalardan sonra sırf rakibin upgrade mekaniklerine cevap verecek şekilde bile ünite üretilebiliyoruz. Yani temelde rakibi göremiyor olmak sanıyorum ki sadece betaya özel bir durum; hatta işin ilginç, artık minerallere de tıklamıyoruz. Normalde kaç mineral kaldığına bakar, "expansion" çıkarken ona göre geride işçi bırakırdık. Öte yandan oyuna envaiçeşit yeni harita eklenmiş. Benim oynadığım haritaların genelinde, orta kısma özel stratejiler yapmak gerekiyordu. Bolca yıkılabilir duvar ve engel bulunan haritalarda sıkışıp kalmak an meselesiyken, özellikle Protoss olarak harita





üzerinde birçok nokta tutuşu, yani rakibi kilitleyecek hareket yaptım. Uzun lafın kısası, yeni haritalar genel oyun yapısına farklı stratejiler de eklemiş. Bunun yanında yine bildiğimiz yakın mesafedeki mineral noktaları hemen her haritada mevcut.

Gelelim ünitelere ve HotS'un betasında bulunan oyun dengesine. İlk olarak açık ara dikkat çeken yenilik, ünitelerle birlikte gelen "match up", yani eşleşmelerin dinamiklerini eşitlemek olmuş. Terran tarafına baktığımız zaman gözümüze çarpan ilk ünite Battle Hellion oluyor. Kendisi normalde hızlı bir araçken istediği zaman "More than meets the eye..." deyip insan formuna dönüşüyor. Bu dönüşme sayesinde yakın çarpışmada daha efektif şekilde savaşan ünite, özellikle erken gelen Zerg saldırıları için gerçekten iyi bir seçenek olmuş. Yine aynı binadan üretilen Warhound'a geliyor sıra. Kendisi gerçekten spesifik olarak Terran ve Protoss savaşları için yapılmış. Normalde hiçbir dengesizliği bulunmayan Warhound, iş mekanik ünitelere ateş etmeye geldiği zaman Haywire Missile ile normal zarar yerine 30 zararlık bir atış yapıyor ki birimlerinin %85'i mekanik olan Protoss için büyük bir tehlike arz ediyor. İlk oyundan tanıdığımız ve sevdiğimiz Vulture'nin upgrade'i olan ve Zerg'lerin korkulu rüyası olan Spider Mine'larımızda tamamen bağımsız bir ünite olarak aramıza eklenmiş ve adıyla Widow Mine olmuş. Ucuz fiyatı ve yere gömülme opsiyonu sayesinde Zerg'ler için yine büyük bir bela anlamına gelen ünite, hedeflediği düşmanına 160 puanlık zarar veriyorken yanı başında bulunan her üniteye 35 zarar veriyor. Diğer mayınların yanında patladığıdaysa onları da patlatmak gibi bir olayla karşılaşmıyor olmamız cabası!

Geçiyorum Zerg ırkına ve beraberinde getirdiklerine. İlk olarak çokça beklenen "Ultralisk" isimli ünitemizin Burrow Charge özelliğine değinmek istiyorum. Bu yetenek, Ultralisk'in yeraltından hızlıca hedeflendiği yere çıkmasını sağlıyor, ilerlediği yol üzerinde düşmana herhangi bir zarar vermiyor ama çıktığı noktadakilere canını almaya yetiyor. Yine de dar alanlarda kendisini kullanmak ve bir anda gereken düşman ünitesinin yanından böyle bir cihaz çıkarmak gerçekten harika. Merakla beklenen Zerg ünitesi Swarm Host ise oyundaki yerini almış durumda. Her ne kadar kuşatma birimi adı altında bize tanıtılmış olsa da beta testi süresince çok fazla oyuncu tarafından savunma için de kullanıldığına şahit oldum. Yere gömülme suretiyle saldırabilen ünite, her 25 saniyede bir kez ve 15 saniye boyunca hayatta kalan ufak Locust'lar üretiyor. İkişer ikişer üretilen bu yaratıklar, beş ya da daha fazla Warm Host tarafından üzerinize yağdırılmaya başladığı anda sonu gelmez bir yağmura dönüşüyor. (Düşünsenize, bedavadan saldıran birçok ünite var!) Ve geliyoruz belki de en çok



denge bozacak Zerg ünitesi olan Viper'a. Kendisinin en büyük özelliği, "Abduct" isimli yeteneği. Bu yetenek, hedeflediğimiz bir düşman ünitesini dibimize çekmeye yarıyor. Yani o savunma yapan tanklardan tutun da bize nükleer bomba tutan Ghost'a kadar herkesin başı büyük belada.

Protoss benim en çok sevdiğim ırk olmasının yanında sanki Blizzard'ın da en sevdiği ırkmış gibi geldi bana. Önce büyük bir değişimden başlamak istiyorum. Aylar önce yapılan açıklamalarda, Mothership Core'un, Protoss ana binasına bağlı olacağı söylenmişti ama HotS'un betasında tamamen özgün bir cihazla karşı karşıya kaldım. Kendisi oyunun henüz başında, tıpkı Zerg Queen gibi rahat bir kalkınma için ırkına yardımcı bir ünite. Normalde herhangi bir saldırısı bulunmasa da 75 enerji karşılığında Purify yeteneğini kullanmak suretiyle belirli bir süre ateş edebiliyor. Onu asıl muhteşem yaparsa "Energize" isimli, tüm Protoss ünitelerinin üzerinde kullanılabilen ve enerjilerini doldurmaya yarayan yeteneği. Bununla da yetinmeyen Mothership Core, Mass Recall yeteneği sayesinde belirli bir grup üniteyi anında yanına ışınlayabiliyor. Bu sayede artık Protoss'lara karşı savaşmak gerçekten daha zor. Gereken binaları yaptıktan sonra kendisini 300 mineral ve 300 gaz karşılığı Mothership'e upgrade edebiliyoruz. Bu yapıda çevresindeki tüm ünitelere görünmezlik verdiği gibi, attığı yerde gül bahçesi açan Vortex özelliğine de kavuşmuş oluyoruz. "Tempest" isimli yeni uçan cihazsa gerçekten çok uzak mesafelerden saldırıda bulunabildiği için şimdiden dengeleri bozmuş durumda. Saldırı hızı 3.3 gibi yavaş bir şekilde gerçekleşiyor ama yine de hem karaya, hem de havaya 22 range mesafeden ateş etmek çok büyük bir avantaj sağlamış. Karşımıza çıkan son farklı Protoss ünitesi Oracle oluyor. Sahip olduğu özellikler gerçekten can yakıcı cinsten... Oyun yapısına büyük ölçüde etki eden özelliği Entomb sayesinde atıldığı yerdeki mineralleri toplanamaz hale getiriyor, bu sayede düşmana ekonomik anlamda büyük bir darbe vurmamıza olanak tanıyor. Saldırı yapmak suretiyle yok edilebilen Entomb kalkanları, her ne olursa olsun oyun dinamiklerine büyük bir etkide bulunuyor. Cihazımızın bir diğer özelliği olan Preordain sayesinde de rakibimizin belirli bir bölgesini bir süreliğine görebiliyoruz.

Yani ne desem yalan olur sevgili okur; "olmuş" desem yalan, "olmamış" desem ayrı bir yalan. Tek emin olduğum şey var ki o da Blizzard'ın gerçekten oyunda bulunan tarafları daha eşit hale getirmeye çalışmasındaki yadsınamaz gerçek. Yeni üniteler ve haritalar tamamen bu iş için yaratılmış ama yine de üzerinde çalışılması gerekiyor gibi geldi bana. Bakalım zaman neyi gösterecek... ■ Ertuğrul Süngü

■ Mineral mi toplamak istemiştiniz? O zaman size sürekli Entomb atacağım. O expansion'ı yar etmem ulen!





Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Keen Games Dağıtım Deep Silver Tür RPG
Platform PC Çıkış Tarihi 2013 Web www.sacred-world.com

Sacred 3

Her yere, herkese vuracağım!

Serinin ilk oyununu dün gibi hatırlıyorum; ben o zamanlar ilk üniversiteme başlamışım, Diablo II'den başımızı kaldıramıyoruz. Bir de tam 1.0.9 yaması gelmiş, heyecan dorukta. Sonra okuldan bir arkadaşım diyor ki "Abi Sacret diye bir oyun çıkmış, aldım geliyor." Sonra tek hatırladığım evde üç bilgisayar bu oyuna kilitlendiğimiz. Zaman içerisinde ne kadar bug'lı olduğunu fark ettik pek tabii ama gerçekten oynaması keyifli bir oyundu; Sezar'ın hakkın Sezar'a yani. İkinci oyunu olan Fallen Angel ise ilk oyundaki senaryodan tam 2000 yıl geçmişe götürdü bizi. 3D kullanımı ve oyuna etkileri büyük ölçüde geliştirilen yapım, izometrik kamera açısından da vazgeçmedi. İkinci oyunun giriş müziğini Orta Dünya temalı müzikleriyle tanınan Blind Guard'nın yapmasıysa ayrı bir güzellikti. Nitekim ikinci oyun da tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bug'lar içerisinde boğuldu kaldı. Hatta PC'ler için 2008 yılında çıktıktan sonra konsollar için 2009 yılına kadar beklemesi bile ona yetmedi. Şimdiyse sıra serinin üçüncü oyununda ve RPG severleri olabildiğince şaşırtacak bir yapı ile karşımızda olmaya hazırlanıyor Sacred 3...

İkinci oyunun yapımcı koltuğunda oturan Ascaron Entertainment, artık bizlerle değil. Onun yerine karşımıza Keen Games yapımcı olarak çıkıyor. Firmanın yapması gerekenlerse bir hayli fazla zira ilk iki oyundan geriye kalan çok fazla kırıntı var. Belki de en doğrusu bu diye düşünmeden edemiyorum aslında. İki oyunu da tıkanıp kalan bir yapımın, onu iyi takip eden başka bir yapımcı tarafından yenilenmesi, sanki harika bir başlangıçmış gibi geliyor bana. Neyse benim fikirlerimi bir kenara bırakalım da asıl bizim geleceğimiz için kötü fikirlere sahip olan düşmanımıza bakalım. Sacred 3 (S3) ile karşımıza Grimmocs isimli bir ırk çıkıyor. Kendilerini oyunda bolca yok edeceğimiz aşikar ama tam olarak nasıl bir kişiliğe sahipler bu konuya henüz vakıf değiliz. Fakat her şeyin başında olan karakterin ismi çoktan belli oldu bile: Lord Zane Ashen. Kendisinin tek bir amacı var, o da "Heart of Ancaria"yı ele geçirmek ki sizin de anlayabileceğiniz gibi istediği şeyi ele geçirdiği anda tüm dünyaya hükmedebilecek bir güç ile donanacak.

Bu bilindik ve eminim duvara resim çizen ilk insanların bile hakkında çizim yapmaktan sıkıldığı epik senaryo örgüsü sanıyorum dünya yok olana kadar bizlerle olmaya devam edecek. Evet, belki çok mükemmel bir senaryo akışına sahip olmayacak S3 ama yapımcı firma Keen Games, konuya çok daha farklı yaklaşıcağa benziyor.

İki Oyun Birden

Deep Silver bu sefer bir değil, iki oyun üzerinde birden çalışıyor. Birisi Sacret 3, diğeriyse Sacred Citadel isimli bir oyun. Tamamen "side-scrolling" yani yandan görünümü sahip olacak olan oyunda, önümüze geleni kese kese ilerleyeceğiz. Şimdiden göz alıcı grafikleri ve animasyonlarıyla dikkat çeken oyun 2013 yılında piyasada olacak.



Yani oyunun genel akışından daha çok "end game" diye tabir ettiğimiz, oyun sonu için birbirinden farklı fikirlerle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Blizzard'ın efsane oyunu Diablo III'te oyun sonuna dair herhangi özel bir bölüm, görev ya da boss olmaması firmayı konu hakkında düşünmeye itmiş. Sizin de bildiğiniz üzere Diablo III'te olan yaratıkları zibilyar kere yok etmek suretiyle daha iyi eşya düşürmeye çalışmaktan uzağa gidemiyoruz. Keen Games ise sadece daha büyük ve daha iyi silahlar yerine, kullandıkça üzerinde uzmanlaşabilen silahlar ve farklı kombolar üretme peşinde koşuyor. "Combat arts" yani savaş stilleri olarak dile getirdikleri bu yeni özellik sayesinde farklı silahlar ve güçler bir araya geldiğinde ortaya çok farklı stillerde vuruşlar çıkacak.

Temelde tek kişilik düşünülen bu oluşum, her karaktere özel bir gelişim tanıyacak. İşin daha güzel ve keyifli yanıysa oyunun co-op modunda ortaya çıkacak zira tıpkı bizim gibi kendisini bir yönde geliştirmiş farklı bir karakter ile bambaşka etkileşimlere girebileceğiz. S3'de co-op oyun moduna büyük önem verilecek. Şimdiden dört kişilik oyun modeli hazırlanmış durumda ve tıpkı Diablo III'te olduğu gibi istediğimiz zaman girip, çıkabileceğimiz bir yapı söz konusu. Oyuncuları birbirlerine yakınlaştırmaya ve zor görevleri takım olarak tamamlamaya iten sistem sayesinde oyuncular güçlerini ve saldırılarını da takım olarak kullanabilecekler.

Her ne kadar net bir şekilde açıklanmamış olsa da oyunun co-op kısmına özel hareketler bulunacak. Bu hareketlerden bazıları doğru yapıldıkları taktirde oyunculara buff ve normalde bulunmayan özel hareketler sağlayacak. Takımın oyununun bu derece ön plana çıktığı bir yapımda düşmanlarımızın sürekli dayak manyağı olmaması için de çalışan Keen Games, kendilerinin yapay zekası üzerinde de bir hayli çalışıyor. Özellikle takım olarak çalıştığımız dakikalarda fazlasıyla dikkat kesilecek olan düşmanlarımız, bizi engellemek için elinden geleni ardına koymayacak. Bu durum genelde co-op mod için geçerli olacak ama düşmanlarımız tek kişilik oyun modunda





da büyük farklılık gösterecekler. Genelde strateji ve shooter tarzı yapımlarda gördüğümüz gruplaşma, S3'de de bulunacak. Birçok farklı türden düşmanın bir araya gelip, kendi içlerinde organize olarak çalışması ve bize boş boş saldırmaktan çok daha öteye gittikleri yapı sayesinde kendilerine saldırırken daha taktiksel düşünmek zorunda kalacağız. Firma tarafından verilen en iyi örneğe şöyle; "Bir grup Grimmoc'a yaklaştığınız zaman zaten aralarındaki farklılıkları siz de seçebileceksiniz. Ellerinde kalkan tutanlar yavaş yavaş üzerinize doğru yürüyecekken, hemen arkalarında bulunan ve bomba atan grup olabildiğince yerlerinde kalacak; ta ki siz kalkanlı ekibi ya da yakın savaşta her kim varsa yok edinceye kadar da yerlerinden size bomba yağdırmaya devam edecekler. Yapay zeka olabildiğince kendisini korumaya ve sizi yok etmeye çalışacak. Yani kaçarken de başıboş bir şekilde kaçmak yerine, en korunaklı yeri tercih edecek."

Her düşman ünitesinin kendisine özel bir işi olacağı açıklanan bilgiler arasında yer alıyor. Bu da oyuncuya hangi cins düşmanla, ne şekilde baş edeceği hakkında farklı opsiyonlar sunuyor. Misal Grimmoc Shaman isimli düşman, diğer Gimmoc'lara bolca can dağıtırken bir yandan da kendilerine farklı buff'lar verecek. Eğer gaza gelip kendisini diğer Gimmoc'ların yanında öldürürsek, herkesi "enrage"e sokacak ve bu sayede ölümümüz bir hayli çabuk olacak. Eğer kendisini gruptan biraz uzağa çekersek tabii ki durum aleyhimize işleyecek ve sıradan, kalan herkesi rahatça temizleyebileceğiz. Her birimin birbirini tetikleyen bu farklı özelliği sayesinde tek kişilik oyun modu ve de co-op mod esnasında farklı şekillerde oyun deneyimi yaşayacağız.

Çevre detaylarıysa oyuna büyük ölçüde etki edecek. Düşmanlarımızı bir anda yok edebilecek güçte farklı detayın yayılacağı haritada patladığı anda büyük bir grup düşmanı ortadan kaldıracak cihazlar bulunacak. Son olarak her ne kadar etrafı tehlikelerle dolu olsa da çok ama çok güzel bir dünya ile karşı karşıya bırakılacağız. Göze hitap eden grafiklerinin yanı sıra harita üzerinde de çok çalışılıyor yapımcı firma. Haritanın üstü kadar altında da



çalışılmış ve birçok keşfedilebilir gizli yol ve sadece belirli karakterler tarafından açılabilir kapılarla donatılmış. Yani haritanın her noktasını merak eden oyunculardanansanız ya tek tek tüm karakterlerle oyunu bitirmek zorunda kalacaksınız ya da co-op oyun modelinin nimetlerinden yararlanacaksınız.

■ In Flames diye bir grup var ya? İşte onda çalışıyorum ben!

Haritanın üstü kadar altında da çalışılmış ve birçok keşfedilebilir gizli yol ve sadece belirli karakterler tarafından açılabilir kapılarla donatılmış

Genel olarak baktığımızda S3'ün merkezinde co-op oyun modeli olacağını görüyoruz. Bununla birlikte gelişen yapay zeka, hızlı oyun yapısı içerisinde birçok taktik yapmamızı gerektirecek. Her ne kadar henüz oyun içerisinde bulunacak sınıflar ve yetenekleri hakkında fazla bilgi elde etmemiş olsak da en azından Deep Silver'in daha önceleri nerelerde hata yapıldığı hakkındaki emsalsiz deneyimi, yeni oyunun kalitesini arttıracaktır. Diablo III'te olduğu gibi oyunun bitirdikten sonra deli dana gibi dolaşmaktansa, co-op olarak farklı işlere girişebilecek olmamız şimdilik içimi rahatlatan en büyük özellik diyebilirim. Aksi halde S3 de bir ay oynandıktan sonra rafa kaldırılacak oyunlar arasında bulacaktır kendisini. ■ Ertuğrul Süngü



■ Kim bu? Tanidik geldi mi?

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Kasım 2012 **Web** www.f1racestars.com

F1 Race Stars

F1'in "minimal" hali...

Ne zaman "kart racing" oyunlarını görsem, aklıma hep Crash Bandicoot Nitro Kart gelir. Ne güzel oyundu o be! Ayrıca tanıştığım ilk kart oyunuydu kendileri ki onun öncesinde böyle bir tarz var mıydı, bilmiyorum. Gördüğüm en yeni kart oyunları, hemen hemen hiçbir yenilik içermeden, direkt olarak o oyunun kopyası gibi göründü bana. Sadece detaylandırdılar, dallandırıp budaklandırdılar yeni nesil kart oyunlarını. Hazır elinde koskoca bir F1 lisansı varken Codemasters da rahat durmadı ve F1 dünyasını kart tarzının rengarenk dünyasına taşımaya karar verdi. Evet, işin içinde F1 gibi dev bir dünya ve Codemasters etiketi var ama ortaya çıkacak ürün yeterince marjinal olacak mı acaba?

Kasım ayı içinde piyasada olmayı planlıyor F1 Race Stars. Şu ana kadar incelediğim ve gördüğüm kadarıyla da diğer kart yarışlarından pek farkı olmayacak. Görebileceğimiz en marjinal şey, F1 lisansı çerçevesinde ünlü F1 pilotlarının (Lewis Hamilton, Fernando Alonso ve Sebastian Vettel gibi... Hatta Michael Schumacher?) koca kafalı birer çizgi film kahramanı gibi karşımıza çıkacak olmaları. Eh, bu noktadan sonra da tahmin edersiniz ki oyunun grafik tarzı çizgi film havasında olacak. Rengarenk pistler, cıvı cıvı F1 pilotları ve bir kart oyunundan beklendiği üzere doyumsuz bir eğlence...

Eğer kart oyunlarına biraz aşinaysanız, (En azından Blur'u oynadığınızı varsayıyorum.) F1 Race Stars'da sizi nelerin bekliyor olacağını az çok tahmin edebilirsiniz diye düşünüyorum. Normal bir yarış oyunundan ziyade rakiplerinize karşı savaşmak zorundasınız. Pistin belli başlı bölgelerinde edineceğiniz envai çeşit silahla rakiplerinizi sersemletmek, yavaşlatmak, kısacası gıcıklık yapmak zorundasınız ki final çizgisinden sonra sizi adam yerine koysunlar. Mesela güdümlü füze tarzı silahlar mutlaka olur bu tarz oyunlarda. (Nitro'yu zaten saymaya gerek yok.) Veya yola bırakacağınız ve rakibiniz çarptığı zaman onu belli bir süre yavaşlatacak bir engel... Sizi çeşitli saldırılardan koruyacak bir kalkan da mutlaka vardır mesela listede. İşte şu ana kadar gördüklerim, bana F1 Race Stars'ın bu kalıbın dışına çıkmayacağını gösteren detaylar oldu hep. Farklı birkaç detay görmek isterdim, olmadı... İlla ki bahsetmek gerekirse yine diğer kart oyunlarında görebileceğiniz Championship, Time Trial, dört kişilik split-screen ve 12

Yan Yana, Can Canaa...

Eğer bir oyunu tek başıma oynamayacaksam, yanımda kanyla ve canıyla oturan biriyle birlikte oynamak isterim. Online multiplayer olayı beni bu yüzden ezelden beri sarmadı, sarmıyor da... Kart oyunları da bence böyle oynanmalı, bağış çağırış...



kişiye kadar çıkabilen multiplayer yarışları gibi modlar bulunacak F1 Race Stars bünyesinde.

Kart dünyasının müdavimlerini hatırladığım kadarıyla bir araya toplamak istedim şimdi. İlk başta Crash Bandicoot Nitro Kart geliyor tabii ki. İkinci aklıma gelen de ModNation Racers olur elbette ki, bu daracak kart dünyasında harikalar yaratmış bir oyundur kendisi. Nintendo kulvarından Mario Kart serisi de bu kadroya alınmalı. Olayı biraz daha ciddiye almaya çalışan Blur da katılsın aramıza. Son olarak Sonic & Sega All-Stars Racing'i de içeriye aldığım zaman parantezi kapatabiliyorum. Şimdi bu beş oyunun yanında F1 Race Stars nasıl duruyor sizce? Ünlü F1 pilotlarını koyun bir kenara zira bir yerden sonra önemsiz birer detay olarak kalacaklar oyunun içinde. Geriye kalana bakın, ne görüyorsunuz? Her şey çok tanıdık geldi bir anda değil mi?

Uzun lafın kısası, ben burada bütün detaylardan bahsetsem de sıradan bir kart oyununda olandan daha fazlası olmayacak gibi görünüyor F1 Race Stars'da. Eğer bu tarzı hiç denemediyse, yukarıda olayı özetleyen bir liste var; seçin onlardan birini ve oynayın. Bu sayede en azından olaya yabancı kalmış olmazsınız, hatta belki yepyeni bir oyun tarzı daha edinmiş olursunuz, fena mı? Eğer hepsini oynadıysanız ve yepyeni bir kart oyununa "hayır" diyemeyecek kadar bağımlıysanız... Eh, bu durumda çok fazla düşünmenize gerek kalmaz. Paşa paşa alır ve keyfiniz çıkarırsınız F1 Race Stars'ın. Şimdiden iyi eğlenceler... ■ **Ertekin Bayındır**

■ Makas dediğin böyle atılır!



Gece Sürüşü

Gündüzden ziyade gece yarışlarını daha çok severim. Genel olarak oyunlarda karanlığı severim zaten. Dinamik ışıklar da bir o kadar rahatsız eder beni. O güzelim parlemant mavisi dururken kim takar göz yoran ışık efektlerini...

■ Ve Colorado'da sonbahar...



Yapım Playground Games Dağıtım Microsoft Tür Yanış Platform Xbox 360

Çıkış Tarihi 23 Ekim 2012 Web www.forzamotorsport.net

Forza Horizon

Sınırların ötesine bir adım daha...

Oyunlar birer teknoloji ürünü olarak adım adım gelişir. Birkaç renkli pikselin bir araya gelmesiyle oluşan oyunlardı bizi eskiden eğlendiren. Eski yarış oyunlarını hatırlayın mesela. (Yaşınız elveriyorsa tabii ki.) Şimdi size onları "oyun" diye verseler elinizi sürer misiniz, bilmiyorum ama biz onları ayıla bayıla oynadık. Bir süre sonra sadece piksellerin sayısı arttı ve bu süreç, kullandığımız otomobilin markasını tanıyabileceğimiz seviyeye gelene kadar devam etti. Bundan sonrası o kadar hızlı gelişti ki şu anda neredeyse ehliyeti olmayan, en azından otomobil kullanmayı bilmeyen biri yarış oyunlarını oynamayacak duruma geldi. Simülasyon temelini taşıyan yarış oyunları, durumu bu kadar ciddi boyutlara getirdi işte.

Oyun firmaları, özellikle de yarış oyunları ile öne çıkan firmalar bu sınıra dayanmışlığın farkına varmış olsalar gerek, yarış oyunlarını sabit düzleminden çıkararak daha geniş alanlara yaymaya başladı. Test Drive Unlimited, bu konu için en başarılı örnek olabilir mesela. İşte bu noktadan sonrasını da Playground Games devralarak Forza Horizon ile çitayı bir kademe daha yukarıya taşıyacak gibi

görünüyor. Firmanın önde gelen isimlerinden Gavin Raeburn'un şu sözleriyle konuyu biraz daha açalım: "Çoğu yarış oyununda gördüğüm en büyük sıkıntı, haddinden fazla çizgisel olmaları." Birçok oyun tarzının yavaş yavaş taşınmaya başladığı "open world" kavramı için de şöyle diyor kendisi: "İstedığınız her yere istediğiniz zaman gidebilirsiniz ki ben, bir yarış oyununda mantıklı seçimler yapabilme fikrini çok seviyorum."

Anlaşılabileceği üzere, yarış oyunları kulvarında hatırı sayılır bir yere sahip olan Forza Motorsport serisi de open world boyutuna taşıyor. Fikir ortaya çıktıktan sonra oyunun pratiğe nasıl döküleceği konusunda pek zorlanmamış yapımcılar. "Forza'daki otomobilleri alalım ve geniş mi geniş bir dünyaya salalım!" diyerek yola çıkmış, bu geniş dünya için de Colorado'yu temel almışlar. İşin içine bir de hikaye eklemek istemişler ama açıkçası ortada nasıl bir hikaye olacağını pek çözemedim. "Horizon" adında bir festivalden bahsediliyor ve bu festival çerçevesinde olayların gelişeceği söyleniyor. Ana hikayenin yanı sıra Colorado'nun sağına soluna serpiştirilmiş yan görevlerin olacağı

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

yönünde bilgiler de var.

Forza'nın sert simülasyon yapısını biraz daha yontmak zorunda kaldıklarından bahsediyor yapımcılar. Malum, bu sefer amaç sadece yarışmak olmayacak. Sadece arabasına atlayıp o diyar senin, bu diyar benim gezip dolaşmak isteyenler olabilir mesela. Oyunun otomobil repertuarının oldukça geniş olduğu söyleniyor. Şöyle de ilginç bir nokta var ki ilk satın aldığınız otomobili, yapacağınız upgrade'lerle oyunun sonuna kadar kullanabileceksiniz. Hani genelde yeni bir otomobil açıldığında eskisini direkt çöpe atarız ya, bu geleneği çöpe atmak istiyor Playground Games ve bir nevi RPG oyunlarında yaratılan karakterle oyuna devam etme olayını Forza Horizon'da farklı bir tarzla ortaya çıkarmak istiyor. Bana sorarsanız harika bir fikir...

Oyunun görsel yanı muhteşem olacak gibi, hatta şu ana kadar open world çerçevesinde yapılmış en kaliteli grafiklere sahip oyun olacak diyebilirim. Buna ilave olarak gece - gündüz döngüsü de yer alacak oyunda ki en son E3 fuarında gördüklerimi hala unutmuyorum. (Hayır, fuara bizzat katılmadım ama YouTube diye bir şey var, değil mi?) Bu arada Kinect'in de küçük ama önemli bir payı olacak oyunda. Haritada kaybolduğunuzda size özel bir GPS sistemi yardım edecek ve bu sistemi Kinect üzerinden vereceğiniz komutlarla kullanabileceksiniz.

Şöyle bir toparlayacak olursak, şu ana kadar yüzeysel detaylarla ortaya çıkmış olmasına rağmen çok yüksek vaatlerle geliyor Forza Horizon ki perde arkasında muhteşem bir ekip var. Gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu olarak tarihe bile geçebilir ama böyle büyük bir iddia için henüz çok erken. Aslında oyunun çıkış tarihine de çok kalmadı; herhangi bir erteleme olmazsa 23 Ekim'de piyasaya çıkmış olacak. Şimdiden direksiyon setinizi hazırlayın isterseniz ha? ■ **Ertekin Bayındır**





#TürkçeGTAVistiyoruz

TT oldu!

Ocak ayında başlattığımız #TürkçeGTAVistiyoruz hareketi, ilk aşamada 9.000'i aşkın imza toplamıştı ve 7 Eylül Cuma günü neredeyse tüm Türk oyun dünyasının desteğiyle, Twitter'da bir saat içinde 6.897 tweet ile en çok konuşulan konular arasına girerek büyük bir başarıya imza attı.

Sonuç olarak 9.000'i aşkın imza ve bir saatte atılan 6.000'i aşkın tweet ile biz Türk oyuncular, Rockstar Games'e Türkçe GTA V'i ne kadar çok istediğimizi göstermiş olduk. Artık söz sırası Rockstar Games'de; onlardan gelecek müjdeli haberlerin yolunu gözlüyoruz.

Bu süreçte bizlerden desteğini esirgemeyen tüm oyun sitelerine, editörlere ve Türk oyunculara çok teşekkür ederiz. Umarız Türk oyuncular olarak amacımıza ulaşırsınız ve GTA V'i Türkçe oynarsınız.



GTA V'den yeni görseller

Rockstar Games, Ağustos ayı içerisinde "İş", "Boş vakit" ve "Ulaşım" başlıkları altında toplam 10 adet GTA V ekran görüntüsünü sundu bizlere.

Ulaşım başlığında gördüğümüz görüntülere göre jetler ve bisikletler kesin olarak geri dönüyor! Spor bir aracın gösterildiği bir diğer görseldeyse tahminler modifiye sisteminin geri döndüğünden yana. İşin özü, San Andreas'da ne yapabiliyorsak GTA V'te fazlasıyla yapacağız gibi.

Boş vakit başlığı altında yayınlanan görsellerde GTA IV'ün ek paketlerinde gelen paraşüt aktivitesini, dağda motor yarışlarını ve yeni bir mini oyun olarak tenisi görüyoruz. Güney Kaliforniya'nın uçsuz bucaksız özgür dünyasında boş vakit bulduğumuzda yapacağımız aktiviteler saymakla bitmeyecek cinsten olacağı benziyor.

Son olarak iş başlığı altında dört adet yeni görsel yayınlandı. Muhtemelen oyunda alacağımız görevlerden çekilmiş olan bu etkileyici görüntülerde tırın dorsesine tırmanan bir karakter, müthiş bir doğadaki akarsu üstünde uçan bir uçak, polisleri peşine takip spor arabayla kaçan bir karakter ve limanda helikopterdeki polisler tarafından lazer silahlarıyla hedef alınmış bir karakter görüyoruz.

10 adet ekran görüntüsü yayınlanmış olmasına rağmen ana karakterin hala kim olacağı kesin olarak belli değil. Bazı görsellerde ilk tanıtım videosunda görünen ve konuşan yaşlı adam varken bazı görsellerde zenci bir karakter görüyoruz. Rockstar Games bu konuda kafaları gerçekten karıştırmış durumda.

Rockstar Games, önümüzdeki haftalarda yeni görüntülerin geleceğini duyurdu. Anlaşılan o ki GTA V sezonu yavaş yavaş açılıyor.

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Techland **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2013'ün ilk çeyreği **Web** www.techland.pl

Call of Juarez: Gunslinger

Vahşi Batı'ya dönüş

Vahşi Batı hakkında tek bildiğim Calamity Jane. O da güzel bir hanımefendiymiş, ondan biliyorum sanırım. Sonra Billy the Kid'i duydum, bir de Clint Eastwood var. Back to the Future olmasa, olaylar nasıl bir yerde vuku buluyor, onu bile bilemeyebilirim. (Mübalağa sanatı.)

Bazı insanlar var ya -mutlaka çevrenizde de vardır- Vahşi Batı'ya karşı büyük hayranlık duyar, ben onlardan değilim. Ne var ki Call of Juarez'in ilk oyundan sonra bir anda Meksika'ya ve günümüze taşınması bana bile ters gelmişti. Üstelik oynanışta da iş yoktu, hepten sınıfta kaldı oyun. Techland bu konuda nasıl bir hata yaptığının farkına varmış olacak ki demiyorum, gayet de farkına vardılar ve yeni CoJ oyununu ait olduğu yere, Vahşi Batı'ya döndürmeye karar verdiler. İşte ilk bilgiler, işte CoJ'in yeni yolu...

Uzun yol

McCall'a elveda demenin vakti geliyor; yeni oyunda, yepyeni bir kahramanımız var çünkü. Adı belli olmayan bu kahraman büyük maceralar atlatmış, Vahşi Batı'da tek tabanca olmanın ne demek olduğunu herkese kanıtlamış. Bir tavernada oturuyor ve hikayelerini anlatıyor; çevresindekilerin meraklı bakışları altında. Yılların yorgunluğu yüzünde, kah sarhoş, kah uykulu, anlatıyor, anlatıyor...

Techland bu defa karakterimizi gerçekten daha iyi tanımamızı istiyor; yan oyuncularla birlikte. Tavernadaki dinleyicilerin akıllarına ilk geleni, yazılmış olanları söylemesini istemiyorlar örneğin. O yüzden de sizin söylediklerinize göre tepki vermelerini sağlıyor yapımcılar.

Kahramanımızın her hikayesi, bir bölüm. "Üç yıl önce, Billy the Kid'le..." diye başlıyor hikayesine ve biz de soluğu orada alıyoruz. Butch Cassidy, Pat Garrett ve daha fazlası, oyun boyunca karşımıza çıkıyor.

Yapımcıların tanıtımda gösterdikleri demo kısmından anlaşıldığı üzere, oyun bayağı bir hızlı olacağı benziyor.

Herkesi hızla ortadan kaldırmamız gereken ve hareketlerimize göre, alacağımız puanlar da değişecek. Evet, Gunslinger bir skor mücadelesi ve amacımız hayatta kalmaya çalışırken bolca puan kazanmak. Düşmanlarımızı neresinden vurduğumuza, bunu ne kadar hızlı yaptığımıza, kurşunları hareket ederken mi isabet ettirdiğimize, "Concentration" modunda, yavaş çekimde nasıl bir performans sergilediğimize göre alacağımız puanlar da değişecek. Bir bölümün sonunda ne kadar az yara aldığımız ve ne kadar çok düşman öldürdüğümüz de puanımıza etki edecek.

Ne kadar çok puan, lider tablolarında o kadar sağlam bir yer... Gunslinger aynı Rock Band Blitz gibi sağlam bir lider tablosuna sahip olacak. Burada arkadaşlarımızın ne kadar başarılı olduğunu veya listenin başındakilerin nasıl o puanları aldığını görebilecek ve hırslanarak oynadığımız bölümlere dilediğimiz kadar dönüş yapabileceğiz.

Multiplayer kısmında henüz bir gelişme olmasa da arkadaşlarımızla özel skor mücadelelerine girebileceğimiz bir takım modların oyunda yer alacağını tahmin ediyoruz. İşin içinde skor olunca, karşılıklı mücadele de skor mücadelesine dönecektir kuşkusuz.

PC, PS3 ve Xbox 360'da sadece indirilebilir bir oyun olarak piyasaya sürülecek olan oyunun fiyatının da kutulu oyunlara nispeten daha düşük olacağını tahmin ediyoruz. DLC'lerle de süslenme olasılığı yüksek olan Gunslinger'i Vahşi Batı hayranları listesine eklemeli. **■ Tuna Şentuna**



Ertağral Söngü



ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ



Selamlar en FRP'ci, en RPG'ci, en Magic'ci ve en Warhammer'ci insanlar? Nasılsınız? Ne yaptınız? Her yaz sonu, sonbahar dergisinde olduğu gibi, yine biten yaza kısmen lanet ederek, kısmen de klimalı havasız ortamlardan kurtulduğuma sevinerek açıyorum bu ayki sayfamı. Geçtiğimiz ay ve bu ay içerisinde birçok güzide olay yaşandı camiamızda. İlk olarak TüSOT birçok Warhammer 40K turnuvası gerçekleştirdiği gibi, aynı zamanda "TüSOT 2. Geleneksel Oyun Gününü" tertip etti. WH 40K, Beşinci sürüm ve WH40K Apocalypse kurallarının kullanıldığı oyunda, devasa ordular masaüstünde birbirine girdi. Diğer taraftan Magic the Gathering (MtG) Words, yani dünya şampiyonasına dört kişilik ülke takımımız bizi temsil etmek için gitti. Bundan bir hafta sonraysa MtG Türkiye şampiyonası gerçekleştirildi. Son olarak ben ve benim gibi RPG tutkunlarının uzun süredir beklediği "Baldur's Gate Enchanted Edition" piyasaya çıktı. Zaten sonrası büyük bir karanlık...

İlk önce MtG Words'den kısaca bahsetmek istiyorum. Yıl içerisinde yapılan eleme maçlarının birincilerinden oluşturulan ülke takımımız dört kişiden oluşuyordu. Süreyya Dipşar, M. Göhan



Habiboğlu, Batuhan Ucuzal ve Söz Ar'dan oluşan takımımız 61 ülke arasında boy gösterdiler. Nitekim şanssızlığın kendilerini hiç bırakmadığı turnuvadan pek de beklediğimizi alamadık. Yine de moralimizi bozmadık zira bu bir oyun ve başımıza her türlü zevalin gelmesi mümkün. Bir hafta sonra Boston'da yapılan "MtG Grand Prix Boston"a katılan Süreyya Dipşar ise, ilk gün aldığı yedi galibiyet iki mağlubiyet ile ikinci güne kaldı ve ikinci gün aldığı sonuçlarla 11'e 5 gibi harika bir başarı gösterdi. Toplamda 1841 kişinin katıldığı etkinliği 123. olarak bitirmesi Magic camiası olarak yüzümüzde büyük bir gülücük oluşmasına sebep oldu. Üzerini bolca karaladığım sarı sayfalarımın hem ülke takımımızı hem de Süreyya'a ayrı ayrı teşekkür ediyorum...

Gelelim MtG Türkiye Şampiyonasına... Önceki yıllarda tika basa dolan Türkiye Şampiyonası, bu sene MtG Words'den sonra olması sebebiyle eskiye oranla az sayıda insana ev sahipliği yaptı. Fantastik işlerin İstanbul'daki merkezi olan Pegasus'ta gerçekleşen etkinliğe 32 kişi katılım gösterdi. Sabahın erken saatlerinde düzenlemesi yapılan mekan, oyuncuların tek tek gelmeleriyle giderek kalabalıklaştı. İzmir ve Ankara gibi şehirlerden gelen oyuncularla şenlenen mekan, etkinlik başlangıcından önce yapılan kağıt takaslarıyla harika bir MtG ortamının nasıl olması gerektiğini anlatır cinsteydi. Turnuvada kullanmak üzere eksik kağıtlarını arayanlar, tüm profesyonel MtG oyuncularının bir arada bulunması sayesinde aradığı her şeyi kolayca buldu ve destelerini hazırladı. İlk olarak her oyuncu deste listesini boş bir kağıda yazarak organizasyon sahibine teslim etti. Saatler 11:00'i gösterdiğindeyse ilk eşleşmeler belli oldu. İlk üç turu standart yani kendi kartlarımızdan oluşturduğumuz desteler ile yaptık. Oynadığım beyaz, yeşil destemin ilk rakibi, çokça kullanılan "Delver" isimli mavi beyaz desteydi. Ne yazık ki ilk oyunumda aradığımı pek bulamadım zira Magic'in temel dinamiklerini oluşturan kaynak kartlarından bir türlü çekemedim. Rakibim de pek tabii boş durmadı ve eline geçirdiği ne varsa vurdu kafama. Cansız benedimle bir köşede oturuyorken, sıra geldi ikinci maça. Ne yalan söyleyeyim, oyunda bilinen tüm karıştırma tekniklerini yapmama rağmen, yine

benzeri bir sorunla karşılaştım ve bir köşeye oturdum, maçı bitenlerle muhabbet ettim. Üç round'luk serinin son maçıysa çokça beklediğim galibiyetim ile son buldu ve yemek için bir ara verdik.

Oynan üç turun arkasından gelen kısım ise "Draft"tı. Avacy'n isimli setin draftı için herkes yerlerini aldı. Her masada sekiz kişi oturmak suretiyle, toplamda dört farklı masaya bölündük. Draft temasını daha önce birçok kere anlattığım için bir kez daha değinip kendimi tekrarlamak istemiyorum... Hakemlerin inanılmaz bir özenle yürüttüğü ilk draftımız, sorunsuz bir şekilde tamamlandı. Topladığımız 42 karttan yaptığımız desteler ile yeni üç tur da başlamış oldu. Yeni eşleşmeler, yeni rakipler... Üç saatten biraz daha uzun süren mücadeleler sonunda ilk sekize çıkacak isimlerden bir iki tanesi kendini belli etmeye başlamış oldu. Fakat birçokları halen sınırdaki olduğu gibi, aşağı sıralardakilerin de hala şansı bulunuyordu. Sıra ikinci drafta geldi. M13 Core Set üzerinden yaptığımız draft esnasında yine dört masaya bölündük. Bu sefer iş, M13 setini iyi bilmekten geçiyordu. Avacy'n'de zorlananlar bu sette kendilerini gösterirken, kimileri de M13'de fire verdi. Malum MtG sürekli takip edilmesi gereken bir oyun ve her üç ayda bir kere yeni setler piyasaya çıkıyor. Bu tarzdaki turnuvalarda da kimin setleri daha iyi bildiği nispeten ortaya çıkıyor. Kısacası MtG büyük emek gerektiren bir hobi ve spor. Neyse efendim, yeni kartlarımızla, yeni bir deste yaptıktan sonra üç tur sürecek müsabakaların ilkinin yaptık. Geri kalan turlar ise ikinci güne sarktı zira saat artı 19:30 olmuş ve sabah 11:00'dan beri başını MtG'den kaldırmayan insanlar bir hayli yorulmuşlardı. Söylemeden edemeyeceğim; uzun saatler Magic oynamak, hele bir de bu iş Türkiye Şampiyonası gibi bir etkinlikse, düşünebileceğinizden çok daha yorucu. Birçok kart ve rakip var karşınızda. Herkes birbirini alt etmeye çalışırken dikkati bozulan direk olarak yeniliyor. Çok fazla strateji gerektiren ve kendi hamlelerimizin yanında rakibin de hamlelerini hesaplamamızı gerektiren bir oyun olması, insan beynini yormasındaki en büyük etken.

Şimdi birazcık ileri sarıyorum, uyuduk ve uyandık gibi detayları geçip ikinci günün özetine geliyorum. Kalan son iki M13 maçının tamamlanmasından sonra ilk sekize kalanlar belirlenmiş oldu. Normalde üç maçın galibinin kazandığı oyun modeli, burada büyük bir farklılık gösterdi ve beş maçta en çok galibiyet alanın kazandığı bir yapıya dönüştü. Yani normalde üç maçın ikisini kazanan, iki bir gibi

bir sonuçla galip gelebiliyor-ken, beş maçlık versiyonda üç galibiyete ulaşan kazanan taraf oldu. Söz Ar oynadığı "Ramp" destesiyle rakiplerine devasa yaratıkların neler yapabileceğini göstermeye çalışırken, Ankara'dan gelen Atakan arkadaşımız, "Delver" destesiyle bir yandan oyunu kontrol altında tutarken, bir yandan da rakibine tüm şiddetiyle vurmaya çalıştı. Diğer taraftan İstemi Han İlgin birçokları tarafından favori gösterilen "Zombie" destesinin hakkını verdi ve sürekli masaya yeniden gelen yaratıklarıyla rakiplerine zor anlar yaşattı. Atakan Yelkovan ise üzerinde bir süredir çalıştığı tamamen yeşil renkten ibaret olan "Elf" destesi ile bir anda üremek suretiyle rakibine kısa sürede büyük miktarda zarar vermeye çalıştı. Nedim Cem Aytekin "Delver" destesinin "UW Midrange" olarak bilinen modelini kullanırken, Aras Şenyüz Words'de büyük iş yapan yeşil "Infect" destesi ile rakiplerini kısa yoldan alt etmeyi hedefledi. Son olarak final maçını yapan Cem Erdoğan "Delver," Batuhan Ucuzal ise "Naya Pod" olarak bilinen yeşil - beyaz destesiyle gerekli kartları daha hızlı bir şekilde masaya inmeye odaklandı.

Oynanan müsabakaların ardından pek tabii bir tane kazanan olacaktı ve o da Batuhan Ucuzal oldu. Words'de yaşadığı talihsizlikleri, Türkiye Şampiyonasında tamamen üzerinden atan Batuhan'ı, bir kez de buradan tebrik etmek istiyorum. Bir Şampiyona daha geride kaldı ve ardında keyifle geçirilen iki gün bıraktı. En az üç ayda bir kere bizleri bir araya getiren yeni MtG setleri ve şampiyonaları yine hakkında az önce okuduklarınıza benzer anlatılacak anılara dönüştü. Yeni MtG etkinlikleri, çıkan yeni setler ve her türlü turnuva haberi ile beni hep burada bulabilirsiniz. Önümüzdeki ay, başlamış olduğum Dragonlance SAGA sistemini anlatmaya devam edebilmek dilekleriyle; sevgiler... ■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Malum her seferinde yani ve farklı gruplar dinlemiyorum. Çoğu zaman geçmişe dönüyorum ve sevdiğim, sesleri kulaklarımdan hiç gitmeyen isimleri dinliyorum. Malum günümüzde adını duymak bir hayli güçleşti kendisinin ama Bob Dylan, müzik denildiği zaman akla ilk gelenlerden olmalı. 1941 yılında doğan Dylan, müzik

hayatına Amerika'nın en önemli dönemlerinden bir tanesi olan "Beat Generation"unun başında, yani 1959 yılında başladı. Dönemini çok iyi yansıtan şarkılar yazan ünlü sanatçı, kendisi kadar tanınan ve yine "Beat" dönemin en önemli şairlerinden olan Allen Ginsberg gibi kişilerle de büyük paylaşımlarda bulunmuştur. Kısacası o iki satırda anlatılacak bir isim değil; eğer merak edip de dinleyecek olursanız benim için "All Along the Watchtower" dinleyin.



Ne okudum

Bu ay önceden dinlediğim ve okuduğum materyaller ayım belli ki zira daha önce "Silmarillion" hariç hiçbir fantastik kitabı dönüp baştan okumamıştım. Bu ay her ne hikmetse gözüme takıldı Ben, Strahd. Ravenloft isimli karanlık ve sisli dünyanın bilinen en büyük vampiri olan Strahd'ın hayat öyküsünü anlatan eser, korku ve karanlık temasını bir arada taşıyan harika

bir kitap. Özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan fason vampir film ve dizilerinden sonra okuduğunuzda ilaç gibi geleceğine garanti verebilirim. Her şeyin nasıl başladığını, bir tutkunun nasıl ölmediğini mükemmel bir şekilde anlatan eser, aynı zamanda Ravenloft isimli fantastik dünyanın da önemli bir parçası. Kitabı okuyanlar, akabinde bu dünya ile ilgili diğer eserleri okuyarak bambaşka bir evrene geçebilirler. Yine de konu vampirse, Dram Stoker Dracula okumadan geçmeyin demek istiyorum.

DİKKAT
SP-ILER



Uyarmadı denliyein! Sizi öyle bir dosya konulu dehiyyat ki oyun devicinin ipine edecek, nci oyundan soyutönce, okuduyunmu? Dikman edecek tundan soöleler bir bendeniyer. Bu oyunda incece öyle ayenlar soöre ki sebebiniz ne çarsa olsun, bu zamana kadar n oyunda oynamayp da dosya konusuna göt uşuyle bakarsuz dahi hayatsiz boyentia dörin atılar birakacak evimlerin yet açman müzemesi! Bizden söylemesi!

Sayfa 90...

İnceleme

Bu ay, oyun ayı!

Sonunda... Sonunda geldiler, hem de hepsi birden! Bu ay öyle bir ay ki oyunlar kafamıza kafamıza düştü. Başta Blizzard ve World of Warcraft hayranları olmak üzere MMORPG seven oyuncular adeta bayram etti zira World of Warcraft'ın son eklenti paketi Mists of Pandaria sonunda elimizde ve Emre de sizler için Pandaria'nın tüm gizemini ortadan kaldırmak için elini taşın altına

koydu. Diğer yandan bir başka MMORPG olan Guild Wars 2 de yüzümüzü güldüren konuklarımızdan biri oldu. Okulların açılmasıyla birlikte oyun sezonu ardına kadar açıldı. Bu ay spor oyunlarını sevenlerin de ağzına irice bir parmakla bal çalındı. FIFA 13, PES 2013, F1 2012 ve fazlası için sayfaları çevirmeye başlayın...



46

Guild Wars 2

World of Warcraft'ın tahtını sallayabilecek mi?



68

FIFA 13

Yeni sezonda yeni özellikler, yeni heyecanlar...



70

PES 2013

Konami bu kez şeytanın bacağına kirabildi mi?

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.

Borderlands 2

Bir FPS ancak bu kadar RPG olabilir!

58



■ İşte zirve yaptığım noktalardan bir tanesi. Vistas olarak belirtilen bu noktalar sayesinde çevremizi görebiliyoruz.



Etkinlikler

Sanki Facebook etkinliği varmış gibi oldu ama bizim konumuz GW2'de bulunan World Event'ler. Kendilerine yolda denk geldiğimizi söylemişim. Başlangıçta kolay olan bu event'ler, 10. seviyeden sonra gerçekten zorlaşıyor. Yani öyle cengaverlik yapıp da araya girmeyin derim.

Guild Wars 2

Bir oyunun içine girmenin en kolay yolu



Bu isim, aylık ödeme yapmaya karşı çıkan oyuncuların uzun yıllardır peşinde koştukları efsane bir oyunu niteliyor aslında. Neden mi böyle bir giriş yaptım? StarCraft yazımda da bahsettiğim üzere, artık Blizzard'ın karşısına adam gibi bir rakip çıkması gerektiğine olan inancım devasa boyutlara ulaştı da ondan... Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi ikinci oyununda da kullanıcılarından herhangi bir aylık ödeme istemeyen yapımın, özellikle olaya sadece kutuya para verme mantığı çerçevesinde bakılması ve bu şekilde değerlendirilmesi gerektiğine inanıyorum zira herkes kendisini World of Warcraft'a kaptırmış durumda ve ay başına kazancı hesaplanamayacak cinsten bir oyuna karşı kim... ne yapacak çok merak ediyorum. Yani uzun lafın kısası, yine ve ne yazık ki en iyi oyun World of Warcraft olarak kalacak... Bu depresif tavrımın pek tabii ki Guild Wars 2 (GW2) ile bir ilgisi yok, benim derdim daha çok böyle farklı yapımların ayakta kalmasının ne kadar zor olduğu yönünde bir giriş yapmak, acımı paylaşmaktır. Şimdi gelin sizleri aylık ücret istememesine rağmen dünyaları vaat eden GW2'nin sonsuz, derin ve bir o kadar da renkli dünyasının içerisine sokayım. Birazcık tanıyın bu oyunu, vakit harcayın ona.

GW2'ye girmek istediğimiz anda karşımıza sunucu seçme ekranı çıkıyor. Eğer arkadaşlarınızın hangi sunucuda olduğuna emin değilseniz size tavsiyem, hemen bir telefon edip öğrenmeniz. Aksi takdirde sunucu değiştirmek için bir miktar ödeme yapmak zorunda kalacaksınız ki zaten oyun bize gerekli uyarıda bulunuyor. Bir diğer tavsiyemse içerisi dolu olan, yani "high" kategorisinde bir sunucu seçmeniz yönünde olacak. Bu arada aman diyeyim bölgenizi "Avrupa" olarak değiştirmeyi unutmayın. Gelelim uzun süredir yakından takip ettiğimiz ırklara ve ırkların genel özelliklerine. Karşımıza ilk çıkan ırk biziz, yani "Human". İnsan ırkı, anavatânını kaybetmiş ve kendilerine inandıkları tanrılar bile sırt çevirmiş, bahtsız bedevi bir ırk. Yine de Kryta'nın koruyucuları olarak iman dolu göğüsleriyle çarpışmaya devam ediyorlar. Norn ki yazı içerisinde bulunan görsellerde bolca göreceğiniz ırk, Ice Dragon tarafından saldırıya uğramış, sadece ama sadece kusursuz bir zaferin kendileri için mükemmel ödül olduğuna inanan bir ırk. Charr'lar kısaca acımasız savaş canavarları olarak tabir edilebilirler. Kendilerini anlatmanın tek yolu savaştan geçtiği gibi, kendi aralarında da zayıflığa ve aptallığa hiçbir şekilde yer vermiyorlar. Asura'lar bana başta bir

garip gelen, sonradansa fazlasıyla sevdiğim kimseler. Ufak boylarına rağmen büyük işler başaran Asura'lar, kas gücünün herhangi bir önemi olmadığına, esas olanın akıl olduğuna inanan ve bir gün tüm ırklara hükmedeceklerini iddia eden minik adamlardan oluşuyorlar. Son olarak Sylvari'ler geliyor; tıpkı Yüzüklerin Efendisi ya da Ejderha Mızrağı gibi serilerdeki Elf temasını andıran ırk, herhangi bir şekilde doğmamış. Onlar, Pale Tree'nin altında gördükleri uzun rüyadan uyanarak bilgi yolunda gözlerini açmışlar. Yapı olarak macera ve görev peşinde koşan Sylvari'ler, özellikle büyü konusuna eğilmiş bir ırk... Açıkçası ben ırk seçim ekranında uzun bir süre geçirdim, yani ne yapsam olmadı sevgili okur. Hele bir de o çizimler yok mu... Mahvoldum vallahi. Neyse, benim bu karışık seçimden tutup çektiğim ırk Norn oldu. Biraz kuzey mitolojisi kafasındaydım o an herhalde. Yaptığım seçim, beni bir sonraki





basamak olan cinsiyete getirdi. Kadın ya da erkek seçeneklerinden erkeği seçen bendeniz, bir sonraki adım olan sınıf seçimine geldim. Şimdi gelin GW2 içerisinde bulunan sınıflara şöyle kısaca bir bakalım.

Başlangıçta Elementalist karşılıyor bizi; ateş, su, hava ve toprak elementlerini kullanarak envaiçesit büyü yapma özelliğine sahip. Warrior benim ırkımla beraber aklıma yazılmış olan sınıfı. Saldırı anlamında büyük bir güce sahip olan Warrior, giydiği Heavy Armor ile yeterli bir korunmaya sahip. Guardian, özellikle Lord of the Rings Online oynayanları çok iyi bileceği bir destek sınıfı. Defansif büyüler olduğu gibi, birçok farklı "buff" da sahip. Engineer ise teknoloji ve simyayı kullanan bir sınıf. Kurduğu taretler, hazırladığı bombalar ve iksirler ile tam bir Cevat Kelle. Medium Armor giyiyor olmasınysa cabası. Ranger, adından da anlaşılacağı üzere mesafeli saldırılar yapan ve aynı zamanda evcil hayvan da kullanabilen bir sınıf. Bu arada evcil deyip geçmeyin; o hayvan sadece bize evcil ve gerçekten yayımızı ve okumuzu kullanmak için bize harika zaman tanıyor. Geliyorum Diablo III ile unutulmuş ve GW2'de de gerçekten en güzel gözüken sınıfa: Necromancer. Karanlık büyülerin adamı olan Necromancer'lar, etraf-taki ölüleri kaldırebildikleri gibi, düşmanına istediği takdirde direkt olarak zarar verebiliyorlar. Özellikle 10. seviyeye kadar sabredin ve hayat verebildiğiniz yaratıklara ne olur bir bakın. Thief, yine bilindik bir sınıfı oluşturuyor. Kendisinin en büyük özelliği, sahip olduğu görünmezlik ve bu sayede düşmanına arkadan yapabileceği amansız saldırılar. Teke tek savaşlarda ortalama bir Thief oyuncusunun bile yenildiğini görmedim. Son sınıfımızsa Mesmer. Kendisi illüzyon konusunda büyük bir usta. Mental büyüler yapmak suretiyle düşmanına zarar veren sınıf, kendisini klonlayabildiği gibi özellikle düşman üzerinde sağladığı kontrolüyle dikkat çeken

Alternatif

Rift
Star Wars: The Old Republic
World of Warcraft: Mists of Pandaria



Yapım ArenaNet
Dağıtım NCsoft
Tür MMORPG
Platform PC
Web www.guildwars2.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

bir yapıya sahip... Efendim, karakter yaratma menüsü adı altında yaptığım oyun tanıtımım umarım iyi gidiyordur. Bu sayede oyuna nasıl başladığımızı açıkladığım gibi, temelde merak edilen birçok soruya da cevap bulduğuma inanıyorum ki zaten çok da bir şey kalmadı. Buyurun, karakterimizin detaylarına girelim.

İlk olarak Body Features ile başlayan karakter detaylandırma menümüz, uzunluktan vücutta bulunan dövmelelere kadar ilerliyor. Kafa kısmında dokuz farklı yüz, 17 saç ve 11 sakal bıyık kombinasyonu bizleri karşılıyor. Arındansa yüz detayları merhaba diyor bize ve yine birçok farklı noktada, birçok farklı değişiklik yapmamıza olanak sunuluyor. Akabinde gelen bölümse sanıyorum oyunun temellerinden bir tanesini oluşturuyor. Background, yani karakterimizin geçmişini oluşturmamızı isteyen bölümde, ardı ardına üç farklı soru bulunuyor. Her soru bize bir olayı veriyor ve arasında bulunmak istediğimiz konum yazılmış. Üçten seçmeli şıklar yardımıyla karakterimizin geçmişini oluşturmak hiç de fena bir fikir gibi gelmedi bana; hatta bir anda karşıma çıktığı için biraz afalladım. Sonuç olarak elde ettiğimiz karakter kağıdımıza ismimizi yazdıktan sonra artık GW2'nin içerisinde dalmamız için hiçbir engel kalmadı demektir.

Pek tabii ki tüm sınıfları, bir MMO'yu eline geçiren ilk oyuncular gibi denedim ama her nedense ilk başta yarattığım Norn Warrior'uma ayrı bir bağlandım. Siz de izin verirsiniz üzerinde en çok vakit harcadığım karakterimi temel alarak oyunu anlatacağım. Öncelikle oyunun içerisine girdiğimiz anda alışılmadık dışı kalitede bir dünyayla karşılaşacağız. Renkli bir çevremiz var, evet ama olay sadece renklerle bitmiyor. Festivalin ortasında, sağımdan solumdan insanlar geçiyor, adımımı bulduğum yerden dışarı attığım anda tam bir Nors havası soluyorum. İlk göreve köpek çağırır gibi, ısıklık ile çağırılıyor; yani frizbi atsalar yakalayıp getirecek bir kıvamdaydım ama yine de ısıklıkla seslenilmesini hiç sevmem. Görevimizi aldığımız anda çok farklı bir yapı daha karşımıza çıkıyor: İkili konuşmalar. Star Wars: The Old Republic'te online oyun oyuncularının beğenisine sunulan konuşma ve diyaloglar, GW2'de de kendine yer edinmiş. Konuşmalar direkt olarak oyun üzerinde olmuyor, yeni bir ekran açılıyor ve iki karakter karşılıklı olarak bu ekran üzerinde konuşuyor. İsteddiğimiz zaman bir sonraki konuşmaya geçebildiğimiz gibi, istediğimiz takdirde konuşmadan tamamen çıkabiliyoruz. Bu ▶



■ **Oyunun adı ne demiş-tiniz? Poker mi? Ne poker? Uuu, anladım... Ben yanlış gelmişim.**

► yakın konuşma durumu, genel olarak ana görev üzerinde gerçekleşiyor ve yan görevlerde direkt olarak ara birimimizin sağ üst tarafında çıkan yazılı alandan yararlanıyoruz. O zaman gelelim haritamıza... Harita, GW2'de büyük yer teşkil ediyor. Kendisini açtığımız anda karşımıza çıkanlar, başlangıçta birazcık korkutucu olsa da insan zamanla alışıyor. "Korkutucu" dedim çünkü çok fazla farklı işaret ve işaretçi bulunuyor etrafta. (Karayolları Genel Müdürlüğü'yüm şu anda.) Şimdi elimden geldiğince size burada bulunanları açıklayarak anlatayım. Haritamızın sol üst kısmında bulunan simgeler, bu kategorilerdeki World Completion'ımızı gösteriyorken bir altta bulunun aynı simgeler, içerisinde koşturduğumuz haritadaki durumumuzu işaret ediyor. "World" kısmını şimdilik geçin, hatta uzun bir süre sallamayın. İlk simgemiz kalp ve kendisi task'leri, yani görevleri belirtiyor. Misal ilk haritamız olan ve 5. - 15. seviyeler arasında koşturduğumuz bölgede 16 tane task bulunuyor. Her birisinde bolca yetenek puanı ve bazı özel eşyaları almamız için gereken karma kazanıyoruz. Bir sonraki mavi simgemiz, oyun içerisinde bulunan "waypoint"leri gösteriyor. Benzeri MMO'ların aksine GW2'de bolca waypoint bulmak mümkün. Aynı haritada birçok yerde bulunan bu kestirme noktalar sayesinde çok daha hızlı

Eşya alım satım

Belirtmekte fayda var ki GW2 bünyesinde, tıpkı birçok ücretsiz MMO'da olduğu gibi para ile eşya alma söz konusu. Oyun içerisinde "gem" olarak adlandırılan para birimini, Gem Store üzerinden harcayarak farklı eşyalara ulaşabiliyoruz. Nitekim bu eşyalar öyle oyunun dengesini bozacak silahlar değil; en azından şimdilik. Oyunda harcanabilecek birçok farklı para birimi mevcut. Temelde bronz, gümüş ve altın olarak bilinen para birimleri dışında Gem, Glory, Influence ve Karma gibi harcanabilir parçalar da bulunuyor. Trading Post'a geldiğimiz zaman karşımıza birçok farklı sekme çıkıyor. Bunlardan ilki Gem Store. Satın aldığımız ya da sahip olduğumuz Gem'lerle oyun içinde bulunmayan farklı eşyalara ulaşmamıza imkan tanıyan bölümde birçok çilgin dış görünüm seçeneği olduğu gibi, farklı gözlükler ve evcil hayvanlar mevcut. İkinci sekme olan Currency Exchange, sahip olduğumuz Gem'leri Gold'a, Gold'ları da Gem'e çevirmemize yarıyor. Üçüncü sekme Trading Post. Açık arttırmanın yapıldığı bu bölümde, aradığımız her türlü eşyayı bulmak mümkün. Hemen altında bulunan Sell on Trading Post sayesinde istediğimiz eşyayı satmamıza olanak tanıyor. Bu arada eşya alırken ya da satarken aynı eşyadan an itibarıyla kaç tane satıldığı bilgisine ulaşabildiğimiz gibi, aynı zamanda alış ya da satış fiyatımızdan daha



yol alabiliyoruz. Birçoğu yol üstünde bulunduğu gibi, tek yapmamız gereken ilk olarak yanlarına bir kez gelerek aktive etmek; sonra istediğimiz anda, istediğimiz yere ışınlanmak mümkün ve hatta bu işlem için o kadar az para veriyoruz ki insanın sürekli "Işınla beni!" diyesi geliyor. Sonraki simgemiz olan turuncu kare, "Points of Interest" olarak isimlendirilmiş ve çıktığımız maceradaki senaryoya etki edebilecek bölgeleri gösteriyor. Mavi pırpır en önemli bölgelerden bir tanesi olan Skill Challenges'i gösteriyor. Oyunda her seviye atladığımızda bir yetenek puanı alıyor ama bu noktadaki görevleri başarısak ayrıca bir yetenek puanına da kavuşuyoruz. Son olarak kırmızı üçgenlere bakıyoruz ve karşımıza Vistas çıkıyor. Tıpkı Assassin's Creed'de olduğu gibi, çıkması zor olan belirli bölgelere çıkmak suretiyle tüm alanın dönen bir kamera ile bize gösterilişine tanıklık ediyoruz. Yani hakkını vereyim, adamlar güzel yapmış. Bu kısma kadar anlatmak istediğimi özetlemek gerekirse, haritada bulunan tüm bu noktaları ziyaret etmek, karakterimizin gelişimini olumlu yönde etkiliyor çünkü her birisinden ayrıca yetenek puanı kazanmak mümkün. Hem oyunda bulunan haritaların da tadını çıkarmamız sağlanmış dolaylı yoldan. Hah, bir de "World Event" denen ve herkese açık, istediğimiz zaman dahil olabildiğimiz, bol yetenek puanlı görevler var etrafta. Bir anda ortaya çıkan bu görevlere, sağdan soldan gelen herkes katılabilir. Konuyla alakalı görevse biz etkinliğin yakınına geldiğimiz anda otomatik olarak açılıyor. NPC ya da başka bir kimse ile konuşmaya gerek yok! GW2'de daha önce görmediğim kadar canlı ve dinamik bir harita işleyişi olduğunu tüm bu özellikleri saydıktan sonra gönül rahatlığıyla söyleyebilirim sanıyorum. Sıra geldi pek sevgili karakterimize ve onun üzerinde yapabildiklerimize... Temelde bilindik MMO eşya bölmelerine sahip deyin geçebiliriz ama GW2 detayda çok fazla şey saklıyor. Misal sualtında kullanıma özel mızrak bölümü başka bir yerde bulunduğu gibi, bu silahtan başkasını suda kullanmamıza olanak verilmemiş.

düşük ve yüksek olanları da görebiliyoruz, böylece ticaret anlamında büyük hamleler yapabiliyoruz. Sekmelerin son iki tanesindeyse yapılan alımın detayları ve alınan eşyayı çantaya atma kısmı bulunuyor. Öyle her aldığımız eşya için posta kutumuza koşturmak gerek olmadığı gibi, tamamladığımız görevler için posta ile gelen ödülleri istediğimiz zaman, istediğimiz noktadan satabiliyoruz. İşte şimdi sıkı durun çünkü GW2'nin herkese ders niteliğindeki çalışmasına geldi sıra: İstedik yerden eşyayı açık arttırmaya koyabilme! Satmak istediğimiz eşyamızın üzerine sağ tıkladığımız zaman çıkan sekmeler arasında "anında satışa çıkar" gibi bir seçenek bulunuyor. Kendisine tıkladığımız anda Trading Post menüsü açılıyor ve eşyamızı o an açık arttırmaya koyabiliyoruz. Pek tabii ki aynı durum, satın alma için de geçerli. İstedik zaman, istediğimiz yerden eşya alabilmek sanıyorum artık tüm oyunların yapması gereken bir mekanik.



Oyunda birçok farklı yaratık modellemesi mevcut. Erken seviyelerde tanıdık cinsten orman hayvanıyla karşılaşıyorken, ilerleyen seviyelerde durum biraz değişiyor.

Yazımda da belirttiğim üzere, GW2'de envaiçesit silah kombinasyonu bulunuyor. Şu görsele iyi bakın; hem birazdan ben de çekici çıkaracağım.

Her MMO'nun temelini oluşturan ara birim, bu oyunda da çok güzel tasarlanmış. Sol taraftaki yeteneklerimiz silahlara aitken, sağ taraftakiler kendi seçimlerimiz sonucu ortaya çıkan yetenekler.

MMO'larda seçtiğimiz meslekle ilgili kazı ve toplama eşyalarını normalde eşya çantamızda taşıyoruz ama GW2'de Harvesting Sickle, Logging Axe ve Mining Pick için üç ayrı bölüm yapılmış. Kendilerini tıpkı silah koyar gibi bu özel bölüme koyarak eşya çantamızdan boşuna yer çalmalarına izin vermiyoruz. Bu arada birkaç seviyesi bulunan toplama aparatlarımız, aynı zamanda 100 vuruşluk hacme sahip; yani 100 kere kullandıktan sonraki her seferinde en az dört - beş kere kullanıyoruz ve yerine yenisini almamız gerekiyor. Karakterimiz üzerine aynı anda iki farklı silah kombinasyonu koymak, oyunda bulunan ince detaylar arasında yer alıyor. Konsol tuşu yardımıyla anında bir silahtan diğerine geçmek mümkün. Tüm bu kısımlarda bir sorun yoksa inceden inceye yeteneklerimize geçiyorum, hatta geçtim. GW2'deki en büyük değişikliklerden bir tanesi, belirli silahları kullandıkça kendileri üzerinde gelişim göstermemiz. Bu hiç de öylesine koyulmuş bir gelişme sistemi değil çünkü bir silahı kullandıkça o silahla alakalı toplam beş yetenekten her birisini sırayla açmaya ilerliyoruz. Bazı yetenekleri açmak vakit alıyor olsa da takribi 30 dakika içerisinde tüm yetenekler emrimize amade oluyor. Pek tabii ki her silahın farklı vuruşları ve kullanım alanları da bulunuyor. Misal gürz gibi silahlarla daha çok düşmanı sersemletiyorken iki elli kılıç ile düşmanın ağzına ağzına vurmamız sağlanmış. Bununla da yetinmeyen GW2, bazı silahlara opsiyonel "off-hand" özelliği vermiş. Bu sayede birbirinden farklı silahlarla envaiçesit vuruş tekniğini bir arada kullanmamız mümkün kılınmış. Kısaca Weapon Skill olarak karşımıza çıkan bölümde, tüm silahlar üzerinde en kısa zamanda uzmanlaşın derim. Slot Skill'lerimizse oyunun ilk GW ile en çok benzeştiği bölümü oluşturuyor. Atladığımız her seviye, bir adet Slot Skill olarak bize dönüyor ve bazı şartlar altında da olsa istediğimiz yeteneği alabiliyoruz. Şimdi kemerleri bağlayın. Ara birimimizin sol tarafında bulunan beş kademe, Weapon Skill'lere aitti ve sol taraftaki beş kademe kendi içerisinde bölünmüş

durumda. Başlangıçta üç adet Slot Skill var ve her seviye, bir diğerini açabiliyor ama tek bir şartla: Aynı anda sadece bir tanesini kullanabiliyoruz. Sonra birkaç seviye ardından toplamda sekiz adet bulunan ilk tier Utility yeteneklerimize geçiyoruz. İkinci tier'inde de sekiz farklı yetenek barındıran ve ancak 20. seviyede ikinci tier'den Utility alabildiğimiz sistemde, aynı anda üç Utility kullanabiliyoruz. Son olarak 30. seviyeye geldiğimiz zaman açılan sekiz farklı Elite yetenekten bir tanesini seçerek yolumuza devam ediyoruz. (Oh, şiştim.) Yani sol tarafta beş adet Weapon Skill varken sağ tarafta biri Slot'tan, üçü Utility'den ve biri Elite'ten olmak üzere toplam beş adet yetenek söz konusu. Daha nasıl toparlayacağım, bilmiyorum ama sonuç olarak aynı anda kullanabildiğimiz 10 adet yetenek bulunuyor. Tamamen ilk oyundaki yapıyı aklı getiren bu farklı tasarım sayesinde aynı sınıf ile onlarca farklı kombinasyon yapabiliyoruz. "Traits" sekmesi ise karşımıza çıkan son bölümü oluşturuyor. Ancak 11. seviyeye geldiğimizde açılan bu bölümde yine 11. seviyeden sonra aldığımız Trait puanlarını vererek ilerleme kaydedebiliyoruz. Toplamda üçe bölünmüş durumda bu kısım: Adept, Master, Grandmaster. İlk olarak malum, sınıfımızla alakalı eğitmenimize kadar gidiyoruz. Kendisinden Adept kitabını alıp kullandığımız anda karşımıza yepyeni bir dünya çıkıyor... Strength, Arms, Defense, Tactics ve Discipline olarak bölünmüş olan Traits bölümünde, uzmanlaşmak istediğimiz alana yatırım yapıyoruz. Her özellik ismiyle mütevellit bir artı bonus sağladığı gibi her 5, 10, 15, 20, 25, 30 puana farklı bir yeteneğimizin daha açılmasına olanak tanıyor.

Ekonomiye can verin

GW2'deki her şey, resmen daha önce ▶

Arabirim

Her MMO'da olduğu gibi GW2'de de arabirim büyük bir önem taşıyor. İlk başta bana farklı gelen görüntü, yaşam puanımın ortada olduğunu anlamamla sonuca ulaştı. Onun hemen üstünde bulunan sarı bar dikkatimi çekti. Kendisi "dodge" etmemize olanak tanıyor ve kendiliğinden doluyor. İki kere aynı yön tuşuna basmak suretiyle üzerimize gelen saldırılardan kaçabildiğimiz bu özellik sayesinde büyük badireler atlattım.

gördüğüm MMO'lardan olabildiğince detaya inmeye çalışan bir yapıya sahip. Bu duruma craft'lar, yani üzerinde uzmanlaşabileceğimiz alanlar da dahil. Aynı anda en fazla iki tane alanda uzmanlaşabildiğimiz, toplamda sekiz farklı craft başlığı bulunuyor. Armorsmith, Artificer, Chef, Huntsman, Jeweler, Leatherworker, Tailor ve Weaponsmith olarak bölünmüş olan alanlar aynı zamanda büyük getiri sağlayabiliyor. Kendileriyle ilgili ham maddeleriye etraftan toplayabildiğimiz gibi, karma noktalarından ve açık arttırmadan bulabiliyoruz. Birçok oyunda olduğu gibi başlangıçta kolay bir şekilde artan craft'lar, zaman içerisinde arttırması çok zor bir hal alıyor. Cloth, Leather, Metal, Wood ve Gemstones olarak beşe ayrılmış olan temel craft materyallerinin altı farklı tier'i mevcut. Özellikle metalin her tier'de iki farklı materyale sahip olması başlangıçta kafa karıştırabiliyor. Eşya üretimi için konu ile alakalı icatlara ihtiyacımız var. Bu icatların yanına gelip açtığımız menüdeyse normal eşya yaratma seçeneklerinin yanı sıra "Discovery Tab" isimli bir sekme daha göreceksiniz ki işte burası çok keyifli. Birçok eşya üzerinde yapılabilecek geliştirmeleri tamamen karıştırabilmemize ve ortaya farklı tasarımlar çıkarmamıza imkan tanıyan tariflerle ulaşabildiğimiz sekme gerçekten güzel düşünülmüş bir yenilik.

GW2'de bulunan lonca mantığı da oyuncularına

büyük keyif yaşıyor. Öncelikle lonca kurmak için menümüzde bulunan Guild Panel üzerinden Create Guild'a basmamızın yetiyor olması harika. Yani en az 10 imza gibi bir kaygınız olmasın. Loncalar dinamik bir yapıya sahip bu oyunda ve her üye yaptığı aksiyonlarla loncasına Influence kazandırıyor. Hele bir de lonca olarak büyük işler başarılıymışsa kazanılan Influence puanı katlanarak artıyor. Kazanılan bu puanlar tabii ki loncamızın gelişmesine harcanıyor ki toplamda dört farklı ana başlık bulunuyor. Architecture, bir seferde loncamızın üzerinde çalışabileceği upgrade sayısını arttırırken Art of War, World versus Worlds'de (WvW) kullanabileceğimiz buff'lar sağlıyor. Economy, lonca üyelerinin karma kazanma, büyü eşya bulma ve materyal toplama hızını arttırıyor. Son olarak Politic ise emblem'lar, influence buff'lar, guild armor ve parti eşyaları sağlıyor. Normalde her loncada 50 üye bulunabiliyor ama GW2'de bulunan sunucular arası etkileşim sayesinde aynı lonca adı altında toplamda 500 üye bulunmasına imkan tanınmış. Yine de 500 kişinin birbiriyle etkileşimi ancak WvW savaşlarda olabiliyor. Eh, artık o kadar da olsun. Ne yapacak 500 kişi aynı sunucu altında. Asıl o zaman savaş çıkar gerçekten...

Her aydınlıkta bir karanlık vardır

Genelde yazılarımın sonuna aldığım bu "bombalama" kısmı gerçekten en sevdiğim andır sevgili okur. Yani ne biliyim,

Olmazsa olmazımız PvP!



Gerçekten de öyle. Hele konu GW olunca ilk oyuna bakarak PvP'nin çok daha detaylandırılmasını istemek sanıyorum bizim suçumuz değil. Efendim, ikinci oyunda temelde iki farklı PvP modeli bulunuyor. Bunlardan ilki Structured PvP ki bu da kendi içerisinde Tournament ve Hot Join olarak ikiye bölünüyor. İkinci PvP modeli ise Worlds versus Worlds (WvW) olarak karşımıza çıkıyor. Turnuva modeli, beşe beş maçlardan oluştuğu gibi birçok farklı model sunuyor. Toplamda sekiz takımın katıldığı yarışmalarda, üç tur ve tekli eleme usulü sistem kullanılıyor. Yapılan turnuvayı kazanan takımlar gerçekten bol miktarda ödül sahibi oluyorlar. Şimdilik dört farklı turnuva modeli mevcut: Pickup, tekli eleme usulü olan model olarak boy gösteriyor. Monthly turnuvalara katılmak için Pickup turnuvalarda kazanılan yeterlilik

puanı gerekiyor. Yearly turnuvalarsa aylık turnuvaların birincileri arasında gerçekleşiyor ve sonunda yılın en iyi PvP oyuncusu seçiliyor. (Seçilecek daha doğrusu.) Player-Run ise oyuncular tarafından tasarlanan ve her türlü esnekliği bünyesinde barındıran turnuvalardan oluşuyor. Hot Join'de birçok oyunda olduğu gibi gireceğimiz sunucuyu seçiyoruz. PvP Browser NPC sayesinde kaç kişilik oyunlar olduğunu, bu oyunlarda yer olup olmadığını öğrenebiliyor olmamız gerçekten oyuncuya kolaylık sağlamış. Bu oyun modlarının en büyük özelliği ise kazanılan zaferler sayesinde inceden PvP item almamıza olanak tanınmaları. Benim fazlasıyla beğendiğim PvP ortamıysa WvW oldu. Kocaman bir harita içerisindeki dört farklı bölgede geçen devasa savaşlarda kaleleri, kuleleri ve belirli noktaları ele geçirmeye çalışıyoruz. Kuleler sayesinde yolları kontrol altına alabildiğimiz gibi, kalelerde bulunan silahlar sayesinde gelen düşmanlara ölüm saçabiliyoruz. Dört farklı noktada birçok farklı savaş yapmamıza imkan tanıyan PvP modeli, içerisinde envaiçesit sistem barındırıyor. Kazanmaksa verilen belirli süreler içerisinde, en çok toprağı ve bölgeyi elinde tutana göre belirleniyor ve bu durum sürekli sıfırlanıp yeniden başlıyor. Böylece sonu gelmez savaşlar ve yeniden kazanma ihtimali doğuyor. Görevlerde her noktaya düşen ayrı bir puan söz konusu. Misal Resource Camp beş puanken, Tower 10 puan, Keep 25 puan, Stonemist Castle 35 puan.



böyle içindeki nefreti kusmak, isyan etmek, gitarını çıkarıp kırmak gibi bir şey herhalde... Tamam, uzatmadan geçiyorum dikkatimi çeken sorunsallara. Müzikler normalde oyunun en güzel ve özel yapı taşlarından bir tanesi gerçekten. Yarattığımız dünyanın içerisindeymiş gibi hareket etmemizi sağladıkları gibi, savaşlarda geçirdikleri değişimler de gerçekten fevkalade ama keşke bu durumu ses efektleri için de söyleyebilseydim... Yani ses efektleri de aslında güzel ama bazen çok alakasız sesler çıkıyor be arkadaş. Kılıç yerine ok sesi çıkacak diye endişe ediyorum artık. Onun haricinde bazı sesler kendini tekrarladığı gibi bazıları da resmen takılıp kalıyor. Misal bir kere savaştan çıkmama rağmen o bölgedeki savaş sesleri hiç bitmedi. Ben uzaklaştıkça azaldı, üzerine gelince yine arttı. Gerçekten haritanın altında bir geçit mi var diye de arandım ama nafile. Bir diğer sorunsal, MMO'ların genelde yaşadığı cinste. Normalde karakterimizin düşmemesi gereken bir noktadan sadece kullandığımız yetenek sonucu düşüyor olması klavyeyi kırmama sebebiyet veriyordu. O kadar adamın arasına dalmışım, akıyorum ortamlara... O da ne? Normalde uğraşıp gidemeyeceğim bir yerden uçarak aşağıya düştüm! Hadi canım!

Bazı görevler gerçekten dinamik, buna bir sözüm yok sevgili okuyan insanlar ama bazı görevler var ki gerçekten insanı hayattan soğutuyor. Hele bazı taşıma görevleri çıkıyor ki karşımıza, aman yarabbi, yani taşı taşı nereye kadar arkadaş? Aynı eşyadan onlarca kere bir yerden başka bir yere taşımak, sanıyorum ki GW2 serüveninde en çok canımı sıkan bölüm oldu. Dediğim gibi, normalde dinamik görevleri olduğu için insan hep benzer bir süreklilik bekliyor. Yazımın içerisinde konsol tuşuna basmak suretiyle önceden koyduğumuz iki silah kombinasyonu arasında geçiş yapabildiğimizden bahsetmiştim. Peki bu özellik neden yedinci seviyede geliyor? Ne bileyim, adamların bir bildiği vardır herhalde ama yani bana saçma geldi. Asıl derdim bununla değil tabii ki, daha çok tek tuşla silah değiştirmekte. Neden diyeceksiniz, biliyorum. GW2, bir Diablo değil diye düşünüyorum ve ilk opsiyonunda iki elli kılıç taşıyan bendeniz, ikinci opsiyonu olan silaha tek



bir tuşla geçiş yapınca oyun dinamiklerine büyük hasar verebiliyorum. Bir bakmışsınız, sıkı sıkı koşuyorum, bir bakmışsınız, elimde kocaman kılıç, girişmişim birilerine. Olayın en büyük sorunuysa silah değiştirdiğimiz anda cooldown'ların açık olması ve daha da önemlisi, bir silahla oynuyorken diğerinin cooldown'unun arka planda dolması. Sanıyorum demek istediğimi çok iyi açıkladım. Bu durum bence harika bir sistem ama an itibarıyla oyunda büyük bir "cheese" oluşmasına imkan veriyor. Sanki bu dinamikler üzerinde çalışması gerekiyormuş gibi geldi bana.

GW2, bu kadar beklenmeye değer nadide oyunlardan bir tanesi bence. Özellikle son yıllarda çıkan ve çok beklenen oyunların büyük hüsrana neden olduğunu göz önüne alırsak, GW2'nin değerini sanıyorum çok daha iyi anlarız. Yine de oyunda yavaş seviye atlanması ve en üst seviyenin "80" gibi yüksek bir rakam olması, yapımcıların ne derece endişeli olduğunu anlamama yetti zira yazımın en başında dediğim gibi, herkesin bütün işini gücünü bırakıp başında saatlerini harcayacağı bir World of Warcraft geliyor. GW2 de aylık ücreti olmadığı için ve pek tabii ki WoW gibi düzenli güncellemeler getiremeyeceğinin farkında ki ilk eklenti paketine kadar oyuncuları olabildiğince oyalamaya çalışacak bir şekilde karşımıza çıktı. Yazdıklarım belki olumsuz gibi görünecektir ama GW2'nin gerçekten denenmesi ve mümkünse her sınıfla olabildiğince oynanması gerektiğine inanan bir insanım. Hele hele bir de aylık ücreti olmadığını düşünürsek, değil mi? ■ Ertuğrul Süngü

Guild Wars 2

- + Farklı sınıflar, farklı MMO dinamikleri, envaiçesit büyü ve silah, kaliteli grafikler, her ay 12.99 Avro istememesi
- Fizik motoru ile ilgili sorunlar, kendi kendine konuşabilen seslendirmeler, diyaloglara katılamamak

8,7

World of Warcraft: Mists of Pandaria



Gizemli Pandaria'ya hoş geldiniz!

Mists of Pandaria (MoP) duyurulduğunda oldukça tartışma yarattığını söylersem bu pek de yanlış olmaz herhalde... Bir kesim, Blizzard'ın ufak yaştaki oyuncularını World of Warcraft'a çekmek adına Kung Fu Panda'dan esinlenerek pandaları oyuna kattığı düşündü. En başından söylemeliyim ki Pandarenler, 10 yıl önce çıkmış olan Warcraft III'te gizli bir bölümde yer alıyorlardı. Ayrıca yine bir başka kesim, "Bir panda nasıl olur da dövüşebilir?" kalıplarıyla forumlarda cirit atmaya başladı. Yine belirtmeliyim ki bundan yedi yıl önce, WoW ilk çıktığında kurban bayramlarında yapılan "Biz bu sene bayramda Tauren keseceğiz abi!" geyiklerini bir düşünmenizi ve Taurenlerin birer öküz olduğunu hatırlamanızı isteyerek yazıma başlamak istiyorum.

Eklenti paketinin kahramanları Pandarenler

Başlığı okuduktan sonra "Pandarenler neden kahramanlar peki?" dediğinizi duyar gibiyim. Şöyle ki diğer eklenti paketleri gibi bu defa belli bir boss (The Burning Crusade'in Illidan Stormrage'i, Wrath of the Lich King'in Arthas'ı gibi.) bu-

lunmuyor. Hikayenin ne yöne gideceğini, zamanla eklenen yamalar ile hep beraber göreceğiz; bu yüzden MoP, Pandarenler üzerine kurulu. İlk olarak Pandarenlerin geçmişinden ve WoW'daki yerlerinden bahsetmek istiyorum. Pandaren ırkını seçtiğimizde, her ırkta olduğu gibi kendine özgü bir başlangıç bölgesi bulunuyor. "The Wandering Isle" isimli bu ada, bana sorarsanız WoW dünyasına eklenmiş en ilginç bölge. Oldukça da yaratıcı bir fikir olduğunu kabul etmek lazım. The Wandering Isle'in geçmişi bundan tam 10.000 yıl önceye dayanıyor. Hikayemiz, "Liu Lang" isimli Pandaren'in dünyayı keşfetme ve diğer ırkları tanıma arzusu ile sadık arkadaşı Shen-zin Su adındaki su kaplumbağasını yanına alarak Pandaria'dan ayrılmasıyla başlıyor. Elinde şemsiyesi ve yemek sepeti ile okyanuslarda dolaşarak hayatını geçiren Liu Lang, her beş yılda bir ülkesi Pandaria'yı ziyaret ediyor ve gördüğü ilginç olayları halkı ile paylaşıyor. Fakat her ölümlü gibi zamana yenik düşen Liu Lang'in geleneğini günümüze kadar sürdüren Shen-zin Su, zaman içerisinde o kadar çok büyüyor ki sırtı olan The Wandering Isle bölgesini oluşturuyor. Büyümenin sonucunda sırtına birçok

Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Activision Blizzard**
Tür **MMORPG**
Platform **PC, Mac**
Web www.worldofwarcraft.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



köy kuran Pandarenlerin de dünyaya açılma vakitleri gelmiş oluyor. (Eğer elinde tuttuğu şemsiyeyi, yemek sepetini ve Shen-zin Su'nun henüz büyümemiş halini görmek isterseniz, Liu Lang'in Temple of Five Dawns'da bulunan heykelini ziyaret edebilirsiniz.)

Pandarenler, Shen-zin Su ile birlikte dünyaya açıldıktan sonra hayatlarının en önemli seçimini yapmak zorunda kalacaklar. İlk görevi aldığımız sırada tanıştığımız Master Shang Xi'nin iki öğrencisinden Aysa Cloudsinger'in Alliance'a, Ji Firepaw'in ise Horde'a katılması ile sizin hangisinin izinden gideceğinize karar vermenizi gerektiren bir seçim sizi bekliyor. Burada vereceğiniz karar çok önemli çünkü bu dakikadan sonra Alliance ya da Horde olarak oyuna devam edeceksiniz.

Hikayeleri ve soyları çok eskilere dayanan Pandarenler, yılların verdiği tecrübeler sayesinde dövüş konusunda oldukça yetenekli hale geliyorlar. Atalarından öğrendikleri tüm dövüş tekniklerini Alliance ve Horde ile paylaşmayı seçen Pandarenler, böylece düşmanlarına tekme tokat girişen ilk sınıf olan Monk'ları da WoW dünyasına dahil ediyorlar. Brewmaster ile tank, Mistsweaver ile healer ve Windwalker yetenek ağaçları ile dps olabiliyorlar. Böylece WoW'a Paladin ve Druid'in yanına hybrid olabilen üçüncü bir sınıf daha eklenmiş oldu. Monk'lar da Roguelar gibi enerji kullanan bir sınıf. Roguelardan farklı olarak kombo puanlarını düşman üzerinde değil de Paladinlerin Holy Power'ı gibi kendi üzerinde topluyorlar. Chi enerjisi diye adlandırılan bu enerjileri de özel yetenekleri kullanmak için harcayabiliyorlar. WoW'a eklenen 11. sınıf olmanın yanı sıra düşmanlarına tekme tokat girişen de ilk sınıf olan Monk'lar, hızlı ve çevik olabilmek adına Plate ve Mail Armor'a oranla çok daha hafif olan Leather ve Cloth Armor kullanıyorlar. WoW'un orijinalinden bu yana eklenen ikinci sınıf olan Monk'lar, Death

Knights gibi "Hero Sınıf" değil ve diğer tüm normal sınıflar gibi birinci seviyeden başlıyorlar. Worgen ve Goblinler haricindeki tüm ırklarsa Monk sınıfını seçebiliyorlar.

Pet Battle

Mists of Pandaria ile gelen Pet Battle sistemi, Pokemon'un birebir kopyası desem yanlış olmaz herhalde. Azeroth'u dolaşarak ve elinizdeki pet'leri kullanarak dışarıda nadir bulunan pet'lerle dövüştürüp yakalayabildiğiniz, üç pet seçerek başka insanlara karşı dövüştürebileceğiniz bir sistem bu. Peki nasıl çalışıyor Pet Battle? Öncelikle belirtmeliyim ki yeni deneyecek olan oyuncular için başta biraz karışık gelebiliyor. Bu yüzden konuyu adım adım anlatmakta fayda var diye

The Tillers

Esinlenmenin Pokemon'dan Pet Battle ile sınırlı kalmadığını The Tillers'i görünce anlıyoruz. Valley of the Four Winds'da yer alan The Tillers, çiftçi pandaların oluşturduğu bir grup. Belki kimileriniz daha önceden biliyordunuz, belki de kimileriniz çiftçi kelimesini görünce esinlenmenin nereye gittiğini anladınız. Evet, cevabımız FarmVille. Farmer Yoon'un The Tillers grubuna katılması için kendini kanıtlanmasına yardım etmemiz ile bizim de çiftçilik hayatımız başlamış oluyor. Sunsong Ranch'te kendinize ait bir tarla istiyorsanız, mutlaka Farmer Yoon'un yanına bir uğrayın.



düşünüyorum ve hemen başlıyorum. İlk yapmamız gereken şey, Battle Pet trainer'ına gidip görevi almak ve bize öğretebildiği her şeyi öğrenmek. Bu iki işlemden sonra alt tarafta yer alan menüden "Mounts and Pets"e girdiğimizde açılacak yerden Pet Journal'a tıklıyoruz. Sol tarafta tüm sahip olduğunuz pet'ler yer alırken, sağ tarafta ise toplamda üç pet slot'u yer aldığını fakat bunlardan ikisinin henüz açık olmadığını görüyoruz. Bu slot'ları aktif etmek için Pet Battle ile pet'imizin seviyesini yükseltmek gerekiyor. Peki

Yedi yıl gibi bir süreden sonra pet'lerin sadece birer süs eşyası olmaktan çıkıp bir şeyler yapabildiklerini görmek güzel

Find Battle seçeneği de henüz aktif değilken nasıl pet'imizi dövüştürüp seviye atlatacağız? En başta trainer'dan iki adet yetenek öğrenmiştik. Bunlardan bir tanesinin adı Track Pet ve ufak haritamızda dövüştürebileceğimiz pet'lerin yerini saptamamızı sağlıyor. Bu özelliği aktif ediyor ve etrafta gezinmeye başlıyoruz. (Benim tavsiyem, şehrin dışına çıkıp dolaşmak zira şehirlerde başıboş gezen pet sayısı oldukça az.) Ufak haritamızda yeşil bir pati ikonu gördüğümüz an yanına gidip bulduğunuz pet'in cinsine (Beast, Critter, Humanoid, Dragonkin vesaire...) bakıyoruz. Nedir bu cins, hemen onu da açıklayayım. Her bir pet'in diğer cinsle karşı avantajı ve dezavantajı bulunuyor. Örneğin Albino Snake pet'inin Critter cinsine karşı avantajı bulunurken, Flying cinsindeki pet'lere karşı dezavantajı bulunuyor. Bu yüzden dövüştüreceğiniz pet'in cinsine bakmak çok önemli çünkü bahsettiğim avantaj ve dezavantajlar sayesinde pet'ler birbirine üstünlük kuruyor ve eğer dövüşte doğru pet'i



Alternatif

Guild Wars 2
Rift
Star Wars: The Old Republic

seçerseniz, kazanmanız oldukça basit. Şimdi sıra geldi pet'imizi dövüştürmeye. Bahsetmiş olduğum özellikleri göz önüne alarak pet'imizi seçtik, hemen başıboş bulduğumuz pet'e sağ tıklayarak dövüşü başlatıyoruz. Sıra ile bir düşmanımız, bir biz saldırı seçerek dövüşü tamamlıyoruz. Bu şekilde devam ederek herhangi bir pet'inizi beşinci seviyeye çıkarırsanız, Find Battle seçeneği aktif hale geliyor ve insanlara karşı dövüşebiliyorsunuz. İlk başta pet yakalamaktan bahsetmiştim. Ufak bir not daha: Pet'iniz dövüşlerde sağlığını kaybediyor ya da ölüyor. Tüm pet'lerinizi 15 dakika cooldown'u bulunan Revive Battle Pets yeteneği ile tekrar hayata döndürebiliyor ya da sağlığını %100'e çıkarabiliyorsunuz. Pet Battle sistemi kısaca böyle. Şahsi fikrim, nadir bulunan Rare Pet'leri

yakalamak başta eğlenceli gelecektir fakat tümünü ele geçirdiğimde ben bu sistemi çok kullanacağımı düşünmüyorum. Bu yüzden de Mists of Pandaria'nın en önemli özelliklerinden biri olarak açıklanması gerekmezdi ve bir yama ile oyuna eklenebilirdi sanki. İyi tarafından bakmak gerekirse yedi yıl gibi bir süreden sonra pet'lerin sadece birer süs eşyası olmaktan çıkıp bir şeyler yapabildiklerini görmek güzel.

Bu arada pet demişken WoW'a gelen yeniliklerden Account Wide'dan bahsetmeden olmaz. Pet'lerimiz artık bütün karakterlerimizde ortak. Bir karakter ile edindiğimiz pet'i diğer bir karakterimiz ile de kullanabiliyoruz. Tabii ki bu olay pet'ler ile sınırlı değil. Binekler, title'lar, hatta achievement'lar dahi tüm karakterlerimizde ortak. Benim gibi achievement manyağı biriyeniz ve sırf achievement puanı kaybetmemek için bir karaktere saplanıp kaldıysanız, bu yeni özellik sizi fazlasıyla sevindirecek.

Pandaren'lerin ırksal özellikleri

Epicurean: Yiyeceklerden gelen buff'ları %100 arttırır.

Gourmand: Cooking skill'ini +15 arttırır.

Inner Peace: Rested XP bonusunun uzunluğunu iki katına çıkarır.

Bouncy: Düşüğünüzde aldığınız hasarı %50 azaltır.

Quaking Palm: Vurduğunuz düşmanın üç saniye boyunca uyumasını sağlar.





■ Fıçılardan çıkan sıvı: Biral Altında duracaksınız sarhoş olmaya hazır olun.

(Şahsen ben anında Undead Mage'imi bırakarak Rogue oynamaya başladım bile.)

Talent sistemi

Bu zamana kadar her eklenti paketi ile ufak tefek değişikliklere uğrayan talent sistemi, MoP ile kökünden değişiyor. Öncelikle hedeflenen, orijinal WoW'un üzerine gelen dört eklenti paketinin getirdiği, barlarımıza sığmayan onlarca büyüü ortadan kaldırmak. (Warlock oynayanların piyano çalar gibi hareket ettiklerini görmüş olsalar gerek.) Daha önceden talent sisteminde bulunan birçok aktif büyü ve yetenek pasif oldu ve yerlerine yepyeni talent'lar getirildi. Ben burada biraz Diablo III kokusu aldım açıkçası. Tamamıyla kendi oyun tarzımıza göre her 15 seviyede bir üç talent'tan birini seçme hakkımız bulunuyor. Bu aşamada "Peki yine her 15 seviyede bir talent vererek nasıl kendi oyun tarzımızı yaratacağız?" diyebilirsiniz. Bu konuyu bir

örnek vererek açıklamak en doğrusu sanırım. Mesela Warrior'un 15. seviye talent'ları tamamıyla Charge yeteneği ile ilgili. Bunlardan ilki Juggernaut; Charge yeteneğini her 12 saniyede bir kullanmayı sağlıyor. İkincisi Double Time; Charge yeteneğini iki defa kullanabilmeyi mümkün kılıyor fakat her birinde 20 saniye cooldown bulunuyor. Üçüncüsü Warbringer; Charge yeteneği düşmanı yere yığıyor ve üç saniye boyunca sersemleterek oynayabilmesini engelliyor. Oyuncular bu üç talent'tan oyun tarzına en uygununu seçerek artık kendi karakterlerini kendi tarzlarına göre oluşturabiliyorlar ve bu da WoW'da çok daha fazla "unique" karakter olacağı anlamına geliyor.

Olmasa olmaz PvP

Yıllardır birçok oyunda alışlagelmiş olan Capture the flag ve Base ele geçirip koruma gibi klasikleşmiş olan PvP türlerine Mists of Pandaria ile yepyeni iki yeni mod



Area of Effect Loot

Birçok MMORPG'de olan AoE loot özelliği sonunda WoW'a da entegre edildi. AoE loot'unu bu kadar önemli kılan şey ise belirli bir alanda öldürmüş olduğumuz tüm mob'ları bir defa loot'layarak tek seferde tüm loot'u alabilmemiz ki bu inanılmaz bir zaman kazancı anlamına geliyor. Özellikle de seviye kasarken benim gibi mob loot'lamanın zaman kaybı olduğunu düşünen oyuncuları oldukça rahatlatacak bir hamle.



World Boss'ları geri dönüyor

60. seviyede Lord Kazzak'ı ilk görüşümü daha dün gibi hatırlıyorum. Tüm sunucu Blasted Lands'e toplanmış, raid'ler oluşturulmuş ve sıra ile bu devasa boss'u kesmeye çalışıyordu. Derken Nihilum (Oyunun o dönemdeki en iyi guild'i.) çıkageliyor ve hepimizin üzerinden geçerek boss'u kesiyordu. Oyunun "vanilla" diye tabir edilen orijinal versiyonunda Azeroth'un çeşitli yerlerine yerleştirilmiş olan birçok World Boss'u vardı. The Burning Crusade ile yenilenen Lord Kazzak, Doom Lord Kazzak olarak karşımıza çıkıyordu ama bu, World Boss'ları son görüşümüz oldu. Benim oldukça eğlendiğim ve tüm sunucuyu bir bölgeye toplamaya yeten bu boss'lar, Mists of Pandaria ile WoW dünyasına geri dönüyor. İki yeni World Boss'undan ilki olan Salyis's Warband'i Valley of the Four Winds'de, ikincisi olan Sha of Anger'i ise Kun-Lai Summit bölgesinde bulabileceğiz.

ve dolayısıyla iki yeni 10vs10 Battleground ekleniyor. Bunlardan ilki olan Temple of Kotmogu, bana göre oyunun en zevkli Battleground sistemini oluşturuyor. Amaç dört köşede spawn olan orb'lardan mümkün olduğunca fazlasını ele geçirmek. Bir oyuncu orb'u ne kadar çok kontrolünde tutarsa takımına o kadar çok puan kazandırmış oluyor. Puan arttırmanın bir diğer yolu ise orb'u ele geçirmiş olan oyuncunun durduğu yer. Battleground'un merkezine ne kadar çok yaklaşırsa o kadar çok puan almış oluyor. Ayrıca orb'u kontrolünde bulunduran oyuncunun üzerinde Orb of Power isimli bir buff / debuff stack'leniyor. Bu buff / debuff, oyuncunun başta %60 daha fazla hasar alacağına, %20 daha az heal'lanabileceğine ama bunun yanında %20 daha fazla vurabileceği anlamına geliyor. Zaman geçtikçe rakamlar da yükseliyor ve rakiplerin, orb'u kontrolünde tutan oyuncuyu öldürmesini kolaylaştırıyor. Oyunun sistemi bu şekilde işliyor ve 1.600 puana ulaşan ilk takım Battleground'u kazanıyor.

İkinci Battleground ise Silvershard Mines... Tam anlamıyla "kaynak yarışı" olarak tarif edebileceğim sistemin işleyişi, spawn olan maden arabalarının kontrolünü ele geçirmek ve bunları center depot'a ulaştırmak. Maden arabalarını kontrol etmenin, Eye of the Storm'daki bölge kapma sistemine benzeyen bir işleyişi var. Belirli bir rayın üzerinde yavaşça ilerleyen maden arabasının etrafında çıkan halkanın içinde hangi taraftan daha çok insan bulunuyorsa araç o tarafın kontrolüne geçiyor. İlerleyen arabayı savunarak da center depot'a ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Her kontrol edilen araç için sürekli puan toplanıyor ve en sonunda center depot'a ulaştırabilen takım 150 puanı hanesine yazdırıyor. Bir önceki Battleground'da olduğu gibi 1.600 puana ulaşan ilk takım galip geliyor.



Yeni açık arttırma sistemi

Black Market Auction House (BMAH), Mists of Pandaria ile WoW'a eklenen yeni bir açık arttırma sistemi. Halihazırda oyunda bulunan ve her oyuncunun vazgeçilmezi Auction House'un biraz değiştirilmiş versiyonu. Şöyle ki bu markette item'ları oyuncular değil, Blizzard satışa çıkartıyor. Tabii ki hal böyle olunca satılan item'lar, normalde NPC'lerden elde edemeyeceğimiz kadar değerli. Item'ların kalitesi konusunda örnek vermek gerekirse Tempest Keep'in son boss'u olan Kael'thas Sunstrider'dan düşen Ashes of Al'ar bineği bunlardan sadece bir tanesi. Madam Goya tarafından yönetilen bu açık arttırma sistemi, 87. seviye bölgesi olan Veiled Stair'de bulunuyor. Markete adımımızı attığımızda, açık arttırmaların 10.000 ila 20.000 altın arasında başladığını görerek bolca altına ihtiyacımız olduğunu anlıyoruz. (Binekler 20.000, pet'ler 10.000, armor'lar 10.000, diğer item'lar 10.000 ila 15.000 arası.) Sistemin çalışma şekli ise daha önceki sistem ile çok benzer, tek fark "satın al" butonunun bulunmaması. Satışa sunulan item'lar 12 saatten daha uzun süreli olmak üzere BMAH'daki yerlerini alıyor. Sürenin sona ermesiyle birlikte item, en yüksek fiyat teklifi sunan oyuncuya gönderiliyor. Satışı tamamlanan item'i tekrardan BMAH'da görmemiz içinse belli bir süre geçmesi gerekiyor. Yani BMAH'ı her ziyaret ettiğinizde tüm item'ları bulamayabilirsiniz, bu da item'ların hala değerlerini korumasını ve herkes tarafından kullanılmasını engellemek için verilmiş bir karar diye düşünüyorum. Herkesin altında bir Ashes of Al'ar görmek pek keyif verici olmasa gerek.

Her eklenti paketinde olduğu oyun biraz daha kolaylaştı ve bu durum bir grup "hardcore" oyuncuyu mutlu etmeyebilir. Yine de WoW'a gelmiş en renkli eklenti paketi olan Mists of Pandaria, hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacak yeniliklerle dolu. Uzak Doğu temasının çok iyi oturtulduğu bu paketi mutlaka almanızı tavsiye ediyorum. ■ **Emre Öztınaz**

World of Warcraft: Mists of Pandaria

+ Pandaria kıtasının detayları, Pet Battle, dinlendirici müzikleri, Monk sınıfı, geliştirilmiş grafikler

- Daha önceki eklenti paketleri gibi ana bir boss'un olmayışı

8,9



Ayrıca her eklenti paketinde olduğu gibi yeni bir arena da ekleniyor WoW'a. "Tol'vir Proving Grounds" ismini taşıyan bu arenayı, henüz açılmamış fakat ilerleyen günlerde aktif hale geçecek olan arena sisteminde hep beraber görebileceğiz.

Senaryolar

Nedir bu senaryolar? Adından da anlaşılabilirliği üzere belirli bir konunun ele alındığı ve bize verilen görevleri tamamlamaya çalıştığımız bir tür dungeon sistemi. Sadece 90. seviye karakterler için tasarlanmış olan senaryolardan şu anda oyunda sekiz tane bulunuyor. Bu sekiz senaryodan biri olan Theramore's Fall, Horde ve Alliance'a özel olmak üzere ikiye ayrılıyor. Yani sadece tek bir ırk ile oynuyorsanız, tamamlayabileceğiniz senaryo sayısı yedi. Theramore's Fall senaryosunda eğer Horde oynuyorsanız Theramore'a saldırıyor, Alliance oynuyorsanız da Theramore'u savunuyorsunuz; tek fark bu... Senaryolar dungeon'lara benziyor ama aslında biraz daha farklı bir işleyişi var. Öncelikle çok daha kısa sürüyor, dungeon'ların aksine beş kişilik değil de üç kişilik gruplar ile yapılıyor ve healer ya da tank'a da ihtiyaç yok. Bu yüzden senaryo sıraları tüm sınıflar için çok daha hızlı geliyor. Ayrıca ödül olarak da senaryoyu tamamladığınızda Valor puanı ile beraberinde bir adet çanta alıyorsunuz. Bu çantanın içinden de item çıkabiliyor. Ben senaryoları, dönemlik olarak açılan etkinliklere benzetiyorum; bir süre eğlenceli gelen ama sonradan hem sıkıcı, hem de tamamlamak için pek bir amacın kalmadığı bir sistem. Yine de Valor puanı ihtiyacınızı gidermek için dungeon'lara ve raid'lere üçüncü bir alternatif olacaktır.

Dungeon demişken Mists of Pandaria'da altı adet yeni ve üç adet eski dungeon'ın yenilenmiş hali bulunuyor. Tüm bu dungeon'larda da yeni eklenmiş olan ve zamana karşı yarış anlamına gelen Challenge modları var. Girdiğimiz dungeon'ı belirlenen süre zarfında bitirebilirsek altın, gümüş veya bronz madalya kazanabiliyor, bu sayede yeni armor'lar, kozmetik eşyalar ve binekler gibi çeşitli eşyalar elde edebiliyoruz. Herhangi bir item'a ya da Valor puanına ihtiyacımız olmasa dahi dungeon'ları tekrar tekrar yapmamız için bir sebep çıkmış oluyor böylece.



BORDERLANDS 2
YAKIŞIKLI JACK'İN
HAZINESİ



Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Tür FPS / RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.borderlands2.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



FPS oyunu var, FPS oyunu var. Mesela ne var, Doom. Tamam, o artık yok ama bir zamanlar vardı. Ondan sonra Unreal Tournament vardı, Quake vardı. Sonra Deus Ex çıktı bir ara, FPS kavramının içerisine bilimkurgu ve derin hikaye, yoğun bir kişiselleştirme olayı girdi; FPS'lere RPG öğeleri karıştı.

Doom'a geri dönelim. Ne yapıyorduk; bulduğumuz silahlarla önümüze geleni sorgusuz sualsiz kurşun yağmuruna tutuyorduk. Herkes kötüydü, sadece biz iyiydik.

Zamanı biraz ileriye alalım ve Medal of Honor'a bir bakalım. İkinci Dünya Savaşı'nda yine biz iyiydik, tüm Naziler ise kötü. Orada da bir noktadan diğerine ilerleyip önümüze çıkan gözümüzü kırpmadan öldürmemiz gerekiyordu.

Daha da ileriye gidelim ve Call of Duty'ye gelelim. Burada işler değişti mi? Belki biraz; o da işin içine sinematik bir anlatımın girmesiyle oldu. Yoksa oynanışta değişen pek bir şey olmadı...

Sıra Borderlands'e geldiğinde ise farklı bir ortam görüyoruz. İlk bakışta her şey klasik bir FPS'de olması gerektiği gibi... Silahlar, ortamlar, kontroller. Her şey normal gözüküyor lakin bir Diablo, bir Sacred veya bu tür bir oyun oynamış olan bünyeler hemen olayı fark ediyor: Borderlands bir FPS değil, FPS kılığındaki bir RPG!

Vault Hunter'lar; birleşin!

İlk oyunun kaldığı yerden devam eden oyun, dört tane Vault Hunter'ın Pandora'da hazine avına düşmesini konu alıyor. Hyperion Corporation ve başındaki Handsome Jack, elbette ki hazinelerinin peşine düşmenizi istemiyor ve sizi ortadan kaldırmak için elinden geleni yapıyor.

Konu bu denli basit ama konunun anlatımı her anlamda çok iyi. Bir kere oyun, bir önceki Borderlands kadar esprili. (Oyun aslında kendisini ciddiye almıyor ama zaman zaman da hikayede öyle şeyler oluyor ki bir anda hüzünleniyorsunuz.) Mesela Claptrap adındaki, oyunun başında bizi medeniyete götürün ufak robot (Fallout'ta da bunun benzeri vardı.) bir yan görev olarak bizden gizli yerini bulmamızı istiyor. Eğer zulasını bulursak içerisindeki büyük hazineyi de elde edebileceğimizi söylüyor. Fakat bunu yapmadan önce 131.000 kadar kahverengi taş toplamamızı, garip bir yaratık ırkının liderini öldürmemizi, "Dünyalar Yok Edicisi" ile savaşmamızı ve bunun gibi birtakım saçma sapan isteklerini yerine getirmemizi istiyor. Gizli yerinin de çok uzakta bir yerlerde olduğunu ekliyor lakin isteklerini sıraladıktan sonra bir bakıyorsunuz, o gizli yer hemen arkanızda ve içinde bir hazine bile yok. Bu gizli yeri daha sonra ufak bir kasa olarak kullanabiliyorsunuz, görevin getirisi de bu oluyor.

Oyundaki birçok görev böyle esprili diyaloglar içeriyor ve zaten karşılaştığınız düşmanlar ve karakterler de genel olarak "deli" klasmanına girdiği için oyunda hepten bir komedi havası esiyor. Sanki Pandora büyük bir sirk ve siz de burada hayatta kalmaya çalışan bir jonglörünüz. (Çok güzel bir benzetme olduğunu düşünüyorum.)

Salvador ateş eder, Zer0 saklanır

Borderlands 2'yi bir önceki oyundan ayıran çok önemli özellikler var ve bunlardan bir tanesi de dört farklı karakter sınıfından bir tanesini seçebiliyor olmamız. (Evet, bu olay önceki oyunla neredeyse aynı...) Gunzerker, Siren, Commando ve Assassin bu dört sınıfı oluşturuyor ve hepsinin oynanışı gerçekten birbirinden çok farklı. (Detaylı bilgi bu sayfalardaki bir kutuda.)

Seçtiğiniz karakter, oyunu nasıl oynayacağınızı da belirliyor. Eğer işinizi uzaktan ve görünmeden halletmeyi seviyorsanız, Assassin sizin seçiminiz olmalı. Düşmanların hareketlerini kısıtlamak, onları güçsüzleştirmek niyetindeyseniz Siren emrinizde. Daha direkt yaklaşımlar içinse Gunzerker ve Commando'dan birini tercih edebilirsiniz.

Hangi karakter sınıfını tercih ederseniz edin, karşılaşılabileceğiniz üstesinden gelmeniz için binlerce silah bize sunulmaktadır. Oyundaki silah sayısı, herhangi bir FPS'de bulunanlardan katbekat fazla lakin silahlar arasında inanılmaz farklar olmadığını da belirtmem gerekiyor. Ben oyunu oynarken genellikle birkaç silahı favorilerime ekledim ve ne zaman ki her anlamda

Mechromancer

Oyundaki dört farklı karakter sınıfının yanında bu ay içerisinde DLC olarak sunulacak olan Mechromancer adındaki karakter sınıfı, aynen Commando gibi karakterinizin bir robotu yanında taşıyarak bu robotun yardımıyla savaşmasını sağlayacak.



❑ **İsminin başında "Badass" takısı olan düşmanlara ihtiyatla yaklaşın.**





■ Silahlarımızla çokça vakit geçireceksiniz.

- ▶ o silahtan daha üstün özellikte bir silah bulursam, ancak o zaman eski silahımı bıraktım. Yani, "o silahın çok etkisi varmış, bu silah iki puan daha fazla hasar veriyormuş ama daha geç cephane değiştiriliyormuş" diyerek sürekli yeni silahlar arasında geçiş yapmadım.

Silahlar konusunda şöylesine can sıkıcı bir konu var ki oyunun başlarında ve hatta sekizinci seviyeye kadar sadece iki silah taşıyabiliyorsunuz. Üçüncü ve dördüncü silahı taşıyabilmek için sabretmeniz gerekiyor ama dört silah birden taşıyabildikten sonra duruma göre strateji belirleyebilirsiniz. Örneğin ben sadece bir tüfek ve bir tetikçi tüfeği ile dolaştığım vakitlerde tüfeğin cephanesi bittiği an ne yapacağımı şaşıryordum. Oysaki bir de tabancam olsaydı şöyle ateş elementinden de güç alan, o zaman çok daha iyi olmaz mıydı... Dediğim gibi, neyse ki sonradan bu işe de çözüm buluyorsunuz, endişelenmeyin...

Her şeyi toplal

Bir RPG'den farklı olmayan Borderlands 2'yi iki farklı nedenden oynamak isteyeceksiniz. Bir tanesi oyunun FPS mekaniğinin harika işlemesi (Kurşunların yerini bulması ve bunu hissedebilmeniz.) ve diğeri de Diablo'daki gibi "loot" toplama işi.

Yapımcılar mekanları tasarlarken en ufak boşluğu bile es geçmemişler ve her tarafı kutularla, dolaplarla, kasalarla, sandıklarla doldurmuşlar. Aynı ilk oyunda olduğu gibi burada da üzerinde yeşil ışık gördüğünüz her türlü "şey"i açıp içindekini alabiliyorsunuz. Oyundan çıkın ve geri girin; göreceksiniz ki açtığınız kutular yeniden kapanmış ve içerlerinde farklı



Alternatif

Diablo III
Fallout: New Vegas
Red Dead Redemption

Badass!

Önceden haberi gelen Badass özelliğinin nasıl işlediğini de nihayet görmüş olduk. Şöyle ki çoğu oyunda sadece "Aferin, 200 tane X öldürdünüz!" şeklinde bir mesajla size bildirilen garip başarılarınız, burada size yetenek olarak geri dönüyor. Belirli sayıda düşman öldürmek, onları gece öldürmek, düşmanları varilleri patlatarak bertaraf etmek, tetikçi tüfeğinin dürbünü kullanmadan onları vurmak ve benzeri birçok durum karşısında başarı elde ederseniz, oyun da sizi 14 farklı alanda ödüllendiriyor. Başarılarınızın sonucunda birer tane jeton kazanıyor ve bunu rastgele önünüze sunulan beş özellikten birine harcaatabiliyorsunuz. Yakın dövüşte daha fazla hasar, silahların daha az geri tepmesi, zırhın daha hızlı yenilenmesi, element saldırılarının daha çok etki etmesi gibi birçok alanda sahip olduğunuz tüm karakterlere etki edecek özellikler elde edebiliyorsunuz. Üstelik bu işin sınırı da yok. Yani oyunu ne kadar çok oynarsanız, bu özelliklerinizi de o kadar fazla geliştirebiliyorsunuz. Bir jeton, bahsi geçen özellikleri küçük bir oranda geliştirebiliyor fakat zaman içerisinde karakterlerinizde gözle görülür farklar oluşuyor. Oyunu "hardcore" oynamak isteyenlerse bu özelliği dilediği vakit kapatabiliyorlar.



envanterlerle yeniden sizin olmayı bekliyor. Yere düşenleri toplama işi bu oyunda çok önemli bir özellik ve bundan zevk almıyorsanız, bu yazıyı burada bırakın ve başka bir incelemeye geçin zira Borderlands 2'de yere düşeni toplamayana eğlence yok...

Ne var ki bu loot işi biraz sıg. Şöyle ki oyunun en başlarında her düşeni toplamak isterken, oyunun ilerleyen kısımlarında çoğu silah veya ekipmanı es geçiyorsunuz çünkü büyük ihtimalle çantanızda yer olmuyor veya düşenler toplamaya değmeyecek kadar önemsiz oluyor.

Az söz, çok oyun

Şu yazıyı yazarken fark ettim ki son derece kapsamlı bir oyun olmasına rağmen Borderlands 2'nin anlatılacak çok kısmı da yok. Demek istediğim oyun kendisini o kadar iyi anlatıyor ki zaten oyuna adım attıktan sadece birkaç dakika sonra her şeye hakim oluyorsunuz. O yüzden size, "silahınızla adamın kafasından vurmak kritik vuruşa neden oluyor, kalkanınızı da dikkatli kullanın, yoksa ölürsünüz" gibi bilgiler verme niyetinde değilim.

Ben size öncelikle görevleri anlatmak istiyorum çünkü oyunda görev olmazsa yapacak tek şey, düşman vurup tecrübe puanı ve ekipman kazanmaktan ibaret. Görevler ikiye ayrılıyor ve ana görevleri yaparak ilerlerseniz, oyunu 20 saatte bitirebilirsiniz. Yan görevlerle birlikte olay 30 saati geçiyor ama siz de benim gibi zaman zaman kaybolup soluğu saçma sapan yerlerde alırsanız, o saati 40'a çıkarabiliriz. (İnsan 10 saat kaybolur mu ya?)

Ana görevlerdeki çeşitlilik elbette ki yan görevlere göre





Bu boss'u yenmek için uzakta durun ve elinizi tetikten çekmeyin.

Bir gözünüz sürekli kalkanızda ve sağlığınızda olsun; ona göre kaçıp kaçmayacağınıza karar vereceksiniz.

Tetikçi tüfeğini ustaca kullanabilirseniz, yakın mesafede bile işe yarayabiliyor.

çok iyi fakat yan görevlerdeki diyalogları da es geçmemek lazım. Yan görevler genellikle bir şeyi bir yerden almaktan veya belirli sayıda düşmanı öldürmekten ötesi değil fakat bunların işlenişi yüzünden seviyoruz biz de Borderlands'i. Her görev bize tecrübe puanı ve zaman zaman da ekipman olarak geri dönüyor lakin buradaki tecrübe puanlarını sakın Diablo veya WoW'dakilerle karşılaştırmayın; Borderlands, görevlerin sonucunda verilen tecrübe puanları konusunda biraz kıt davranıyor. Ha üç tane sizle aynı veya bir üst seviye yaratık öldürmüşsünüz, ha bir görevi yerine getirmişsiniz; ikisinin sonucunda da aynı tecrübe puanı geliyor. Neyse ki hiçbir yan görev sizi haritanın önce en uç Batı noktasına, ardından en uç Doğu noktasına yollamıyor ki görevleri kısa sürede hallediyorsunuz.

Görevleri haritanızda işaretlemek çok kolay ve genellikle görev yerine gittiğinizde tam işaretli yerde sonuca ulaşıyorsunuz. Görev mekanına ulaşmak içinse yapabileceğiniz birkaç şey var; ya bir araca atlayacaksınız ya da Fast Travel seçeneğiyle en yakın noktaya ışınlanacaksınız.

Araçlar bir önceki oyundakinden pek farklı değil. Kontrolleriyse PC'de biraz zor. Ben alışmışım A ve D tuşlarıyla aracımı sağa sola götürmeye, bunu mouse'a bırakınca kafam karıştı. Kontroller konsollarda daha kolay neyse ki...

Araçların silahları yine çok kullanışlı ve yine düşmanlarınızı ezmek elinizde. Araçlara özel parkurlar hazırlanmamış olması ve araçların sadece A ile B noktası arasında hızlı ulaşım cihazı olarak kullanılması Borderlands 2'ye pek yakışmadı bana sorarsanız.

Paranın anlamı

Çoğu RPG'de başlarda bir altın buluruz, sonra o altınlar bir kişiden 10'ar tane düşmeye başlar, 100 olur, 1.000 olur ve

cebinizde yüzbinlerce altınla dolaşmaya başlıyorsunuz. Gearbox burada akıllıca bir adım atıyor ve oyunun başında kasalardan bir Dolar buluyorsanız, bu miktar oyunun sonlarında da on binlere varmıyor.

Para ile elbette ki ekipman alıyoruz, silahlarımıza kurşun dolduruyoruz, sağlığımızı düzeltiyoruz ve eğer ölürsek dünyaya dönmek için kesilen haraca harcıyoruz. Para elbette ki önemli ama paradan daha da önemlisi, Eridium.

Pandora'nın en önemli maddelerinden biri olan Eridium ile gerçekten karakterinize büyük faydalar sağlayabilecek özellikler satın alabiliyorsunuz. Bankada veya sırt çantanızda bulundurabileceğiniz eşyaların sayısını arttırabiliyor, silahlarınızın kapasitesini yükseltebiliyorsunuz örneğin. Tüm bunlar zar zor bulunan Eridium'larınızı su gibi içtiği için de maalesef bu özelliklerin tümünü almak için çok sağlam araştırmaya girmeniz gerekiyor.

Evet, bu konu da önemli. Araştırma, işiniz olmayan yerlerde dolanma size hep faydalı eşyalar olarak geri dönebiliyor. Çoğu zaman cephane veya para buluyorsunuz fakat bazı zamanlarda, aslında öldürmenize hiç gerek olmayan bir düşmandan çok iyi bir silah veya sağlam miktarda Eridium da düşebiliyor. Veya çok sıradan bir dolabı bir açıyorsunuz, içerisinde yine iyi bir miktar Eridium... Borderlands 2, amacınıza ulaşmak için en kısa yolu tercih edeceğiniz bir oyun değil; burada amacınıza ulaşmadan önce, o yolda her yere uğramalı ve her tarafı araştırmalısınız. Zaten oyunu bu şekilde oynamazsanız, ilk boss karşılaşmasında o kadar zorlanırsınız ki, "keşke seviyem daha yüksek olsaydı, keşke daha iyi silahlar bulabilseydim..." diye hayıflanırsınız.

Ve konu geldi mi boss'lara? Geldi, bir yere ayrılmayın! Boss mevzusu zaman zaman can sıkıcı, zaman zaman da çok eğlenceli bir konu. Tüm boss'lar kendilerine has özelliklere ▶

Hangi Vault Hunter?

Dört farklı savaşçıdan birini seçmeniz isteniyor oyunun başında ve hangisini seçeceğinize karar veremiyor musunuz? O zaman size karakter sınıflarını tanıtmamıza izin verin...

Commando

Silahlarla arası bir hayli iyi olan Commando, oyunda silahlardan çok 42 saniyelik bekleme süresinden sonra kurabildiği taretlerle iş yapıyor ve bu bağlamda da bana direkt olarak WoW'daki Shaman ve totemleriyle olan ilişkisini hatırlattı.

Oyunun başlarında bu taretler pek bir işe yaramıyor ne yalan söyleyeyim lakin yetenek ağacındaki seçimleriniz sonucunda, o taretten iki tane koyabiliyor, taret koyduğunuzda ufak bir nükleer patlama yaratabiliyor veya taretin düşmanlarınızı son derece güçsüz hale getirip saldırıya açık olmalarını sağlayabiliyorsunuz. (Elbette ki daha birçok güç de kazanabiliyor taretiniz.)

Commando ile oynarken dikkat etmeniz gereken şey, taretinizin özelliklerine göre ona yakın durup durmamak ve yeri geldiğinde geri çekilmeyi bilmek; unutmayın ki ne siz, ne de taretiniz her şeye dayanıklı...

Gunzerker

Oyunda "tank" diye bir sınıf olması gerekiyorsa o da Gunzerker'dan başkası değil. Tabii ki bu demek değil ki Gunzerker ile Badass klasmanındaki düşmanların önüne atlayıp hiçbir strateji izlemeyin fakat diğer sınıflara göre ayakta durma olasılığı çok daha fazla.

Gunzerker'in sınıf özelliği Gunzerking ve bunu çalıştırdığınız zaman karakteriniz her iki eline birer tane silah alıyor ve belirli bir süre iki silahını da kullanarak düşmanlarını gerçek anlamda mermi manyağı yapıyor. Gunzerking sırasında her türden iki silahı birden kullanabiliyorsunuz; bir roketatar ve bir tetikçi tüfeği bile olabiliyor bu. Düşmanlarınızı kurşuna boğmanın yanında, bu sırada sağlığınızın %50'sini anında kazanıyor, sağlık ve cephane yenileme özelliğini devreye sokuyor ve düşmanlarınızdan daha az hasar alıyorsunuz. Yetenek ağacındaki seçimlerinize göre bu yeteneğin süresini arttırmak ve alacağınız hasarı arttırmak da mümkün olabiliyor.



Assassin

Benim tercih ettiğim karakter Assassin oldu ve bunu yapmamdaki tek neden de bu sınıfın diğerlerine göre çok daha karizmatik durmasıydı.

Assassin kısaca "sniper" veya yakın dövüşçü olarak geliştirilebilecek, Action Skill olarak da görünmezlik kullanabilen bir sınıf. Görünmezlik özelliğini çalıştırdığınızda, karakteriniz belirli bir süreliğine ortadan kayboluyor ama yerine de kılıcıyla saldıran bir hologram bırakıyor. (Bu hologramın gerçekten zarar vermesini de yetenek ağacındaki seçimlerinle sağlayabiliyorsunuz.) Görünmezken yapacağınız ilk silahlı saldırı %200, ilk kritik silahlı saldırı %250 ve ilk yakın dövüş saldırısı %600 daha fazla hasar veriyor. Özellikle boss savaşlarında çok işe yarayan bu özelliği kalabalık gruplardan uzaklaşmak için de kullanabiliyorsunuz.

Şayet ki Assassin'i yakın dövüşçü olarak geliştirirseniz, ilerleyen zamanlarda bir görünüp bir kaybolan ve saldırdığı kişiyi ortadan kaldıran bir dövüşçü yaratabiliyorsunuz. Tetikçi olarak geliştirirseniz de kafasından vurduğunu indiren, görünmez bir savaşçınız oluyor...

Siren

Şu kadar sınıf arasında silahlarla en fazla haşır neşir olması gereken sınıf aslında Siren çünkü kendisinin sahip olduğu Action Skill, tam olarak düşmanları zayıflatmaya veya kilitlemeye yarayan bir özellik getiriyor.

"Phaselock" adındaki bu özellik, yetenek ağacından modifiye edilmediği sürece düşmanları bir süre etkisiz hale getiren bir büyü gücünden başkası değil. Ne var ki yetenek ağacından yapacağınız seçimlere göre Phaselock, Thoughtlock gibi isimlere de kavuşabiliyor ve bu örnekte, düşmanlarınızı birbirine düşürebiliyorsunuz. Yapacağınız başka seçimlere göre Phaselock özelliği size sağlık puanı da getirebiliyor, düşmanlarınızı aynı anda şoka uğratarak zayıflatıyor da... Siren'in multiplayer oyunlarda çok daha fazla iş yaradığını da belirtmek gerek.



Minecraft mağarası

Birçok yapıma gönderme yapılan oyunda (Mesela Game of Thrones adında bir Badass rank'ı var.) bari bir şekilde Minecraft da işleniyor. Gizli bir yer olarak oyuna eklenen Minecraft mağarasına ulaşmak için dokuzuncu bölümü bitirdikten sonra Caustic Caverns'a gidin.



Burada Kuzey - Batı yönünde ilerleyerek Guardian Ruins'ı bulmalısınız. Üzerinde maden taşıyan arabaların bulunduğu iki tane ray göreceksiniz ve bunlardan sağdakini tercih edip yukarı doğru zıplayarak gidin. Gittiğiniz yerin yanlış olduğunu düşünüyorsanız, doğru yoldasınız demektir çünkü hiçbir şey bulamayacağınız düşündüğünüz bir alanda yer alıyor mağara. Birkaç tane Minecraft bloğu gördükten sonra bunları yumruklarınızla indirin ve diğer, daha büyük blokların olduğu yere gelin. Bunları da yok ettikten sonra mağaraya gireceksiniz. Mağarada Minecraft'tan tanıdığınız Creeper'lar var ama bunların odunumsu görüntüsüne aldanmayın, çok ama çok güçlüler. Mağaradan Minecraft skin'i ve Eridium'lar ile çıkabileceğiniz için bu mağarayı bulmanızı öneriyorum.

► sahip ve saldırı biçimleri de farklılık gösteriyor. Bu bağlamda da zayıf noktaları hep değişkenlik gösteriyor. Bu noktaları bulup onlara saldırmak, sonuca kolay yoldan ulaşmanızı sağlıyor ama tüm cephanenizi harcayarak onları standart vuruşlarla da etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Ne var ki Assassin olarak görünmezliği aktif edip boss'u zayıf noktasından tetikçi tüfeğiyle vurmanın verdiği his ve sağlık barının bir anda yarıya düşmesini izlemek de pek keyifli...

Genellikle tüm boss savaşlarında etrafta başka düşmanlar da oluyor ve tahmin ettiğiniz aksine, onlar işleri daha da zorlaştırmak için değil, kolaylaştırmak için orada bulunuyor. Boss'lara bir an dikkat etmezseniz, ağır bir saldırıyla sizi yere yıkıyor ve gücünüzü yeniden toparlayıp ayağa kalkmak için verilen süre içerisinde bir düşmanı öldürmeniz gerekiyor. Boss'u bu sürede öldürmeniz zor olduğu için de o çerez düşmanlara saldırıyor ve başarılı olursanız, savaşa kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Düşman çeşitliliği bu defa da fena değil ama Borderlands'den de çok farklı sayılmaz. Hızlı Psycho'lar yine burada, öldürmesi daha zor olan Badass versiyonları da burada, böcekler ve gorilden bozma yaratıklar da karşımızda... Düşmanları genellikle kafalarından vurmak son derece etkili ve bir Assassin olarak bunu çokça yaptım lakin bazen onları başka noktalarından vurmak da işe yarayabiliyor. Sırtında yakıt tankı taşıyan alev püskürtücü ekibinin yakıt tanklarına ateş etmek güzel sonuç getiriyor örneğin. Veya saldırırken arka bölümünü açığa çıkaran böceklerin bu parlayan yerlerine birkaç kurşun gelmesi, onları tek hamlede öldürmenize yarıyor. Fakat bazen de sonuç vereceğini düşündüğünüz bir atış, başınıza bela açabiliyor. Misal "Goliath" adındaki



düşmanı kafasından vurursanız, içindeki uzaylı canlı onu ele geçiriyor ve Goliath kendinden geçerek size saldırmaya başlıyor. Oysaki bu düşmanı kafasından değil de vücudundan vurursanız, daha uzun süre alsanız da en azından tehlikeli hale gelmeden öldürebiliyorsunuz.

Tüm bu düşmanları üç arkadaşınızla birlikte öldürmenin tadı da bir başka. Oyunun multiplayer kısmında yine Diablo benzeri bir hava esiyor ve oyunu arkadaşlarınızla birlikte oynadığınızda, karşılaştığınız düşmanlar çok daha dişli oluyor. Düşmanlar güçlense de ekip çalışması sayesinde onları rahatça ortadan kaldırabiliyorsunuz, şayet ki ekibiniz rastgele insanlardan oluşmuyorsa... Nedense insanlar oyun oynamayı zaman zaman bilemiyor ve siz yardım beklerken onlar çok daha ilgisiz işlerle uğraşabiliyor. Hele ki durum ganimetlerin paylaşımına gelince, ortam hepten geriliyor. Maalesef Diablo III'teki gibi ganimetler size özel olarak düşmüyor ve yere düşenleri kim en hızlı kaparsa o eşya onun oluyor. Hoş değil...

Renk, karanlığa karşı

Bence Borderlands 2, cel-shade grafik modasının çoktan yok olduğu şu günlerde bile görsel anlamda gayet iyi bir iş başarıyor. Kaplamalar oyunun her türlü versiyonunda çok kısa bir süre olsa da zaman zaman biraz geç ekrana geliyor ama bu emin olun bir sıkıntı yaratmıyor.

Oyunun PC versiyonunda derinlik ve birçok efekt -eğer iyi bir bilgisayara sahipseniz- konsol versiyonlarından daha iyi lakin bunları bir bakışta anlamak da pek mümkün değil. (Konsol sahipleri üzülmesin, gerçekten fark çok büyük değil.) Ayrıca oyunun PC versiyonundaki yükleme sürelerinin kısalığı da beni çok etkiledi; resmen yükleme süresi diye bir şey oyunda yer almıyor...

DLC'lerle de süslenecek olan Borderlands 2, her anlamda oynanmayı ve satın alınmayı hak ediyor. Oyunla ilgili herhangi büyük bir eksiklik yok ve diğer ufak aksaklıkları / eksiklikleri de görmezden gelmek çok kolay. Uzun bir maceraya çıkmak ve bir süre dünyadan uzaklaşmak isteyen herkesi Borderlands 2'ye davet ediyorum; hiçbir şekilde pişman olmayacaksınız...

■ Tuna Şentuna

Borderlands 2

+ Bağımlılık yapan oynanış, farklı karakter sınıfları, kaliteli görsellik

- Araç kullanımı özensiz, birkaç ufak hata

9,4





Arşivlik Oyun Dediğin...

Saklanma değeri olan oyunlardır arşivlik oyunlar benim için. Herbirinin ilğini sömürmüş olsam bile zaman zaman yeniden hayatıma girip o ilk heyecanı yeniden yaşatabilirler bana. Bir God of War III, bir Metal Gear Solid 4, bir Uncharted 2'dir mesela. Dark Souls da bu arşivde yer alır mı? Alır tabii ki...

Dark Souls: Prepare to Die Edition

Ölüm hiç bu kadar keyifli olmamıştı...

Demon Souls ile olan mazimi daha dün gibi hatırlıyorum. Birçok otorite tarafından yılın oyunu olarak ödüllendirilmesine rağmen benim aklıma biraz geç düşmüştü. Bu yüzden de epey arattırılmıştı bana kendini ama sonunda karşılaşmıştık. Demon Souls denince akla gelen çok şey vardı ama oyunun "brutal" zorluk derecesi, bunların en ilgi çekici olanıydı. Oynadığım oyunların zorluk derecesini her zaman katlanılır kıvamda tercih ettiğim için Demon Souls hakkında söylenenler beni bir yandan itiyor, bir yandan da çekici geliyordu. Ne kadar zor olabilirdi ki?

İşte hayatımın en zor oyunu ile karşılaşmam böyle oldu. Tek bir trophy bile açamadım. Yarattığım baldırı çıplak barbarın her ölüm sahnesinden sonra herşeye en başından başlamak sinir katsayımı bir kat daha arttırdı. İşin içine inat girdi ama nafileydi. Hayatımda hiçbir oyun beni kendine bu kadar bağlayarak aynı zamanda kendinden bu kadar nefret ettirmemişti. Evet... Sonunda yenik düştüm, bertaraf etti beni Demon Souls. Sürekli gözüme takılıp beni rahatsız etmesin diye direkt elimden çıkardım oyunu. "Bir dahaki sefere..." dedim kendi kendime.

Dark Souls'un piyasaya çıkmasının ardından içimdeki intikam ateşi yeniden kabarmış olsa da bana geri adım attıran yine o aynı "hayvani" zorluk derecesiydi. Otoriteler oyuna yine tam puan veriyordu ama bu sefer gözüme ilginç bir detay takılıyordu: Oyunun zorluk derecesi katlanılır bir seviyeye çekilmişti. Bu benim için şahane bir haberdir ama ne olduysa oldu, Dark Souls ile karşılaşmam yine gecikti; hatta o kadar gecikti ki oyunun PC versiyonuna, yani Dark Souls: Prepare to Die Edition'a

ancak yetişebildim. Şu an halimden gayet memnunum. Tek bir sorunum var, o da şu: Konsollardan PC'ye paldır küldür port edilmiş bir oyunla karşı karşı karşıyayım şu anda.

"PC'de artık sadece belli başlı oyunları oynuyorum." dediğim zaman kızıyor bana bazı dostlarım. Bunu belki de yıllardır kahrımı çeken PC kulvarına bir hakaret olarak algılıyorlar ama olayın özü o değil. Hakkı verildiği zaman muhteşem deneyimler yaşatabiliyor hala PC kulvarı ama bazı oyunlar gerçekten iş olsun diye uğruyor buraya. Yalan yok, Dark Souls: Prepare to Die Edition da bunlardan bir tanesi. Konsollardan alınarak üzerinde doğru düzgün çalışılmadan, birkaç göstermelik extra içerikle birlikte PC kulvarına tabiri caizse "fırlatılmış". Bu çerçevede hemen bir uyarı yapayım size: Sağlam bir gamepad'iniz varsa dalın bu maceraya; çünkü klavye ve mouse'la işkenceden başka bir şey olmaz yaşayacağınız.

Madem teknik kusurlarla söze başladık, buradan biraz daha devam edelim. Dark Souls: Prepare to Die Edition'ı istesiniz de istemesiniz de 1024x768 çözünürlükte oynamak zorundasınız. Çözünürlüğü full konuma getirseniz bile 1024x768'in genişletilmiş halini göreceksiniz. (Gerçi bu problem için bir yama dolaşüyor ortalıkta ama...) PC'ye özel herhangi bir grafik artısının olmadığını da söylemeliyim. Yani konsollarda görebileceğiniz grafik kalitesinin aynıyla karşılaştığınız zaman şaşırmayın. Bu anlamda şikayet edilecek pek bir şey yok aslında; çünkü ortalama bir donanımla performans açısından herhangi bir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum ki oyunun görsel yanı cidden çok kuvvetli. Karanlık zindanlarda, kendinizi kaybedeceğiniz ve size yönünüzü belirlemeniz adına en ufak bir ipucu bile vermeyen devasa topraklarda yaşam mücadelesi vermek durumundasınız.

Karanlığın kalbine doğru adım adım...

Oyuna tahmin edeceğimiz üzere karakter sınıfınızı oluşturarak başlıyorsunuz. Bu aşamaya çok fazla takılmayın derim; çünkü ilerleyen aşamalarda karakterinizi farklı şekillendirmek yine sizin elinizde. İlk boss'a kadar bir nevi eğitim görüyorsunuz. Hafif ve ağır saldırılar nasıl yapılır, ani saldırılardan nasıl kaçılır, kalkan nasıl kullanılır, nasıl ölünür (?), öldükten sonra neler olur, sabır taşı nasıl yontulur... Tüm bunlar iş olsun diye gösterilmiyor tabii ki. Dark Souls zor, hem de çok zor bir oyun çünkü... Demon Souls'dan bir farkı varsa, o da daha sık aralıklı bir checkpoint mantığının yaratılmış olması.

Maceranız boyunca karşılaşacağınız kamp ateşleri,

Alternatif

Diablo III
The Elder Scrolls V: Skyrim
The Witcher 2: Assassins of Kings



Yapım **FromSoftware**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web **www.preparetodie.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





öldüğünüz zaman tekrar hayata döneceğiniz noktalar. En son hangi kamp ateşinde dinlendiyseniz, öldüğünüz zaman yine orada hayat buluyorsunuz. Ama şöyle de bir ayrıntı var ki sizinle birlikte düşmanlarınız da can buluyor. Bu gayet normal bir durum tabii ki ama anormal olan taraf şu: Ölmeden bir kamp ateşini canlandırdığınız vakit, öldürdüğünüz tüm yaratıklar da yeniden hayata dönüyor. Yani burada checkpoint mantığı bir nevi kolaylık gibi görünse de aslında maceranızı çomak sokmak için tasarlanmış ince bir detay sadece. Karakterinizi geliştirmenize yarayan ruh puanlarını da yine bu kamp ateşlerinde kullanıyorsunuz ama buraya da başka bir zorluk detayı sokuşturmayı ihmal etmemişler sağ olsunlar. Şöyle ki; harcamadığınız tüm ruh puanları, öldüğünüz zaman elinizden alınıyor ve onlara tekrar sahip olmak için cesedinizin bulunduğu noktaya geri dönerek kan izinize dokunmak zorunda kalıyorsunuz.

Dark Souls: Prepare to Die Edition'ın beni en çok cezbeden tarafı ne oldu biliyor musunuz? Devasa bir evrende tek başınıza ve çaresiz olduğunuzu her adımda hissettiriyor size. "Önce şuraya git, oradan da

buraya git..." gibi bir yönlendirme söz konusu bile değil. Kendi yolunuzu kendiniz bulmalısınız ve bu uğurda gerçekten savaşmalısınız. Karşınıza çıkacak en çelimsiz iblisler bile gerçek birer tehdit olacak sizin için. Yeterince temkinli olmadığınız anlarda direkt olarak eşek cennetini boylayacaksınız. Kıyınk bir iskelet bile neler olup bittiğini anlamadan sizi yerle bir edecek. Hayatta kalmak başlı başına bir olayken, öldükten sonra toparlanmak daha başka bir olay. O yüzden temkini elden bir saniye bile bırakmamalısınız. Çevrenizi iyi analiz etmeli, yolunuza çıkan ipuçlarını dikkate almalısınız. Tez canlı olmak ve hızlı düşünmek hayatta kalmanıza değil, direkt olarak ölmenize yol açacak, benden söylemesi...

Ve gelelim boss sahnelerine... Eciş bücüş iskeletlerle oynamak bir yana dursun, oyundaki boss'lar görüntüleriyle ve cüsseleriyle gerçek birer sanat eseri. Daha maceranızın ilk adımlarında karşınıza çıkmaya başlayacaklar ve cesaretinizi bir anda söküp alacaklar içinizden. Her birine şöyle bir baktığınızda anlayacaksınız ki tek bir darbe bile tatlı canınızı hiç olmadığı kadar yakacak, ezip geçecek sizi. Cesaretinizin ve sabrınızın son damlasına kadar savaşmak zorunda kalacaksınız. İndirdiğiniz her boss (İndirebilirseniz tabii...) hayatınızda

unutulmaz bir anı bırakacak. Ve muhtemelen bundan sonra oynadığınız her oyun, size birer çocuk oyuncağı gibi görünecek.

Devşirmeyim, devşirmesin, devşirmeler...

Dark Souls: Prepare to Die Edition, sadece PC'ye özel bir oyun olduğu için bünyesinde birkaç ekstra haritayı ve bir de çok fazla önemseyeceğinizi düşünmediğim bir PvP sistemini de barındırıyor; ancak zaten mükemmel olan bir oyunun böyle göstermelik artılara ihtiyacı olmadığını pek düşünmüyorum. PS3 veya Xbox 360 sahibi olmayanlar için bulunmaz bir fırsat olabilir bu versiyon ama teknik kusurları göz ardı etmeniz lazım. Tekrar söylüyorum, sakın ama sakın klavye ve mouse ikilisini tercih etmeyin. Kesinlikle ve kesinlikle gamepad'inizi kullanın; çünkü gerçekten bu iki taraf arasında dağlar kadar fark var. Zaten fark edeceksiniz ki oyunun kendisi de sizi gamepad'e yönlendirecek. Bir yerlere gömdüğümü düşündüğüm gamepad'im bulamadığım için şahsen ben çok sıkıntı çektim, haberiniz olsun.

Sonuca doğru yaklaşırken oyuna vereceğim puanı düşünüyorum da şimdi... İçimden çok yüksek puanlar geçmiyor ne yazık ki. Bunun sebebi oyunun kendisi değil, özensiz bir port olması. Oyun firmalarının PC'yi hala devşirme platformu olarak görmesi hiç hoşuma gitmiyor ama hemen hemen her ünlü başlık için bu durum tekrar gündeme geliyor maalesef. Ben olsam bu tuzağa düşmez ve gider paşa paşa konsolda oynardım Dark Souls'u ki zaten öyle yapacağım. Böyle önemli bir başlığı bu şekilde harcamak hiç doğru değil çünkü. Dediğim gibi, bir konsol sahibi değilseniz seçim şansınız olmayacak tabii ki ama bir PS3 veya Xbox 360'unuz varsa, tercihinizi direkt onlardan yana kullanın derim. Görüşmek üzere... ■ **Ertekin Bayındır**

Dark Souls: Prepare To Die Edition

+ Tek kelimeyle muhteşem bir oyun...

- Devşirme mantığı ve beraberinde gelenler...

8,0



❗ Görünümlerine aldanmayın, gerçekten baş belası olabiliyorlar.



Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.formula1-game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



F1 2012

Şampiyonları dize getirme zamanı

Yıllarca Formula One hayranı, oyun geliştirme olayına eli yatkın ve gönüllü kişilerin yürüttüğü misyonu iki yıldır resmi olarak devralan Codemasters, F1 2010 ve F1 2011 ile gönüllerde taht kurmuştu. İkisi de kusursuz oyunlar değildi elbette ki, birtakım noksanları vardı, "hardcore" Formula One fanatiklerinin şikayet ettiği detaylar vardı ama en nihayetinde elimize profesyonel oyun yapımcıları tarafından geliştirilen ve lisanslı bir oyun, hatta seri geçmişti. Bu misyonu kimselere bırakmaya niyeti olmayan ve geçtiğimiz aylarda F1 Online: The Game hamlesini de yapan Codemasters, F1 2012 ile yeni sezonu da bizlere sunmuş durumda. Bakalım neler değişti, neler gelişti ya da neler geriye gitti.

KERS dediğin nedir ki...

Açıkçası Formula One'i eskisi kadar takip etmiyorum ve bunu defalarca dile getirmişimdir sanırım. Hal böyle olunca yeni kurallara ve yeni teknolojilere adapte olmak, bunlar hakkında net bilgiye sahip olmak biraz zor benim için. Öyle ki KERS ve DRS kısaltmalarının ne anlama geldiğini, bunların otomobilleri, pilotları ve yarışları nasıl etkilediğini bile kaçırılmış durumdaydım. Bu nedenle F1 2012, benim için "incelenecek bir oyun" olmanın yanı sıra geri kaldığım bir ders için bana eğitim veren özel bir öğretmen oldu. Üstelik tam da benim gibi Formula One hayranlarına ve oyunculara yönelik özel bir seçenek içeriyor F1 2012: Young Driver Test. Yapımcıların Formula One'daki



iki takım arkadaşının bu kadar yakın seyretmesi hiç hoş değil...



mevcut gelişimi oyunculara aktarmak ve aynı zamanda klasik "tutorial" anlayışını bir eğlenceye çevirmek için geliştirdiği bu seçenek, oyunun kontrollerini ve KERS / DRS olayını kavramak için şahane bir fırsat.

Oyuna başlar başlamaz isim, ülke ve oyun tecrübesi sorularına cevap verdikten sonra Young Driver Test karşılıyor bizi ve üç takım arasından tercih yapma şansı veriliyor bize. Red Bull Racing; Potansiyel Formula One yıldızlarını deneyen ve başarılı bulunduğu pilotlarla gelecekte kontrat imzalamayı planlayan bir takım. Vodafone McLaren Mercedes; Yıllar boyunca testlere katılan genç pilotları ödüllendiren, test pilotunda bir ışık görünce direkt olarak kontrat imzalayan bir takım. Scuderia Ferrari; 2009 yılından beri bir sürücü akademisine sahip olan, genç ve yetenekli pilotları kendi organizasyonu içinde yükselten ve kadroya dahil etmeyi planlayan bir takım. İşte karşıma çıkan seçenekler bunlardı ve ben de geçmişteki Michael Schumacher hayranlığımın izinden gidip Ferrari'yi seçiverdim. Seçim yaptıktan sonra Abu Dhabi'deki Yas Marina pistine konuk oldum ve iki gün boyunca süren çeşitli testlerden geçtim. Hızlanmak, fren yapmak, viraj almak, geçiş yapmak ve KERS / DRS kullanımı, bu testlerden sadece birkaçı. Sonrasında gelsin kontratlar ve heyecan dolu bir Formula One kariyeri!

Kariyer konusuna gelmeden önce F1 2012'nin içeriğine bu yıl eklenen Champions Mode'dan bahsedeyim. Bu modda Formula One şampiyonu olmuş altı büyük pilotun hedef gösterildiği yarışlar var. Kim mi bu pilotlar? Kimi Raikkonen, Lewis Hamilton, Jenson Button, Sebastian Vettel, Fernando Alonso ve tabii ki Michael Schumacher. Raikkonen'den başlayan ve isimleri yazdığım sırayla ilerleyen süreçte amaç hep aynı aslında; gerilerden gelip şampiyon pilotu geçmek, yarış önde bitirmek ya da en hızlı tur zamanına ulaşmak. Olur da direkt olarak bu moda geçip





pilotları alt ederseniz, sizde doğuştan bir Formula One pilotu yeteneği var demektir.

Kariyere dönüş

Tekrar kariyer konusuna dönüyorum. Şimdi, genç bir pilot olarak yeteneklerimizi gösterdik ve bizden istenen performansı sergiledik. Bundan sonrası için iki farklı seçenek var karşımızda: Season Challenge ve Career. Season Challenge, uzun soluklu kariyer planı yapmak yerine kısa sürede bir şeyler başarmayı hedefleyen oyuncular için hazırlanmış sade bir yapı. Şöyle ki bu modu seçtiğinizde 10 yarışlık mini bir takvim çıkıyor ve bu takvim boyunca belli hedefleri gerçekleştirmeniz isteniyor. Bu noktada F1 2012'nin en güzel özelliklerinden biri devreye giriyor ki o da oyunda tek hedefin birincilik ya da podyum olmaması. Yer aldığınız takıma göre sizden beklentiler ilk 20'ye girmeniz bile olabiliyor. Bunun dışında takım arkadaşınıza kıyasla performansınız da önem teşkil ederken Season Challenge'a özel bir detaysa kendimize rakip bir pilot belirleyebiliyor olmamız. Yarışlara başlamadan önce, kendi seviyemizde bir pilotu rakip belleyip yarış içinde mini bir mücadele yaratabiliyoruz kendimize. Bu da nedir; o pilotu geçmek. Tek bir kez geçerek rekabetten sıyrılacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. "Rival" olarak tabir edilen pilotla üç yarışlık bir mücadele başlıyor ve iki yarış kazanan pilot, gücünü ortaya koymuş oluyor.

Gelelim daha uzun soluklu olan Career moduna. Season Challenge'ın aksine tam bir yarış takvimi boyunca mücadele ettiğimiz Career, bize yeteneklerimizi göstermemiz ve kariyer basamaklarını bir bir tırmanmamız için fırsatlar tanıyor. Bir kere bu modda hemen Ferrari'nin ya da Mercedes'in koltuğuna atlayıp yarışma şansınız yok. Önce küçük hedefleri olan küçük takımlardan birini seçmek gerekiyor. Örneğin HRT'nin pilotu olursanız, sezonu ilk 20 içinde bitirmeniz başan sayılıyor. (Bu süreci bir eziyet olarak görenleriniz olacaktır ama direkt güçlü bir takımdan başlamanın pek keyifli olduğunu düşünmüyorum.) Beklentileri karşılamakla kalmayıp daha fazlasını ortaya koyarsanız, başınıza talih kuşu konabilir ve rüyasını kurduğunuz takımlardan teklif alarak bir anda kendinizi şampiyonluk adayları arasında görebilirsiniz.

En iyisi ben miyim?

Öğrenmenin tek bir yolu var. Hemen multiplayer bölümüne girin ama F1 2011'den pek de farklı bir içerik beklemeyin. Online olarak 24 pilotun 16'sını gerçek oyuncuların kontrol ettiği yarışlarda boy gösterebilirsiniz. Split Screen ile bir arkadaşınızı yanınıza oturtup onunla istediğiniz formatta yarışlar da yapabilirsiniz. Aynı takımda yer almak, bu tip yarışlara farklı bir hava katabilirken farklı takımların farklı pilotları olmak da işi ilginç kılabilir.



Bu yarışları teke tek ya da yapay zeka kontrolündeki pilotların oluşturduğu kalabalıkla yürütmek yine oyuncu tercihinin bırakılmış. Öte yandan aynı takımda yer alıp kariyer yapmak isteyenler için Co-op Championship modu yerli yerinde duruyor. Multiplayer'ın bir diğer nimeti olan LAN desteği ilkeye aynı ağ üzerinde yarışlar düzenleyip ortak bir heyecan yaşayabilirsiniz.

Bu noktaya kadar içerikten bahsedip durdum ama oynanıştan hiç bahsetmedim, doğru mu? Evet. Aslında detaylı detaylı anlatılacak bir şey yok. F1 2012'nin oynanış mekaniği fazlasıyla başarılı ve herhangi bir direksiyonla oyunu oynamak büyük keyif veriyor. (Klavyeyle boşuna boğuşmayın.) Yarış boyunca sizin kontrolünüzde olmayan o kadar çok şey olabilir ki kendinizi telsizden gelen mesajlara boğulmuş bir şekilde bulabilirsiniz. Kazalar, sarı bayraklar, bir anda burun buruna gelebileceğiniz sahipsiz otomobil parçaları... Değişkenler çok, yapay zeka çizgisellikten uzak ve yerine göre agresif, kontroller fazlasıyla başarılı ve tüm bunlar sayesinde şahane bir oynanış ortaya çıkıyor.

Yeni yılın ve yeni sezonun getirisi sonucu 12 takım ve 24 pilot içeren F1 2012'deki pist sayısı 20 ve bu 20 pistin arasında Texas'taki Circuit of the Americas da mevcut. Pilotların bir detayı yok ama pistler ve takımlar, daha doğrusu otomobiller yine birer tasarım harikası olarak göz boyuyor. (İzlemeyeli kanatlar amma değişmiş yahu.) Yalnız bu görsellik ne kadar güçlüyse oyunun hasar modellemesi de bir o kadar zayıf. Bir dönem Gran Turismo serisinin yaşadığı lisans problemini F1 2012'nin de yaşadığı düşünülebilir. (Şöyle ki takımların oyunda yer alma konusunda herhangi bir sıkıntısı yok ama otomobillerin paramparça görüntülenmesine yürekleri el vermiyor sanırım.) Yine de bu detay oyundan pek bir şey götürmüyor ve doğası gereği kulakları tırmalayan motor sesleri arasında yarışlar sürüp gidiyor. Hadi bana eyvallah. ■ Şefik Akkoç

F1 2012

- + Sağlam görsellik, başarılı oynanış mekaniği, yeni modlar
- Zayıf hasar modellemesi, çarpıcı bir yenilik yok

8,5



Oyundaki favori kalecim, geçen yıl olduğu gibi yine akrobatik hamleleriyle göz dolduran Joe Hart.

Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, Wii U, PSP, PSV, DS, 3DS
Web www.ea.com/uk/football
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Kinect

Küfür ettim, attı hoca. Evet, bu olay aynen gerçekleşti FIFA 13'te. FIFA 13'ün Xbox 360 versiyonuna özel Kinect desteği, oyun ile sesli iletişime geçmemizi sağlıyor. Maçı durdurmadan oyuncu ve taktik değiştirebilirken pozisyonlara da itiraz edebiliyoruz. Benim gibi aleyhinize verilen bir penaltıya İngilizce olarak küfürle karşılık verirseniz de oyundan atılabiliyorsunuz.

FIFA 13

İlk dokunuş önemlidir



Futbolun temel prensiplerinden, daha doğrusu futbol oynamanın en önemli detaylarından biridir top kontrolü. "Top kontrolü" derken ayağınızdaki toptan değil, gelen topun kontrolünden bahsediyorum. Bu o kadar önemli bir detaydır ki başarısızlık savunmada başınızı ağrıtabilir, başarı hücumda avantaj yaratabilir. Bugüne kadar FIFA serisini hazırlarken birçok detayı düşünen, önemli hamleler yapan ve oyunu her defasında bir adım öteye taşıyan yapımcıların bu yılki hamlesiyse bu detay üzerine kurulu. "First Touch Control" adı verilen ve oyun çıkana kadar birçok kez duyduğunuzu varsaydığım özellik, FIFA 13'ün oynanışına direkt olarak etki etmesi nedeniyle yıl boyu konuşulacak, övülecek, sövülecek ve en nihayetinde kendini kabul ettirecek; aynen Player Impact Engine gibi.

First Touch Control sayesinde yetenekli ve yeteneksiz futbolcular arasındaki farkı biraz daha belirgin hale getirmişler. Şöyle ki en kabız adama atacağınız sert bir pas, topun kaybıyla noktalanabiliyor ve bu da oyuncuyu daha doğru paslaşmaya yönlendiriyor. Aynı oyuncuya normal bir atmanız gerekiyor ama yetenekli futbolcular, kötü pasları nispeten daha iyi kontrol ediyorlar ve mükemmel karışımsa "yetenekli futbolcu" ve "doğru pas" ile ortaya çıkıyor. (Özetle Barcelona.) Oynanışa direkt etki ettiğini an itibarıyla bir kez daha tekrarladığım First Touch Control, savunmada daha dikkatli olmayı ve hücumda da doğru paslaşmalar yapmayı zorunlu hale getiriyor. Özellikle son paslarda yapılacak akıllıca hamleler, gole giden yoldaki en büyük değişken olmaya girmiş gözüküyor. Uzun lafın kısası, bu yılın bir numaralı konusu First Touch Control olacak, benden söylemesi.

Direkt oynanışa dair bir detay verdikten sonra şöyle bir bakalım baştan oyuna. Öncelikle FIFA 13, bu yıl futbol dünyasına daha da adapte olmuş durumda. Oyuncuların ve takımların gerçek futbol arenasındaki performansı, FIFA 13'e anbean aktarılıyor ve bu sayede takımlar arasındaki dengeler sürekli olarak değişirken oyun da bir dinamizm kazanıyor. En sıradan "tek maç" modunu oynarken bile bu detay ön plana çıkarılacak şekilde

resmedilmiş durumda. Daha takım seçerken bile değişim değerleri ekranda gözüküyor, hatta sırf takım ve oyuncu değerlerindeki değişimlerin tablolarla gösterildiği bir seçenek bile eklenmiş EAS FC Match Day (EA Sports Football Club Match Day) menüsüne. Form durumları, kart cezaları ve sakatlıklar kadrolara direkt olarak yansırken yorumcuların maç sırasında oyuncular hakkında güncel yorumlar yapması hoş bir detay. Yeri gelmişken EAS FC Match Day başlığı altına "Games of the Week" adlı bir seçenek eklendiğini ve buradan haftanın en önemli maçlarını oynama şansımız olduğunu not düşeyim.

Tekrar oynanışa döneyim mi? Döndüm. FIFA 13'e ilk başladığınızda bir miktar afallayacak, First Touch Control ile şok olacak ama kısa sürede de buna alışacaksınız, korkmayın. FIFA 12'ye göre daha gerçekçi bir oynanış sizi bekliyor, görsel anlamda yeni ve yumuşak animasyonlar buna destek çıkıyor, öte yandan çeşitli noktalardaki iyileştirmeler de anında göze çarpıyor. Örneğin hem benim, hem de ofis ahalisinin dikkatini çeken ilk konu şutlar oldu. Artık şutların nereye gideceğine dair kontrol iyice oyuncuya bırakılmış durumda; tabii ki yine şutu çeken oyuncunun yeteneğine bağlı olarak. Uzak mesafeden atılan şutlarda da topun sonuza giden bir eğriyi takip etmenin aksine olması gerektiği şekilde inişe geçiyor olması, bu şutların daha da etkili ve tercih edilebilir olmasını sağlamış. Pas trafiğini sağlıklı bir şekilde akıttıktan ve şut konusunu tam anlamıyla kavradıktan sonra olay bitmiştir, görüşmeyelim.

Yine tribüne çıktım. Niye mi? Türkiye Ligi... FIFA 12 ile veda ettiğimiz ligimiz, tüm beklentilere ve dedikodulara rağmen FIFA 13'te seriye dönüş yapmadı ne yazık ki. Aslında bu konudaki dedikoduların cevabı, geçen ayın başında resmi olarak verilmişti ama umudunu kaybetmeyen Türk genci, Türk oyun severi bekledi, bekledi ama artık beklemesin rica ediyorum. İçeriğe Suudi Arabistan Ligi'nin gireceği, Çek Cumhuriyeti ve Türkiye'nin de geri dönüş yapacağı senaryosu yayılmıştı internet ortamına ama bu senaryonun tek doğrusu, Suudi Arabistan oldu ne yazık ki. Neyse ki geçen

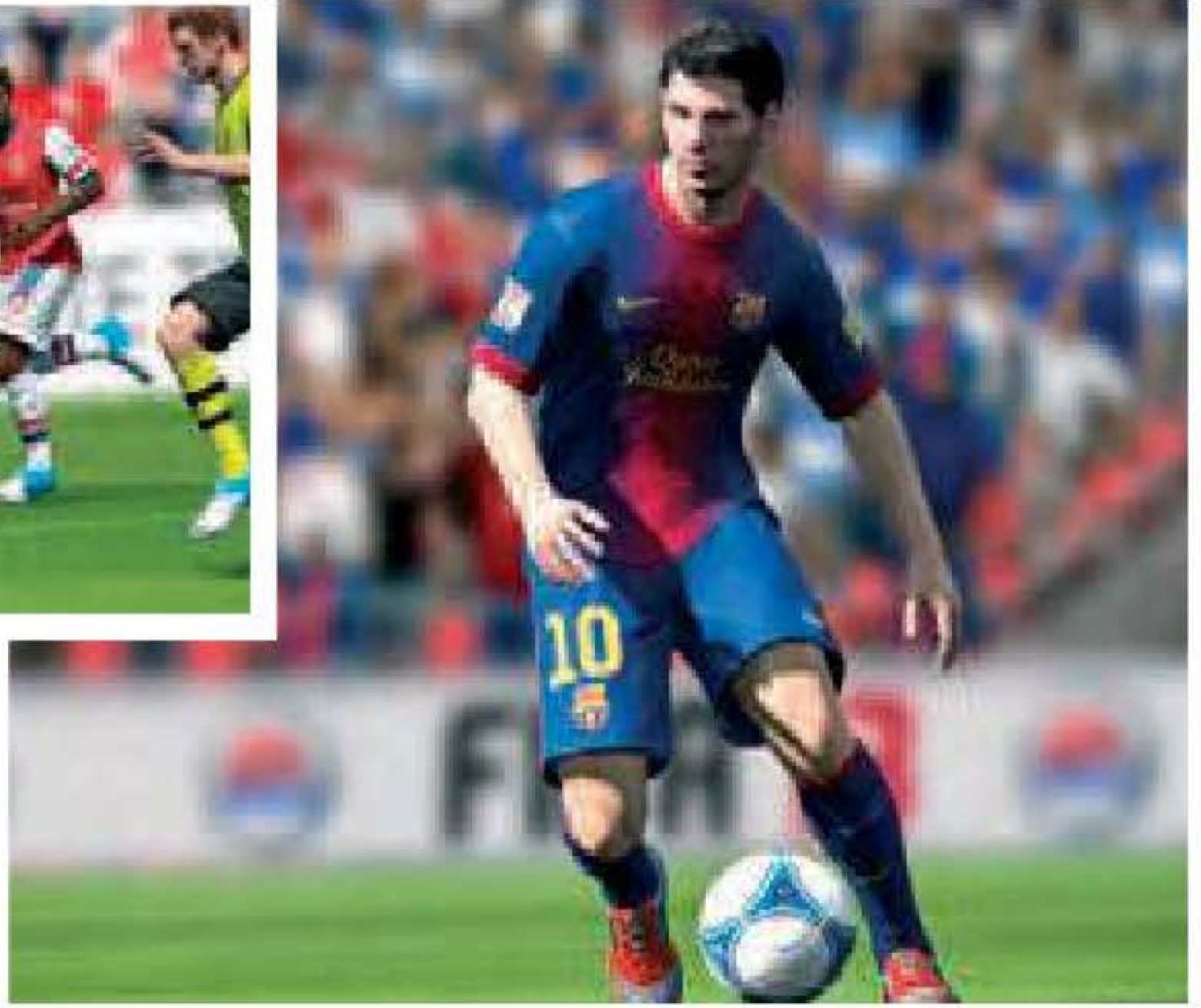
Alternatif

FIFA Street
New Star Soccer 5
Pro Evolution Soccer 2013



■ "İyi orta gol getirir." diyenler için Skill Games'ten bir sahne...





yıl olduğu gibi bu yıl da oyunda ülkemizi temsil eden bir takımımız, Galatasaray var.

Serinin beni bir türlü sarmayan ama tüm dünyada büyük talep gören "FIFA Ultimate Team" modu yerli yerinde duruyor. Kurduğumuz fantezi takımımızla Single Player Tournament, Single Player Season, Online Tournament veya Online Season seçeneklerine girip mücadelelere katılmak mümkün. Yeni Team of the Week Challenge bölümündense haftanın takımıyla istediğimiz zorluk seviyesine göre maç yapıyor ve seviyeye göre farklı miktarlarda para (coin) kazanıyoruz. (Merak etmeyin, kaybetmeniz de birtakım kalemelerden para geliyor.) Oyunun online modu için de irili ufaklı geliştirmeler ve düzenlemeler yapılmış durumda. Örneğin artık elde ettiğimiz başarıları görsel olarak bize yansıtan bir müzimiz var. Çok mu önemli? Değil ama görsel ve hoş bir detay. Online'ın temelini oluşturan Seasons olayı aynen korunurken diğer başlıklar Pro Clubs Seasons, Online Friendlies ve Custom Games olarak sıralanıyor.

Oynanışa devam. Top kontrolü deyip durmuşken Complete Dribbling başlığını atlamamak gerek. FIFA Street oynayanlar, futbolcuların topla ne kadar haşır neşir olduğuna şahit olmuşlardır. İşte bu sistem, tam anlamıyla olmasa da FIFA 13'e aktarılmış durumda. Artık birebir pozisyonlarda topu daha "çeşitli" bir şekilde kontrol etmek ve kontrol edilen futbolcunun yeteneğine göre göz oğşayan hareketler sergilemek mümkün. Topla beraber aniden yön değiştirebilir, sürpriz deparlara çıkabilir ve topu daha iyi koruyabilirsiniz. Olay savunmayla fiziksel teması geçme noktasına geldiğindeyse FIFA 12 ile seriye eklenen Player Impact Engine'in gelişmiş versiyonu karşılıyor bizi. Geçen sezonki haliyle bu motorun ne kadar absürt ama bir o kadar da eğlenceli sahneler ortaya çıkardığı malum. FIFA 13'te bu sahnelerin ortaya çıkma ihtimali düşürülmüş ama olan yine oluyor arada, kadere boyun eğmek gerek. Ancak Player Impact Engine'in geliştirilmiş hali, futbolcuların fiziklerini daha ön plana çıkarmış durumda. Örneğin sağlam, kapı gibi bir savunma oyuncusunu rakibin üstüne sürüp -hamle tuşuna basmadan dahi- topu almak, en azından hücumu kesmek mümkün. Rakibin uzun toplarında rakip hücum oyuncusundan önce topa müdahale edebilme şansı da

arttırılmış ki Vincent Kompany gibi oyuncular da bu detay çok daha net ortaya çıkıyor.

Küçük detaylar... Taktiksel serbest vuruş dediler, neymiş dedim, pek bir nimetini göremedim açıkçası. Üç kişiye kadar organize olup kullanılabilir serbest vuruşlar ama ne ben meyvesini toplayabildim, ne de sana önerebilecek ikna seviyesine ulaştım. (Sana diyorum!) Bu yılın en renkli yeniliği ise Skill Games. New Star Soccer oynayanların çabucak kavrayacağı yapıda, mini oyunlardaki başarımıza göre tecrübe kazanıyoruz. Mini oyun yelpazesiyse top sürme, şut, orta, penaltı, serbest vuruş ve benzeri başlıklardan oluşuyor. Bir küçük detay daha: EA Sports Football Club altında sadece tecrübe puanı kazanmıyor, Football Club Credit de kazanıyor ve bunları -bulduğumuz seviyeye göre değişen yelpazedeki- ekstra materyallere harcaabiliyoruz. Neler olabiliyor bunlar? Bir takımın klasik forması, yeni bir gol sevinci, adidas'ın güzel bir topu, Seasons için ekstra maç hakkı, Career Pro için pas yeteneği boost'u ve daha neler neler. Ha, bir de küçük olmayan bir detay. Geçen yıl ofiste en çok şikayet ettiğimiz konu, hücum sırasında takımın aksamasıydı. Deliler gibi paslaşıp rakip sahaya akıyorduk ama takım arkadaşlarımız bizi delirtecek derecede gönülsüz oluyorlardı. Bu yıl konu halledilmiş gibi duruyor ve yapay zeka kontrolünde takım arkadaşlarımız daha fazla hamle, koşu ve boş alana kaçış sergiliyorlar sağ olsunlar.

Maç motorunu tüm öğeleriyle son bir kez değerlendirmek gerekirse yeni ve yumuşak animasyonlar ile görsel zenginlik artmış ama bazı animasyonlar arasındaki geçiş problemleri gözden kaçmıyor. Öte yandan hem First Touch Control, hem de Player Impact Engine kusursuz değil ve bu durumu bizim gibi kabullenmediğiniz sürece şikayetleriniz son bulmayacaktır. Buna rağmen FIFA 13'teki bir maçın gerçekçiliği ve heyecanı tartışılmaz, şüphe götürmez. Yapılan her radikal değişiklik ile seriyi bir adım öteye götüren yapımcılar, bu yıl da önemli hamlelere imza atarak bir yıl boyunca -her ne olursa olsun- başından kalkamayacağımız bir oyuna imza atmışlar. Eyvallah arkadaşlar, ne güzel yapmışsınız. ■ Şefik Akkoç

FIFA 13

- + First Touch Control ile zenginleşen oynanış, yeni ve daha yumuşak animasyonlar
- Player Impact Engine ve First Touch Control kusursuz değil, Türkiye Ligi yok

9,0



Yapım **Konami**
Dağıtım **Konami**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, 3DS**
Web **www.konami-pes2013.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

"Esinlenme" Derecesi

Gördüğüm kadarıyla bu yılki PES, rakibi FIFA'nın birçok özelliğinden çaktırmadan esinlenmiş. Bu konuda oldukça dikkatli davranmış Konami ve sadece esinlenmesi gereken noktaları abartıya kaçmadan yakalamayı başarmış. Bu sayede şu anda rahatlıkla "çalmış" kelimesini kullanamıyorum.

Pro Evolution Soccer 2013



Rakip savunmayı tehdit ediyor

N'oldu? Şaşırdınız mı incelemenin başında beni görünce? Merak etmeyin, hayal kırıklığına uğratmayacağım sizi. (Umarım...) Bir futbol fanatigi değilim ben, takım bile tutmam ve aslında bunu kendim için bir avantaj olarak görmüşümdür her zaman. Neden mi? Çünkü her futbol müsabakasını tarafsız bir şekilde izleyebilmek ve her sahnesinde ayrı heyecanlar yaşayabilmek gibi bir lüksüm var. Siz hiç taraf tutmadan bir Galatasaray - Fenerbahçe derbisi izlediniz mi? Ben bu keyfi her seferinde yaşıyorum işte. Gerçi zor bir şey "Takım tutmuyorum." diyebilmek zira "Hangi gezegende yaşıyorsun birader?" ifadesini taşıyan bakışların etkisinden bir süreliğine kurtaramıyorsunuz kendinizi. Açıklaması zor bir durum ama ne yapayım, ben de böyle bir yaratığım işte.

Buraya kadar okuduklarınızdan sonra futbol oyunlarından uzak olduğumu düşünmeyin sakın. PS3 kafelerde kış çürütmüşlüğüm yok ama her sene ya bir FIFA ya da bir PES girer kapımdan içeri; hatta arkadaş toplantılarının da vazgeçilmezidir futbol oyunları. Malumunuz, 2010 ve sonrasında büyük

bir evrim geçirerek FIFA cephesine yatay geçiş yaptık ki haklı sebeplerimiz vardı gerçekten. O yıldan itibaren etrafımdaki herkese, PES serisine yıllarını vermiş olan ve Nuh deyip peygamber demeyerek ısrarla o cephede kalmaya inat eden herkese FIFA'nın nasıl bir oyun olduğunu anlatıp durdum. O zaman beni dinlemediler ama şu anda hepsi "PES öldü hacı, devir FIFA devri." diyor. Ne var ki bu sefer de PES'i direkt olarak sildiler hayatlarından ve yeni bir PES bile hiçbirini heyecanlandırmıyor. (İlginç bir milletiz, vesselam.)

Bir futbol oyununa ilk anda notunu veremezsiniz. Sahanın dışında olanlar ortadadır zaten ama saha içinde olanları, daha doğrusu olacakları değerlendirmek zaman ister. Konumuzun başlığı olan PES 2013 de yepyeni bir oyun. Şimdi okuyacaklarınız ve oyunun notunu belirleyecek olanlar da kalıbına ait detaylar olacak. Yani saha içi detaylar tamamen kişiye özel ve atıp tutmak için henüz erken olduğundan oraya pek müdahale etmeyi düşünmüyorum. (İllaki müdahalem olacak, o kadar da değil.) Amacım tamamen tarafsız kalmak ve tabiri caizse PES 2013'ü, FIFA'nın karşısında ezmek. Bakalım başarılı olabilecek miyim?

O bir efsane...

İtiraz etmeyin hemen, PES serisinin bir efsane olduğuna kimse karşı çıkamaz ve emin olun ki Konami bu efsaneyi geri getirmek için çok çalışıyor. Belki adım adım ilerliyorlar yapımcılar ve hala çözemedikleri kritik problemler var ama PES 2013, bu sürecin meyvelerinin olgunlaşmaya başladığının müjdesini veren bir oyun olarak çıktı karşıma. Ancak bu detaylardan önce oyunun kusurlarını devreye sokmak istiyorum çünkü PES serisi ne kadar gelişirse gelişsin, ısrarla bu gelişime çomak sokan sıkıntılar var hala. Mesela lisans probleminden bahsetmeli miyim? Eskiye nazaran açık büyük oranda kapanmış olmasına rağmen hala lisans problemleri göze batıyor. Aslında birkaç "edit" dokunuşuyla bu problemin üstesinden gelmek mümkün ama asıl sorun, PES serisini fakir bir oyun olarak gösteren bu büyük problemin hala tedahülde olması.

Gelelim ikinci büyük probleme... Tamam, daha iyi bir PES yapmak için odak noktası "saha içi detaylar" olabilir ama şu kariyer ve online / multiplayer modlarına bir el atıverseniz be birader.





■ Birebir mücadeleler bu sefer daha gerçekçi.

vada süzülerek tekrar Torres'in ayağına oturuyor ve bu sefer tuhaf bir ivmeyle kaleye doğru son sürat giden top direkt patlıyor. Sahne devam ediyor ve Iniesta, ayağına oturan topa falsolu bir vole patlatıyor. Kalenin çatalına ramak kalmışken Buffon tecrübesini yine konuşturuyor ve son bir müdahaleyle topu kornere gönderiyor. Bu sahneden sonra Start tuşuna basıldı ve taraflar uzun bir süre soluk alamadı. (Yaşanmış bir hikayedir...)

Yenilikçi yaklaşımlar...

PES 2013'ü alışık olduğunuz haliyle oynayabileceksiniz yine ama bu sefer ilginç stick oyunları da kullanım alanınızda olacak. Size tavsiyem, eğer bu sene tercihiniz PES 2013'ten yana olursa yeni hareketleri denemek için antrenman moduna bir göz atmanız. Çok ilginç detaylar bulacaksınız burada. Yerden gelen bir pası hafifçe havalandırıp hemen arkanızdaki rakip oyuncunun üzerinden aşırarak atağa kalkmak, bir hava pasını şık bir göğüs kontrolünden sonra voleyle tamamlamak gibi ilginç detaylar söz konusu. Gerçi bu hareketleri bir maç esnasında uygulamak oldukça zor ama yedirebilerseniz, arkadaşlarınızın gözünde kral olacağınızın garantisini verebilirim.

Oyunun görsel yanı da bir hayli dikkat çekici. Şimdiye kadar PES 2013 reklamlarını takip ettiyseniz, oyuncuların esnekliği konusunda muhteşem detaylar olacağı yönünde haberlere uzak olmamalısınız. Bu detayları uzak kamera açılarında fark etmeniz çok zor ama pozisyon tekrarlarında her şey açık ve net olarak görünüyor. Konami, fizik detaylarının da üzerine düşmüş bu sefer ve FIFA kadar olmasa da fizik detayları göze çarpıyor bu sefer. Şu ana kadar bu çerçevede saçma sapan bir görüntüyle karşılaşmadığımı net olarak söyleyebilirim. Her zaman şikayetçi olduğum "oyuncuların yüzlerindeki ifadesizlik" de kısmen ortadan kalkmış gibi görünüyor. Bu detayları da gol attıktan veya yedikten sonra inceleyebilmeniz mümkün. Ama şöyle de bir gerçek var ki tribünler hala tırt... FIFA bu anlamda her sene gözümü bir kat daha şenlendirirken PES olduğu yerde sayıyor maalesef. Futbol dediğin büyük oranda "atmosfer" değil midir arkadaş?!

Genel çerçevede tekrardan şöyle bir baktığım zaman görüyorum ki PES 2013 adına şu an için söyleyecek başka bir şeyim yok. FIFA 13 henüz perdesini benim için açmadı ki oynadığım demodan anladığım kadarıyla bu sene de yine birkaç adım (Adımların sayısı daha fazla da olabilir.) önde duracak gibi görünüyor ama bence bu sene PES serisi sağlam bir ivme yakalamış gibi ve bu çizgide devam ederse FIFA ile arasındaki açığı kapatabilir. Spor dostluk ve kardeşliktir, gerisi yalan... ■ **Ertekin Bayındır**

Pro Evolution Soccer 2013

- + Oturaklı ve gerçekçi oynanış, yeni defans yapısı, yeni özel hareketler
- Üzerinde çalışılmamış offline ve online modlar, devam eden lisans sorunu

8,0



Alternatif

FIFA 13
FIFA Street
New Star Soccer

Become a Legend olduğu gibi duruyor ki online ve multiplayer modları da öyle. Bu modların herhangi bir eksi tarafının olmadığı ortada ama üzerlerinde çalışılmamış olması ve ısıtılıp tekrar önümüze sürülmesi ayıp, vallahi ayıp... UEFA Champions League ve Copa Libertadores lisansları hala Konami'nin elinde çok şükür ama bu çerçevede bundan fazlası da yok ne yazık ki. Kapsam olarak içeriğe eklenen yenilikler ise şu an için yeni stadyumlardan ibaret; hatta ücretsiz olacağı söylenen bir DLC ile yeni stadyum listesi daha da kabarcak gibi görünüyor. Son olarak biz Türk milleti için geçerli olan bir artı da oyunun Türkçe olması.

Ve geldik saha içi detaylara... Geçen sene Konami, hızlı ve eğlenceli bir oyun yapısını tercih etmişti ve ortaya eğlenceli olduğu kadar sıkıntılı bir PES çıkmıştı. O oyunun demosunu indirip oynadığım zamanı hatırlıyorum da karşımda bir futbol oyunu mu yoksa bir bilardo oyunu mu vardı, ayırt etmek çok zor olmuştu. Oyunun tam sürümünü bu problemleri nispeten ortadan kaldırmıştı aslında ama hani şu klasik "Topu Messi'ye ver ve git gol at." sendromu hala oradaydı ve tüm eğlenceyi baltalamaya yetiyordu. Tüm bu kritik hatalardan büyük ders almış Konami ve gerçekten oturaklı bir oyun yapmış bu sefer. Ağır olmasına rağmen olabildiğince gerçekçi görünen maçlar yaptım şu ana kadar. Rahatsız olduğum herhangi bir detay yok diyebilirim. Özellikle defansif sistem üzerine epey yoğunlaşmış Konami ve biraz da FIFA'dan "esinlenerek" yeni bir defansif yapı oluşturmuş. Kalenize doğru yaklaşan bir forveti baskı altında tutabiliyor ve yerinde bir müdahaleyle atağı bertaraf edebiliyorsunuz. Yani bu sefer olay pres tuşuna basılı tutmanın biraz daha ötesine geçmiş gibi.

PES 2013'ün beni en çok vuran tarafını merak eder miydiniz? Hemen söylüyorum: Şutlar! Ben şu ana kadar oynadığım hiçbir futbol oyununda şut çekerken bu kadar zevk almadım. Ceza sahası dışından ve özellikle gelişine vurulan şutlar o kadar lezzetli ki nerdeyse her biri birer "akula" vuruşu! Yaşadığım bir enstantaneyi anlatayım size ki güzel bir örnek olsun: Takımım İspanya ve karşımda yakın bir arkadaşım, onun kontrolünde de İtalya var. İtalya defansından seken bir top Fernando Torres'in ayağına oturuyor ve zimba gibi bir şut Buffon'un eldivenlerinde patlayarak geri sekiyor. Seken top ha-





Yapım **Namco Bandai**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Dövüş**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.tekken.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

■ Dünyanın en güzel
Capoeira'cısı, Christie
Monteiro...



Müziğinizi Siz Seçin

Eskiden bölümlere göre önceden seçilmiş olan müzikler vardı hatırlarsanız. Bu özellik TTT2 ile birlikte değişiyor ve istediğiniz bölüme, istediğiniz müziği atayabiliyorsunuz. Yalnız bazen müziklerle bölüm tam uyum sağlayamayabiliyor; böyle bir durumda ayarları varsayılanaya geri döndürmelisiniz.

Tekken Tag Tournament 2



Dövüş oyunu denildiğinde...

Şu ömrümde (Bir başkasında değil.) herhalde en çok oynadığım oyun World of Warcraft olmuştur çünkü tam bir yıl boyunca, neredeyse her gün oyunun başındaydım. Ondan sonra Diablo diyebilirim ve hemen ardından da Tekken 6 gelir. Oynadığım tüm Tekken oyunlarını da hesaba katarsak, hayatımın sağlam bir bölümünü oyunlara ayırdığım gerçeği ortaya çıkar ki bu ne kadar iyi bir şey, emin değilim. (Şahane bir insan oldun çocuğum, niye üzüyorsun kendini... -Annen)

WoW'dur, Diablo'dur, onlardan farklı olarak dövüş oyunlarının çok şahane bir özelliği var ki o da iki arada, bir derede oyunun başına oturup hızla da oradan kalkabilmeniz. "Üç tane maç yapıp oyunu bırakacağım." deyip de bunu yapamamak normal ama o da olsun olsun altı maç olur, toplansanız 20 dakika... Oysaki WoW'un başına bir kez oturulur, öbür sabah kalkılır.

Konuyu daha fazla uzatmadan şunu söylemek istiyorum ki ben TTT2'yi Japonya'da sayısız kez oynadım, bolca dayak yedim, zaman zaman çok iyi maçlar çıkartıp arkamda bir ton Japon'un meraklı gözlerle beni seyretmesini sağladım ve o vakitten beridir de oyunun konsollara gelmesi için gün sayıyorum. Sonunda vakit geldi ve TTT2, Arcade versiyonundaki tüm özellikleri ve daha fazlasıyla birlikte konsollarımıza iniş yaptı. Bu mutlu günümde yanımda olan herkese teşekkürlerimi borç bilip sözlerimi daha fazla uzatmadan... Tamam, başlıyoruz.

Kimi aramıştınız?

Bakin dövüş oyunlarından pek anlamayan biri bu oyunu nasıl inceler. Mesela der ki, "Oyunda birçok yeni karakter var ama bazılarının hareketleri birbirine çok benziyor." Veya şöyle bir yorum olabilir, "Oyun yeni başlayanlar için biraz zor ve tutorial bölümleri de karakterleri tanımak için yeterli değil." Bırak, bırak! Tekken böyle anlatılmaz zira Tekken, çoktan kendini kanıtlamış bir oyun oldu ve her yıl yeni bir versiyonu piyasaya sürülen, basit bir tekrar oyunu olmadığı için de böyle yorumlar son derece yersiz kalacaktır.

TTT2, yepyeni oyun mekanikleri veya radikal değişiklikler getirmiyor seriye. Onun yerine Tekken 6'yı bir hayli geliştiriyor, işin içine iki kişiyi kontrol edebilme özelliğini yeniden, daha iyi özelliklerle birlikte getiriyor ve World Tekken Federation adındaki online oyun sistemiyle de cilayı çekiyor.

Toplamda 59 tane karakterimiz var ve daha önce hangi karakterler favorimizse, onları aynı şekilde kullanmaya devam edebiliyoruz. Oyunun konsol versiyonuna özel olarak eklenen karakterler arasında Alex, Combot, Forest Law, P Jack ve Tiger Jackson bulunuyor. DLC olarak indirilebilen karakterler ise sırasıyla Ancient Ogre, Angel, Dr. Boskonovitch, Kunitsumi, Michelle Chang, Miharuru Hirano, Sebastian, Slim Bob, Unknown ve Violet. Tekken 6'nın sonunda zayıflayan Bob ve Lil'in hizmetkarı Sebastian'ı da oyunda ilk defa görüyoruz, hatırlatayım.

Kombo, her şeydir...

Çoğu dövüş oyununda kombolar büyük önem taşır ama misal Street Fighter'da komboların sınırı daha keskindir. TTT2'de ise başarılı olmanın anahtarı kombo yapmak ama bunu "Juggle" adıyla tabir edilecek biçimde icra etmek. Yani bu ne demek, düşmanınıza önceden öğrendiğiniz tuş dizileriyle saldırmak ve "hangisini yerse artık..." diye düşünmek değil. Düşmanın açığını bulduktan sonra ilk hareketi yedirip yere düşse, geriye kayılsa veya yerden sekse bile (Bile değil, yerden sekme, yani "Bound" komboları devam ettirmede çok önemli.) hareketlere devam etmek, TTT2'de başarılı olmanın anahtarı. Oyun stilini beğendiğiniz karakteri seçtikten sonra



Alternatif

Tekken 6
Soul Calibur V
Super Street Fighter IV: Arcade Edition



Tekken Türkiye



Türkiye'de Tekken konu olunca kimsenin oyunu oynamaktan başka pek yaptığı bir şey yok fakat bu oyunun Türkiye'de tanınması, Türkiye'deki oyuncuların buluşması ve yurtdışında da varlığını hissettirmesi için kurulan bir site var ki sıkı Tekken fanatiklerinin hepsi o sitede kendine bir yer edinmiş durumda. www.tekentr.com adresinden ulaşılabilir olan sitede bolca oyun videosu, sağlam bir forum ve Tekken oyunları hakkında bilgiler bulunuyor. TTT2'nin çıkmasıyla birlikte iyice aktifleşen sitede şu anki gündem konusu elbette ki World Tekken Federation. Sitenin kurucusu Fatih'in önderliğinde oluşturulan Türkiye takımı, şu anda PSN'de 11. sıraya kadar yükselmiş durumda ve Türkiye ekibine katılım kabul edilmekte. Eğer siz de TTT2'de iddialı olduğunuzu düşünüyorsanız ve ülkemizin sıralamalarda yükselmesini istiyorsanız, siz de siteye uğrayın ve takıma katılmak için neler yapılması gerektiğine bir bakın...

onun üzerinde çalışmaya başlamalı ve rakibinize bir kez vurduktan sonra kaç hareketle daha ona hasar verebiliyorsunuz, bunları öğrenmelisiniz. Burada basit hareketlerle başarılı olmak mümkün değil. Daha doğrusu, online ortamda...

Kombo olayı aslında Tekken 6'dan hiç de farklı değil lakin bu defa işin içine ikinci karakterler de karışıyor ve bu da ikinci karakterinizi komboların içine dahil edebilmenize olanak tanıyor. (Özellikle bound'dan sonra ikinci karakteri oyuna sokmak çok işe yarıyor.)

İkinci karakterinizi oyuna dilediğiniz zaman sokabildiğiniz gibi onunla birlikte ikili tutma hareketleri de yapabiliyorsunuz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken bir şey var ve o da bir karakterin sağlık barı bittiğinde raundun sonlanması; ikinci karakteriniz daha oyuna girmemiş olsa bile mağlup oluyorsunuz.



Eğlencenin adresi

Oyunu tek kişi oynamak bir yere kadar eğlendiriyor ve bunu yapmak istemenizin tek nedeni daha fazla para toplayarak karakterlerinizi modifiye etmek olabilir. Tek kişilik oyunda, TTT2'ye özel olarak eklenen Fight Lab size TTT2'nin tüm inceliklerini öğretiyor ve bu bölüme mutlaka uğramanızı öneriyorum. Karakterlere özel taktikler öğrenemiyorsunuz fakat oyunda dikkat etmeniz gereken tüm hususlar neredeyse burada anlatılmış.

Tek kişilik eğlenciyi bıraktıktan sonra da ver elini World Tekken Federation! Namco Bandai bu defa kocaman bir sosyal ağ kurmuş ve online oyunlardaki tüm performansınızı artık rahatlıkla kontrol edebiliyorsunuz. Kendinize bir oyuncu kartı oluşturabiliyor, çeşitli takımlara katılıp o takımlar için yarışabiliyor ve tüm maçlardaki performansınızı kolaylıkla takip edebiliyorsunuz. Tekken 6'da eksik olan bu özelliğin oyuna eklenmiş olması gerçekten çok önemli bir gelişme.

Grafiksel anlamda PS3'te ve Xbox 360'da daha iyisini göreceğimizi sanmıyorum ve oyunun Arcade versiyonuna göre daha çarpıcı renklere sahip olduğunu da düşünmekteyim.

Diyeceğim o ki TTT2 herkesin, hiç düşünmeden alması ve oynaması gereken bir oyun. Dövüş oyunlarını daha önce denememiş olanlar için de uygun, dövüş oyunlarında uzmanlaşanlar için de. (Onlar zaten şu an konsolları başındadır...) ■ **Tuna Şentuna**

Tekken Tag Tournament 2

- + Tag özelliğiyle daha da gelişen oynanış, sağlam online oyun modu
- Online oyunu oynamayacaksanız, sıkılma olasılığınız yüksek

9,2



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.residentevil.com/6**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Resident Evil: Retribution

RE'yi seviyorsanız bu filme gidin! Şayet Resident Evil ile işim olmaz ama Milla Jovovich'i severim diyorsanız da bu filme yine gidin. Öyle IMDb notuna falan aldırış etmeden gidin ve aksiyonun dibine vuran bir film izleyin. Yer yer RE6 ile paslaşan ve bazı noktalarda bariz göndermeler yapan filmi fazla bir beklenti içerisine girmeden keyifle izlediğimi söyleyebilirim.

Resident Evil 6

Melun zombiler!

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Bu Capcom ha bire Resident Evil (RE) serisini temcit pilavı gibi sürekli pişirip pişirip önümüze getiriyor ya, hiç iyi bir şey yapmıyor. Daha geçenlerde çıkan Resident Evil: Operation Raccoon City (REOPC) halihazırda RE adının ağırlığını taşıyamayan bir oyun olarak tarihteki yerini almışken hemen peşinden RE6'yı apar topar burnumuza dayamak, büyük risk almak demektir. Esasında RE6'nın foyası ta Haziran'daki E3 fuarında ortaya çıkmıştı. Madara olmamak için Capcom, RE6'nın elini yüzünü azıcık toparlamaya çalışmış ama izan sahibi herkes bu oyunun daha pişmesi gerektiğini anlar. Bazı bölümlerde oyun karbüratörü bozuk araç gibi teklerken, sonlara doğru olan bölümlerde en düşük zorluk seviyesinde bile aşırı zor bir hale bürünerek size "Başlarım böyle oynula!" dedirtiyor. Bu aşırı zor inşa edilen bölümler, belki oyunlarda psikopatlık düzeyinde kastırmayı seven Japon kardeşlerimizi mesut edebilir ama bizim insanımız daha rahattır, sevmez öyle zora gelmeyi.

RE oyunlarının mazisine baktığımızda, ikinci ve üçüncü oyunun hayatta kalmaya dayalı korku oyunları olduğunu görüyoruz. RE4'te aksiyona kaymaya başlamasına rağmen iyi iş çıkaran yapımcılar, RE5 ile hafif yalpaladı ve REORC ile epey bocaladı. RE6'daysa bize dört farklı senaryo modu sunulmasına rağmen oyunun genel sıradanlığı başıma ağırlar soktu diyebilirim. (Yalan!) Leon, Chris, Jake ve Ada olmak üzere RE6'da dört senaryo bulunmakta ve oyunun başında bizi dört farklı zorluk seviyesi bekliyor. Her karakter için beşer bölümden toplam 20 bölüm yer alıyor. Chris, Leon ve Jake ile iki kişi aynı anda split screen oyunu oynayabiliyorken Ada ile sadece tek başınıza oynayabiliyorsunuz. İki kişi oynarken eşlemeler şöyle: Leon & Helen, Jake & Sherry, Chris & Piers. (Bunlar neden iki herif takılıyorlar? Kilandım!) Tek kişi oynarken diyelim ki Jake senaryosunu seçtiniz. Yine de Jake yerine Sherry ile aynı senaryoyu

oynatabiliyorsunuz. Benzer şekilde Leon senaryosunu da Helen ile oynayabiliyorsunuz. Ada ile oynamak için Leon, Chris, Jake ile senaryo modlarını bir bir bitirmeniz gerekiyor. Ben her senaryo modunu kendim bitirdiğim için (Külliyen yalan! Eve kankalarımı çağırdım ve her biri oyunu bir karakterle bitirince Ada da bana kaldı.) size tersten başlayarak Ada'nın bölümlerini anlatacağım. Ada ile kel bir herif, küp şeklinde halojen bir cep telefonundan bir görüşme gerçekleştirdikten sonra olay başlıyor. Ada'nın oku ve yayı var ama dar koridorlarda sizi sıkıştıran yaratıklara karşı ne yapsanız nafile; Ada'nın bölümlerini en az 10 defa ölmeden bitiremezsiniz. Ada'nın Issız Adam filmindeki Ada ile uzaktan yakından bir alakası yok, bildiğiniz yırtık gözlü bir hatun bu. Bu sayede de Ada'nın Uzakdoğu dövüş teknikleri çok iyi. Zaten RE6'da en beğendiğim olay, her karakterin kendine özgü yakın dövüş stiline sahip olması ve bunları da oyun içinde efektif olarak kullanabilmesi. Ada, tüfeği düşmanın ağzına burnuna geçirdikten sonra geriye salto atarak siyah çizmelerini de düşmanın kafasına geçirebiliyorken Leon da çok güzel tekmeler atabiliyor. Yakın dövüş olayı RE6'da çok önemli zira mermileriniz çabuk bitiyor ve tekmelerinize muhtaç kalıyorsunuz. Aynı zamanda bir köşeye pusmuş olan bir düşman gördüğünüzde çaktırmadan yanına gidip elinizdeki pompalı tüfeğin dipçliğini çenesine geçirebiliyorsunuz. Ada, yayını bazı yüksek yerlere tırmanırken kendini halatla





yukarıya çekmek için de kullanabiliyor. Diğer senaryolardaysa C virüsünü yok etmek için Jake'in kanına ihtiyaç vardır ama o çakallık edip bunun için 50.000.000\$ nakit para istemektedir. Öte yandan Chris'in hikayesi, 2013 yılında Doğu Avrupa sularında bir yerde giriş videosu olarak başlıyor ama oyuna yine 2013 yılında Çin'de başlıyoruz. Çin'deki mekan, oyundaki en büyük mekanlardan biri olarak hatırlanıyor ama insanın gözü şöyle Resistance oyunlarındaki gibi devasa alanlar arıyor. Resistance oyunlarında da bize zombiler saldırıyordu ama böyle 50'şer 50'şer!

Ooo, shotgun aldım olmi

Oyun mekanı olarak X'e basarak arkadaşlarımızı sürükleyebiliyor, Daire tuşuna basarak arkadaşımıza omuz verebiliyoruz. Kolumuzda yaralı arkadaşımız varken önümüzdeki bir kapıyı açmamız gerektiğinde X'i kullanıyoruz. Tahtalarla bloke edilmiş bir kapıyla karşılaştığımızda bir elinizde arkadaşınızı tutarken, diğer elinizle de bir sopa bulup Kare tuşuna doğru zamanlamayla basarak tahtalarla bloke edilmiş kapının tahtalarını tek tek kırabiliyorsunuz. Bir kenardan düşecek gibi olduğunuzda karakteriniz kenara tutunuyor ve siz de anlık stick çevirme hareketleriyle kendinizi yukarıya çekebiliyorsunuz. Bir önceki checkpoint'e geri dönmek isterseniz, cep telefonunuzdan faydalanabiliyorsunuz.

Oynanış olarak RE5'te olmayan "yürüyerek ateş etme" olayı RE6'da sonunda düzeltilmiş. Ayrıca yerde kış üstü yatıp sürünerek ateş etme gibi güzel atraksiyonlar da oynanışı dinamikleştirmiş. RE6'da tıpkı RE5'te olduğu gibi kutular kırıp içinden çeşitli eşyalar alabiliyoruz. Yeşil bitkiler yine sağlığımızı iyileştiriyor. (Yıllardır ot yiyerek nasıl iyileştirdiğimizi çözebilmiş değilim ya neyse.) Yeşil, kırmızı otları vesaire yine kombine edebiliyoruz. Öte yandan RE6'nın PS3 versiyonunda ani dönüşler yaptığınızda görüntü bir anlığına bulanıklaşabiliyor; bu olay REORC'de de böyleydi. Oyundaki kamera açıları optimize edilerek fuarda gördüğümüze nazaran daha bir iyileştirilmiş. Karakteri sağ stick'le sağa, sol stick'le sola kaydırabiliyoruz ki bu da görüş açımızı duruma göre genişletebiliyor.

RE6'da yolunuzu kaybettiğinizde hemen L2 tuşuna basıp "Route Guide" moduna geçebiliyorsunuz. Bu sayede siyah beyaz negatif film moduna benzer bir moda geçip ekrandaki oku takip ederek yolunuzu bulabiliyoruz. R1 ile L1 tuşlarına aynı anda basınca hızlı atış yapabiliyoruz. R1 ile çok güzel tekme atabiliyoruz ama ne yazık ki bu tekme kapılara çaktığımızda kapıları açmıyoruz. Bu arada bazı zombilerin kafasına ateş ettiğimizde kafasının kopması ilginç olmuş. Her karakterin kendine özgü oyun içi arayüzü mevcut. Misal Chris'in çemberi, Ada'nın küpü ve Leon'ın yassı dikdörtgen bir cep telefonu var.

Bulmaca olarak oyuncuların zaman zaman duraksayıp şöyle biraz debelenmesi gereken anlar gelecek. Aklımda kalan bulmacalar arasında kapısında yan yatmış yılan figürünü oluş-

turmamız gereken bulmaca var. Tabloda gördüğümüz ağız açık, yan yatmış kobrayı kilitli kapının yanında döndürerek oluşturmak görüldüğü kadar kolay değil. Neyse ki RE6'da "old school" diye tabir ettiğimiz, kök söktüren, dış kırdıran zorlukta bulmacalar yok; en azından benim uğraşıp da çözemediğim olmadı. RE6'da bulmacalardan çok daha fazla sinir bozucu olan şey, genel olarak dar mekanlarda ve sıkışık koridorlarda ilerliyor olmamız.

Diyaloglar ve seslendirmeler son derece başarılı ama müzikler oyunu pek hareketlendirmiyor. Belki biraz dengersiz, hatta adaletsiz bir karşılaştırma olacak ama RE6'nın müzikleri Skyrim'in yanında sönük kalacak seviyede. Görev ayarlarında "eğlence için oynamak" gibi seçeneklerimiz var. Bir tek Ada'da bölümler zor ve bulmacalar hafiften kazık. Split screen oynarken misal kilitli bir kapının önüne bir karakter diğerinden önce gelmişse diğerinin adını bağıra bağıra söylüyor ve kapıyı ancak yanına gelince açabiliyor. Yer yer arkadaşımızın ilerleyebilmesi için ona tutunacağı demir çubuklar atmak veya partnerinizin eline basarak yüksek yerlere tırmanmak gibi co-op etkileşimlere de giriyoruz. Velakin RE6'daki co-op aksiyon seviyesi ile Army of Two arasında ebesinin örekesi kadar fark var.

Düşman olarak RE6'da üzerimize salya sümük benzeri yapışkan bir sıvı atan iki metrelik tuhaf yaratıklar var. Üzerimize sümüğünü attıktan sonra bir süre bizi yere yapıştırarak hareketsiz kalmamızı sağlayan bu yaratıklardan kurtulmanın en iyi yolu, gerçekten arkanızı dönüp kaçmak. Eline makineli tüfek alıp size ateş eden, bolca çatıştığımız askerlerden tutun da kazulet kadar mahluklara ve geceleri rüyalarınıza girebilecek türden iki başlı, alien benzeri yaratıklara kadar RE6'da geniş bir düşman portföyü sizi bekliyor.

Capcom, RE6'da ekstra içerik olarak bize "Agent Hunt" ve "Mercenaries" adında iki mod sunuyor. Agent Hunt'ta başka bir oyuncunun oyununa yaratık olarak katılıp eğlenceli dakikalar geçirebiliyoruz. Mercenaries modundaysa belirli bir süre içinde öldürebildiğimiz kadar çok yaratık öldürmeye çalışıyoruz. Toparlayacak olursak RE6, REORC'den daha iyi bir oyun olmuş ama günün sonunda bu oyun öyle ahım şahım bir oyun değil. RE6 için yeni neslin jargonuyla "takoz", "tırt", "çöp" gibi lügatler kullanmak adaletsiz olur diye düşünüyorum ama RE6 bana göre en iyi ihtimalle ketum bir oyun olarak hatırlanacaktır.

■ Ahmet Özdemir

Resident Evil 6

+ Bazı düşman tasarımları geceleri rüyanıza girebilir, yedi farklı karakter ve dört ayrı senaryo seçeneği tatmin edici oyun süresi sağlıyor

- Oyunu oynamak pek eğlenceli değil, mekanikler yer yer oyuncuyu çileden çıkarabiliyor, dar mekanlardaki kamera açıları sinir bozucu

7,2



Alternatif

Alan Wake
Dead Island
Silent Hill: Downpour

Battlefield 3: Armored Kill



Tabana kuvvet!

Yok öyle bir şey arkadaşlar, tabana kuvvet falan değil kesinlikle parolamız. Eğer ki ben koşarım, istediğim yere yaya olarak giderim dersiniz fenalık geçirmeniz ve "Suicide" seçeneğine defalarca başvurmanız yüksek ihtimal. Şimdi en son ne yaptık biz? Dar koridorlarda koşuşturduk, dakikada 10 düşman ile burun buruna gelebilecek bir ortama daldık, yıkılan duvarlardaki deliklerden vurabildiğimiz kadar düşman vurduk... Şimdi yapmamız gereken ne peki? Bunların tam tersi. Artık bir dakikada 10 düşman değil, belki de 10 dakikada bir düşman görme ihtimaliniz var; eğer şartlara ve kuralına göre hareket etmezseniz.

Armored Kill, Close Quarters'ın aksine bize alabildiğine geniş haritalarda savaşıcak ve sürekli olarak bir araca ihtiyaç duyacak bir ortam sunuyor. Elimizde yepyeni dört harita, yeni araçlar, yeni bir multiplayer mod ve her zaman olduğu gibi gerçekçi bir savaş atmosferi mevcut. Bu noktada hemen ilk kaleme, yani haritalara değinmek istiyorum zira Armored Kill, Battlefield tarihinin en büyük haritasını bünyesinde barındırıyor. "Bandar Desert" adlı haritanın tamamı bir çöle yayılmış durumda ve bu beş kilometre karelik haritada yaya kalmak, savaş oyunları

tarihinde yaşamak isteyeceğiniz en son şey olabilir. Bandar Desert'ün ilginç yanıysa bir çölün deniz kenarında yer alıyor olması. Deniz kenarındaki bölümlerde modern yerleşim birimlerinin, şezlongların ve şemsiyelerin bulunmasıysa haritaya hüzünlü bir hava katıyor. (Tabii ki bu tip bir tespiti savaşa odaklananlar değil, benim gibi çevreyi süzen pasif askerler yapabilir ancak.)

Paketin gece haritası olan "Death Valley", Battlefield 3'ün kendi gece haritası Tehran Highway'den tamamen farklı olmakla beraber beni Battlefield: Bad Company 2'deki Nelson Bay günlerine götürerek kalbimi kazandı. (Ne var ki bu haritada verdiğim her mücadelenin faciasıyla sonuçlanması hiç hoşuma gitmedi.) Bir diğer harita olan "Armored Shield", çevresindeki ilginç nehir ile hem beni, hem de Emre'yi pek bir eğlendirdi. Koca haritayı anlamsız bir şekilde nehirden turlayıp bina içlerinde asker ararken, Armored Kill'in vermek istediği asıl mesajdan pek bir uzaklaştık. Görsel açıdan en sevdiğim haritaysa "Alborz Mountains" oldu. Karla kaplı bu koca harita, aynı zamanda dik yamaçları ve zirveleri ile görsel açıdan zevk verdiği gibi stratejik anlamda da kendine has özellikler barındırıyor. Conquest modunu oynarken zirvedeki noktayı elde tutmak, bu sırada dağın bir tarafındaki mağaraya ve kamp alanına göz ucuyla bakarken diğer tarafındaki açık alanda neler olup bittiğini izlemek, buzla kaplı nehirde ve nehir kenarında sürüp giden çatışmaya tanık olmak büyük keyif.

Tüm haritaların ortak noktası, en başta söylediğim gibi büyük olmaları ve oyuncuyu kesinlikle bir araca muhtaç bırakması. Tabii ki deliler gibi koşabilir ya da gizli gizli yol alıp düşmanları avlayabilirsiniz ama tankların, helikopterlerin ve gunship'in (AC-130) kol gezdiği bir haritada bu

şekilde hayatta kalmanız pek mümkün değil. Tam bu noktada gunship olayını da açmam gerekiyor sanırım. Paketin yayınlanan ilk videolarından sonra hayal ettiğim şey tam olarak bu değildi açıkçası. O devasa uçağın içinden paraşütle ve sürüler halinde inişler yaptığımızı, uçağı kontrol ederek gökyüzünde stratejik hamleler yapacağımızı, düşmanın gunship'ini düşürmek içinse sayısız jet harcayacağımızı hayal etmişim. Karşıma gelense yapay zekanın kontrolünde tüm haritayı bir daire çizerek kat eden, kolayca indirilebilen ve sadece iki asker kapasiteli bir uçak oldu. Yine de dikkatli olup sürekli yer değiştirerek (AC-130'da iki asker için ikişer nokta bulunmakta,) ortalamanın üzerinde bir süre hayatta kalmak mümkün. Gunship ile ilgili en önemli detaysa sadece haritadaki ilgili noktayı ele geçiren takımın gunship'ten yararlanabiliyor olması ki mücadele sırasında bu nokta sık sık el değiştirebilmekte.

Armored Kill'in oyuna eklediği tek mod olan Tank Superiority'nin pek eğlenceli olduğunu söyleyemem. World of Tanks'in bu Battlefield 3 uyarlamasında haritada ele geçirilmek üzere tek bir nokta bulunuyor. Bu noktanın merkezde ve apaçık bir şekilde konumlandırılması, ciddi bir tank savaşına vesile oluyor. Ne var ki kendini bir tanka atamayan şanssız oyuncuların sık sık cinnet geçirmesi olası. En iyisi cinnet geçirmemek için benim gibi yapın ve Armored Kill'in devasa haritalarını mevcut modlarla eskitip keyfinize bakın. ■ Şefik Akkoç

Alternatif

ARMA II
Battlefield 3: Close Quarters
World of Tanks

Battlefield 3: Armored Kill

- + Devasa haritalar, araç kullanım keyfinin doruğa ulaşması
- Yaya kalmak çok kolay ve intihara meyil edici, Tank Superiority pek eğlenceli değil, AC-130'un pek bir numarası yok

8,5

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

Böylesine büyük bir haritada kim yaya kalmak ister?



Yapım Coreplay
Dağıtım Kalypso
Tür Strateji
Platform PC
Web www.jaggedalliance.com



■ Üst katta ölen düşmanlardan düşen malzemeleri görmek için, aynı katta olmamız gerekiyor.

Jagged Alliance: Crossfire

Taktiksel savaş devam ediyor

1 999 yılında piyasaya çıkan Jagged Alliance 2 (JA2), özellikle dönemindeki büyük açığı gidermişti: Taktiksel strateji. UFO serisi olsun, Commandos serisi olsun bu kategoride bazı oyunlar vardı ama hiç birisi JA2'nin sahip olduğu detayda ve farklılıkta bir oyun yapısı sunmuyordu. Bir grup paralı askeri kiralamak suretiyle atıldığımız görevlerde, her birimi tek tek yönetiyor, her karakterin kendisine özel yeteneklerini kullanarak zorlu bölümlerin sonunu getirmeye çalışıyorduk. Efsaneleşen JA2'nin ardından uzun bir süre kendisinden haber alamamıştık, ta ki 2008 yılında piyasaya çıkan Jagged Alliance: Back in Action'a kadar. Nitekim kendisi bir önceki kadar beğenilmedi ve oyun eleştirilenleri tarafından çok düşük notlara mahkum bırakıldı. Şimdiyse bu yapımın devamı niteliğindeki Jagged Alliance: Crossfire (JAC) ile karşımıza çıktı yapımçı ekip. Bakalım nasıl olmuş...

Genelde politik olayları konu alan önceki oyunlar gibi, JAC'da da bir "özgürleştirme" senaryosu bulunuyor. Khanpaa isimli hayali bir ülkede geçen oyunda, Birleşmiş Milletler bu ülkeyi ele geçirmeye çalışan kiralık askerlere karşı büyük bir savaş veriyor ve biz de bu savaşta Khanpaa'ya yardım etmeye çalışıyoruz. JAC tıpkı serinin önceki oyunları gibi taktiksel bir strateji deneyimi sunuyor. Oyuna girdiğimiz anda cebimizde duran 30.000 dolar var ve bu parayı kendimize bir takım yaratmakta kullanmamız gerekiyor. Menüümüzün sol üst tarafından bulunan laptop işaretine basmak suretiyle oyunun detaylarına dalmaya başlıyoruz. JAC ile birlikte seçilmeyi bekleyen tam 50 farklı kiralık asker bizlere el sallıyor. Hepsinin kendisine ait özellikleri olduğu gibi, her birisinin uzmanlaşmış olduğu alanlar da bulunuyor. Zaten bu menüde oluşturmak istediğiniz takımı rahatça seçebilmeniz için birçok opsiyon bulunuyor. 50 kiralık asker dedim ama pek tabii paramız ilk başta belirli şahısları kiralamaya yetiyor. Bu da demek oluyor ki hazırda bulunan yüksek seviye karakterleri kiralamak için birazcık para kazanmamız lazım. Gideceğimiz bölümleri iyi anlamamız JAC'daki en önemli nokta bence zira "explosive" konusuyla alakalı bir göreve "mechanical" uzmanlarıyla gidersek bir noktadan sonra oyunda ilerlemek imkansız bir hal alıyor. Eh, boşuna

Silahlar

JAC'de birbirinden farklı sınıflarda ve yeteneklerde kiralık asker bulunduğu gibi, aynı zamanda birçok farklı silah da mevcut. Tıpkı karakterlerimizin özellikleri gibi, hangi göreve hangi silahla gideceğimize de dikkat etmemiz gerekiyor. Malum, bazen sessiz kalmak tek çözüm olabilir.



taktiksel strateji dememişler... Laptop işaretinin olduğu menü aynı zamanda birçok diğer oyun içi etkileşimimizi de sağlıyor. Gelen elektronik postalar olsun, görev detayları olsun, gelirimiz olsun hepsin buradan ulaşabiliyoruz.

Kendimizce doğru kişiler olduklarına inandığımız kiralık askerlerimizi seçtikten sonra, artık göreve gitmeye hazırız. "Medical," "Explosives," "Mechanical," "Marksmanship" ve "Stealth" dan oluşan genel özelliklerin oyun içerisinde gayet güzel çalıştığına değinecek başlamak istiyorum sözlerime. Oyunda bulunan kamera açısı yıllardır çok değişmeyen kuş bakışı, izometrik kamera. Gerektiğinde yakınlaşıp, uzaklaşabilmemize olanak tanıyan kamera, bu oyunun her şeyi. Karakterlerimizse "Health," "Energy," "Visibility" ve "Noise level" barlarına sahipler. Her birisi ismiyle mütevellit çalışıyor ama en önemli iki özellik, görünebilirlik ve çıkardığımız sesin seviyesi. Düşmanlarımız maşallah gerektiğinde çok uzaklardaki sesleri bile anında duyabiliyorlar. Bir kere kendilerine yakalandığımız zamansa anında çatışma başlıyor. Çatışmalarda karakterlerimizin özellikleri tamamen devreye giriyor, bir nevi tur tabanlı şekilde ilerleyen çatışmalarda, sürekli komut vermemiz gerekiyor. Böyle yazınca olumsuz gibi oldu sanıyorum ama tam tersine, kontrolün tamamen oyuncu da olduğu hissini veren izometrik kamera açısına sahip az oyundan birisi JAC bence. Oyunda

iki farklı harita bulunuyor; bunlardan ilki stratejik harita. Buradan birimlerimizin ne yapması ve daha da önemlisi daha sonra ne yapacağını ayarlayabiliyoruz. İkinci harita modeli olan taktik haritaysa, verdiğimiz komutların aktif bir şekilde çalıştığını oyun dinamikleriyle bize gösteren harita. Temelde "space" tuşuna bastığımız zaman oyun donuyor ve gereken komutları verebiliyoruz, bir kez daha bastığımız zaman oyun kaldığı yerden devam ediyor.

Tüm bu açıklamalarımın iyi bir yere doğru gitmiyor, keşke gidebilseydi... JAC ne yazık ki seri için bir hüsrana daha bence. JA2'de yapılan devrimsel nitelikteki oyun yapısından eser kalmamış geriye. Oyun taktik kısmından daha çok, doğru yerde doğru karakteri kullan ve herkesi öldür modelini almış. Yani bir FPS oyunu kadar çok ateş ettiğim taktiksel bir oyun ne kadar kaliteli gerçekten merak ediyorum. Demek istediğim daha önce JA deneyim etmemişler için ucundan bakmalık bir yapım ama JA2 hayranları için yetersiz bir oyun. ■ Ertuğrul Süngü

Alternatif

Heros of Might and Magic VI
Kingdoms of Amalur: Reckoning
X-COM: UFO Defense

Jagged Alliance: Crossfire

+ Bol harita ve yeni silahlar, yeni bir senaryo, taktiksel oyun yapısı
- Tüm taktiklerin düşmana ateş etmekten ibaret olması, seriye yakışmadı

7,0



Bu tip "vahşice" saldırılar yapmak için doğru zamanı bekleyin.



Mark of the Ninja

Kırmızıdan siyaha...

Bugüne kadar oynadığım oyunlar arasında kanı bu kadar eğlenceli kullanan, kılan başka bir oyun daha hatırlamıyorum sanırım. Önceki incelemelerimi okuyanlar, bu tanımlamayla hangi oyundan bahsettiğimi hemen anlamışlardır. Diğerleri için tekrar hatırlatmak gerekirse Klei Entertainment'ın Shank serisinden bahsediyorum; "İlerlemeli" olarak tabir edilen türde, ekranın sağına doğru yol aldığımız, kırmızı rengin baskın olduğu, önümüze çıkan düşmanları farklı yöntemlerle ortadan kaldırarak ekranı kana buladığımız. Devam oyununu da araya sıkıştırdıktan sonra çalışmalarını sürdüren yapımcılar, bu kez kan kırmızıyı arka plana atıp siyaha yönelmiş ve Mark of the Ninja ile artık kırmızıyı değil, siyahı ve karanlığı sevmemizi istemişler. Vallahi ne yalan söyleyeyim, o "eğlenceli" kırmızıdan sonra bu "karanlık" siyahı da pek bir sevdirdiler bana.

Xbox 360'a özel olarak Xbox LIVE üzerinden yayınlanan Mark of the Ninja, tahmin edeceğimiz üzere bir ninjanın hikayesini konu alıyor ve yine tahmin edeceğimiz üzere bu ninja biziz. Karanlığı en büyük dost bilmemiz gereken oyunda gizlilik teması ön planda yer alıyor. Oyunun gidişatı boyunca karanlık bölgelerde geziyor, düşmanlarımıza mümkünse tek bir kez bile görünmüyor, gerekirse onları sessizce etkisiz hale getiriyor, bu sırada etraftaki birtakım gizli objeleri topluyor, ayrıca oyunun etrafı keşfetmeye yönlendirici yan görevlerini de yerine getirmeye çalışıyoruz. Gizlilik teması o kadar ön planda ki bölüm sonlarındaki puanlamada en önemli kalemi bu oluşturmakta. Düşmanlara görünmemenin ödülü büyük, onları sessizce ortadan kaldırmanın ödülü büyük, alarmı tek bir kez bile öttürmemenin ödülü büyük. Hal böyle olunca da Shank'in aksiyonuna alışanlar hayal kırıklığına uğrayabilirler ama yapmasınlar, uğramasınlar hayal kırıklığına falan çünkü en az Shank kadar başarılı ve eğlenceli bir oyun var karşımızda.

Bölümler tasarlanırken birçok alternatif yol sunulmuş bize ve bu sayede düşmanları öldürmek, zorunluluk olmaktan çıkmış. Küçük kapılardan, havalandırma boşluklarından ve tünellerden geçerek yol almak mümkün. Zorunda kaldığımızda ya da tercih ettiğimizde ise çevreyi iyice süzmek gerekiyor. Şunu unutmayın ki biz bir ninjayız, karşımızdaysa silahlı adamlar var ve bizi birkaç kurşunla çabucak yere serebilirler. Onları sessizce ve gizlice öldürmek için dart

Alternatif

Bionic Commando: Rearmed
Shank 2
Trine 2

kullanarak ışıkları etkisiz hale getirmeliyiz, dikkatlerini başka yere çekmek için küçük oyunlar oynamalıyız, kancalı ipimizle oradan oraya zıplamalıyız, gizlenme noktalarını gözden kaçırmamalı ve bol bol kullanmalıyız. Yaptığımız her hamlenin bir değeri var ve bu sayede bölüm sonundaki puanımız katlanarak artıyor. Örneğin düşmanları gizlenerek atlatmanın ödülü 200 puan, gizlice öldürmenin ödülü 400 puan, cesetleri gizlemenin ödülü 250 puan... Bize puan kaybettiren kalemler de var ve kusursuz bir oyun performansıyla oldukça yüksek puanlara ulaşabiliyoruz. Puanlama Undetected Bonus, Distracted Bonus, No Alarms Raised ve No Enemies Killed kalemlerinden oluşurken üçer Scroll, Seal ve Score Honor toplayarak bölümleri tam anlamıyla domine etmek mümkün. Her şey puana tekabül etse de Scroll'ları toplamak, oyunun hikayesini tam anlamıyla takip edebilmek ve öğrenmek açısından önemli.

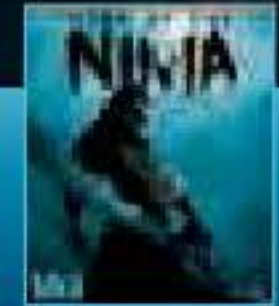
Karanlığı kullanmaktan bahsetmiş ve gizliliğin ön planda olduğunu söylemişken tabii ki ses olayını da atlamamak gerek. En az karanlık kadar ses de önemli bir parçası oyunun, oynanışın. Çıkardığınız her gürültü, görsel olarak daireler şeklinde resmediliyor oyunda ve sesin ne kadar bir alana yayıldığı da takip görülebiliyor. Bu özellik "Noise Maker" gibi bir ekipmana başvurduğumuz anlarda önem kazanıyor ve düşmanların dikkatini çekip çekemeyeceğimizi önceden bilebiliyoruz. Tek yeteneğimiz ya da kabiliyetimiz, bu ekipmanı kullanmaktan ibaret değil tabii ki. Ninjamıza 14 farklı "Technique", sekiz farklı "Distraction Item" ve altı farklı "Attack Item" edinip oynanışta çeşitlilik sağlayabiliyoruz.

Övgü dolu sözlerimi toparlama sürecinde, nadiren de olsa oyuncuyu zor durumda bırakan kontrol şemasından dem vurup satırlarıma son vermek istiyorum. Shank serisinden sonra bir başarılı oyuna daha imza atan Klei Entertainment'ın bir sonraki projesini de merakla bekliyorum. ■ Şefik Akkoç

Mark of the Ninja

+ Başarıyla işlenen gizlilik teması, başarılı oyun mekaniği, tekrar oynanabilirlik
- Nadiren zor durumda bırakan kontrol şeması

9,0



Yapım Klei Entertainment
Dağıtım Microsoft
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Webmarkoftheninja.com



LittleBigPlanet PS Vita



Şimdi ismine yakıştı!

Nasılsınız ahali? Bence bir yazı ve yazar bu samimiyette olmalı. Sorular sormalı cevaplarını alamayacağı ama okura söylemeli ki onların sıhhati, keyfi her zaman umurunda. İşte ben de öyle bir havadayım şu an. O yüzden bir daha soruyorum: N'aber?

Olay şu ki aslına bakarsanız, bu oyunun grafikleri nasıl bir şey arkadaş? PS Vita'nın küçük ekranı yüzünden midir, benim gözlerim artık tamamıyla bozulduğundan mıdır, oyunun görselliğine hayran kaldım. Zaten oyun açılışında son derece hoş bir tarz kullanılmış; o vakitten itibaren de gözünüzü ekrandan kolay kolay alamıyorsunuz. Bunun üstüne bir de LittleBigPlanet'in o sağlam ve eğlenceli oynanışı eklenince... Size şu paragraftan söyleyeyim, bu oyunu mutlaka edinmelisiniz!

Kuklacının izinden

Carnivalia'yı tehdit eden bir kuklacı ve onun gazabından kurtulmak için kaçan Carnivalia halkı... Onlara yardım etmek bize düşüyor ve bunu nedense bir oraya, bir buraya zıplayarak, onu buraya iterek, iplerde sallanarak gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Evet, olay biraz garip ama bunlara takılmamak lazım zira LittleBigPlanet'in tüm olayı oynanışta ve bölüm yaratma özelliğinde; gerisi fasa fiso. (100 yıllık yazarlık hayatımda ilk defa bu kelimeyi kullandım.)



Alternatif

Rayman Origins
Sound Shapes
Touch My Katamari

Oyunun hemen başında, oyunu nasıl oynayacağı-mıza dair birtakım bölümleri tamamlıyor ve burada LittleBigPlanet'a tam anlamıyla hayran kaldıktan sonra nispeten daha karmaşık olan diğer hikaye bölümlerine geçiyorsunuz. Her hikaye bölümünde amaç, bölüm sonuna en fazla ganimetle ulaşmak. Küçük kürelerden toplayacağınız puanlar ve içerisinde bölüm yaratmak için kullanabileceğiniz birçok öge bulunan daha büyük küreler, bölümün sonunda başarınıza da etki ediyor. Oyunda ölmek kolay, hata yapmak da kolay fakat bir bölümü bitirmekteki amacınız ölmek değil, toplayabildiğiniz her şeyi toplamak.

Oyun içinde oyun

Hikaye bölümünü oynarken zaman zaman mini oyunlara denk geleceksiniz ve bunların hepsinin oyunda kullanılan öğelerle hazırlandığını anlayıp bir kez daha oyunun genel tasarımına hayran kalacaksınız. Hikaye kısmındaki bu mini oyunları tamamladıkça onlara daha sonra farklı bir menüden de ulaşabildiğinizi belirteyim.

Oyundaki hazır bölümleri ve oyunları tamamladıktan sonra da iş kendi bölümlerinizi yaratmaya geliyor. PS Vita'nın dokunmatik kontrolleri sayesinde bir bölümü yaratmak artık iyicene kolay bir hale gelmiş ve yaratacağınız bölümdeki tek sınırınız, yaratıcılığınız. Bir bölümü oynanır hale getirdikten sonra da aynen PS3'te olduğu gibi dilerse PSN üzerinden paylaşabilir ve diğer oyuncuların beğenisine sunabilirsiniz. (Afiyet olsun demediğim kaldı.) Eğer bölümünüz beğeni toplarsa "Cool Levels" olarak yüksek sıralara çıkıyor, yapımcı ekip tarafından beğenilirse de "Team Pick" damgasıyla şan ve şöhrete kavuşuyor.

Tabii ki şöyle bir endişeniz de olacak: Bölüm



Bölüm tasarımları göz kamaştırıcı.

yaratmaya nereden başlayacaksınız? Oyunda hem oyunu bilenlere, hem de yeni başlayanlara yönelik o kadar çok öğretim videosu yer alıyor ki... Hepsi de son derece açıklayıcı ve bilgilendirici. (İngilizcenize güvenmeniz gerekiyor tabii ki.) Yalnız videoda neler anlatıldığını iyi takip etmek gerekebiliyor zira bazı bölümlerde videoyu yeniden oynatma imkanınız bile olmuyor ve eğer ne yapacağınızı anlamadıysanız, olduğunuz yerde kalıyorsunuz.

Küçük büyük herkesin seveceği türden bir yapımla karşı karşıyayız sevgili LEVEL okurları. PS Vita'nıza uzun süredir oyun alamamaktan yakınıyordunuz; işte size fırsat. LittleBigPlanet'i sakın ama sakın es geçmeyin... ■ Tuna Şentuna

LittleBigPlanet PS Vita

- + Mükemmel grafikler, eğlenceli oynanış, kendi bölümlerinizi rahatlıkla yaratabilme olanağı
- Bazı öğretim videoları yeterince açıklayıcı değil

9,0



Yapım Tarsier Studios
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PS3, PS Vita, PSP
Web www.littlebigplanet.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony





Yapım Runic Games
Dağıtım Runic Games
Tür RPG
Platform PC
Web www.torchlight2game.com

Torchlight II

Hız ve çeviklik bir arada

Haziran ayı sayımızda beta sürümüyle karşınıza çıktığım Torchlight II, geçen süre içerisinde kendisini bir hayli geliştirdi. Beş aydır tamamlanmasını hevesle beklediğim oyun, birazcık nazlandı ama sonunda karşımıza çıkmayı başardı. Peki, bu geçen sürede neler oldu? İşte şimdi sizlere oyunun son halini anlatacağım...

Torchlight serisi özellikle renkli grafikleriyle kullanıcıların dikkatini çeken bir oyun. Sahip olduğu hızlı oyun yapısı ve birbirinden farklı karakterleri ile ilk oyunda kapasitesinin ötesinde bir kullanıcı kitlesini kendisine hayran bırakmıştı. Sonu gelmeyen yeni maceramızdaysa seçebileceğimiz dört farklı sınıf bulunuyor. Embermage, büyüler konusunda uzman bir sınıf. Berserker, yakın dövüş ve hız temasını birleştirmiş durumda. Engineer, sanıyorum ki aralarında en sevdiğim o oldu, ağır silahları rahat bir şekilde kullanabildiği gibi istediği zaman yaratabildiği robot ve mayınlarıyla farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Son sınıfımız olan Outlander ise tam bir menzilli silah uzmanı, özellikle iki tabanca ile yapabildikleri inanılmaz boyutlarda. Ne yazık ki tıpkı ilk oyunda olduğu gibi karakterlerimiz ve evcil hayvanlarımız üzerinde çok fazla oynama yapamıyoruz. "Evcil hayvan" mı dedim? Seriyi daha önceden bilenler şaşırمامışlardır tabii ki ama yabancı olanlara bir açıklama yapmak lazım. Torchlight, ilk oyunuyla yanımızda bir evcil hayvan taşıma olanağı sunmuştu bizlere ve bu harika yapı, ikinci oyunda sekiz seçilebilir evcil hayvanla olabildiğince geliştirilmiş. Kurttan kediye, kartaldan pantere kadar birçok farklı hayvanı bu uzun maceramızda ya-

nımıza dost olarak alabiliyoruz. Yaptıkları en önemli yardımla tıpkı bizimkine benzer bir eşya depolama alanları bulunması. Bu sayede yerimiz kalmadığı zaman kendilerinin ceplerini doldurabiliyoruz. Bununla da yetinmeyen hayvancıklarımız, bence hack & slash tarzı oyunlarda son yıllarda üretilmiş en iyi özelliklerden bir tanesi olan eşya satma işini de gerçekleştirebiliyorlar. Satış tamam belki ama onlara verdiğimiz bakkal listesindeki eşyaları bizim için satın alabiliyor olmaları mükemmel bir özellik. Belki her şeyi alamıyorlar ama oyun için çok kritik olan yaşam ve mana iksirlerini istediğimiz takdirde bizim için satın alıp gelebiliyorlar. Bu duruma bir de Identify Scroll ve Town Portal Scroll eklenince değerleri bir hayli artıyor. Kendilerine özel üç farklı eşya taşıyabildiklerini ve düşmanlarımıza kafa göz giriştikleri de eklemekten geçmeyeyim...

Gelelim seviye atlamaya... Torchlight II'de her yeni seviye, beş özellik ve bir yetenek puanı demek. Özellik puanlarımızı Strength, Dexterity, Focus ve Vitality olarak bölünen başlıklara harcayarak hem ilgili sınıfın saldırı gücünü artırıyor, hem de bazı silahların istediği minimum puanı yakalamaya çalışıyoruz. Yetenek tarafıysa tadından yenmiyor bence. Her sınıfın toplam üç farklı yetenek ağacı bulunuyor. Bu ağaçlarda bulunan yeteneklerse yedisi aktif ve üçü pasif olmak üzere toplam 10'a bölünmüş durumda. Her yeni yetenek sırasıyla 7., 14., 21., 28. ve 35. seviyelerde kullanılabilir hale geliyor. Zaman içerisinde harcadığınız yeteneklerin, bir sonraki açılınca boşa gideceğini düşünüyorsanız sakın olun zira Skill Respect eden amcamıza bir uğrayıp yepyeni bir karakter olarak hayata merhaba diyebiliyorsunuz.

Beta test aşamasında deneyim edemediğim internet üzerinden sağlanan oyun modeli, tıpkı Diablo III'te kullanılaben ziyor. Yaptığım test döneminde 5.000'den fazla açık oyun bulunuyordu. İstersek bizim de kendimize özel olarak kurabildiğimiz multiplayer oyunlar, en fazla altı



kişiye kadar destek veriyor. Torchlight II'de bulunan dört farklı zorluk seviyesi için ayrı ayrı açılmış olan sunucular, aynı zamanda belirli bir seviye aralığına da hitap ediyor. Kısacası oyunu tek kişilik senaryo üzerinde deneyim etmektense altı kişiyle aynı anda koşturmak harika bir keyif.

Oyunun en büyük eksisiyse sanıyorum ki düşmanlardan düşen eşyaları görememek. O kadar çok yarattığı bir anda öldürmek zorunda kaldım ki eminim birçok düşen eşyayı kaçırdım. Bu duruma oyunun gereğinden fazla renkli grafiklerinin de büyük etkisi olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Haricinde hızlı ve sonu gelmeyen bir hack & slash isteyenler için Torchlight II'den daha iyi bir seçim olduğunu sanmıyorum. Hele bir de Diablo II hayranı olup da Diablo III'ü beğenmeyengillerdenseniz (Nasıl kelime ama?) Torchlight II'de bulunan bol yetenek ve hız, eminim ki sizi kendisine çekecektir. Ah bir de renk ayarlarını kısabilseydik...

■ Ertuğrul Süngü

Torchlight II

+ Hızlı ve sonu gelmeyen oyun modeli, birçok yetenek ve bu yeteneklerin oyuna etkileri

- O kadar renkli ki şirinler yeni köyünü Torchlight'a kurmaya karar vermiş

8,5



İşte emin bir şekilde kaldırılan çekicinin net bir sonuca bağlandığı o an...



Alternatif

Diablo II
Dungeon Siege III
Titan Quest

Rock Band Blitz

Enstrümanlara elveda

Müzik yapmak için sadece bir bilgisayarın yettiği günümüzde, müzik oyunlarını oynamak için de aslında sadece bir adet gamepad yetmekteydi. Sonra Guitar Hero ile ortama gitarlar girdi, Rock Band ile bateriler ve klavyeler eklendi, herkesin evi plastik enstrümanlarla doldu, taştı. Oysa ki bir tane gamepad ile müzik yapılabilmekteydi.

Yazılanı takip edenlerin sürekli müzik oyunlarında gördüğü bir isim, Amplitude ile tek bir kontrol cihazı ile şahane müzik yapıyorduk PS2 zamanında. Harmonix'in en iyi oyunlarından bir tanesiydi Amplitude ve Harmonix bu yapımdan sonra kendisini Guitar Hero gibi oyunlara adadı. Bir ara PSP'deki Rock Band Unplugged ile geçmişe bir gönderme yaptı ama bu oyun da maalesef pek tutmadı.

PSN ve XBLA üzerinden satışa çıkacağı açıklanan Harmonix'in yeni oyunu Rock Band Blitz'in ilk bilgileri geldiğinde yeniden Amplitude heyecanını yaşayacağımızı düşünmekten kendimi alamadım. Bir kez daha bir parçayı zor bir seviyede bitirebilmek için aynı parçayı sayısız kez oynayacaktık, bir kez daha tüm müziğin hoparlörlerden gelmesi için tüm enstrümanların notalarına uğramaya çalışacaktık. Fakat bunlar olmadı, olmadı. Üzgünüm; hem de ziyadesiyle...

Şarkılar kendisini söyler

25 tane parçayla birlikte gelen oyunda amacımız nedir söyleyeyim mi? Puan kazanmak. Oyunda başarısız olmanıza, "Game Over" yazısını görmeye imkan yok. Yani nedir, siz hiçbir notayı tutturamasanız bile o parça çalmaya devam ediyor, notaları bize getiren yollar önümüzde akmayı sürdürüyor.

Amacımız puan kazanmak ve Amplitude'dakinin aksine, bir enstrümanın şarkıdaki bir bölümünü tamamlayınca o geçici bir süre ortadan kaybolmuyor; tüm enstrümanlar, tüm maharetleriyle hep orada. Bizim yapmamız gereken, en iyi şekilde puan kazanmaya çalışmak. Bunun için "multiplier" avına çıkıyoruz. Şimdi bu kısmı iyi dinleyin çünkü durum, anlatırken biraz karışık bir hal alıyor.

Misal davul kısmındayız. Notaları bir sağ, bir sol analog kol veya omuz tuşlarıyla avlayarak gidiyoruz. Kısa bir sürede X2 ibaresini görüyoruz ve onu alıp davulda devam ediyoruz. Karşımıza X3 çıkıyor, ardından da X4. Bunları topladıkça her notadan daha çok puan alıyoruz, bu tamam. Şimdi yapmamız gereken bir başka enstrümana geçip aynı şeyi yapmak. Ardından diğer enstrüman, sonra diğeri... En yüksek skora ulaşmak için tüm enstrümanları checkpoint'e ulaşmadan X4'e ulaştırmalıyız. Eğer bunu yaparsak, bir sonraki checkpoint'e kadar X8 multiplier'a

kadar varabiliyoruz. Daha sonra X12, sonra X16... Fakat diyelim ki davulu X4 yaptık, gitarı da keza X4, vokal de öyle olsun ama klavye checkpoint'e kadar X2'de kaldı. İşte o zaman bir sonraki checkpoint'e kadar X8'e değil, ancak X5'e kadar ulaşabiliyoruz, bu da final skorumuzu bir hayli etkiliyor.

Yani neymiş, olabildiğince hızlı bir şekilde multiplier'ları toplamalı ve enstrümanlar arasında geçişi hızlı bir biçimde yapmalıyız, notaları da doğru çalmalıyız!

Tilt?

İşlerimizi kolaylaştırmak için Harmonix bize Blitz kredileri ve paralar sunuyor. Krediler ile değişik güçler alıyor, paralarla da bunları bir sonraki şarkıda kullanılır hale getiriyoruz. Oyunun hemen başlarında puanımızı ikiye katlayan, Rock Band serisinden tanıdığımız o gücü alıyoruz örneğin. Ardından şarkının bir kısmını otomatik olarak çalmamızı sağlayan bir başka güç elde ediyoruz. Sonra bir bakıyorsunuz ki kocaman bir tilt topunu notaların üstüne salabiliyoruz! Hiçbir zaman hatalarınızdan dolayı sonlanmayan bir oyunda bu tip güçlerin ne işe yaradığını söyleyeyim: Daha fazla puan!

Anlayacağınız ne oynanıştaki çeşitliliğiyle, ne zorluğuyla, ne de başka bir özelliğiyle Rock Band Blitz tatmin edici bir oyun değil. Herhangi bir Rock Band oyunuyla çok daha fazla eğlenebilirsiniz, o kadarını söyleyeyim...

■ Tuna Şentuna

Rock Band Blitz

- + Tüm Rock Band oyunlarındaki şarkıları kullanabilme olanağı
- Skor mücadelesi dışında çok amaçsız bir oyun

6,0

Yapım Harmonix
Dağıtım Harmonix
Tür Müzik
Platform PS3, Xbox 360
Web www.rockband.com



Rakibim Nerede?

Oyun bir skor mücadelesinden ibaret olduğu için sağlam da bir lider tablosu oyuna ilave edilmiş. Buradan dünya üzerindeki sıralamanızı görebildiğiniz gibi, XBLA arkadaşlarınızla da skor mücadelesine girebilirsiniz.



Alternatif

Child of Eden
DJ Hero 2
Rock Band 3

Brave: The Video Game

Merida'nın serüvenleri her yerde!

Son dönemde Pixar'ın hobisi, filmi çektiği ürünün oyununu da piyasaya sürmek olunca Brave de bundan nasibini aldı. Daha önce Cars 2: The Video Game ve Toy Story 3 ile kitlesini şenlendiren Pixar, bu kez turuncu saçları ve boncuk mavisi gözleri ile tam bir Tori Amos olan Brave'in Merida'sını parmaklarımızın ucuna taşıdı. Hikaye kitabının sayfalarını çevirerek başladığımız bu oyun, filmin konusunu kapsadığı gibi onu bambaşka diyalara da taşıyor. Oyunun başında "Ben niye şimdi bu ayının peşindeyim? İşim gücüm yok mu?" derken Merida da bölüm arasında konuyu "Sence niye kovalıyorum, biliyor musun? O pis cadı, annemin ruhunu bir ayağa hapsetti." diye açıklayınca olaylar gelişiyor. Oyunumuz aksiyon / adventure türünde ve Merida ile beraber oynanabilir diğer bir karakterimiz daha var: Will o' the Wisps! Merida'nın yanında ona yardımcı olan, geliştirmeleri yapan bir karakter bu. Co-op oynanış modunda da seçilebiliyor ki daha minik oyuncular için ideal. Merida'nın güçlerinden bahsetmek gerekirse yakın dövüşte kılıcıyla gücünü gösterirken, sağ stick ile açısını ayarlayıp ateşlediğimiz bir yayımız da var. Düşmanın dayanıklı ve dayanıksız zırh tipleri dört farklı şekilde olunca saldırı şeklimizi R1 / RB ve L1 / LB tuşlarıyla ayarlayabiliyoruz. Mesela buzdan hasar veren bir düşmana ok veya kılıçla saldırınız fark etmiyor ama R1 / RB ile farklı savunma gücünüzü seçmeniz gerekiyor. Bu

da oyuna güzel bir zenginlik katıyor. Bunun dışında çift zıplayıp genel hasar verebileceğimiz bir vuruş taktiği de var ki en sevdiğim özel hareketlerdendi.

Oyunda bazı ürpertici canavarlar da yok değil ve oyunun yaş sınırının biraz üzerindeydi de diyebilirim. Grafikler Pixar'dan hallice, çok fazla bir şey beklemeyin. Kamera açıları ise zaman zaman sinir bozucu bir hale geliyor. Öyle ki Merida'nın haritadan niye kaybolduğunu düşünürken, ekranın ortasında yer alan minicik ve turuncu bir noktanın o olduğunu fark ettim. Bir aile oyunu olarak ve genç oyuncular için "sevimli" desem yeterli sanırım. İçindeki geliştirme sistemiyle de hafif RPG vari özellikleri bulunuyor. Pixar ve Disney meraklıysanız, uzak durmayın, denenebilir. **■ Ayça Zaman**

Brave: The Video Game

- + Konuya sadık kalınması, oynanış detayları
- Kamera açıları, bulmacaların fazla kolay olması

6,5



Yapım **Behaviour Interactive**
Dağıtım **Disney**
Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, Mac**
Web **www.q-games.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**

Test Drive: Ferrari Racing Legends

Efsane pistlerde!

Test Drive'i açık alanlarda ve sokaklarda görmeye öyle alışmıştık ki bir anda kendisi efsanevi bir isimle anılmaya başladı ve bu efsaneyle beraber pistlere bomba gibi gireceğini belirtti. Ferrari'den bahsediyorum... Öyle böyle değil hem de, 1947 yılından beri en bilindik modelleriyle karşımıza çıktı. 52 adet Ferrari modeli bulunuyor ve bunları üç dönem altında campaign'de görüyoruz. Tam 36 adet de

pist var; GP ve test pistlerinin yanı sıra bazı pistlerin orijinal hallerini de eklemeyi unutmamışlar. Oyun, yarı simülasyon tarzında ilerliyor ve özellikle ilk dönem araçlarıyla yarışırken asla bir simülasyon örneği olamayacağını görüyoruz. Amacın ciddi bir arcade veya simülasyon olmadığını, Test Drive'in Unlimited çizgisinden çıkmasıyla da anlıyoruz zaten. Amaç belli: Konsept bir yarış oyunu yapmak! Oyunun tekli ya da sekiz kişiye kadar desteklenebilen multiplayer seçeneği bulunuyor. Ayrıca zamana karşı sıralamaları da var. Bunlar artı özellikler fakat campaign kısmında bulunan her şey kilitli, kazandıkça açılıyor.

Oyunun yarış mekanikleri gerçekten zorluyor. Üç dönem demiştim... Her dönemde 50'ye yakın yarış var. Seçenek fazla ama "kilit" olayı keyif kaçıran cinsten. Sürüşse simülasyon özellikleri taşımasına rağmen piyasadaki yarış simülasyonlarıyla kıyaslandığında maalesef ki yetersiz kalıyor. Mesela bize fren ve geri vites gibi beş tane sürüş desteği veriyor oyun. Sıkıntı ise bunları kendi isteğimizle açamamamız! Otomatik devreye giriyor ve saçmaladığımız bir anda araç yolun ortasında jet hızıyla fren devreye giriyor. Görsel açıdan çok da kötü bir şey diyemeyeceğim; eski dönem araçlarının başlangıçta eskitilmiş olarak giren görüntüleri hoşuma gitti açıkçası. Fakat söz konusu Ferrari ve onun konsept yarışını tasarlamak ise hem ralli,

hem GT, hem de F1 araçlarını aynı oyunda toplamak, her çiçekten bal almak gibi. Kişisel görüşüm, sadece F1 veya GT araçlarından böyle bir konsept çıkarılsaydı daha başarılı ve detaylı olacağı yönünde.

"Şu kadar güzel aracın böyle bir oyununu keşke başka yapımcılar üstlenseydi." diye hayıflanmamak elde değil. Ferrari'lerin yeri aynısı kalbinizde, bulundurmanın bir sakıncası yok ama güzel bir simülasyon örneği arıyorsanız, bu oyun maalesef ki o oyun değil! **■ Ayça Zaman**

Test Drive: Ferrari Racing Legends

- + Geçmişten günümüze Ferrari yelpazesi
- Yarış dinamikleri, oyunun zorluğu

5,5



Yapım **Slightly Mad Studios**
Dağıtım **Atari**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **atari.com/FerrariRacingLegends**



The Sims 3: Supernatural

Ayna ayna, söyle bana...

LEVEL - The Sims 3" sayfası gururla sunar: Yedinci eklenti paketi Supernatural raflardaki yerini aldı! Bize de her eklenti paketinde olduğu gibi incelemek düşünce bu kez bizim Sim'ler hangi diyarlara merak saldı, hep beraber gidip bakalım dedik. Öncelikle Moonlight Falls kasabasından bahsedelim. Kocaman, pek gizemli bir kasaba burası. Beş farklı Sim yaratabilme seçeneği sayesinde sıradan Sim'lerimiz, fantastik bir dünyanın kapılarını aralıyor. İlk olarak vampirler. Vampirleri zaten Late Night ile görmüştük ama bu kez Moonlight Falls'ta ortalığı oldukça karıştırıyorlar. İkincisi periler. Kanatları var, ufalabiliyorlar ve oldukça güzel görünüme sahipler. Üçüncüsü cadılar. İyi veya kötü büyülerde kendilerini geliştirebiliyorlar ve uçan süpürgeleri var; tabii ki sürekli büyü yapmaları gibi bir şey söz konusu değil ve belli bir sürenin geçmesini bekliyoruz. Dördüncüsü kurt adamlar. Kurt adamların da gizemli bir yapısı var, öyle küt diye adam ısırma yok mesela, avlanmayı seviyorlar, burada da çeşitli eşyalarla eve dönmeleri an meselesi. Sonuncusu ise

zombiler. Dolunayda diğer Sim'lere zarar verip onları zombiye çevirebiliyorlar. (Zombi teması bu kadar revaçtayken The Sims'e uğramadan olmazdı.) Görüldüğü üzere bu kadar karakter tasarımı söz konusuysen, eklenen eşyalar da göz kamaştırıyor. Cadı sopası, büyü seti ve sallanan salıncaklar oyunu zenginleştiriyor. Bir de yeni mesleğimiz var artık: Falcılık! Yapılmak istenen büyüler falcı karavanında veya evimizde yapabildiğimiz gibi, bu büyüler yapmak için çeşitli malzemeler biriktirmek gerekiyor.

Animasyonların zenginleştiğini ilk çıkan tanıtım videosunda da görmüştük ki oyunu güzelleştiren en büyük artılardan biri olarak bunu sayabiliriz. Normal The Sims dünyasına ait bir eklenti olmadığı aşikar fakat zaten sürekli yemek yapıp tatile gitmekten sıkıldıysanız, Supernatural sizi bambaşka diyarlara götürecektir. Başarılı bir eklenti paketi, edinin ve dolunayı beklemeye başlayın! **Ayça Zaman**

The Sims 3: Supernatural

+ Animasyonlar, karakter çeşitliliği
- "Gerçek hayat" temasından uzak ve fantastik bir eklenti paketi

7,9

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



The Walking Dead: Episode 3 - Long Road Ahead

Tekrar geldiler!

The Walking Dead'in bu kadar popüler olması, Telltale Games'in de kendini dizi kıvamında piyasaya sunması sonucunda Episode 3 - Long Road Ahead'le de buluştuk sonunda. Parantez açıp belirtmek istiyorum ki ben bu Telltale Games'in oyunları bölüm bölüm sunmasına acayip gıcık oluyorum! "Arkası yarın" konsepti, gerçekten devamı yarın olan dizilerde tutuyor fakat oyun aralıklarında can sıkıcı olabiliyor... Back to the Future'da da delirmiştim ya neyse...

The Walking Dead serisi, Telltale Games için

başarılı bir seri oldu ve şu anda üçüncüsünü incelediğimiz bölümle beraber toplamda beş bölüm olarak piyasaya sunulacak. Beklenmeyen gecikmeler de yaşandı bu bölümün çıkışında, beklenen tarihten biraz geç çıkması üzerine oyunun tamamı için para ödemiş olanlar feryadı kopardılar bu süreç içinde. Diğer bölümlerden farklı olarak neler var peki? Hemen inceleyelim. Telltale Games oyunlarını oynamış olanlar tahmin edeceklerdir; cel-shade grafiklere sahip, çizgi romanımsı, göze hoş gelen ve ortalama üstünde seyrediyor görüntüler. Oyunun bu bölümünün senaryosunun diğerlerinden bir adım önde olduğunu söyleyebilirim; mod geçişleri çok başarılı ve hikayeyi daha yoğun olarak hissediyorsunuz. İlk iki bölüm başarılıydı, evet ama bu bölüm oyunu tamamen başka bir seviyeye götürmeyi başarmış. Bulmacalar orta şekerli diyebiliriz, bazılarını iki dakikada çözerken, bazılarında aklımın sınırlarını zorladım resmen. Karakterler daha detaylı, duygular daha akıcı, konuların birbirine geçmesi ise ikinci bölümün aksine daha düzenli ve yavaş. En karanlık The Walking Dead bölümü bu, orası kesin. Oynarken tüyleriniz ürperiyorsa bir yerde bir şeyler yolunda gidiyordur ve Episode 3'te bu var!

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



The Walking Dead favorilerinizdenseniz mutlaka bu bölümüne de göz atmanızı öneriyorum. Kafamda deli sorular birikiyor tam şu anda, peki ya Episode 4 nasıl olacak? Ya böyle olmazsa? **Ayça Zaman**

The Walking Dead: Episode 3 - Long Road Ahead

+ Duyguların yansıtılması başarılı, senaryo çok güzel işlenmiş
- Kamera açıları bazen kontrolden çıkıyor

7,5





Yapım **The Creative Assembly**
Dağıtım **Sega**
Tür **Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **www.totalwar.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Total War Battles: SHOGUN



Şirin bir savaşa var mısınız?

Shogan serisini sevip sevmemenizin bir önemi yok bu oyun için, hemen girişten söyleyeyim. Sakın önyargı yapayım da demeyin. Ha, Japon kültüründen nefret ediyorsanız, o zaman durum başka ki onu da yapmayın, ne kadar güzel insanlar oysaki... İsminin Shogun tarafı, oyuna tamamen yedirilmiş ama fark ettiyseniz Total War diye bir ibare yok. Kendisi tamamen renkli grafiklerden oluşan, altıgen şemaların üzerinde, bir baştan diğer başa gitmeye çalıştığımız bir yapım. Kısaca anlatmak gerekirse tıpkı herhangi bir strateji oyununda olduğu gibi, kaynak binası yapıyor ve yaptığımız binalardan gelen kaynak ile ünite basıyoruz. Shogun oyunlardan tanıdığımız Yare ve Ronin gibi birimler burada da mevcut fakat direkt olarak bir amaca hizmet ediyor. Mantık basit aslında; mızrak atı döver, at kılıçlı keser, okçu hep çok vurup hep çok yer... Bu düz mantığı

bozan ünitelerse zamanla emrimize amade oluyor ve bu kadar ufak bir oyunun içerisine nasıl bu kadar farklı ünite yerleştirildiğini sorgulamama sebebiyet veriyor. (Gitsinler artık, istemiyorum!) Total War Battles: SHOGUN'da ürettiğimiz birimleri belirli bir mesafeye çıkarabiliyoruz. Şimdi dikkat; bir kere binadan çıkardığımız ünite geriye gidemiyor. Bu arada gerçekten oyunda geri gitmek yok! Beş basamaklı bir şerit düşünün ve koyduğunuz ünitelerin bu şeritlerde yol aldığını hayal edin. Karşı karşıya ya da çapraz şekillerde düşmanlarıyla yüzleşene kadar ilerleyen ünitelerden bahsediyorum. Yavaş yavaş ilerleyen birliklerimizi durdurmak veya olduğu gibi bir aşağı, bir yukarı hizadan yürümelerini sağlamak da mümkün. Fakat dikkat edin, şerit değiştirme opsiyonu ancak dakikada bir kez kullanılabiliyor. Binaları kurmaksa bir ayrı keyifli; her binanın alabildiği farklı bonus'lar var. Mesela Trading

Post'u su kenarına koyarsak, belirli aralıklarla fazladan para kazanabiliyoruz. Toplamda dört materyalle çalışan ekonomi sistemi, düşmanımız kendilerini yok etmediği sürece bize kaynak sağlamaya devam ediyor.

Skirmish modu sayesinde farklı savaflara dahil olmamıza da imkan tanıyan oyun, strateji severler başta olmak üzere, özellikle Facebook oyunu tadında kolay oynanabilir ama içerisinde detay barındıran bir yapım arayanlar için bire bir. ■ **Ertuğrul Süngü**

Total War Battles: SHOGUN

+ Farklı oyun yapısı, kolay ama detaylı olması, birçok birime sahip olması

- Bazen gereğinden fazla yavaşlayabiliyor, düşman genelde büyük gazlara geliyor

8,0



Yapım **Smilebit**
Dağıtım **Sega**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **sega.com/games/jet-set-radio**

Jet Set Radio



Graffiti sanatına giriş

Dreamcast'ın zamanında en iyi oyunlarından bir tanesi olan Jet Set Radio, yıllar sonra konsollara ve PC'ye geldi; üstelik HD kalitesinde! Cel-shade grafik tekniğiyle hazırlandığı için HD çözünürlüğe çevrildiğinde garip kaplamalar ortaya çıkmamış, oyun sanki yeni hazırlanmış bir yapım havasına bürünmüş.

Grafiklerden anlatmaya girmemin en büyük nedeni, oyunun zamanı için çok farklı ve renkli grafiklere sahip olması. Oynanış da elbette ki güzeldi lakin oyunun görsel kalitesi ilk göreni bile büyülüyordu. Bunun bozulmamış olması da çok güzel olmuş ne yalan söyleyeyim...

Tokyo benzeri bir şehirde üç farklı grubun graffiti savaşını konu alan oyunda amacımız, her bölümde gösterilen yerleri graffiti ile süslemek. Birkaç tane graffiti yaptıktan sonra da polis olay yerine geliyor ve bir yandan onlardan kaçmaya çalışıyor, bir yandan da sanatınızı icra ediyorsunuz. Ayaklarımızda manyetik patenler olduğu için trabzanlara, korkuluklara yapışıp kaymak da mümkün ve çoğu bölüm öylesine bir yapıya sahip ki sizin kombo şeklinde kayıp graffiti yapmanıza izin veriyor.

Olay bundan ibaret; son derece güzel müzikler eşliğinde, ulaşılması zor yerlerdeki graffiti noktalarını bulmak, polislerden ve rakiplerinizden kaçarken bu noktaları kendi renklerle boyamak.

Kontroller günümüzdeki oyunlara göre biraz tutuk aslına bakarsanız fakat bir kez alıştıktan sonra çok da zorlamıyor. Yalnız bu oyunu PC'de oynamanızı kesinlikle tavsiye etmem; eğer ki PC'de kullanabildiğiniz bir Xbox 360 gamepad'iniz yoksa. Klavye kontrolleri, ayarlasanız bile bir türlü konsoldaki zevki vermiyor maalesef.

Eğer bu anlattıklarım size çekici geliyorsa ve eskinin iyi oyunlarından birini oynamak istiyorsanız, oyunu makul bir fiyata PlayStation Network veya Xbox LIVE üzerinden satın alabilirsiniz. Bu oyunda hala iş var; benden söylemesi... ■ **Tuna Şentuna**

Jet Set Radio

+ Paten ve graffiti kavramları ancak bu kadar iyi bir araya gelebilir

- Kontroller günümüz için biraz tutuk

8,0





Yapım **QOOC Soft**
Dağıtım **7sixty**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, Xbox 360**
Web www.playkungfustrike.com

Kung Fu Strike: The Warrior's Rise

Vur, bir kez daha vur!

Zaman zaman oyun firmaları, bazı büyük oyunların test aşaması için ufak oyunlar tasarlar ve orada oyun mekaniklerini test eder. Mesela Mythos'un Hellgate: London'ın multiplayer kısmını test etmek için hazırlanmış bir proje olduğunu biliyor muydunuz? (Sonra Mythos çok tutuldu ve kendi başına da bir oyun oldu.)

Kung Fu Strike bu amaçla hazırlanan bir oyun değil ama bir Bayonetta, bir Devil May Cry, bu tarz oyunlardan bir tanesi için test olarak hazırlanmış bir oyundan ötesine de işaret etmiyor. Tam 28 bölüm boyunca sayısız düşmanı, birbirinin benzeri hareketlerle dövüp duruyorsunuz ve bunun sonucunda eğlenmeniz gerekirken, içinizde sadece büyük bir sıkıntı oluşuyor.

Loh adındaki bir prens, bir takım komplolar sonucunda ihanete uğruyor ve o da adını temizlemek için büyük bir maceraya çıkıyor. Macera dediğimiz de her bölümde birçok adam ve bir tane de boss'u pataklamak. Gördüğümüz gibi hikayede de heyecan verici bir şey, naalesef yok...

Dövüşler başta eğlenceli gibi gözüküyor.

Hareketleri art arda dizmek, hoş görüntülerin oluşmasına neden oluyor lakin daha sonra iş, doğru zamanda, doğru tuşa basma gibi bir duruma dönüşüyor. Düşmanın bir hareketine tam doğru zamanda karşılık vermezseniz, o saldırıyı yiyorsunuz örneğin ve bazı düşmanları yenmenin tek yolu da maalesef bu şekilde oluyor.

Loh düşmanlarını yendikçe para topluyor ve bu paraları da yeni hareketler veya yardımcı eşyalar almak için kullanabiliyor. Özellikle yeni hareketlere yoğunlaşmanızı tavsiye ederim eğer bu oyunu almak için ısrarcıysanız zira oyundan zevk almanın tek yolu, farklı hareketler yaparak düşmanlarınızı yenmeye çalışmak olabilir.

Maalesef başarısız bir deneme olmuş Kung Fu Strike. Zaten oyunun adı da "klişe" olarak değiştirilmeli bana sorarsanız. Değerli paranızı bu oyuna yatırmaya kesinlikle değmez... **Tuna Şentuna**

Kung Fu Strike: The Warrior's Rise

+ Kaliteli grafikler
- Son derece sıkıcı oynanış ve kötü senaryo

5,1

Tokyo Jungle

Shibuya sokaklarında başıboş gezen hayvanlar

Japonya'dayken elbette ki çeşit çeşit elektronik mağazasına giriyordum ve çoğunda da PC oyunları "bilgisayar programları" kısmının yanına itelenmiş bir şekilde duruyordu, konsol oyunlarına ise kocaman katlar ayrılmaktaydı. İşte bu ziyaretlerimden bir tanesinde tanıştım Tokyo Jungle ile. Orada kutulu bir oyun olarak satılan Tokyo Jungle, Japon halkının bir hayli ilgisini çekmişti ve zaten pek bir işi olmayan ben, orada oturup uzunca süre bu oyunu deneme fırsatı yakalamıştım.

Fazlasıyla Japon işi olduğunu düşündüğüm Tokyo Jungle'in bizim buralara gelmesini hiç beklemiyordum ama bir PSN oyunu olarak PS3'lerimize uğraması da bir açıdan fena olmadı; belki Tokyo'nun ünlü moda merkezlerinden biri olan Shibuya'da siz de hayvanları kontrol etmek isteyecektiniz...

Evet, Tokyo yıkılmış, insanlık yok olmuş ve Shibuya artık sadece vahşi ve evcil hayvanların oyun alanı haline gelmiş. Amacımız bu sokaklarda hayatta kalmak ama elimizdeki tek hayvanla değil. Şöyle ki oyuna bir hayvanla başlıyoruz (Survival modunda.) ve yıllar dakika hesabıyla geçtiği için hayvanımız yaşlanıyor ve nihayetinde ölüyor. Biz de çiftleşmeli ve doğacak yavrunun kontrolüne geçmeliyiz ki oyun devam etsin.

Oyundaki temel ihtiyacımız elbette beslenmek ve düzgün beslenmek de bize daha iyi özellikler getiriyor. Daha hızlı, daha güçlü olmak elimizde. Daha sonra bu özelliklerimizi yavrumuza da geçirebiliyoruz ve onun yavrusuna geçiş yaptığımızda, daha da güçlü bir hayvana kavuşabiliyoruz.

Düşmanlarımız zaman zaman bizden büyük ve vahşi olabildiği için onları gizlilikle haklamamız gerekebiliyor. Bunu yaparsak tek hamlede o

düşmandan kurtuluyoruz; bizden ne kadar büyük olursa olsun. Birebir dövüşlerde ise patilerimiz ve ağızımız devreye giriyor, "catfight" adındaki durumun gerçeğini yaşıyoruz.

Çok ilginç bir fikir ve temaya sahip olmasına rağmen maalesef Tokyo Jungle biraz sıkıcı. Sürekli etrafta koşmak, pek de eğlenceli olmayan dövüşlere girmek ve aynı şeyi tekrar tekrar yapmak, bir süre sonra çok sıkıcı bir hale gelebiliyor. Japonların bu oyunu beğenmelerini anlıyorum lakin sanırım bu oyun ülkemize pek de hitap etmiyor...

Tuna Şentuna

Tokyo Jungle

+ İlginç oynanış, farklı birçok hayvan
- Kısa sürede monotonlaşan oyun yapısı

6,4

Yapım **Crispy's!**
Dağıtım **Sony**
Tür **Macera**
Platform **PS3**
Web www.crispy.co.jp





Yapım Animation Arts
Dağıtım Deep Silver
Tür Adventure
Platform PC
Web secretfiles.deepsilver.com

Secret Files 3

En son nerede kalmıştınız?

2 006 yılı çıkışı ilk Secret Files oyununun geçtiği Tunguska'da neler olup bitmişti, kimler hatırlıyor? Tunguska'nın yaşanacak metrekaresi kalmayan topraklarında, Nina'nın babası Vladimir Karenkov'un maceralarını kovaladıktan sonra ikinci oyuna kadar dört yıl beklemek zorunda kalmıştık. Ana karakterlerimiz Nina'nın ve Max'in maceraları ikinci oyunda Endonezya ve Portekiz sularında devam ettik ve tam iki yıl sonra Nina'nın ve Max'in hayatının nasıl devam ettiğini en sonunda öğrenebildik! Daha yeni evlenmiş olan Nina ve Max, evlerinde huzurlu zaman geçirmenin hayalini kurarken Max'i SWAT benzeri bir ekip alıp hapse tıkar! Neden, niçin, onlar kimler, hiçbir şey bilmiyoruz. Böylece başlıyor serinin son örneği...

Oyunumuz klasik bir point & click adventure. Max'in hapse girmesiyle şoka uğrayan Nina, tek başına kaldığı evde ipuçlarını birleştirerek sırrı çözmeye çalışıyor. Kolaydan zora birçok bulmaca bulunuyor



oyunda ve bir point & click fanıysanız rahatlıkla çözebileceğiniz türden bunlar. Ekip bu kez senaryo olayına ve sırların derinliğine daha çok eğilmiş, ikinci oyuna göre hikaye akıp gidiyor. Sıkılmanız pek mümkün değil. Mısır'dan Türkiye'ye kadar çeşitli ülkelere de ayak basıyor olmamız, oyunu iyice keyifli hale getiriyor ki Türkiye'de nereye ve neden gittiğimizi söylemiyorum, sürpriz olsun. Grafiklere değinmek istiyorum. İkinci oyunu oynamış olanlar hatırlayacaklardır; bir adventure oyununa ve 2010 yılına göre çok başarılıydı görsellik. Aynı grafik motoru bu oyunda da kullanılıyor, hayal kırıklığına uğramayı aklınızdan bile geçirmeyin yani.

Bu türdeki oyunlarla az karşılaştığımız bir dönemde, özellikle sevdiğimiz bir serinin son



oyununa bu kadar özenilmiş olması sevindiriyor; güzel senaryo, geçmişle güzel bağlantı ve başarılı grafikler içeren bir adventure'a ayıracak vaktiniz varsa Secret Files 3'ü edinin. Yılların Nina'sını çaresiz bırakmayın arkadaşlar, güzel bir gezi vaat ediyor kendisi. ■ **Ayça Zaman**

Secret Files 3

+ Senaryo, grafikler
- Bulmacalar biraz kolay gibi sanki

7,5



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web iamalive-game.ubi.com

I Am Alive

Tek renkli dünyada, yalnız başına...

Yıkık dökük Haventown'a bir kez daha dönme vakti. Bu defa bu iş için konsollarımızı değil, PC'lerimizi kullanıyoruz ve I Am Alive'da bir kez daha hayatta kalma mücadelesine giriyoruz.

"Event" adındaki bir olaydan sonra Haventown'ın da içinde bulunduğu kocaman bir alan yıkılıyor, evimiz, sevdiklerimiz, sevenlerimiz tarihe karışıyor. Karısını ve kızını bulmak için evine dönen kahramanımız da elbette ki havayı alıyor ve onlara ulaşmanın yolunu bulmaya çalışıyor.

Haventown artık bildiği, tanıdık kent olmaktan çok uzak. Her yer yıkılmış, yaşayanların neredeyse tümü de yağmacı olmuş. Dost sandığı kişiler de paranoyaya teslim olmuş ve yakınlarına kimseyi yaklaştırmıyor. Silahların ve cephanenin altın kadar değerli olduğu bu yeni düzende, son derece dikkatli olmak zorundayız ve elimizdekilerin değerini sonuna kadar bilmeliyiz.

Assassin's Creed'in Ezio'su gibi duvardan duvara seken bir kahraman olmamız için oyunda bir "dayanıklılık" barı bulunuyor. Ne zaman ki kahramanımız bir yerlere tırmanmaya başlarsa, bir yerlerden sarkarsa bu bar azalmaya başlıyor. Bu süre zarfında nereye tırmanmanız gerekiyorsa tırmanmalısınız, yoksa metrelerce yüksekten düşmeniz kaçınılmaz.

Yaklaşık altı saat süren oyun boyunca elinizdeki mühimmatı en iyi şekilde kullanmaya çalışacaksınız, düşmanlarınızı boş tabancayla korkutmaya uğraşacaksınız, yardıma muhtaç olanlara yardım

edeceksiniz ve grinin tonlarındaki bu dünyada umut avcısı olacaksınız.

Oyunu daha önce Xbox 360'ta oynamış olan biri olarak oyunun PC'de nedense daha kötü görüldüğüne kanaat getirdim. Görsellik dışında ise oyunun konsollardan herhangi bir farkı yok. Dolayısıyla oyunu konsollarda oynadıysanız, PC'de bir kez daha oynamanız için bir sebep göremiyorum. Oyunu hiç oynamayanlar ise oyunu denemekten kaçınmasın... ■ **Tuna Şentuna**

I Am Alive

+ Yalnızlık ve umutsuzluk hissi iyi verilmiş, oynanış sağlam
- Grafikler pek iyi gözüküyor

7,2





SongPop

Hız ve kulak

i OS ve Android desteği de sunan SongPop'u tek kişi oynamak mümkün değil; illa ki ya Facebook arkadaşlarınızdan birisini seçeceksiniz ya da rastgele bir oyuncu bulacaksınız ve ardından da bu kişiyle bir hafta boyunca dilediğiniz kadar maç yapabileceksiniz.

Oynanış çok kolay; sahip olduğunuz müzik türlerinden üç tanesi her maç öncesi size sunuluyor ve bunlardan bir tanesini seçerek o türde beş tane parçayı veya grubu / şarkıcıyı hızla bilmeye çalışıyorsunuz. Tüm parçaları bilmek yetmiyor, bir de üstüne

hızlı olmalısınız. Ayrıca artarda bilinen parçalar, skorunuzun hızla yükselmesini sağlıyor; dolayısıyla iki parça bilip, bir tane bilemeyip tekrar iki parça bilerseniz, artarda dört parçayı bilmiş rakibinizden daha düşük puan alacaksınız. Her maç sonrası para kazandığınız oyunda bu paralarla ya yeni müzik türleri satın alabiliyorsunuz ya da seçenek sayısını ikiye düşüren nota gücünü. SongPop gerçekten bağımlılık yaratan bir oyun; gelin kapışalım! ■

Tür Müzik
Yapım FreshPlanet Inc.
Web www.songpop.fm

9,2



Escape Goat

İnatçı keçi!

A slında daha çok eski tür bir oyuna benzetilmeye çalışılmış Escape Goat ve bunu piksellerinden hemen anlayabiliyorsunuz lakin oynanış gayet eğlenceli. Bir keçiyi, iki boyutlu bir ortamda kontrol ediyoruz ve her bölümde amacımız çıkışa ulaşmak. Bir labirent gibi tasarlanan bölümlerde karşımıza doğal engeller de çıkıyor, bize alev topu püskürten Azrail benzeri yaratıklar da. Keçimiz sadece zıplama ve tos atma özelliklerine sahip. "Tos atmak" çok komik bir

kelime olmasına rağmen oyunda bir hayli işe yarıyor; çeşitli taşları itirmek için sürekli boynuzlarımızı kullanıyoruz. Maalesef düşmanlarımızı bu şekilde öldüremiyoruz ama onları öldürecek mekanizmaları çalıştırmak için de o taşları yuvarlamalıyız, değil mi? Bazı bölümlerde bir farenin yardımını da alıyoruz ve bu sayede fareyi bir yere yollayıp onun kapıları açmasını sağlayabiliyoruz veya onun bulunduğu yere ışınlanabiliyoruz. ■

Tür Platform
Yapım Ian Stocker
Web playscapegoat.com

8,5

Oozi: Earth Adventure

Dünya'ya düşen bir uzaylı

B ir gün, bir uzaylı evinden çok uzaklaşır ve bilinmeyen bir gezegene düşer... Konu bu kadar, şimdi oynanışa gelelim. Bu uzaylı, düştüğü gezegende birçok garip yaratıkla karşılaşır. Bunlar onu sevmemektedir. Sevilmeyen yaratıklara karşı en büyük silahın, onların üzerlerine zıplamak olduğunu bilen Oozi, bunların üstüne zıplar, zıplar, zıplar... Bazen dikenli olanlar karşısına çıkar, onlardan kaçır. Çelik kabuklulara denk gelir, pantolonunu

bulduktan sonra onların üzerlerine bomba gibi iner, onları da geldikleri yere postalar. Yıldızlar görür çeşitli, bunların hepsini toplaması gerektiğini düşünür, platformların üzerinden zıplar, zıplar, zıplar...

Eski tip bir platform oyunu havasında, son derece güzel grafiklerle bezeli olan Oozi, büyük bir çalışmanın sonucunda ortaya çıkmış olan bir oyun. Belki çok basit bir oynanışa sahip, belki zaman zaman sinir bozucu ama hiçbir şekilde sıkıcı değil. ■

Tür Platform
Yapım Awesome Games Studio
Web awesomegamesstudio.com

8,8



Deadly Ascension

Yukarı, hep yukarı!

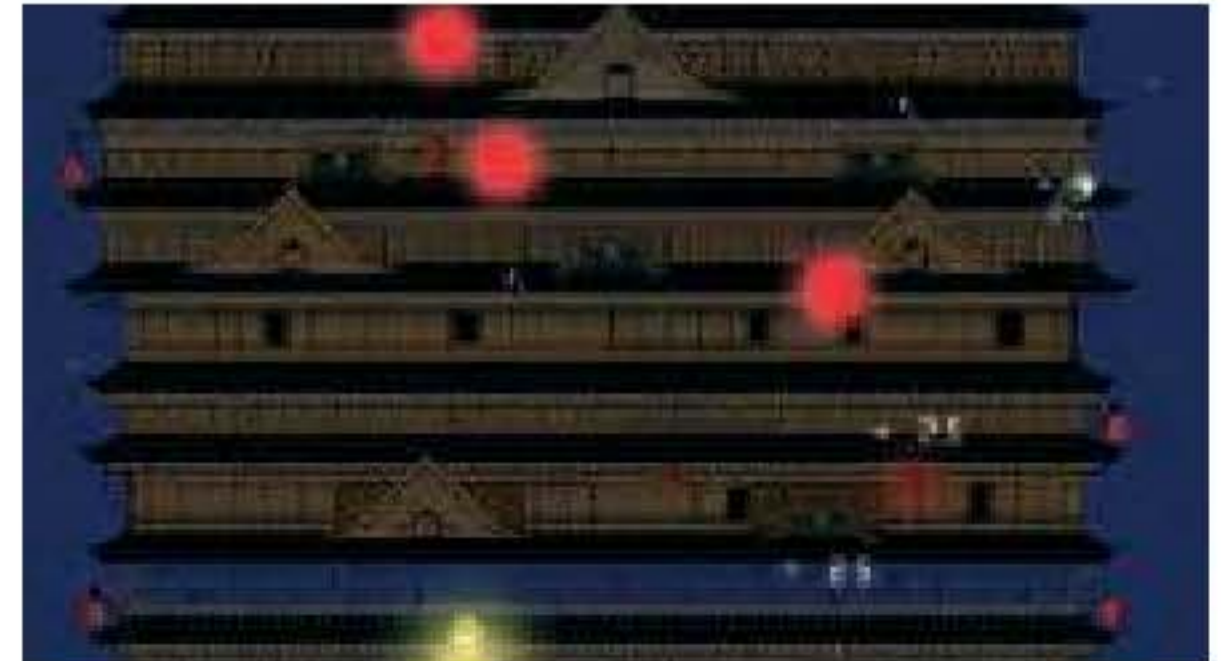
B ir ninja olduğunuzu hayal edin. Amacınızsa çok net: Japon fenerlerinin üzerinden zıplayarak en yükseğe tırmanmak! Fakat bu o kadar kolay değil; tahmin ettiğinizden çok daha hızlı hareket ediyorsunuz ve aşağı düşerseniz, her şey sonlanıyor...

Oyun tam bir skor mücadelesi. Mouse'u sağa sola hareket ettirerek ninjanıza yön veriyor ve kırmızı fenerlere basarak yukarı çıkmasını sağlıyorsunuz. Bu sırada balkonda gezinen nöbetçilere ve diğer hareket eden engellere dikkat etmek gerekiyor zira

onlara da bir kez değmek, sonunuz demek oluyor. Ninjamız neyse ki o kadar savunmasız değil; bu tırmanma hadisesi sırasında ninja yıldızları buluyor ve onları başı sıkıştığında kullanabiliyor. Bu sırada koordinasyonunuzu yitirmemelisiniz ve kırmızı fenerleri de atlamamalısınız elbette! Bu son derece basit oyunda sürekli hata yapıp yere çakılacağınızdan emin olabilirsiniz. Ne var ki bu, oyundan soğumanıza değil, daha da hırslı bir şekilde oyunu tekrar tekrar oynamanıza neden oluyor. ■

Tür Platform
Yapım Geraud & Germain
Web www.kongregate.com

7,5



TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



KICK-START-GO!

- Patron?
- Şut!
- Pat
- Ve gol!
- Ahh... Kafama gerçekten şut çektiniz patron ya!
- Patrona "ya" denmez, densiz! Eskiden Kick Off diye bir oyun vardı; işte o şu sıralar çok meşhurmuş ve işin ucunda para varmış oğlum! Ona gönderme yapıyordum...
- Kick Off mu? Kickstarter'dan mı bahsediyorsunuz yoksa?
- Hah işte o! Aynı şey değil mi?
- Şimdi şu ilerde, çok ileride, halk ekmeğın sokağında bir merkez var...
- Ne alaka çocuğum?
- Adı "Sessiz Çıgıllıklar ve Fısıltılar Rehabilitasyon Merkezi"...
- Evladım?
- Bence ya siz, ya da ben orada olmalıydık...
- Yine espriler, şakalar... Ben de dinliyorum seni! Neyse, hemen aç şu Kickstroller... Kickstray... Kick-a-stratosphere! Neydi çocuğum...
- Son söylediğiniz takdire şayan bence; başvuralım, olayın adı o şekilde değiştirilsin.
- Kickstarter! Sessiz de bulabiliyorum işte! Hemen firmayı oraya üye yap, isteklerimizi belirtelim.
- Not alıyorum ekrana.
- Öncelikle iki milyon dolarlık bir bağış talep edelim. Hesap numaramız sende vardır; parayı oraya yatırsınlar. Yolladıktan sonra e-posta atmalarını da söyle, bütün günü banka veznesinde geçirmeyelim...
- Bence dekontu da faksolasınlar, dosyada arşive koyarız.
- Aferin!
- Bir de iki milyon dolar az gibi geldi bana. Neden beş milyon dolar istemiyoruz ki? Ayrıca güneyde bir yazlık ev...
- Saçmalama evladım!
- Haklısınız patron. Güneyde ev çok sığ oldu; Barbados Adası'nda istemeliyiz. Evin hemen yanında bir hamak olmalı. Palmiyeler... Kızlar... Deniz... Evet...

YANI TERS YÖNDE BİR HAREKETLE OYUNU YAPAN DEĞİL, OYUNU OYNAYAN OLACAĞIZ!

- Delirdin mi sonunda? Ev isteyemeyiz oğlum; sonra aidatlar, vergiler, kim uğraşacak?! Para isteyelim yeter.
- Hayat gerçekten adaletsiz... Tamam patron, ev istemeyelim de bu para olayını da yanlış tahayyül ediyorsunuz.
- Tahayyül... derken?
- Hayal babında.
- Bap?
- Kapı anlamında kullandım patron! Yani konu demek istiyorum. Bu iş öyle işlemiyor. Önce bir şey tasarlamalıyız ve bu projeyi ileriye taşımak için bağış istemeliyiz. Durup dururken bize niye para versinler? Ayrıca iki milyon dolar... Nasıl bir proje tasarlayacağız da iki milyon değerinde olacak?
- Tam dört satır konuştun çocuğum, bunun maaşına etki edeceğinden emin olabilirsin. Ayrıca aklımda bir proje olmadığını nereden çıkartıyorsun ki? Çok şahane bir fikrim var.
- I'm all ears!
- Sana bağırıyorum çocuğum! Kalbini kırarım!
- Tamam dinliyorum ben patron.
- Bak şimdi bizim işimiz ne? Oyun. Peki herkes bizden ne bekliyor? Elbette ki bir oyun projesi. Ama biz ne yapacağız; herkesi ters köşeye yatırıp...
- Patron?!
- İçin fesat evladım; için kokuşmuş! Yani ters yönde bir hareketle oyunu yapan değil, oyunu oynayan olacağız! Düşünsene, bu kadar yıldır oyun yapıyoruz, bu işten inanılmaz iyi anlıyoruz ve şimdi insanların oynayamadığı, başarılı olamadığı oyunları biz oynayacağız onların yerine! Bir profesyonel senin için oyun oynuyor! Harika değil mi?
- Fakat...
- Evet, haklısın! "Fakat bu oyunları oynarken oyun üretmeyeceğimiz için aç mı kalacağız?" diye soracaktın değil mi? İşte bu yüzden bağış istiyoruz ve işte bu yüzden başarılı olacağız. Böyle bir fedakarlık için bence iki milyon dolar az bile!
- Kelimelerin kifayetsiz kaldığı o kayıp zamanlar...
- Çok keyiflendim, aç bir oyun da oynayalım.
- ... O zamanları arıyorum hüznün gölgelerinde...
- Vurdulu kırdılı bir şeyler olsun...
- ... Ve soruyorum sonsuzluğa...
- Çok seviyorum vurdulu kırdılı oyunları!
- ... Ben nerede hata yaptım?

DIKKAT SPOILERS

Dur! Yapma abi!

u dosya konusu, adeta en sevdiğiniz yemeğin içindeki sinek, en sevdiğiniz giysinin üzerindeki leke ve sokakta dolaşırken ayağınızın yapışıp kalan sakız kadar fitil edebilir sizi! Anlaşalım; dudak bükme serbest ama küfür yok! Önceki sayfalarda zaten uyarıldığınıza artık başlayabiliriz.

Limbo
o'da kayıp kız kardeşimizin peşinde koşarken ne kadar çok da farkında olmadan hayat döngüsüne gireceğimizi öğreniyoruz. Limbo'da önceki oyunun hikayesini yansıtan bir ormanda ve oyunun başlangıcında başlıyoruz. Sonra çalışma ve iş hayatının zorluklarını imgeleyen endüstriyel alandan geçiyoruz. Peşinden yetişkinlik dönemini yansıtan bir ormana giriyoruz ve oyunun başladığı gibi kız kardeşimize kavuşuyoruz. Limbo, bizi çakıllı bir hayat döngüsünden geçirip başladığımız son noktayı koyan derin bir oyun. ■

Twisted Metal

Twisted Metal'in sonunda Sweet Tooth canlı canlı bir karakteri dibini boyluyor. Malum Calypso, Twisted Metal turnuvasını kazanan kişinin dileğini ne olursa yerine getiriyor. Buna göre Twisted Metal'deki karakterin dileği ve bu dileklerin nasıl yerine getirildiği şöyle:



Sweet Tooth'un dileği: İntikam almak için yıllar evvel gözünü makasla oyan ve uzun süredir peşinde olduğu halde bir türlü bulamadığı kızın yanına gitmek! Bunca yıldır saklandığı yeri ne yaptıysa bulamayan Sweet Tooth'un, gözünü oyan kız bulmasının yegane yolu Twisted Metal turnuvasını kazanmaktır!

Calypso'nun dileği yerine getirme şekli: Calypso, Sweet Tooth'u 10 yıl evvel ölmüş olan kızın çürümüş cesedinin yanına gönderiyor ve o da kızın 10 yıl önce hastanede intihar ettiğini, yerin metrelerce dibinde olan kızın mezarına girdiğinde Calypso'dan öğreniyor.

Mr. Grimm'in dileği: Motosiklet gösterisi yaparken ölen babasını kurtarabilmek için zamanda geri dönmek. Kazanın yaşandığı zaman zarfından öncesine dönmek isteyen Mr. Grimm'in dileğinde bir sorun görünmüyor ama...

Calypso'nun dileği yerine getirme şekli: Mr. Grimm, babasının ve kendi çocuk halinin mutlu mesut araç kullandığı bir ana geri dönüyor. Arka koltukta birden beliren kurukafa suratlı yetişkin Mr. Grimm'i gören babası ve çocuk aniden Mr. Grimm'e saldırıya geçip aracın kontrolünü kaybediyor ve yandan gelen bir aracın çarpması sonucu trafik kazası geçirerek babası bu kez farklı bir biçimde, yine tahtalı köyü boyluyor! Sonrasında çocuk, gelecekteki kendini vurarak öldürüyor.

Dollface'in dileği: Trafik kazasında kemer takmadığı için yüzünü cama vurup yaralayan Dollface, manken olduğu dönemlerde olduğu gibi yeniden spot ışıklarının altında olmak, hatta bunu da dünyanın en büyük podyumuna çıkararak yapmak istiyor.

Calypso'nun dileği yerine getirme şekli: Calypso'ya dileğini yerine getirtmeye çalıştığınızda sonuçta tam

Uncharted 3: Drake's Deception

- Üzülme! Katherine Marlowe'un Nathan Drake'den çaldığı yüzük sahte.
- Hazineyi bulduk diye sevinmeyin, sonunda elinize sadece bir avuç altın kalacak!
- Yemen'deki havaalanında Sully, Nathan'a gizli sakladığı evlilik yüzüğünü verince Nathan da ailesinden ortaya çıkan Elena'ya yüzüğü takıyor. ■



Max Payne 3

Max Payne 3'te ne kadar kasarsanız kasın, korkunç bir mayaya çalıştığınız zengin adamın karısı Fabiana Branco ölüyor! Eee, baştan az içip kaçırılmasın diye neden olmayacaktınız! Bir kadına sahip çıkamıyorsun be Max Payne! Zaten geçen oyunda da Max Payne Sax ölüyordu. İlk oyunda da karına sahip çıkamıyorsun yıp ölümüne seyirci kalmıştın. Yeter artık be! ■





Portal 2'nin sonunda aya kaçıyoruz!

Portal 2'nin sonunda GLaDOS, Wheatley'i, Space Core ile beraber aya yolluyor. Bunu da oyunun son bölümlerinde açılan jelle portal açarak yapıyor. Malum kendisi Aperture Science'i ele geçirmek istemişti.

GLaDOS'un içinde Cave Johnson'un yardımcısı olarak bildiğimiz Caroline'in ruhu vardı ve oyunun sonunda GLaDOS, Chell uyandırdığı zaman ona yaptığı açıklamanın özeti, Caroline olmanın ona çok büyük bir ders verdiği ile alakalıydı. Wheatley'nin bütün Aperture Science'i ele geçirme planları sırasında, Chell'le normalde düşman olsa bile, kendisine yardım ettiği için onun aslında en yakın arkadaşı olduğunu söylüyor. Beyninde yaşayan Caroline ona duyguların ne olduğunu hatırlatıyor ve en sonunda Caroline'in ruhunu silip eski suratsız

haline geri dönüyor.

Chell, patlamanın olduğu "Bring your daughter to work day" günü patlamada olan işçilerden birinin kızı olabilir. Çünkü binada çizdiği resimler var ve "babanın çalıştığı yer" yazmış patates çizip. Diğer bir resmin altında da yine Alyx yazıyor. Alyx, Half-Life 2'deki Gordon Freeman'in yardımcısı olan kıza gönderme olabilir. Chell ve Alyx yaklaşık aynı yaşta ve ikisi de Aperture çalışanı kızı yani! Caroline'in de Portal 2'de Gordon'a gönderme olduğunu varsayabiliriz. GLaDOS, Chell'i oyunun sonunda öldürmek yerine, serbest bırakıyor ve arkasından Companion Cube'u da atıp tarlaya salıyor.

Half-Life 2: Episode Two'daki Borealis isimli gemi bir bölümde görünüyor. (Chell'in GLaDOS'u kuş yuvasında patates olarak bulduğu yerde.) Yani yeni bir Half-Life veya Portal 3'e kadar cevaplanamayacak çok fazla şey var. Burada açıkladığımız bilgiler de yeni bir oyunun spoiler'i gibi zaten. Einstein'in bulmacasına döndü oyun yani! ■

Diablo var ya,

aslında o Leah!

Assassin's Creed: Revelations

Sofia ile birlikte anahtarları kovalayan Ezio, oyunun sonunda son anahtarı Altair'in iskeletinin elinden alıyor ve Altair'in bir anısına konuk oluyordu. Burada Apple of Eden'i aynı mahzene saklayan Altair'in elinde anahtarla bir koltukta ölümü beklediğine tanık oluyordu Ezio ve kendi zamanına döndüğünde, Apple of Eden'i keşfediyor ama ona dokunmuyordu. Burada direkt olarak Desmond'la konuşmaya başlayan Ezio kadrajdan çıkıyor ve yerine Desmond geliyordu. Olaylar bundan sonra da çok farklı bir şekilde geliyordu...

Mekan dijital bir hal alırken, "Jupiter" adındaki varlık Desmond'ın karşısında beliriyor ve Güneş'in yaydığı patlamaların, binlerce yıl önce Dünya'daki insanlığın büyük bölümünü yok ettiğini ve bunu kendilerinin durdurmayı başaramadığını söylüyordu. Ne var ki ikinci bir patlamaya karşı Dünya'yı nasıl koruyacağını da Desmond'a söylüyor ve "merkez mahzen" olarak bilinen bölgeye gitmesi gerektiğini belirtiyordu ona. Desmond, kendi zamanına döndüğünde de kolunun ve Apple of Eden'in parlamakta olduğunu görüyordu, merkez mahzene doğru yola çıkıyorlardı... ■



Star Wars: The Old Republic

Bu kadar Jedi öldürdükten sonra ne olmasını bekliyordun zaten pek sevgili Sith kardeş? En sonunda başa geçtin, sana ayar verenleri ortadan kaldırdın ve artık konseydesin. Şimdi yeni bir eklenti beklemen lazım ki konseyin de başına geçebil... ■

Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever'in sonu bi' halta benzemiyor. Boşuna bitirmek için kasmayın! Duke, oyunun sonunu kendi de beğenmiyor zaten. Yine de uzaylıları yendikten sonra ABD başkanlığına adaylığını koymaktan sakınmıyor! ■



inFamous 2 İyiler ölür, kötüler kalır!



İyi son: Cole, dev volkanik yaratığı yendikten sonra dünyanın dışından algılanacak şekilde bir patlamayı tetikliyor ve bu arada kendi de ölüyor! Kendisiyle birlikte binlerce insan da ölüyor ama milyonlarcası kurtuluyor. Cole MacGrath, kurtardığı New Marais'te kahraman ilan ediliyor.



Kötü son: Cole, oyunun sonunda kaptığı kızı boğarak öldürdükten sonra kendine ateş eden dostu Zeke Dunbar'ı da gebertiyor. Sonrasında devasa volkanik John'dan güçlerini devralıyor ve Cole MacGrath, Beast denilen canavarın ta kendisine dönüşüyor! ■



Call of Juarez: The Cartel

İşte size oyun zevkinizi kaçırarak farklı alternatifleri kapsayan spoiler'lar:

- Ben hapse girer ve ABD, 160 yıl sonra Meksika ile savaşa kalkışır.
- McCall'a hiçbir şey olmaz, Kim ve Eddie kodesi boylar.
- Kim ve Eddie ölür, McCall kodesi boylar.
- Eddie hep hayalini kurduğu mangırlara kavuşup zengin olur ama öldürülür. ■



The Elder Scrolls V: Skyrim

Oyunun başında size gökyüzünden seslenen ve dağın tepesindeki manastıra gelmenizi söyleyen gizemli sesin, aslında o dağdaki rahiplerin sesi değil de manastırda yaşayan bilge bir ejderhanın sesi olduğunu duyduğunuzda çok şaşırmayın zira bu gerçeği keşfedene kadar sizi çok uzun süre uğraştırıyorlar. O ejderhanın yaşadığı bölgeye gitmek istediğinizde rüzgar duvarıyla karşılaşır geçemiyorsunuz ve rahipler de "demek ki henüz hazır değilsin" diye size "lölö" yapıyorlar, dolayısıyla rüzgar duvarının arkasındaki büyük rahibin kim olduğunu bir türlü öğrenemiyorsunuz. Neyse ki biz varız! Sa-yemizde öğrenmiş oldunuz. Merakınızı yendiniz mi artık? Rahatladınız mı? ■



Heavy Rain: The Origami Killer

Spoil edilmedik son bırakmıyoruz! İşte size tüm oyun sonları:

Tears in the Rain: Madison, Ethan'ı Shaun'un mezarı başında "Asla yağmur yağmayan bir yere gidip yeniden çocuk yaparız." diyerek telkin etmeye çalışırken Ethan izin isteyip kendini affedemediği için cebinden çıkardığı silahla kendini vurur!

Origami Blues: Ethan, Shaun'un ölümü üzerine depresyona girer ve motelde otururken kendini vurup öldürür.

Ethan's Grave: Shaun, kalbi kırık Ethan'ın mezarı başında durur ve annesiyle mezardan ayrılır.

Helpless: Ethan, Origami Katili olarak hücreye tıklar ve bu acıya dayanamadığı için kendini asar.

Innocent: Ethan'ın masum olduğu kanıtlandıktan sonra Shaun ve Grace ile birlikte yeniden hayata döner.

Dead Heroine: Britney Sanders adında yeni bir muhabir, Madison'ın mezarı başında trajik ölümüyle ilgili haber sunar.

Heroine: Madison, Shaun'u kurtarıp kahraman olur. Heavy Rain diye bir kitap yazar ve talk show'lara çıkar.

Square One: Madison'ın uykusuzluk problemi, gerçeği rüyadan ayırt edemeyecek derecede kötüleşir,

Sam'in telefon mesajından sonra etrafı sarılır.

A New Start: Ethan ve Shaun yeni bir apartmana taşınır ve sonsuza dek mutlu mesut yaşarlar.

A New Life: Ethan, Madison'la birlikte olmaya devam eder ve Shaun'la birlikte mutlu yaşarlar.

Uploaded: Perry, Blake'i Jayden'in cenaze törenine davet eder. Blake nazikçe daveti reddeder ve ARI gözlüğünü takıp gördüğü karşısında neredeyse kalp krizi geçirir.

Resignation: Norman, FBI'dan ayrılıp normal bir hayat sürmek ister. ARI gözlüğünü masasında bırakıp gider.

Case Closed: Jayden bir kahraman olarak talk show'lara çıkar, taktığı ARI gözlüğü çıkardığında bile kendine ateş eden mini tanklar görür.

Smoking Mirror: Norman, kendi kendisiyle konuşan bir deliye dönüşür ve Jayden da aşırı Triptocaine dozundan ölür.

Origami's Grave: Lauren, oğlunun ölümünden sorumlu tuttuğu Scott'ın mezarına tükürür.

A Mother's Revenge: Oğlunun katilini öldürmeye ant içen Lauren, Scott'ı sokakta konuşurken vurup öldürür.

Unpunished: İşlediği tüm suçlar yanına kar kalan Scott, yağmurlu bir havada sokaktan yürüyerek uzaklaşır. ■

Crysis 2'nin başında kafasına silahı dayayıp intihar eden Prophet aslında ölmüyor!



L.A. Noire

L.A. Noire'in sonunda Cole sebepsiz yere öldürülüyor! Rockstar'ın tornasından çıkan L.A. Noire, piyasaya bomba gibi düşmüştü. Kısa sürede fenomen haline gelen oyun, birçok oyuncu tarafından benimsendi. Kah seri katil peşinde koştuk, kah uyuşturucu satıcılarının peşine düştük. Roy Earle ile ortak olarak çalışmaya başladığımızda onun tam bir pislik olduğunu fark ettik; özellikle de Rusty Galloway ile birlikte çalıştıktan sonra. Ama L.A. Noire'in senaryosundaki asıl bomba, oyundaki ana karakterimiz Cole'un sebepsiz yere oyunun sonunda ölmesi. Üstelik onca kötü adam dururken bir tek Cole'u öldürmeleri de son derece radikal bir seçim olmuş. Çoğu oyuncu için senaryonun içine eden bu vaka yüzünden senaryodan soğuyan binlerce oyuncu gösterebiliriz size! Rockstar'ın Red Dead Redemption ile başlattığı "Oyun sonunda iyi kalpli ana karakteri öldür bırak!" konsepti L.A. Noire ile iyice gelenekselleşti gibi görünüyor. Bereket Max Payne 3'te Max'i öldürmediler. Belki bir sonraki oyunda lazım olabilir diye düşünmüş olabilirler. Malum, oyunun adı Max Payne 4 olacak ve Max olmazsa ayıp olur. (Ne de olsa kambersiz düğün olmaz!)

Call of Duty: Black Ops



Oyuna Fight Club havasını getiren bir yapımdı Black Ops. Oyun boyunca -nispeten- sıradan bir aksiyon havası esiyordu fakat oyunun sonunda öylesine bir bomba patladı ki herkes, "Haydi canım!" deyiverdi. Hikayenin kahramanı Mason, Hunter ve Reznov ile birlikte Steiner'in peşinden koşmaktaydı ve oyunun sonlarında Mason ve Reznov, Steiner'a Hunter'dan biraz daha önce ulaşıyordu. İntikam ateşiyle yanıp tutuşan Reznov, Steiner'i öldürdüğü sırada Hunter da bir grup CIA ajanıyla birlikte Steiner'in bulunduğu alana geliyordu ve Steiner'in ölüm anıyla yüzleşiyordu. Herkes Reznov'un Steiner'i öldürdüğünü düşünürken olaylar Hunter'ın bakış açısından verilmeye başlanıyordu ve...



...işte o an anlıyorduk ki aslında Steiner'i öldüren kişi Mason'ın kendisiymiş ve Reznov sadece bir hayal ürünüymiş. Hunter da Mason'ı oyun boyunca sorguya çeken kişiymiş. Meğer Vorkuta'da Mason'ın maruz kaldığı beyin yıkama işlemine Reznov da kendi anılarını yerleştirmiş ve Mason'ı intikamını almak için yönlendirmiş. (Reznov, Vorkuta'dan kaçarken ölmüş.) Hunter'ın amacı da Mason'ı bu yanlış anılardan kurtarmakmış. İşte "plot twist", işte şaşkınlık!

Battlefield 3'ün başında bizi öldürmeye çalışan Solomon'u oyunun sonunda öldürüyoruz!

Battlefield 3

Oyunun ilk bölümünde Solomon'un bizi vurmaya çalışması sahnesinin ardından karar ekranı aslında oyunun son bölümü. Oyunun sonunda yine aynı bölümü oynuyoruz ve bu defa ekran kararması yerine Solomon'un silahının namlusundan kurtuluyor ve treni patlatıyoruz. Parçalanmış tren enkazından tünelleri kullanarak New York'a çıkıyor ve bir askerin bizi arabasına almasıyla beraber Solomon'u takip etmeye başlıyoruz. Uzunca bir takipten sonra Solomon'un arabasına çarparak arabadan inmesini sağlıyoruz. Bir dizi yumruklaşmadan sonra elimize aldığımız tuğla ile de Solomon'un kafasına vurarak öldürüyoruz!

Mass Effect 3

Oyunun en başında Reaper'lar dünyaya saldırırken, bir havalandırma deliğinde küçük bir çocukla karşılaşacaksınız. Sonra dünyadan kaçmaya çalışırken, bu çocukcağızı birkaç yerde daha göreceksiniz. Bu maymunun aslında dünyanın ve evrenin başına Reaper'ları salan, her 50.000 yılda bir evrendeki gelişmiş yaşamı biçip giden arkadaş olduğunu bilerseniz, eminim onu kurtarmaya çalışmak yerine kafasına bir mermi sıkmak istersiniz. Ne ironik ki tüm oyun boyunca bu çocuğu durdurmak için çabalayıp duruyorsunuz.





Call of Duty: Modern Warfare 2

Herkesin pek çok sevdiği bir karakter vardı Modern Warfare serisinde ve adı da Ghost'tu. Hem ismi, hem de görüntüsüyle akılda kalan bu askerle ilgili oyunda çok elem bir durum meydana geliyordu.

"Loose Ends" isimli bölümde Makarov'un (Bu ismi de unutmak mümkün değil.) peşinden giden Ghost, Roach ve ekibi Makarov'u bulamıyordu fakat onun yerine içerisi çok önemli bilgilerle dolu bir kulübeyi keşfediyordu. Makarov'un gizli bilgilerini toparlayan ekip, Shepherd'in belirttiği randevu noktasına doğru ilerliyordu; sadece kendi sonlarıyla buluşmak için...

Bu noktaya ilerlerken top atışları yüzünden ekibin bir kısmı telef oluyor, Roach da yaralanıyordu. Ghost, Roach'u randevu noktasına kadar taşıyordu fakat Shepherd onları tebrik edeceğine 44'lük Magnum'uyla vuruyordu. Cesetleri de ateşe verip havalanan Shepherd'a hala lanet ediliyor, hala kendisinden nefret ediliyor! ■

Braid

Kaçan kovalanır! Hatırlarsanız Braid, bir atom bombasının yapımını ve insanlar üzerindeki geri döndürülemez derin etkilerini ele alıyordu. Aynı zamanda tarihi boyunca süregelen insan ilişkilerdeki iniş çıkışı resmediyordu. Braid'de insan ilişkilerinde bir tarafın takıntılı olması üzerine diğerini kontrol etme çabasına göndermeler yer alıyor. Oyun boyunca Tim,



prensle birlikte giderken oyunun sonuna doğru yatak odası penceresinden geçtikten sonra her şey tersine dönüyor. Artık prens kaçıyor ve Tim kovalıyor. Prens, takıntılı bir biçimde kendini yakalamaya çalışan Tim'in kendine ulaşamaması için yolunu tıkamaya çalışıyor. Eee, ne demişler? Söz konusu kadın - erkek ilişkileriye daima "kaçan kovalanır!" ■



Red Dead Redemption'd



Mafia II

Vito ve Joe'nun hikayesini konu alan Mafia II'de Vito kontrolümüzdeki karakter, Joe da kadim dostumuz idi. Oyunun sonlarında artık Vito, Falcone adındaki mafya babasından kurtulmaya karar veriyor ve Joe'nun da yardımıyla onun bulunduğu bölgeye gidiyordu. Burada Falcone'nin adamlarını bir bir temizleyen ikili, sonunda Falcone ile karşılaşılıyordu. Vito, Falcone'yi birkaç kez vurduktan sonra en sonunda kafasının arkasından da vurarak hakkın rahmetine kavuşturuyordu.

Bize oyun boyunca yardım eden Vinci ve adamları dışarıda beklerken Vinci'nin adamlarından Galante, Vito'yu limuzinine davet ediyordu. Joe ise başka bir arabaya binerek Vinci'nin evlerinden bir tanesine gittiğini sanıyordu. Ne var ki limuzinde Galante, Vito'ya "Joe anlaşmanın bir parçası değildi..." diyordu. Vito sinirden köpürse de Joe'nun akıbetini tahmin edebiliyorduk. (Ona ne olduğu gösterilmiyordu.) ■

Spec Ops: The Line

Kafayı yediğini düşündüğümüz Albay Konrad'ın peşinden zaten yıkılmış olan Dubai'yi biraz daha korkunç bir duruma getirdiğimiz Spec Ops: The Line'in sonunda da Black Ops benzeri bir durum yaşandı geçtiğimiz aylarda. (Yeni oyun sonuçta.)

Kontrol ettiğimiz Walker, Konrad'ı sonunda kulede buluyordu ama hiç tahmin etmediğimiz bir şekilde. Aynen Mason'ın başına gelenler gibi, Walker da meğerse Konrad'ı sadece kafasında oluşturmuş zira kuleye vardığında Walker, Konrad'ın uzunca bir süre önce hayati fonksiyonları-

nı yitirmiş bedeniyle karşılaşıyordu. Oyun boyunca olmayan biriyle konuşan Walker, eğer daha oyunun başında Dubai'den ayrılırdı, kuşkusuz ki Dubai çok daha sağlam kalacaktı...

Oyunun bu noktasından sonra dört farklı seçim yapabiliyorduk. Bir tanesi Konrad'ın bizi vurmasına izin vererek intihar etmiş olmak ve diğer üç seçenek de Konrad'ı vurup ardından kurtarma ekibi çağırarak onlarla savaşarak hepsini öldürmek, onların bizi öldürmesine göz yummak veya bizi kurtarmalarına izin vermek. ■





The Darkness II

Her şeyden çok sevdiği Jenny'nin peşinden giden Jackie, oyunun sonunda gerçek Jenny'nin cehennemde kapana kısıldığı sonucuna varıyordu. (Ben de karanlığın güçlerine sahip olsam, ben de böyle şeylere inanırdım.) Cehenneme inen Jackie, burada cehennem yaratıklarıyla, onlardan aldığı silahlarla savaşıyor ve sonunda Jenny'yi buluyordu. Tam ona kavuştuğunu düşündüğünde Jenny form değiştiriyor ve Angelus'a dönüşüyordu. (Angelus, Darkness'ın 180 derece tersi ve ışığın gücünü kullanan varlık.) O noktada da anlıyorduk ki hepsi Angelus'un Darkness'ı cehenneme hapsedmek için oynadığı bir oyunmuş. Darkness boşluğa bağırırken ekran kararıyor ve bir sonraki oyunda Angelus'la mücadele edeceğimizi anlıyorduk... (Ya da belki yaşadıklarımızın hepsi bir hayaldi?) ■

Prototype 2'de James Heller, karısını ve kızını kurtarmak için Alex Mercer'ı öldürüyor ama Alex'in bir biçimde ölmeyip James Heller'ın bünyesine katıldığı yönünde fikir yürütmek de mümkün.



a John Marston ölüyor!



Dead Space 2

İlk oyunun sonunda Isaac, ölmüş olan kız arkadaşını görüyordu. Dead Space 2'de de Ellie, Stross tarafından ısırılınca Isaac ufaktan ufaktan kafayı yemeye başlıyor. Nicole da Marker'da Isaac'ın kafasının içinde yaşamaya başlıyor. Paranoyalık ile delilik arasında gidip gelen Isaac, son sahnede düşmanı öldürdüğünde adeta çılgına dönüyor ve ilk oyunun sonundakine benzer bir gönderme yapılması oyuncuların yüzüne bir gülücük kondurmayı başarıyor. ■

God of War III

Hatırlarsanız oyunun sonlarına doğru Kratos, Pandora'nın Kutusu'nu açıyor ama içinin boş olduğunu görüyordu. Bunun üzerine Zeus onu bir başka "hayal kırıklığı" olarak adlandırıyor ve Kratos'un nefretle dolmasına sebep oluyordu. Zeus'la bir dövüşe giren Kratos, o sırada işin içine karışan Gaia ile birlikte ikisini de öldürüyordu. Böğürne

sapladığı Blade of Olympus'u almak için babasının yanına giden Kratos, Zeus'un ruhunun saldırısına uğruyordu. Bir anda umutsuzluğa ve korkuya teslim olan Kratos, bir kabusun içine düşüyor ama Pandora'nın Kutusu'ndan kazandığı "umut" gücüyle bundan kurtuluyor, Zeus'un ruhunu da beraberinde bertaraf ediyordu. (Burada Zeus'un suratına istediğimiz kadar yumruk saydırabiliyorduk hatırlarsanız.)

Athena, Kratos'u tebrik etmek üzere geldiğinde Kratos onu sevgiyle karşılamıyordu zira Athena, Pandora'nın Kutusu'nun sağladığı gücü istiyordu. Bunun üzerine Kratos intihar ediyor (Blade of Olympus ile.) ve sahip olduğu "umut" gücünün insanlığa ulaşmasını sağlıyordu.

Herkes Kratos'un öldüğünü düşünürken ve yapımcıların isimleri ekranda belirirken, birkaç dakika sonra bir sahne daha ekrana geliyordu: Kratos'un kanlar içinde kaldığı yer boştu ve kanlar denize doğru bir iz yaratmıştı... ■



Donanım

Yaz bitti, masaüstü sistemlere hücum!

Güneş ara ara yüzünü bize gösterse de artık el ele tutuşalım ve yazın sona erdiğini kabul edelim. Yaz aylarını tükettiğimize ve yazlık sezonunu kapattığımıza göre kışlık evlere dönüş işleminin tamamlanmış olması gerekiyor. Yazlıklarda 3G hızıyla

laptop'lardan internete girerek online oyunlarda kapışma çilesi de sona erdi. Artık yeniden masaüstü sistemlere dönme zamanı. Masaüstü sistemi eskiyen veya değiştirmek isteyenler için bu ay Exper Xcellerator SX75'i uzun uzadıya masaya yatırdık.



98

Exper Xcellerator SX75

Test merkezimizde didik didik ettiğimiz Exper'in yeni sistemi!



99

Razer Hydra

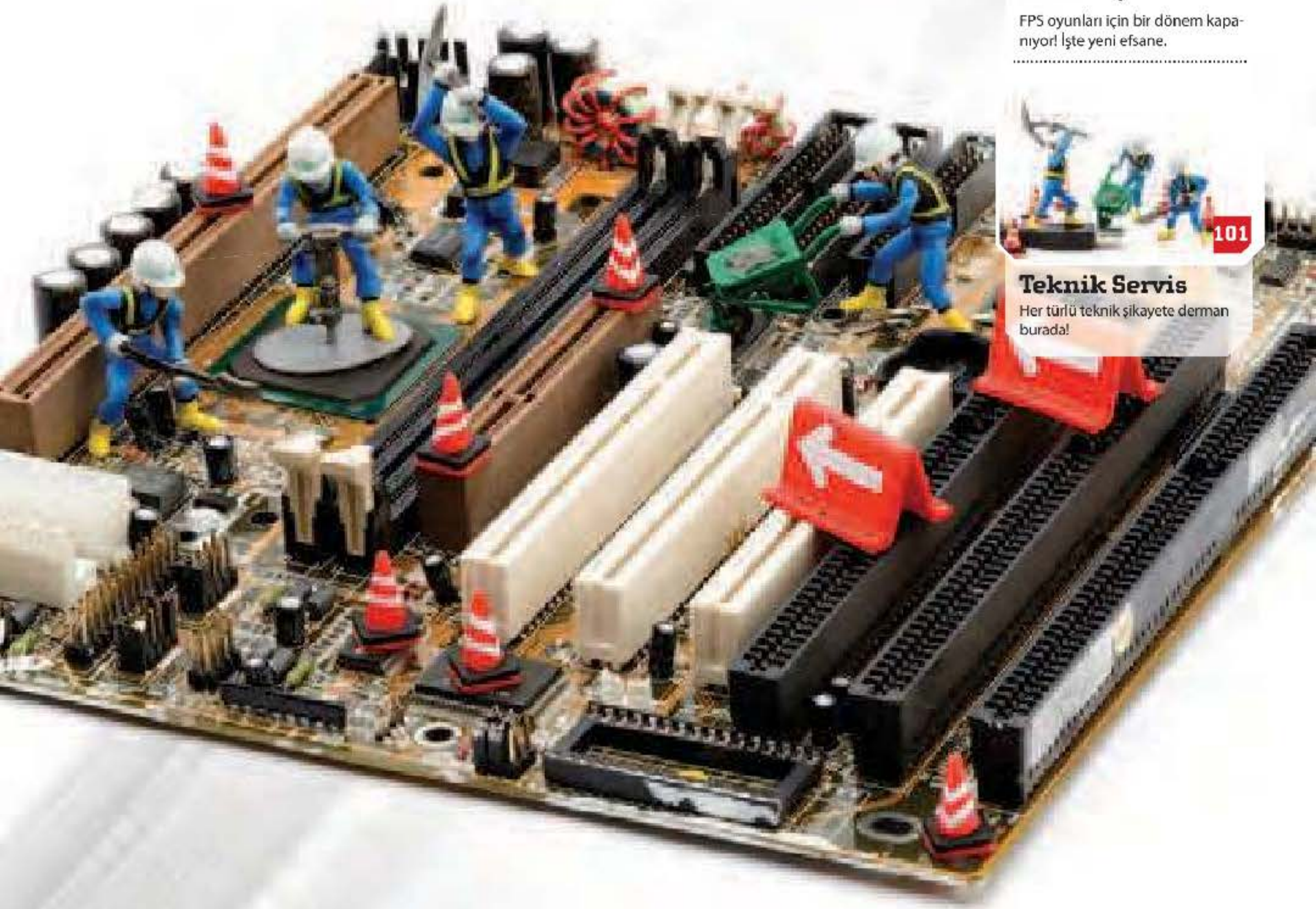
FPS oyunları için bir dönem kaparıyor! İşte yeni efsane.



101

Teknik Servis

Her türlü teknik şikayete derman burada!



Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Exper Xcellerator SX75



Yeni oyuncu bilgisayarınızı nasıl toplayacağınızı daha fazla düşünmeyin.

Taşınabilir bilgisayarların revaçta olduğunu herkes kabul ediyor ancak masaüstü bilgisayarların da yeri her zaman başka değil mi? Masaüstü bilgisayar tutkunları söz konusu sevdedan çok zor vazgeçiyor veya bir zaman sonra tekrar masaüstü tercih etmeye başlıyor. Günlük işler ve basit uygulamalar için taşınabilir bilgisayarlar çoğu zaman yeterli gelse de söz konusu performans olduğunda masaüstü bilgisayarların boşluğu ne yazık ki doldurulamıyor. Üstelik masaüstü bilgisayar kullanıcıları için çoğu zaman yüksek performans ulaşmanın daha az bir maliyeti oluyor. Dahası güncelleme imkanı var ve uzun vadede daha karlı bir yatırım haline gelebiliyor. En önemli detaylardan biri de benzer donanımlardaki bir masaüstü ve taşınabilir bilgisayarda da hangisinin üstün olduğu... Sonuca baktığımızda piyasada performans seviyesine hitap edecek şekilde toplanan masaüstü bilgisayar sayısı hayli az. Özellikle Exper'in Xcellerator serisi bilgisayarlarını incelemenizi tavsiye ediyoruz. Ailede farklı donanımlara sahip beş farklı seçenek yer alıyor ve fiyatlar 1299\$ ile 2099\$ arasında değişiyor. Serideki en güçlü model olan SX75, mutlaka ilginizi çekeceğini düşündüğümüz bir hazır oyuncu bilgisayarı. Elbette piyasadaki en güçlü oyuncu masaüstü bilgisayarı diyemeyiz

ancak çalıştıramayacağı ve Full HD çözünürlükte tam detay oynayamayacağı oyun yok.

Exper Xcellerator SX75'in donanımı bir hayli güncel. Intel'in üçüncü nesil Core i7 3770K işlemcisi kullanılıyor. Dört çekirdekli olan ve aynı zamanda sekiz tane paralel işlem yapabilen 3.5 GHz frekansındaki işlemci için şaşırtıcı performans sağlamak işten bile değil. Çarpan kilidi olmadığından yüksek düzeyde overclock'a da imkan sağlayan işlemci, tek çekirdek odaklı olan uygulamalarda hızını kendiliğinden 3.9 GHz seviyesine çekerek performansı yükseltiyor. Kasanın içine baktığımızda işlemci soğutucu olarak Thermalfly firmasının stok benzeri bir modelinin tercih edilmiş olduğunu görüyoruz. Overclock konusunda işlemciye yeterli geleceğini söylemek doğru değil ancak soğutma işini kurtaracak düzeyde. Sistemdeki bellek miktarı ise 8 GB ve seçim Kingston HyperX'ten yana. Anakartta toplam dört adet bellek yuvası var ve iki tanesi belleklere ayrılmış durumda. Exper Xcellerator SX75'te temel olma görevini ise Asus'un Intel P67 yonga setli P8P67 LE anakartı üstleniyor. Anakart da özellikle daha güncel bir yonga setinden yana tercih edilmeliydi diye düşünüyoruz. 120 GB kapasitedeki SanDisk Extreme SSD ve 1 TB kapasiteli Seagate Barracuda ST1000DM003 sabit diskin performansı görülmeye değer. Kesinlikle daha fazlasını aratmı-

yorlar. Optik sürücü olarak çift katmanlı bir DVD yazıcı bulunuyor. Blu-ray yazıcı gibi bir donanıma yer verilmemesi yerinde olmuş ancak belki Blu-ray de okuyabilen bir combo sürücü uygun olabilirdi.

Oyunlarda tüm görevi üstlenen grafik kartı da Asus etiketini taşıyor. DirectCU II soğutma sistemine sahip olan GeForce GTX 580 grafik işlemcili kart, üç yuva yer kaplıyor ve çok üstün bir performans sağlıyor. Günümüzün tek grafik işlemcili en üstün grafik kartlarından biri olan Asus GeForce GTX 580 DirectCU II aynı zamanda overclock'a dair birçok önemli özelliği de bünyesinde barındırıyor. Genel olarak Exper Xcellerator SX75'in overclock'la daha da hızlı bir bilgisayar haline geleceği gözlerden kaçmıyor. Exper'in ihtisamlı görünmesini sağlayan kasayı ise IN-WIN sağlıyor. Full Tower yapısında olan Dragon Racer kasadaki güç kaynağı 800W ve Aerocool markasına sahip. ■

İthalat: Exper

Web: www.exper.com.tr

Artı: Özenle seçilmiş güçlü sistem bileşenleri, oyuncular için hazırlanmış önemli hazır modellerden

Eksi: İşlemci soğutucu zayıf, kasayla birlikte klavye-fare seti de gelebilirdi

Puan: 9/10

Corsair Vengeance M60



Donanımdaki ustalığını oyuncu ekipmanlarında da konuşturuyor.

Piyasada gerçek anlamda oyunculara hitap eden yeterince fare seçeneği var olsa da, Corsair'in Vengeance serisinde konumlandırıldığı M60 model fare son günlerde adından sıkça bahsettiriyor. 5700 dpi çözünürlükte bir lazer algılayıcının tercih edildiği farede, ana gövde malzemesi alüminyum. Alüminyum malzeme sayesinde hem görünüm, hem de sağlamlık artıyor ki her ikisi de oyuncular adına oldukça önemli detaylardan. Farede 4.5 gram'lık üç adet ağırlık var ve isteğe bağlı olarak sökülüp 123 gram olarak kullanılabilir. Corsair Vengeance M60'taki sekiz tuşun hepsini yazılım arabirimi ile özelleştirebilmeniz mümkün. 30G hızlanma ve çözünürlük ayarına dair özel tuşlar / gösterge eklentisiyle tam anlamıyla bir oyuncu faresi

olmayı başaran Corsair Vengeance M60'da çevresi naylon malzemeyle örülü kablonun heyecanlı sahnelerde bir yere takılma şansı bulunmuyor. Farenin üst kısmında tercih edilen malzeme kayma ve terlemeleri engellerken isteğe bağlı olarak mavi renkli aydınlatma kullanılması da mümkün. ■

İthalat: Dijital Trend, Vektron

Web: dijitaltrend.com, vektron.com.tr

Artı: Ağırlık ekleyebilme, kolay çözünürlük ayarı, yüksek malzeme kalitesi, 5700 dpi lazer algılayıcı

Eksi: Sol elini kullananlar için uygun değil

Puan: 9/10



Razer Hydra



FPS oyunları için klavye-fare dönemi sona eriyor!

Özellikle FPS oyunları için klavye-fare kullanmanın yeri her zaman başka olmuştur. Çoğu kullanıcı gamepad'lere alışkanlık sağlayamadığından bir süre sonra tekrar klavye-fareye geri dönüş yapıyor ancak Razer Hydra ile bahsi geçen sorun sona erecek gibi görünüyor. Razer Hydra manyetik hareket algılama teknolojisine sahip iki adet koldan oluşuyor. Gereklilik kurulum aşamalarından sonra sağ kolu hafifçe hareket ettirerek karakterinizi tıpkı fare kullanıyormuş gibi yönlendirebilirsiniz. Çökme, kalkma ve zıplama gibi vücudun pozisyonunu değiştiren hareketler içinse sol kolu kullanmak

gerekli. Portal 2 oyun hediyesiyle gelen ve 125 oyuna daha uyumluluk sağlayan Razer Hydra'da 1 mm'lik hareketler ve 1 derecelik dönüşler kolaylıkla algılanabiliyor. Parmakla hareket kontrolü için analog çubuklar ve hızlı ateş kullanımı için tetik tuşlarının ihmal edilmediği görülüyor. Oyun konsollarının hareket algılayıcı kumandalarına benzerlik gösteren Razer Hydra, bilgisayar ortamı ve FPS sevenler için efsane olacak bir ürün. ■

İthalat: Aral

Web: www.aralgame.com

Artı: Mükemmel hassasiyet ve başarılı algılama teknolojileri

Eksi: Yenilikçi teknolojinin bedeli biraz ağır

Puan: 10/10



MSI Radeon R7970 Lightning



Her ayrıntısı ile sıra dışı olmayı başaran bir grafik fabrikası.

Öncelikle MSI Radeon R7970 Lightning'in heybetli görüntüsünün dikkat çektiğini söylemeliyiz ve soğutucunun duruma etkisi büyük. Twin Frozr IV adını taşıyan soğutucu kartı bir bütün olarak kapsıyor. Baskı devrenin altına yerleştirilmiş ve aynı zamanda güç devreleri ile bellekleri beraber soğutan bir plaka mevcut. Aktif soğutma sisteminde ise çeşitli çaplarda nikel kaplı bakır borular görev yapıyor. 100 mm'lik iki fan bulunduran soğutucunun ızgaralara olan etkisi hayli fazla ve hatta kartı gereğinden fazla soğutmaya başarıyor. Firmanın ifadesine göre Twin Frozr IV soğutma sistemi 14 derece daha serinlik ve 6.3 dB sessizliği beraberinde getiriyor. MSI Radeon R7970 Lightning'in grafik işlemci hızı 1070

MHz, bellekleri 5600 MHz'de çalışıyor. 3 GB bellek kapasitesi tatminkar ancak asıl farklı olan yön overclock'a dair sunulanlar. 17 fazlı güç devresi, dayanıklı bileşenler, donanımsal overclock eklentisi (GPU Reactor), voltaj ölçüm noktaları ve detaylı voltaj erişimleri kartı tüm rakiplerinden benzersiz kılarak rekortmen haline getiriyor. ■

İthalat: MSI

Web: www.msi.com.tr

Artı: Özel tasarım, sessiz soğutma sistemi ve overclock'a yatkınlık

Eksi: Diğer Radeon HD7970'lerden daha yüksek fiyatlı

Puan: 9/10



Intel Core i7 3770K

Yeni nesildeki en güçlü işlemciyle tanışmaya hazır mısınız?

Intel'in yeni nesil Core mikro mimarili ve LGA 1155 soket yapısına uygun olan Core i7 3770K modeli oldukça önemli bir konuma sahip. Üçüncü nesilde bulunan ve 22 nm teknoloji ile üretilen işlemci doğal olarak 3.5 GHz gibi yüksek bir saat hızına sahip ve Turbo yapılığında 3.9 GHz değerine kendiliğinden ulaşabiliyor. Standart koşullarda en fazla 77W güç tüketimi gerçekleştiren işlemcide 8 MB büyüklüğünde önbellek var. Hyper-threading teknolojisi sayesinde çekirdek başına iki iş parçacığı yani toplamda sekiz iş parçacığı yönetilebiliyor. Bünyesinde Intel HD Graphics 4000 grafik ünitesini de bulduran Intel Core i7 3770K işlemcide grafik çekirdeği 650 MHz hızla çalışabiliyor ve değer dinamik olarak 1.15

GHz'e tırmanabiliyor. "K" takısından da anlaşılacağı üzere işlemcinin çarpan kilidi açık ve overclock konusunda yeterli soğutma sağlandığı sürece büyüleyici değerlere ulaşabiliyor. Yeni ailenin en güçlü modeli olduğu için haklı olarak fiyatı biraz yüksek ancak LGA 1155 soketi için şu an tartışmasız en iyisi. ■

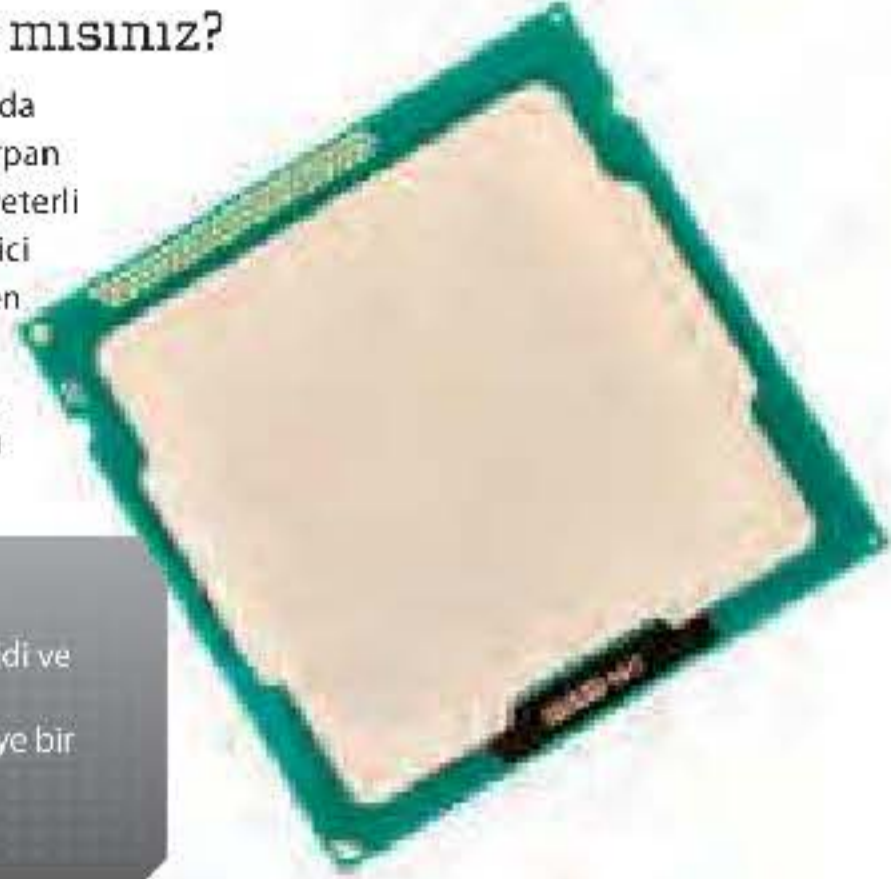
İthalat: Intel

Web: www.intel.com.tr

Artı: Yüksek frekans, açık çarpan kilidi ve dahili grafik performansı

Eksi: En iyi performans için üst seviye bir anakart şart

Puan: 10/10



GIGABYTE Z77N-WiFi

Mini ITX standardında en yüksek performans için doğru adres

Yer kaplamayan bilgisayarlar için geliştirilen Mini ITX standardı daha çok Intel'in Atom işlemcileri ile popüler oldu ancak firmalardan farklı çözümler de gelmiyor değil. GIGABYTE'in Z77N-WiFi'i üretmesindeki amaç, kullanıcılara hem küçük hem de performanslı bir bilgisayar oluşturabilme şansı tanımak. Anakartta Intel'in Z77 yonga seti yer alıyor ve iki adet bellek yuvasına yer veriliyor. Hatta işi biraz daha abartıp ek bir grafik kartı kullanmayı düşünenler için PCI Express x16 yuvası dahi eklenmiş. Her ne kadar Intel Z77 yonga seti overclock açısından başarılı olsa da anakartın fazla yatkın olacağını söylemek doğru

olmaz. Mini PCI üzerinden sunulan kablosuz ağ / Bluetooth adaptörü, çift USB 3.0 bağlantısı ve HDMI çıkışına iki adet yer verilmesi anakartın ayırt edici yönlerinin arasında. GIGABYTE'a özgü önemli güvenlik ve kararlılık teknolojilerinin hiçbiri atlanmamış ve isteğe bağlı olarak Intel'in WiDi (Wireless Display) özelliğini kullanabilmek de mümkün. GIGABYTE Z77N-WiFi'in alanında alternatifi yok denecek kadar az. ■

İthalat: GIGABYTE

Web: www.gigabyte.com.tr

Artı: Kablosuz ağ / Bluetooth adaptörü, USB 3.0 bağlantıları ve alternatifsiz

Eksi: Seçebileceğiniz uygun kasaların çeşidi sayıca az

Puan: 9/10



Asus R.O.G. Radeon HD7970 Matrix Platinum

Şu ana kadar üretilmiş en iyi AMD Radeon HD7970 modellerinden biri

Gerçekten de efsane olmaya aday bir grafik kartıyla beraberiz. Asus R.O.G. Radeon HD7970 Matrix Platinum'un arka yüzünde iki adet DVI, dört adet de standart DisplayPort çıkışı var. Haliyle fazla sayıda monitör kullanmak isteyenlere hitap ediyor. Fabrikasından overclock'lanmış (GPU: 1100 MHz, Bellek 6.6 GHz) şekilde çıkan kartın üç yuvalık yer işgal etmesi ve iki adet 8 pin güç bağlantısına ihtiyaç duyması güç tüketimi kadar performans konusundaki iddiasını da gözler önüne seriyor. Kaplanan yer elbette soğutma sisteminin görevini daha iyi yapabilmesi ve daha büyük ızgaralar fan kullanılması için gerekli. Donanımsal ve yazılımsal eklentilerle standart bir Radeon HD7970'in dışına kolaylıkla çıkmayı başaran

Asus R.O.G. Radeon HD7970 Matrix Platinum'de, Matrix LED Load Indicator özelliğiyle grafik kartına binen yük kullanıcıya beş farklı aydınlatma rengiyle ifade ediliyor. 20 fazlı ve dijital kontrolcülü bir güç tasarımı bulunan Asus R.O.G. Radeon HD7970 Matrix Platinum'un soğutucusu yüzde 20 daha soğuk ve üç kat daha sessiz bir sistemi garanti ediyor. ■

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Zirve noktasında performans, 20 fazlı güç devresi ve renkli aydınlatmalı yük göstergesi

Eksi: Büyük bir kasa ve iyi bir güç kaynağı gerektiriyor

Puan: 10/10





Teknik Servis

Dizüstü bilgisayar pazarı arttıkça sizlerden gelen e-postalar da dizüstü bilgisayarlarındaki yavaş ekran kartlarını değiştirmeye yönelik olarak artıyor. Çoğu dizüstü bilgisayarda ekran kartı değişimi mümkün değil. Fakat değişim olan modeller de yok değil. Özellikle üst seviye modellerde ekran kartı değişimi daha çok mümkün.

S: Asus GTX580 DirectCU II grafik kartlı bir PC topladım. Grafik kartımın kutusundan Batman:Arkham City oyununu indirebileceğim bir kod çıktı. Ancak kod tek kullanımlık. Ben de ileride PC'ye format atabileceğimden oyunu D:\ sürücüsüne kurmak istiyorum. Bunu nasıl yapabilirim? Ayrıca Steam sistemli DVD bir oyunu bilgisayarıma yüklediğimde format attıktan sonra tekrar yükleyebilir miyim? Eğer onu da D:\ sürücüsüne yüklemem gerekiyorsa bunu nasıl yapabilirim? Yener İldan

C: Yener Bey, ekran kartınızla gelen kodu ilk olarak geforce.com sitesine giriyorsunuz. Buradan size bir Steam kodu veriliyor. Daha sonra kendinize ücretsiz bir Steam hesabı açıyorsunuz. Steam uygulamasını indirip kodu Steam hesabınız giriyorsunuz. Oyun artık ömür boyu sizin oluyor. Format da atsanız, oyunu silseniz de oyun hesabınızda ömür boyu duruyor. İstedikini zaman indirip oynayabiliyor ve hatta oyunu yedekleyebiliyorsunuz. Yani D:\ sürücüsüne kurmakla uğraşmanıza gerek yok.

S: Okullar açılmadan önce bir bilgisayar topladım. Bilgisayarımın özellikleri şöyle: Asus P8H61-M LE anakart, Intel Core i3 2100 3.0 GHz işlemci, Asus EAH5750 Formula 1 GB ekran kartı, 4 GB RAM. Sence bu sisteme ne kadarlık bir PSU takmalıyım ve sence bu sistem beni ne kadar götürür. Aklımdaki diğer soru ise BIOS'umu nasıl güncel tutabileceğim. Bir de sence ne kadar aralıklarla tozları temizlemeli ve termal macunumu yenileme-

liyim. Son olarak AMD Catalyst Control Centre'dan overclock kilidini açtım ve bir kaç oyunda performans denemesi yaptım. Sonra tekrar kapatmayı denediğimde kapatamadım ve ben de varsayılan ayarlara döndüm, sence bir sorun olur mu? Tahir Özdemir

C: 80 Plus sertifikalı 500 Watt'lık bir PSU bu sisteme fazlasıyla yetecektir. İleride ekran kartını yükselttiğinde de PSU'yu değiştirmek zorunda kalmazsınız. BIOS güncellemesi için ASUS'un AI Suite II aracını kullanabilirsiniz. İçinde otomatik BIOS güncelleme bölümü mevcut. Tozlar ve termal macunu ise senede bir kontrol etmekte fayda var. Overclock konusunda ise ayarları sıfırladıysanız sorun yok.

S: Yeni bir ekran kartı aldım birkaç ay öncesine kadar bir ay kadar sorunsuz oynadım sonra bilgisayara birkaç kez format atıldı ve şu anda kasiyor. Virüs taraması yaptım, son sürücülerini yükledim ancak hala beklenmedik şekilde kasiyor. Ekran kartım Sapphire HD 6950 2GB GDDR5 Dirt3 Edition ve bu ekran kartına baya masraf yapmıştım. Sistem özelliklerim: QuadCore AMD Phenom X4 Black Edition 9850, 2500 MHz, Asus M4A785-M, Windows 7 Ultimate, 4.0 GB RAM. Artık eskisi gibi oyun oynamak istiyorum. Bu sisteme bu performans az kalıyor. Bazı oyunlarda sürekli ritmik kasmalar oluyor. Berk Sülüoğlu

C: Bu tür FPS düşüşleri genelde işlemcinin ısınmasından kaynaklanır. Özellikle stok soğutucu kullanılıyorsa, termal macunu kurumuşsa veya düzgün

uygulanmamışsa işlemci kısa sürede ısınacak ve frekanslarını düşürecektir. Aynı durum ekran kartları için de geçerli. Kartın geçen zamanda toz tutmuş olabilir. Bu da kartın GPU frekansını düşürmesi demektir. Zira ısınan kart, soğumak için performansını düşürür. AIDA64 gibi bir programla ısıları kontrol etmekte fayda var. Son olarak ekran kartının bu sistem için biraz fazla olduğunu belirtmekte fayda var. Ya da işlemcinin biraz zayıf kalıyor diyelim.

S: Yeni toplamak istediğim sistem için PCI-Express 3.0 yongalı ekran kartlarını beklemeli miyim? Bu yongalar yakın bir zamanda mesela 1 sene içerisinde çıkacak mı? Bu konu hakkında bir bilginiz varsa ve beni bilgilendirebilirseniz sevinirim, şimdiden çok teşekkürler.

C: PCI Express 2.0 ile 3.0 arasında teoride 2 katı bir performans farkı var. Fakat pratikte bu farkı kullanabilen bir kart yok piyasada. PCI Express 3.0 destekli bir ekran kartını, PCI Express 2.0 yuvasına taktığınızda sadece %1 performans farkı oluyor. Yani ne anakartın, ne de ekran kartının PCI Express 3.0 olması aslında çok bir performans artışı sağlamıyor.

S: i3 380M 2.53 GHz işlemci, 8 GB 1333 MHz RAM, NVIDIA GeForce GT420M ekran kartlı Acer Aspire 5745 laptop kullanıyorum. Laptopumun 3D desteği olup olmadığını çözemedim. Bunu anlamanın bir yolu var mı? Kahraman

► **C: En basit yolu aslında şu: 3D destekli bir dizüstü bilgisayarda i3 işlemci olmaz. Bir bilgisayarın 3D görüntü vermesi demek, her kareden iki adet üretmesi demektir. Karelerden birisi sağ göz için, diğeri ise sol göz için üretilir. Bu işlem de ekran kartı, RAM ve işlemciye fazladan yük binmesi anlamına gelir. Acer'ın bu serisinde 3D destekli modellerin model adının sonunda DG ibaresi var. D, 3D için G de Gaming, yani oyun için konuluyor. Cihazın altındaki model numarasına bakarak emin olabilirsiniz.**

S: Speedtest.net gibi internet hız ölçümü yapan bazı sitelerde hızımı ölçtüğümde son zamanlarda bana 500-800 Kbp/s değerlerini veriyor. Bu demek oluyor ki ben 1 saniyede yaklaşık olarak 650 Kb/s'lik hız yapmalıyım. Tam tersi. En fazla gördüğüm hız 117 Kbp/s ki o da saniyelik. Genelde 1- 50 Kbp/s arası, ara sıra da 60-100 Kb/s'a ulaşıyor. TTNET ile görüştüğümde "modeminiz sinyal almakta güçlük çekiyor, hattınız normal, bazen hepsini kullanamazsınız" gibi bahaneler duyuyorum. Superonline bir an önce hızını arttırıp bizim ikamet ettiğimiz yerlere de gelmeli. Neyse, sence benim problemim ne hocam? Mert Karataş

C: Servis sağlayıcın, altyapıyı geliştirmektense, Phorm gibi işleme sistemleri kullanarak insanların kişisel bilgilerini reklam firmalarına satmayı tercih ediyor. Bu bağlamda sen de internete hala 20 yıllık bakır kablolar ile bağlanmaya çalışıyorsun. Modemini değiştirmen, binaya gelen hattı yenilemen ya da splitter kullanıp kullanmaman hiçbir şeyi değiştirmez. Fiber döşenmesini beklemekten başka pek çaren yok. Ayda 150 TL'ye Vodafone'un sınırsız 3G tarifesi var fakat bu da ping süresi dolayısıyla online oyunlar için pek uygun değil.

S: Acer Aspire 5738ZG modelindeki laptop gece başarıyla sürdürülmüş Skyrim sekansından sonra efendice kapatılmış ve ertesi gün açılmamıştır. Pilden ve adaptörden cihaza elektrik gelmekte fakat bir türlü işlem yapmayı BIOS'u dahi getiremeyip ve dakikalarca öyle boş boş durmuştur. Ayrıca sağ tarafta -ekran kartı çıkışı tarafında- bulunan 2 adet USB portum da çalışmamaktaydı. Sol tarafta bulunan ikili ise sağlamdı. Çok ta yetkili olmadığını düşündüğüm bir teknik servise götürüp hata tespiti yapmalarını istedim. Birkaç gün sonra geri dönüşlerinde "Anakart VGA çipiniz yanmıştır, 120 lira ücretle tamir edebiliriz" dediler. İnternette yaptığım ufak bir araştırma sonucu VGA çipi sorununun 2 farklı şekilde çözüldüğünü buldum. İlk çözümde 0 bir çip alıp Acer'ın yetkili servisine ekstra fan isteğiyle taktırmak- ki ücreti hakkında bir fikrim yok- , ikinci çözüm ise workstation ile çipi söküp reballing (bildiğimiz lehim) yapmak. Piyasada daha çok reballing tekniği kullanılmakta, 3-6 ay garanti verilmekte. Yapılan bu teknik büyük derecede performans kaybına yol açmakta, cihaz eskisinden daha az bir sıcaklığa ulaştığında ise yeniden bozulabilmektedir. Şu ana kadar soru sormadığımı farkındayım ama sorum şu olacak: bana ne tavsiye edersiniz? Oyun oynamak benim için yaşam şekli gibi, üniversite hayatımı etkilemesinin sebebi de budur. Minimum zararla ve optimum ücretle bu işin içinden nasıl çıkabilirim? Çağlar Tokay

C: Ürünün garantisini varsa en uygunu garantiye göndermek olacaktır. Zira bu değişimi yapacak en iyi cihazlar ve tecrübe Acer teknik servisinde mevcut. Ürün servise gidince temizliği de yapılabacağı için ısınma sorunları da azalacaktır. Uzun vadede maalesef sorun yalamaya devam edeceğini söyleyebilirim. Zira bu cihaz her ne kadar oyun oynamak amaçlı yapılmış olsa da soğutması buna göre tasarlanmamış. Gerçek anlamda oyun için

tasarlanmış dizüstü bilgisayarlarında fiyatları 1800 TL'den başlıyor. Örneğin MSI GE60.

S: Anakartım P5LD2-X-1333. E6600 3.06 GHz işlemci aldım, BIOS güncellemem gerekiyor. Nasıl yapacağım, beceremedim bir türlü. MSDOS CD'si hazırlamamı söylediler, yapamadım. MSDOS formatı bölümüne tıklanmıyor maalesef. Atalay Sezen

C: Çoğu yeni anakartta olduğu gibi ASUS anakartlarda da BIOS güncellemek için MSDOS ile uğraşmaya gerek yok. Güncel BIOS dosyasını indirip FAT32 ile biçimlendirdiğin USB belleğe at. Ardından BIOS'a gir ve EZ Flash aracını çalıştır. Flash bellekten güncel BIOS'u seçip güncellemeyi gerçekleştir. Güncelleme bitince belleğini tekrar NTFS olarak biçimlendirmeyi unutma.

S: Benim bilgisayarım LG A520 P-AC7BT. Bilgisayarı daha yazın aldım ve şu ana kadar hiçbir sorun yaşamadım. Call of Duty: Modern Warfare 3, Just Cause 2 gibi oyunları en yüksek çözünürlükte oynayabiliyordum. Ancak şimdi en düşük çözünürlükte bile kasiyor. Açıkçası ben de bu konularda pek bilgili değilimdir. Sizce bu sorunun nedeni ne olabilir? Demir Öncel

C: Bilgisayarının soğutulmasından sorumlu olan alüminyum ızgaralar zamanla toz topladığı için işlemcin ve ekran kartın artık eskisi kadar iyi soğutulamıyor. Bu yüzden de aşırı ısınıp çalışma frekanslarını düşürüyorlar. Bilgisayarını servise gönderip içini temizletmen ve termal macununu yeniletmen gerekiyor.

S: Toshiba Qosmio F60-13W (i7 740QM, 6GB DDR3, GT 330M, 750 GB) bilgisayarım var. Ben bu bilgisayara SSD takmak istiyorum. Bu mümkün mü? Mümkünse hangi SSD'yi önerirsin. 300 TL ve civarı bir bütçem var. Bir de telefon alacağım, 2000 TL bütçem var. Şahsen Galaxy Note'u tercih ettim ama iPhone4S'in donanımı daha güçlü. O da Flash desteklemiyor. Flash desteklemesini sağlayacak bir hile var mı? Yoksa hangi telefonu alabilirim? Barış TOPALOĞLU

C: Öncelikle bilgisayarında tek sabit disk yuvası olduğu için SSD takmadan önce sabit diskini sökmen gerekiyor. Yani ya SSD ya da sabit disk arasında karar vereceksin. 300 TL bütçe ile bugün 120 GB'lık bir SSD alabiliyorsun. Fakat çok sayıda oyun kuruyorsan bu kapasite yeterli olmayacaktır. Tavsiyem bütçeni 100 lira daha artırıp 240 GB'lık bir SSD alman yönünde. Telefon olarak ise Galaxy S III en iyi tercih olacaktır. HTC One X de var fakat pilin sökülebilir olmaması kabul edilemez.

S: Yeni bir ekran kartı almak istiyorum ama sistemim eski olduğu için en iyi hangisi olur diye karar veremedim. Öncelikle anakartım Gigabyte GA-945GCM-S2L, işlemcim Intel Core 2 Duo E6550 2.3 GHz, ve RAM'lerim de 2 GB. Ekran kartım ise Radeon x1550. Sistemim 5 yıllık bir sistem. Biliyorum çok eski ve de baştan aşağı yenilemem gerekiyor ama 12. sınıf öğrencisi olduğum için bilgisayarı yenileme gibi bir imkânım yok. O yüzden şimdilik ekran kartını değiştirmek daha iyi olur diye düşündüm. Eren Çelik.

C: Sevgili Eren, bütçeni belirtmemişsin fakat X1550'den sonra hangi kartı alsan büyük bir hız artışı sağlayacaktır. Güç kaynağını da belirtmediğin için sana yüksek güç gereksinimi olan üst seviye bir kart öneremeyeceğim. Bu bağlamda HD 6570 alabilirsin. Daha üstü bir kart zaten sisteminde darboğaz yaratacaktır.

S: Geçenlerde HDD'yi PC'ye taktım, içine bir şeyler

atayım dedim. Ama HDD'ye ne veri yazılıyor ne de HDD'den veri alınıyor. İnternette gördüm, diski onar gibisinden şeyler yazıyordu fakat bunlar işe yaramadı. Disk yönetiminden bir de baktım dosya sistemi RAW olmuş. RAW hakkında bir şey bilmiyorum fakat şu anda HDD'ye erişemiyorum. Diski biçimlendir diyor fakat biçimlendir dediğimde "Başarıyla biçimlendirilemedi" diyor. Hızlı ve tam biçimlendirmelerin ikisinde de aynı sonuç. Diskim Toshiba Store Alu 2 640GB. İhsan Yamak

C: Harici disklerde genelde bozulan diskten ziyade disk kutusudur. Kutunun içindeki SATA diske veri yazılmasının mümkün kılan SATA'dan USB'ye dönüştürücü bir devre kartı vardır. Bu devre kartı bozulduğunda diske erişemezsin. Veriler diskin içinde sapsağlam durur, fakat sen erişemezsin. Erişmek için yapman gereken Kutuyu açıp diski sökmek ve diski doğrudan SATA arabirimi ile PC'ye bağlamak ya da çalışan bir disk kutusuna takmak olacaktır. Dosya sistemi eğer hala RAW olarak gözüküyorsa verileri kurtarmak için Restorer Ultimate (bu programı mutlaka not edin, çok işinize yarayacak) programını kullanabilirsin.

S: Yakın zamanda bir masaüstü PC topladım özellikleri şöyle: AMD FX 4100 Quad Core işlemci, 2 x 4 GB RAM, Asus M5A97EVO anakart, XFX 6850 Black Edition ekran kartı. Anakartımın TPU adlı bir özelliği varmış. TPU özelliği açık olmadığı zamanlarda bir sorun yok. TPU özelliğini açıyorum, Windows açılıyor buraya kadar bir sorun yok. Ama bir oyun açmaya çalışınca bilgisayar hata veriyor ve karşıma mavi ekran çıkıyor. BIOS güncelleştirmesi yaptım ama işe yaramadı. Bir sorum daha olacak: Overclock yapınca bilgisayar parçaları garanti kapsamı dışına çıkar mı?

C: TPU, işlemcini otomatik olarak overclock etmeye yarayan bir özelliktir. Fakat farklı işlemci ve bellek kombinasyonlarıyla her zaman başarılı çalışacağı garanti değildir. Çalışmadıysa kapatabilirsin. Overclock, yapmak garantiyi bozmaz. Ancak overclock yüzünden parçaları bozarsan, bu kullanıcı hatasına girer ki o zaman ürün garantiden çıkacaktır.

S: Toshiba Satellite L500-13T model laptopumun ekran kartını yükseltmek istiyorum. Şu anda üstünde AMD HD 4570 var. Laptop'umu destekleyen yüksek performanslı ekran kartlarından hangilerini önerirsin? Ali Keskin

C: MXM II portlu bir ekran kartın var fakat internette bu kartı değiştirmiş olan birini görmedim. BIOS kısıtlamaları ile alacağın kart çalışmayabilir de. Riskli bir işlem kısacası.

S: HP DV6-2155Set laptopumda daha düne kadar ekran parlaklığını sorunsuz bir şekilde ayarlarken bugün ekran parlaklığı ayarlama bölümü görünmüyor bile. 1 gündür aramama rağmen çözümünü bulamadım. Ekran parlaklığı ayarlama kısmı hiçbir şekilde görünmüyor. Belki lazım olur diye ek olarak AIDA64 raporunu da koydum. Yusuf Kürşad KAYA

C: Bilgisayarı uyku moduna aldıktan sonra tekrar uyandırınca bazı sürücüler çökebilir. Ekran parlaklığını kontrol etmeye yarayan sürücü de bunlardan biridir. Bu durumda yapman gereken bilgisayarı yeniden başlatmaktır. Sorun devam ederse dizüstü bilgisayarının destek sayfasından güncel ATK Hotkey sürücüsünü indirirken gerekir. Bilgisayardaki kısayol tuşlarını ve bu tuşların işlevlerini kontrol eden sürücü budur. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Sherlock Holmes: The Awakened oyununu aldım, oyunu kurdum. Oyun açıldı ama yeni oyun tuşuna basınca açık mavi bir ekran çıkıyor ve öyle kalıyor. Arkadaşımdan oyunun kayıt dosyasını aldım ama Load yapınca oyun hata verip kapanıyor. Bu sorunu nasıl düzeltebilirim? Arkadaşımda 2 bilgisayarında da oyunu kurduğumda çalıştı. Bilgisayarım: Dell Inspiron N5030, XP, 2 GB RAM, Pentium 2.3 GHz, ekran kartı Mobile Intel Series

Express Chipset Family.

C: Yonga setine entegre Intel ekran kartıyla oyun oynayabilmeyi beklemek, hesap makinesinden Mario oynatmasını beklemek gibi bir şey. Yeni işlemcilerde yer alan HD 3000 ve HD 4000 oyunları açabiliyor, fakat eski bütünleşik grafik işlemcilerden oyunları açmasını beklemek yanlış olur.



Sistem Gereksinimleri



Borderlands 2

İşletim Sistemi: Windows XP SP3
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.4 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 13 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600 /
NVIDIA GeForce 8500



Guild Wars 2

İşletim Sistemi: Windows XP SP2
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.0 GHz /
AMD Athlon X2
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 25 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1800 /
NVIDIA GeForce 7800



F1 2012

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz /
AMD Athlon X2 5400+
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600 /
NVIDIA GeForce 8600



Torchlight II

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 /
Windows 7
İşlemci: 1.4 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 1.2 GB
Ekran Kartı: 256 MB

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



YENİ

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: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
IOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

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
Flee Fish Flee: Adorabubble Adventure	81
Hybrid	79

Legends of Pegasus	25
Orcs Must Die! 2	81
Sleeping Dogs	88
Sound Shapes	66
The Political Machine 2012	60
They Love You	81
Transformers: Fall of Cybertron	84
Walker	88
Wreckateer	70

AĞUSTOS 2012

Battlefield 3: Close Quarters	90
Bonsai Defense	88
Deponia	82
Endless Space	80
Eruption	80
Foreign Legion: Multi Massacre	80
Hoodwink	70
Inversion	50
Lee Lee's Quest 2	95



gereken unsurlar olarak öne çıkıyor. Çünkü topluluğun müzikal üretim süreci, aslen 90'lı yılların tam da ortasında, adı geçen okulda ve bu okulun müzik kulübünde başlıyor. Türkiye'de varolan popüler müzik piyasasına birçok isim hediye etmiş o yıllardaki BÜMK hakkında bu sayfanın / sayfaların okuyucularına neler anlatmak istersiniz?

MKÖ: BÜMK, farklı seslerin bir arada ve amatörcü müzik yaptığı bir kulüp. Benim Barış'la tanışmama vesile olması, daha sonrasında Devrim'in de bize katılmasıyla Badem'in kurulduğu ana ev sahipliği yapmış olması, o harika piyano odasını içinde barındırması gibi özellikleriyle BÜMK, bizim için çok özel bir oluşum. Yani sıra benim klasik piyanoda modern çalım tekniğini, kulüpte koro şefi olduğum dönemde öğrenmemi sağlaması, çok sesli müziği rock korosunda daha iyi analiz edebilmemize olanak yaratması gibi yanlarıyla da BÜMK'nün Badem için sıradan bir müzik kulübü

Badem'in Oyunları

- Prince of Persia (PC)
- International Karate (Commodore 64)
- Tapan Kaikki (PC)
- Sensible Soccer (Amiga)
- Dyna Blaster (Battle mode - Amiga)

olmanın çok ötesinde anlamlar ifade ettiğini gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

DA: Karacaoğlan ve Badem grubu arasında düşünsel / zihinsel ve duygusal bir bağ var. 17. Yüzyıl'ın insanlığa armağanı olan bu değerli ozanı, Badem'in vokalinin ağızından dinlemek eminim keyifli olacaktır...

MKÖ: Karacaoğlan, yaşadıklarını yazarken o kadar sade bir anlatım kullanmış ki söz konusu bu sadelikte öylesi yoğun bir şiirselliğin oluşu bizi hala çok etkilemekte... Nihayetinde de aradan yüzyıllar geçmesine rağmen bu yalın anlatım gerek pop, gerekse rock müzikte ve tabii olarak da türkülerde hak ettiği saygıyı görmüş, görüyor, görecek. Bu minvalde bizim de Karacaoğlan eserlerini rock tınılı şarkılarda yaşatmamızın, bu büyük ozana saygı duruşu niteliği taşıdığını dile getirmekte fayda görüyorum.

DA: Grubun müzikal yolculuğuna geri dönelim istiyorum... Geride bıraktığımız yedi yıla üç albüm sığdırdınız. Birçok müzik topluluğunun en çok beğendikleri kayıtları, en yakın tarihli albümleri olur. Sizin için de durum böyle mi? Yani sıra sizin en çok sevdiğiniz Badem şarkılarını da merak etmiyorum değilim...

MKÖ: Zaten öyle olmasa işin gidişatında bir problem var demektir... Her yeni albüm size hem tecrübe, hem de müzikalite anlamında çok şey katıyor.

Kayıttan neler beklediğiniz, kaydı nasıl yapmanız gerektiği gibi hususlarda deneyim kazandıkça fikirleriniz netleştiği için son albümde hep daha iyi sonuç alıyorsunuz. En sevdiğim Badem parçalarının sayısı biraz fazla olabilir, yine de birkaç örnek verebilirim. Sözlerinin değerinden dolayı "Badem Ağacı", "Her An Gitmeler Üzerine", "Gör Göreceksen", "Cennetten Beride Yolda Neler Var" benim için çok önemli şarkılar. Duygusal açıdan bir değerlendirme yapmam gerekirse de "Aşık Olamam", "Sesimi Hatırlar mısın?", "Gözyaşım ve Ben", "Kalpsiz" favorilerim arasındadır.

DA: Badem'in benimsediği müzikal anlayış, müzikal türler yelpazesinin neresine konumlandırılmalı sizce?

MKÖ: Genel anlamda "rock" doğru isimlendirme olacaktır. Lakin müziğimizin içinde Anadolu etkisi, yani "folk" da var. Ayrıca Badem şarkılarında günümüz pop müziğinin öğeleri de mevcut. Bunlara çok sesli vokaller ve akustik tınılar da eklenince Badem'in kendine has rock tarzının ortaya çıktığını söyleyebilirim.

DA: Siz hangi müzik topluluklarını ya da solistlerini dinliyorsunuz?

MKÖ: Elvis Presley, The Beatles ve 80'ler pop müziğiyle büyüdüm. Michael Jackson ve John Lennon çok etkilemiştir beni. Dinlediğim Eagles, Dire Straits, Queen gibi gruplara Cem Karaca, Moğollar ve Barış Manço isimleri eklendi yıllar içerisinde... Günümüz gruplarından ise Travis, Red Hot Chili Peppers, Muse, Coldplay gibi toplulukları severek takip ediyorum.

DA: Grubun bundan sonraki yol haritasına dair, LEVEL okuyucularına neler söylemek istersiniz?

MKÖ: Yeni bir albüm geliyor ve dolayısıyla da yeni bir süreç başlıyor bizim için... Çok değerli konuk müzisyenlerin albüme olan katkısıyla -daha dördüncü albümde- az sayıda müzisyene / gruba nasip olmuş bir müzikal zenginlik yakaladık. Ancak bizim için en önemli amaç, her bireyi ayrı ayrı övgü alan, tarzıyla kendine has takipçilerini oluşturmuş bir grup olmak. Son albümümüzün de bu amacımıza hizmet edeceğine ve bizi müzikal anlamda bir adım daha öteye taşıyacağına dair inancım tam. ■



Gokiburi

Yıllar önce Japonca kursuna giderken, daha ilk kurdan çok ilginç bir kelime öğrenmişim ne hikmetse ve şu gün geldi, cümle içinde herhalde bir kez adam gibi kullanmamış olsam bile hala aklımda: Gokiburi, yani hamam böceği! Derste konu oraya nereden gelmiş, niye öğrenmişim bunu bilmiyorum ama o dönem bu kelimeyle ilgili gülüp eğlendiğimizi de hatıramdan silebilmiş değilim. Nereden çıktı böcek konusu dersiniz de Japon yönet-

men ve yapımcının önderliğinde tekrar ekranlara gelen Starship Troopers'i görürüz. Invasion takısıyla, üç boyutlu bir animasyon olarak satışa çıkan bu yapıma eşlik etmesi için de uzunca bir süre önce okuduğum, çok beğendiğim bir kitabı uygun buldum ve o da Kafka'nın Dönüşüm'ünden başkası değil. Film kısmındaki The Cabin in the Woods, temayla yakından ilgili değil ama dikkatli gözler orada da birkaç böcek görecektir... ■ **Tuna Şentuna**



Film

Starship Troopers: Invasion

Senaryosu Dead Space'i andıran ama garip yaratıklar yerine, yılların eskitemediği sarımsı böcekleri başrole oturtan Starship Troopers: Invasion'ı bir Japon, Shinji Aramaki yönetiyor. (Kendisi aynı zamanda Full Metal Alchemist ve Soul Eater gibi yapımlarda da çalışmış.) Tabii ki işin başında bir Japon olunca, filmde de ister istemez Japon esintileri gözüküyor ama bu, Starship Troopers'i bir animeye de dönüştürmemiş.

"Fort Casey" adındaki uzay istasyonunun böcekler tarafından istila edilmesi ve her birini önemseyeceğimiz bir ekibin bu uzay istasyonunda kapana kısılması konu ediliyor. Ekipte güzel kızlar, bu kızlarla münasebette olan askerler ve bir de böceklere tekme atabilen bir adam bulunuyor. (Uçan tekme atarak bir böceği devirdiğine şahit olacaksınız.) Filmde aksiyon bazen çok yükseliyor fakat çoğunlukla ekibin birbirleriyle ilişkisi söz konusu ve bu da Japon yönetmenin filme kattığı bir şey olsa gerek. (Dramı pek severler.)

Bir hayatta kalma mücadelesi olsa da filmde büyük eksiklikler var maalesef. Öncelikle aksiyon çok sığ. Halen makineli tüfeklerle böcekleri kurşun yağmuruna tutan adamların, heyecan yaratmayan savaşları ekrana getirilmiş. Ölenler oluyor, zar zor sağ kurtulanlar görülüyor ama bunların hiçbiri olurken heyecanlanmıyorsunuz. Filmin sonlarına doğru ilginç birtakım olaylar olsa da bunlar da sizin "Vay canına!" demenizi sağlayamıyor maalesef.

Animasyonların yer yer çok iyi olduğu fakat bazı zamanlarda da stajyerlere bırakıldığı, çok ortalama bir film olmuş maalesef Invasion. Sinemalarda gösterime girmedi, girmeyecek de fakat DVD'si veya Blu-ray'ini almaya da değmez. ■

Film

The Cabin in the Woods

Bu film sinemalara geldi mi, geldiyse ben niye kaçırdım, hiç bilmiyorum ama izlediğim için de çok mutluyum. Bir korku filmi tadında başlıyor yapım ve bu süre zarfında birtakım gençlerin dağın başındaki bir eve niye yalnız gittiklerini, daha doğrusu "bir kez daha" niye yalnız gittiklerini sorgularken buluyorsunuz kendinizi. Bu sırada bir grup bilim adamının da ekranlardan bu gençleri takip ettiğini görüyor ve neler olduğunu anlamaya çalışıyorsunuz. Meğerse bir



seçim yapılıyor ve o yıl dünyanın dört bir yanında, birtakım gençler planlı bir şekilde kurban ediliyor. Seçim de onların ne şekilde kurban edileceği yönündeymiş.

Filmin resmen ilk yarısı ile ikinci yarısı birbirinden çok farklı. İlk yarıda canlarını kurtarmaya çalışan gençler, ikinci yarıda avken avcı konumuna geçiyor bir nevi ve film de korku formatından çıkıp tamamıyla bilimkurguya, fanteziye dönüşüyor. Çok "spoiler" vermemek adına daha fazla neler döndüğünden bahsetmek istemiyorum lakin bu filmi mutlaka izlemeniz gerektiğini de belirtiyorum. ■

Kitap

Dönüşüm

Gregor Samsa o sabah uyandığında kendini yatağında dev bir böceğe dönüşmüş olarak buldu... diye başlıyor kitap; evet, ilk cümlesinde... Ardından Samsa'nın kocaman bir böcek olarak ne gibi zorluklar yaşadığına, ailesinin ona nasıl sırt çevirdiğine, hayatla ilgili düşüncelerine ve daha fazlasına tanık oluyorsunuz. Bir böcek olarak elbette ki Samsa işe gitmiyor veya



normal bir hayat yaşamaya çalışmıyor; aksine odasından çıkamayan, duvarlara tırmanan ve gitgide sosyal hayattan uzaklaşan bir "varlığa" dönüşüyor.

Kafka'nın bu hikayede "Bir insan bir böceğe dönüşse ne olur?" temasını işlemediği çok açık ama kitabın sonuna kadar da vermek istediği mesajı tam olarak dile getirmiyor. Bir klasik olan Dönüşüm'ü bir de siz okuyun; bakalım siz ne sonuca varacaksınız? ■



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

Türkçü Almanlar!

“Almancı Türkler” betimlemesini oldum olası sevmem, hatta fitil olurum. “Almancı” ne demek yahu? Alman-cı! Ekmekçi, biletçi, kebabçı, kitapçı, muhalebici veya ne bileyim, dönerci falan tamam. Peki ya Almancı neyin nesi oluyor? Okulda öğretmenlere fizikçi, kimyacı, matematikçi, bedenci denmesi son derece yaygındır. Böyle bakınca Almancı sanki Almanca öğretmeni gibi duruyor. Bağımlı kişiler için de dizici, içkici, oyuncu (Aha biz!), iğneci ve benzeri şeyler deniyor. Almancı, Almanya bağımlı olan demek olamaz, değil mi? Evrimci, devrimci dediğindeyse evrim teorisine inanan veya devrimi savunan bir zümreden bahsediliyor. Almancı dendiğinde, herhalde Alman’a inanan veya Alman’ı savunan kişi kastedilmeyordur. Hakeza güzel Türkçemizin ne kadar engin bir dil olduğunu gösteren bir başka numune; anneci, babacı, dayıcı, halacı gibi kelimelerin lügatimizde mevcut olması. Bir çocuğun annesine ne kadar düşkün olduğunu anlatmak için “anneci” deniyor. Peki ya Almancı? Alman’a düşkün olan Türkler manasında mı kullanılıyor? Daha aklıma gelen şişçi (Birini şişleyen manasında.), akşamcı, değnekçi, torbacı (O ne lan!), üçkağıtçı, dayakçı, dilenci, gerici, görücü gibi kelimeler

de geliyor gelmesine, benim aklım hala bu Almancı kavramını algılamaya yetmiyor. 1960’lara Avrupa’ya giden gurbetçilere ilk olarak kim Almancı demiş? Yukarıda söylediklerimden birini mi kast etmiş acaba? Yoksa benim düşünemediğim başka bir şey mi kastedilmiş? İlk olarak kim, kime Almancı dedi, bilemiyorum ama bana ilk olarak ortaokulda beden eğitimi öğretmeni, “Almancı, sen şu tarafa geç!” dedi. Aha da! Ömrümde ilk defa Almancı kelimesini duyuyordum. Şayet Türkçem şu anki kadar iyi olsaydı, ben de “Ayıp oluyor hoca, ben sana bedenci diyor muyum?” diye ayar çekerdim. Ama iki okka Türkçem ile ancak “Alman değil, İsviçre!” diyebilirdim. Hasbelkader ben de gurbetçiyim, hatta üçüncü nesil gurbetçiyim. Almancı kelimesine uyuz olmamın gerekçesi, kendimi Türkiye’de yabancı hissetmem falan değil kesinlikle. Gerçekten bilinçaltımın derinliklerini yokladığımda bile öyle bir düşünce yok, hem de yabancı hissettirilmeye çalışılmama rağmen. Sadece okuldaki bir öğretmenden başlayarak toplumdaki çeşitli katmanlara yayılan “insanları

kategorize etme” fikrine kıl oluyorum. Bu Almancı, şu gazeteci, bu alemci, şu dilenci, bu FIFA’cı, şu PES’çi derken insanları öbek öbek gruplandırıyoruz. Konuşmayı, tartışmayı ve her şeyden önemlisi de dinlemeyi beceremediğimiz için de haliyle pürüz çıkıyor ve millet birbirine giriyor. İnsanların patlamaya hazır bomba gibi dolaştıkları, gerginlik ile izomorfik olan ülkemizde birinin çıkıp bana Almancı demesini kabul etmiyorum. Bu kelimeye uyuz oluşum işte bundan.

Gelelim öbür tarafa, yani Almanya’ya. Son bir-iki yıldır İstanbul’un Avrupa yakasından, Anadolu yakasına geçtiğimden daha fazla, İstanbul’dan Almanya’ya gitmişimdir herhalde. Son Almanya dönüşümde sabah eşimi aradım ve kendisi Tuzla’dan, ben de Almanya’dan Şişli’ye doğru aynı anda yola çıktık. Ben Almanya’dan Şişli’ye vardım, eşim Tuzla’dan Şişli’ye varamadı! Eh, patlamaya hazırız, gerginiz diyorum ya, köprü trafiğinin de bunda büyük payı var, o ayrı mevzu. Neyse, Almanya’ya sık ziyaretlerim başlamadan evvel en son 1992’de İsviçre’den Almanya’ya gitmiştim. Etrafta çok fazla Türk olması, hatta bazı mekanların “Küçük İstanbul” olarak adlandırılması dikkatimi çekmişti. Şimdi, 20 yıl sonraysa artık Almanya’nın bazı bölgeleri adeta bir Türk şehrine dönüşmüş durumda. Sokaklarda sanki herkes Türkçe konuşuyor, her yerde Türk müzikleri, Türk yemekleri... Son gidişimde herhalde 15 kez taksiye bindim ve taksicilerin tamamı Türk’tü; hatta birisi bana “Bu Almanya iyi güzel memleket de burada çok fazla Alman var.” dedi. Bir zamanlar misafir işçi olarak giden gurbetçilerin çocukları arasından ülke çapında tanınan stand-up’çılar, Crisis serisine imza atan yapımcılar ve dünya çapında tanınan Fatih Akın gibi yönetmeler yetişti; hatta Duvara Karşı adlı filmde Almanya’daki Türkler çarpıcı bir şekilde resmedildi. Eskiden de Gurbetçi Şaban, Polizei, Almanya Acı Vatan gibi gurbetçi temalı Yeşilçam filmleri sık sık çekiliyordu. Velhasıl şahsi gözlemim; Türkler, artık Almanya’nın belirli yerlerine nüfuz etmiş ve Almanlar da Türkler ile yaşamayı iyice kanıksamış ve hatta Türklerin arasında Almanlar, katı disiplinli karakteristiğini gevşetmeye, döner yiye yiye inceden alaturkalamaya başlamışlar. Ben “Almancı Türk” kavramını bir türlü anlamasam da Almanya, Türkçü Almanlar ile dolup taşmış bile. ■





İlkler (Bölüm 3)

C sürücüsündeyim ve siyah DOS ekranında C:\> yazıyor, hemen yanında da "_" işareti yanıp sönerek komutu bekliyor, ben de komutu tuşluyordum: cd Games\Mortal Kombat 3. Ardından da mk3.exe'yi çalıştırmak için mk3 yazmak yetiyordu fakat...

Öğrenci olmak ne zormuş gerçekten. İstek çok, para yok! Babamın peşinden koşuyordum ama ona anlatamıyordum ki yeni bir bilgisayar peşinde değilim, sadece "Ram" alsak yeter. "O ne lan?" diye sorardı bana, derdimi de anlatamazdım. Adamı kaldırıp bilgisayarçıya götürmeme de imkan yoktu, o kadar nakit parayı da vermiyordu ve ben bir türlü Kabal'ın %100 enerji götüren kombosunu yapabileceğim o Mortal Kombat 3'ü oynayamıyordum!

Dövüş oyunlarına ilğim Mortal Kombat'la başlamadı elbette; atari salonlarındaki Street Fighter'la oldu her şey. Ne var ki ben çok küçüktüm ve Street Fighter aslında ustalık işiydi. Seçiyordum Ken'i, Ryu'yu (Diğer karakterlere bulaşmıyordum bile.) dayağımı yiyip oturuyordum. Daha sonra Super Street Fighter II çıktı piyasaya ve çok ilginçtir ki oyun PC'ye de uyarlandı. Bende bir sevinç bir yerinde duramama... Her ne kadar bu oyun bilgisayarımda çalışmış olsa da belirli karakterlerde acayip yavaşlıyordu; yine bellek yetersizliğinin azizliğine uğramıştım.

Tüm bunlar olurken, bir yandan da o tek renkli ekraniyle Game Boy'um bana dostluğunu sayısız kez gösteriyordu. Bende o sıralar tam bir delilik vardı ve o da Türkiye'ye sayılı adet giren yabancı oyun dergilerini satın almaktı. (İnternet mi? Yoktu, yok!) Ailem de ara ara yurt dışına çıkıyor, Türkiye'de bulunması neredeyse imkansız olan Game Boy oyunlarını bana taşıyordu.

Bir gün açtım dergilerden birini, bir baktım, Mortal Kombat diye bir oyun arcade makinelerini kasıp kavuruyor fakat oyunun Game Boy versiyonu da yolda. O anki heyecanımı size anlatamam... Tek hayalim Mortal Kombat'a sahip olup onu Game Boy'umda, istediğim yerde oynamak olmuştum. Ailem de tam o sıralar yurt dışına gitti mi; bana oyunu aldı mı? Bana bunun haberini verdiklerinde okuldan koşarak uzaklaşarak evime ulaşmayı tüm hücrelerimde hissetmişim!

Mortal Kombat Game Boy'umda en uzun

sürelili oynadığım oyunlardan biri olmuştum. Diğer versiyonlardan biraz daha farklıydı ama yine de çok iyiydi. Ardından MK2 çıktı, onu hem Game Boy'da, hem de PC'de oynamayı başardım. PC versiyonu elbette çok daha iyiydi ama yazları evi bırakıp üç ay saçma sapan yerlere (Şimdi gitmek için çabaladığım...) gittiğimiz için oyun evde kalıyordu, ben de kaldığım yerden Game Boy'da devam ediyordum.

Mortal Kombat 2 çok güzel bir oyun olmasına rağmen, nereden baksanız biraz daha tutuk ve ağır bir oyundu. Bunu elbette MK2 piyasadayken anlamamıştım ama Mortal Kombat 3 atari salonlarını vurunca, olayın ne kadar hızlı ve esnek olabileceğini de görmüştüm.

MK3'te daha çok karakter vardı, her karakterin kendine özel komboları bulunmaktaydı, grafikler çok daha farklıydı ve Fataliety'lerde etrafa altı kafatası, 12 tane kaval kemiği, 28 tane köprücük kemiği... Toplamda 200 tane kemik saçılıyordu ve bu rakam tek bir insan için fazlaydı. Bu garipliğe rağmen oyun o kadar akıcıydı ki atari salonlarına sırf bu oyunu oynamak için sayısız kez gitmişim zira evdeki bilgisayarda 4 MB Ram bulunmakta; MK3 tam 8 MB Ram istemekteydi!

Bir takım yalancı bellek yükseltme programları da para etmedi ve herkes evlerinde şen şakrak MK3'lerini oynarken, ben siyah DOS ekranında aynı komutu boş umutlarla yazmaya devam ettim; cd Games\Mortal Kombat 3. Enter. mk3.exe... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Türkiye ve Suriye savaşırsa?

Video oyuncularının, dünyadaki siyasi ve askeri krizler hakkında sürekli güncel bilgilere sahip olduğuna inanıyorum çünkü ne zaman, nerede bir kriz çıksa, ardından video oyunu da gelir. Medyada hiç lafı bile edilmeyen

pek çok siyasi veya askeri gerginlik, video oyunlarının konusu olur. Çoğunuzun küçük yaşlarda, ABD, Çin, Rusya ve Ortadoğu ülkeleri arasındaki gerginliklerin ya da Güney Amerika ülkelerindeki çatışmaların anatomisi hakkında bilgi sahibi olduğunuzu düşünüyorum zira video

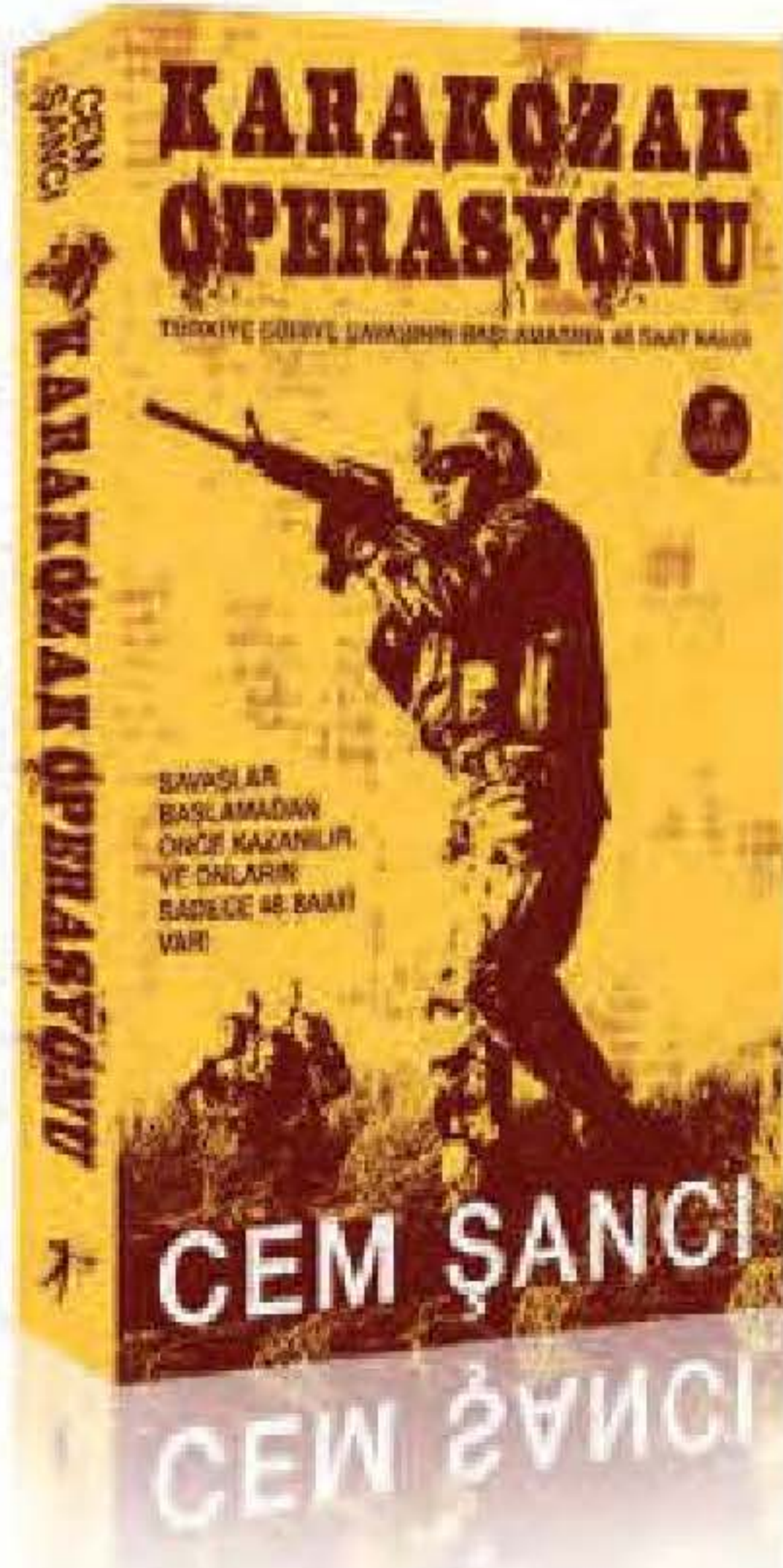
oyunları tüm bu meseleleri heyecanlı bir aksiyon oyununa dönüştürerek ekranlarınıza taşıyor. Şimdi, "bizim çocukluğumuzda böyle imkanlar" yoktu klişesine de girmek istemiyorum ama gerçekten de bizim çocukluğumuzda dünya TRT sansürüyle güllük güllüştürülen bir mekan olarak tasvir edilirdi ve bizim jenerasyondaki pek çok insan, çok uzun yıllar, dünyayı sanat müziği sanatçıların kirlilerde, çalılırların arkasından aniden zıplayıp hülyalı bakışlarla şarkı söylediği rüya gibi bir yer olarak algıladı. Oysa dünya, ne yazık ki, savaşlarla ve acılarla dolu bir yer.

Fark ettiyseniz, son bir yıldır da, Suriye ve Türkiye arasında bir gerginlik yaşanıyor. Savaş tehditleri savruluyor. Rusya, Çin, ABD ve Türkiye Suriye üzerinden birbirlerine rest çekip, güç yokluyorlar. Bu restleşmenin video oyunu da yeni bir Medal of Honor veya Call of Duty oyunu olarak yakında ekranlarımıza düşer ancak hepimiz biliyoruz ki savaşlar, oyunlarda gördüğümüz gibi, eğlencelik aksiyonlar değiller. O çatışmalarda insanlar ölüyor, büyük acılar çekiliyor. Sağ kalanlar evsiz ve işsiz, aç-susuz şekilde, korku ve yokluk içinde yaşıyorlar.

İşte tüm bunları göz önüne alarak, uzun zamandır aklımızı meşgul eden o "Suriye ve Türkiye arasında savaş çıkarsa ne olur?" sorusuna bir romanla cevap vermek istedim ve bu savaşı en gerçekçi şekilde, iki ülkenin de tüm donanımını, deneyimini, müttefiklerini de göz önüne alarak kurgulamaya çalıştım.

Eğer Tom Clancy'nin siyasi-askeri çatışmaları kurgulayan romanlarını ya da Rainbow Six veya Ghost Recon gibi öykülerini seviyorsanız, Türkiye ve Suriye arasındaki olası bir savaşın öyküsünü anlatan Karakozak Operasyonu'nu da seveceğinizi düşünüyorum. Karakozak Operasyonu, Suriye'de düşman hatları gerisine indirilen 12 Türk komandosunun Suriye ordusu ile yaşadığı çatışmaları ve görevlerini başarıyla bitirebilme çabalarını anlatan, hızlı, yüksek tempolu bir savaş romanı. Eğer okuyacak olursanız, yorumlarınızı bana da yazmayı unutmayın.

Fakat şimdi asıl meseleye gelelim. Suriye-Türkiye savaşını kurgulayan bir roman yazdım ya, 15 yaşında dünyayı çözmüş, çokbilmiş ergen kızların ne zaman ortaya atlayıp, "seni eskiden Suriyeli bi' kız çok üzmüş," diye ukala ukala tespit yapacağını çok merak ediyorum. Sosyal medyada kızların bu yorumlarını göreceğim olursanız benimle de paylaşın lütfen: twitter.com/cem_sanci





Okumak

Koskoca bir yazı daha geride bıraktık. Her yıl olduğu gibi yine, yeniden "Ne kadar hızlı geçiyor yaz ayları arkadaş!" diye ünlem dolu söylemlerde bulunduk. Kimilerimiz tatil yaptı, kimilerimiz tüm sene boyunca hesapladığı etkinliklerin peşine düştü. Belki spor yaptı, belki kendisini yıl içerisinde biriken oyunlara vurdu. Peki, gerçekten kaçımız oturup en azından bir tane kitap okudu? Son zamanlarda sıkça ülkemizle ilgili politik olaylar vuku buluyor ve biz de genelde izlemekten ileriye gitmiyoruz. Birçokları için büyük sorunlar var an itibarıyla. Hele bir yıldır olanlara anlam vermek birçokları için gerçekten çok zor.

Benim gördüğüm ve yıllardır ısrarla üzerinde durduğum sorunsu eğitim ve beraberinde gelen okuma isteği. Küçükken bütün klasikleri okuturlardı bize, bazen sıkılsam da öyle ya da böyle okurdum hepsini. Okumayanlaraysa herhangi bir lafım olmazdı; tıpkı şimdi de olmadığı gibi. İnsanın kendi seçimi en nihayetinde. Ortaokul yıllarımda en fazla ayda bir kitap okuduğumu hatırlıyorum. Bu düşünün en büyük sebebi tabii ki oyunlardı; evet, bilgisayar oyunları büyük bir kısmı oluşturuyordu ama her türlü masaüstü ve kart oyununa kendimi adanmıştım resmen. Çünkü onlarda dönemi için yeni ve farklıydı. Sanıyorum orta sondaydım ve ilk Ejderha Mızrağı (EM) kitabı olan Güz Alacakaranlığının Ejderhaları isimli kitapla tanıştım. İlk yüz sayfa demişti bana kitabı veren, gerisi kendiliğinden gelecek... Ve geldi de, üç yıldır EM kitabı okumama rağmen 90'a yakın kitabını bitirmişim. Öyle bir şeydi bu seri, sürekli merak ediyordum. Bir de Türkçe çevirisi yoktu o zaman. Ben kitapları okumaya başladıkten iki yıl sonra çevrilmişlerdi Türkçeye.

Sonra ver elini fantastik edebiyat, sakın bırakma... Her yanım fantastik roman ile kaplıydı. Nitekim etrafımda çok az sayıda bu işe meraklı olan vardı. Malum Antalya'dayım demiştim. Aradan geçen bir iki yıl içerisinde fark ettim ki aslında sorunun nerede bulunduğum değil, insanların ilgi ve alakasızlığıydı. Hiçbir ortamda oyun harici muhabbet dönmüyor, edebiyat, sanat ya da popüler kültür hakkında kelime edilmiyordu. Sanıyorum ilk defa orada fark



ettim durumun ciddiyetini. İşte o günlerden beridir süren oyun bağımlılığı ve aşırıcılığı, birçok genç beynin odağını kaybetmesine sebep oldu. Bilgi, her zaman söylediğim gibi, "fast food" haline geldi ve internette bulunan her kırıntı tıpkı gerçekten doğruymuş gibi algılandı. Pek tabii buradaki en büyük sorun, ne ile karşı karşıya bulunduğunu bilmeyen daha da kötüsü nasıl bir tepki vermesi gerektiğini anlamayan ailelerin çaresizliğiymiş diye düşünüyorum. Çok iyi hatırlıyorum, 1999 yılında "Satanist" adı altında, sırf Türk medyası para yesin ve halkın dikkati bu tarafa çekilsin diye ne biçim haberler yapılmıştı.

Çok komik, bu olaylar sırasında elimde Yüzüklerin Efendisi İki Kule ile eve girdiğim anda annemin kitabın yanında duran J.R.R. Tolkien amblemine bir yağdırması vardı, gerçekten anlatamam. Neden? Çünkü bilinmeyen bir şey ile karşı karşıyaydı ve ne yapması gerektiğinin doğru olduğuna bir noktada karar veremiyordu.

Efendim konudan çok sapmak istemiyorum. Bir dönemler zevk aldığımız kitapları bile okumak zorken, şu anda istediğini anında elde eden bir dünyada yaşıyoruz ve okuma alışkanlığının kaybolmasını şiddetle kınıyorum. Artık facebook karşısında geçirdiğimiz ve bir noktada çok önemli olan paylaşımın yanı sıra, kendimizin için de okuyalım, öğrenelim. Son olarak, birçokunuz bizlere sorduğu bir soru var onun da cevabını vermek istiyorum. "Derginiz de nasıl yazar olabiliriz?" Basit, okuyarak, kendinizi geliştirerek sadece LEVEL dergisine değil, gelecekte işiniz olacak istediğiniz dergide yazar olabilirsiniz. Unutmayın, yapacağınız en iyi yatırım kendinize yaptığınız yatırım olacaktır. ■

DISHONORED

Kin ile beslenen doęaüstü bir katilin hikayesi...

LEVEL 190

1 KASIM'DA PIYASADA!



İçerik koşullara göre deęişkenlik gösterebilir.