

188 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

EYLÜL 2012 - 7.50 ₺ (KDV DAHİL)
2012 - 09 - ISSN 1301-2134

LEVEL

COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

FIRE IN THE HOLE!



Şimdi kral sensin!

sadece
Gratis'te

İngiliz tıraş devi
King of Shaves şimdi Türkiye'de
ve sadece Gratis'te!



UVA/UVB Filtreli
Nemlendirici

Hindistan Cevizi
Özlu Yüz Balm'ı

Narenciye Kokulu
Tıraş Jeli

Lime Kabuğu
Kokulu Tıraş Jeli

Aloe Vera ve Çay Ağacı
Yağı Özlü Tıraş Jeli

Lime Kabuğu
Özlü Duş Jeli

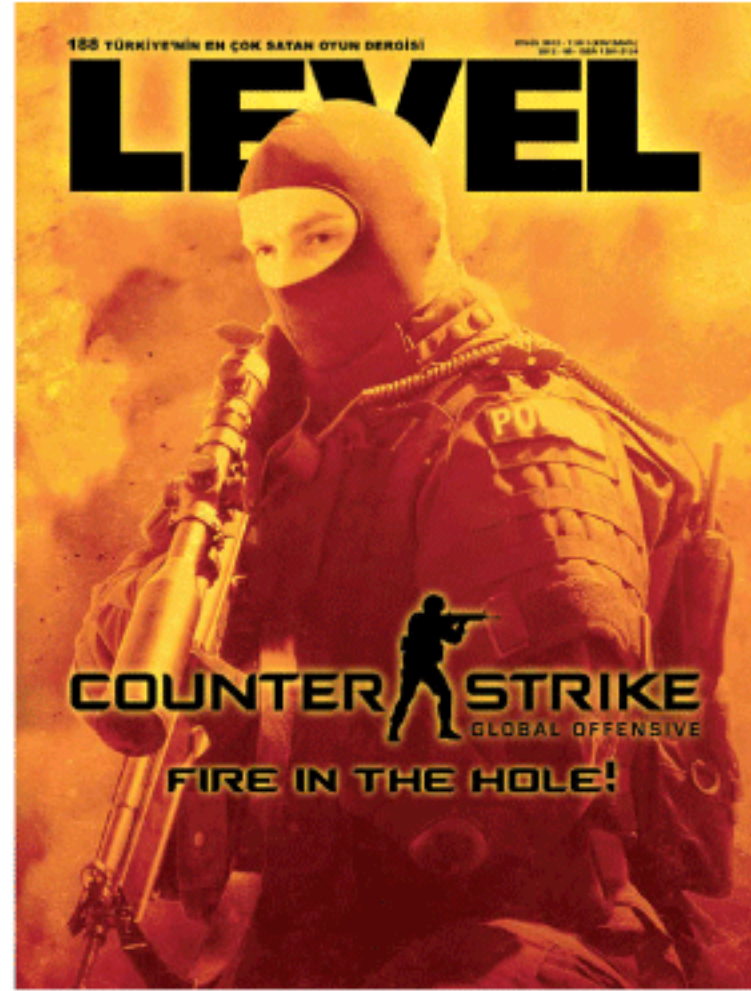
Narenciye Özlü
Duş Jeli

Hindistan Cevizi
Özlü Duş Jeli

Yedek Tıraş Bıçağı

5 Bıçaklı
Sistem Makine

gratis



GO-GO-GO!

Fuarlar her zaman heyecan verici olmuştur bizim için. Özellikle de uzun süredir beklediğimiz önemli başlıklar varsa...

Ama bu yılki gamescom beni biraz hayal kırıklığına uğrattı zira "bomba" diye tanımlayabileceğim çok fazla başlık yoktu fuarda. Bethesda'nın Dishonored'ı ve Sega'nın Total War: Rome II'si gibi birkaç ismin dışında... Ek olarak, çoğu oyuncunun -fuarlarda- yeni bir Call of Duty görmek istediğini sanmıyorum. (Aslında "Fuarlarda Görmek İstemediklerimiz" adında bir dosya konusu yapsak fena olmaz.)

Ne var ki yine Almanya'ya kadar gittik ve sizin için dopdolu bir gamescom dosyası hazırladık; buyurun Ahmet'in ve Tuna'nın yazısına...

Ayın bir diğer önemli olayıysa Counter-Strike'ti; efsane online oyunun yeni versiyonunu sizin için inceledik ve kapağa taşıdık.

Gelecek ay görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

■ Hayatında gördüğün en güzel yeri tarif eder misin?

Şefik Akkoç



■ Tarif edemiyor, herkesin gidip görmesi gerektiğini düşünüyorum Dubrovnik'i. Üstelik son yıllarda ülkece istila ettiğimiz için kendinizi yabancı da hissetmezsiniz.

Tuna Şentuna



■ Şöyle tarif edeyim; şu ışıkları geçince büyük bir cadde var, onu direkt geçiyorsun, 100 - 150 metre ileride halk ekmekten sağa sapıp ilk sol yaptın mı, orası inanılmaz işte!

Emre Öztınaz



■ Uçaktan aşağıya baktığımda gördüğüm Google Earth vari görüntü ile herhangi bir yer güzel geliyor. Sonrasında kafanı birazcık kaldırıp da uçağın kanadının rüzgardan inanılmaz bir şekilde titremesinin verdiği tırısma anı ise paha biçilemez...

Ertuğrul Süngü



■ İki vadi arasında, ağaçlar ve çiçekler ile kaplı, hamak üstünde kitap okuduğum yer. Binlerce yıllık bir medeniyetin duvarlarına dokunabildiğim, gözlerimi her kapadığımda bambaşka dünyalara ulaştığım yer.

Ertekin Bayındır



■ Bir gökdelenin 33. katından New York'u izlemiştım. (Tarif edemeyecek kadar da yalan söylüyorum şu anda, bilmem belli oluyor mu?)

EYLÜL 2012, SAYI 188

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır erteekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet 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 Kırmılioğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

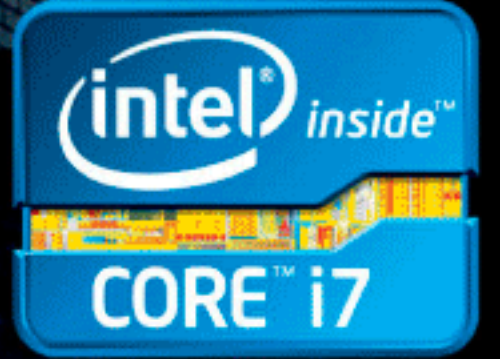
abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

msi™

MSI, Windows® 7 ürününü önerir.



FNATIC
Dreamhack CS1.6
Şampiyonu

LOWLANDLIONS
i-Series 2012
League of Legends
Şampiyonu

MILLENIUM
Electronic Sports 2011
Dünya Şampiyonu

EN GÜÇLÜ SİLAHIM



SEN PROFESYONELSİN
GEFORCE® GTX 670M



3. nesil Intel® Core™ i7 işlemci



SUPER RAID İLE 2 ADET
SSD PERFORMANSI



KILLER E2200 İLE DAHA
DÜŞÜK GECİKME SÜRESİ



ARKA AYDINLATMALI
STEELSERIES KLAYE



AUDIO BOOST İLE GELEN
DÜŞMANI ÖNCEDEN DUY

GT60
GT70

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

www.msi.com

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



Sleeping Dogs Sayfa 62

Hong Kong'un tehlikeli ve karanlık sokaklarında hem iyi, hem de kötü rolünü üstlenmek bir hayli zor. Tuna'nın bunu nasıl başardığını kendisinden dinleyin.

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

26 Role Playing Günlükleri

GAMESCOM 2012

- 29 Borderlands 2
- 30 DmC (Devil May Cry)
- 30 Deadpool
- 31 Assassin's Creed III
- 31 Assassin's Creed III: Liberation

- 32 DayZ
- 32 The Walking Dead: Video Game
- 33 Army of Two: The Devil's Cartel
- 33 Until Dawn
- 34 007 Legends
- 34 Soul Sacrifice
- 36 Family Guy: Back to the Multiverse
- 36 ZombiU
- 37 Dishonored
- 37 The Last of Us
- 38 Hitman: Absolution
- 38 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- 39 Far Cry 3
- 39 Crysis 3

- 40 Angry Birds Trilogy
- 40 Wonderbook: Diggs Nightcrawler
- 41 Total War: Rome II
- 42 Call of Duty: Black Ops II
- 43 Call of Duty: Black Ops Declassified
- 44 Dead Space 3
- 45 Beyond: Two Souls
- 46 Company of Heroes 2
- 46 SimCity
- 47 God of War: Ascension
- 47 Puppeteer
- 48 Star Wars 1313
- 49 World of Warcraft: Mists of Pandaria [Röportaj]
- 50 XCOM: Enemy Unknown



LEVEL DVD 188

DEMOLAR

Pro Evolution Soccer 2013
Unmechanical

FULL OYUNLAR

Atic Atac
Bolt Action
TAGAP 2
Transcendence
Walker
Zig Zag

KURULUM DOSYALARI

Kehanet Online
S2: Son Silah

VİDEOLAR

Army of Two:
The Devil's Cartel
Assassin's Creed III
Assassin's Creed III:
Liberation
Battlefield 3: Armored Kill
Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops:
Declassified
Call of Duty: Black Ops II
Counter-Strike: Global
Offensive
Crysis 3
DmC (Devil May Cry)
Far Cry 3
FIFA 13
Final Fantasy XIV
Injustice: Gods Among Us
LEGO The Lord of the Rings
Lost Planet 3
Medal of Honor: Warfighter
Need for Speed: Most Wanted
Ni no Kuni: Wrath of the
White Witch
Resident Evil 6
Rocksmith
SimCity
Tekken Tag Tournament 2
The Last of Us

EKSTRA

Gears of War: Judgement
(Wallpaper Paketi)
Tomb Raider
(Wallpaper Paketi)

Darksiders II Sayfa 68

Mahşerin Dört Atlısı'nın ilk oyuna göre heyecan seviyesini düşürdüğü iddia ediliyordu, biz de hiç üşenmeyip düştük peşlerine...

51 Resident Evil 6

DOSYA KONUSU

54 Dünden Bugüne RPG

İNCELEME

62 Sleeping Dogs
68 Darksiders II
74 Counter-Strike:
Global Offensive
80 Transformers:
Fall of Cybertron
82 Hybrid
83 Deadlight
84 Awesomenauts
85 Legends of Pegasus
86 Wreckateer
87 Orcs Must Die! 2

89 The Political Machine 2012

90 Draft Day Sports:
Pro Basketball 3

91 Dust: An Elysian Tail

92 Sound Shapes

93 Atic Atac

93 Flee Fish Flee:
Adorabubble Adventure

93 They Love You

93 Walker

94 Big Boss

97 Donanım

104 Market

106 Kültür & Sanat

110 Kare

114 LEVEL 189

POSTA

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

Madalya alırsa atın: inbox@level.com.tr

DÜNYA'DAN LEVEL'A

Merhaba Tuna ve Şefik Abi. Ben Berk, 13 yaşındayım ve derginizi severek okuyorum. Neyse, uzatmadan sorularına geçeceğim.

1. Tuna Abi, ben APB Reloaded ve Day of Defeat oynuyorum; sence iyi oyunlar mı, yoksa başka oyuna mı geçmemi tavsiye edersin?

Şimdi oyun oynayan adamı da bilgisayar başından kaldıracak değiliz, değil mi? Sen bu oyunları sevdiysen hiç sorun yok. Yarın öbür gün birisi sana gelip de "Bence senin karın çirkin, başka bir tane bul." dese dinleyecek misin onu? (Örnekte yersizlik.) Bence o oyunları oynamaya devam edebilirsin, hiç problem yok. (APB iyidir ama uzuuun zamandır bakamıyorum, özledim de vallahi. - Şefik)

2. İngiltere'de ve ABD gibi bazı ülkelerde marketlerde e-pin satılıyor. Bizim ülkemizde hiç yok. Acaba ben mi görmedim, yoksa gerçekten de satılmıyor mu?

O dediğin el ülkelerdeki kadar olmasın, bizde de satılıyor e-pin. Tabii ki çok az yerde var; büyük mağazaları gözüne kestir.

3. Ben güzel bir bilgisayar arıyorum; ne tavsiye edersin Tuna Abi? Ama öyle bir bilgisayar olsun ki oyunda takılma gibi sorunlar olmasın. Temmuz ayında derginizde Asus'u gördüm, acaba ondan mı alsam? Ama oyun dünyası gibi yapmak istiyorum bilgisayarımı; çeşit çeşit oyunlar olsun istiyorum...

Kenan Doğulu da ne demiş; "Festival gibisin, katılmak istiyorum." Seninki de o tarz bir istek mi acaba? Güzel bilgisayar dediğin ya MSI'nın canavar oyuncu laptop'larıdır ya da güzelce i7 işlemcilerle, 8 GB belleklerle, iyi ekran kartlarıyla donattığın masaüstü bilgisayarlardır.

4. PS3 almayı düşünüyorum. PC ve PS3 için hangi oyunları tavsiye edersin? Ben Watch Dogs istiyorum. Temmuz LEVEL DVD'sinde gördüm, çok zevkli gözüktü gözüme; tavsiye eder misin? Başka ne gibi oyunlar tavsiye edersin? Left 4 Dead 2 oynamayı düşünüyorum. Aksiyonlu, tansiyon ölçerin çok yüksek olduğu oyunlar arıyorum; böyle aniden zombi falan çıksın, karanlıkta bir şeyler olsun...

Watch Dogs'un çıkmasına daha var, onu sonraya

birakalım. Sana Batman: Arkham City önereyim. Resident Evil 6'nın eli kulağında, onu alırsın. Assassin's Creed III iyi olacak gibi duruyor, onu da not et. The Last of Us'ı da listene koyduktan sonra, mutlu bir birey olacaksınız; güven bana.

5. Son olarak LEVEL koleksiyonu yapmayı düşünüyorum, çok güzel bir dergi. Gelecekte değişik oyunlar çıktığında geçmişin oyunlarına bakarım, çocuklarıma da "Biz böyle oyunlarla mutlu oluyorduk." derim. Nasıl fikir ama? **13 yaşındayken ilerideki çocuklarını düşünmene, "İdeal koca adayı." denir bence; tüm LEVEL okuru kızların dikkatini çekerim. Ben de aynı yolda ilerliyorum, merak etme. Yıllar öncesinin bütün oyun dergileri duruyor raflarda. (Hepsi bel verdi rafların.) (Bende arşiv tam sayılır, evlenmeli miyim Tuna Abi? - Şefik)**

Neyse çok uzattım. Mektubumu yayınlarsanız çok mutlu olurum. Berk CANSEVER

DENİZ MEVSİMİ

Merhaba sevgili, dost canlısı LEVEL kabilesi ve kabilenin



yorum işleri müdürü Tuna Abim. (Ve parantez içi müdürü Şefik Abim.) Malum, tatil ayındayız; sizin deniz zamanınızı çalmadan sorularına geçiyorum...

Biz de Trump Towers'ın 23. katından kendimizi aşağıdaki havuza atıyorduk durup durup; hep engel oldun bize Onur ya! Ayrıca biz kabile değiliz, olsak olsak okeye dördüncü arayan bir grup oluruz. (Herkes tatilde.)

1. Ben bir Total War hastasıyım. Geçen gün marketten Napoleon: Total War aldım ve Steam'den yükledim. Lakin benim internetim VINN ve kotalı. Steam oyuna güncelleştirme yapıyor; oyuna güncelleştirme yapmadan girmek mümkün mü?

Bazı oyunlar illaki güncelleme istiyor lakin iki yöntem önereceğim sana. Birincisi Steam'i offline moda başlatman. Bu şekilde oyun çalışırsa ne ala. Bir diğer yöntem de oyunu Steam kütüphanesinden bulmak, sağ mouse tuşuyla özelliklerine girmek, oradan güncellemeler kısmına gidip "Otomatik güncelleştirmeleri kapat" demek. Bu da olmuyorsa... Elveda kotalar.

2. Assassin's Creed III için para biriktireceğim. Almaya değer mi sizce?

Wii U eğlenceli bir cihaz olacağına benziyor lakin konsol çıkmadan da kesin yorum yapmak bence doğru değil. Beklemekte fayda var.

Biz Şefik'le bayağı beğendik oyunu. Güzel olacağına benziyor, para biriktiririm. (Kesinlikle. - Şefik)

3. Ben daha önce birçok zombili oyun oynamaya karar verdim ama hiç oynamadım. Dead Island oynamalı mıyım sence?

Daha önce hiç zombili oyun oynamadıysan Dead Island hoş olabilir. Tatile giden bir ton insanın tatil cenneti bir bölgeyi nasıl cehenneme çevirdiğini görmek, şu vakitlerde güzel olacaktır.

4. Bu sene çok çalışıp aileme bir konsol aldırma düşünüyorum. Wii U var aklımda; sen ne dersin Abi? (Temmuz LEVEL DVD'sinde izlemiştim, gayet güzele benziyor...)

Wii U eğlenceli bir cihaz olacağına benziyor lakin konsol çıkmadan da kesin yorum yapmak bence doğru değil. Beklemekte fayda var.

Sorularımı cevaplarsan teşekkür ederim, cevaplamsan da anlayış gösteririm. Malum yaz ayı bunaltıcı ve işler yoğun. Saygılarım ve sevgilerimle...

Anlayışın için çok teşekkürler. Mektubunu cevaplamadık aslında, bunların hepsi provaydı. Gerçek cevaplar gelecek ay, burada!

Onur HELVACI

GİZLİ BİLGİLER

Merhaba LEVEL'daki herkes, Tuna Abi ve parantezlerin arasında Şefik Abi. Ben Tunahan. İlk kez size mesaj gönderiyorum, çok heyecanlıyım. Hemen sorulara geçmek istiyorum.

Senin de mesaj atanların çok olsun. Mesaj... Koskoca mektuplara neden mesaj denildiğini bana açıklayabilecek misin sevgili Tunahan? Lütfen cevabını SMS olarak, dört farklı dilde (Urdu dili, Felemenkçe, Lehçe ve Sanskritçe.) yaz ve bize gönder. Böylece biz de sana başka dört dilde neler hissettiğimizi geri yollayabiliriz.

1. Temmuz ayında verdiğiniz DVD'de Assassin's Creed III'ün E3 fragmanını izledim. Serinin diğer oyunlarına göre çok daha yenilik getirdiğini düşünüyorum. O eklenen birkaç yeniliği fark edince çok sevindim. Zaten Assassin's Creed'i her türlü seviyorum. Sen yenilik konusunda ne düşünüyorsun?

Yenilik bence dünyanın değişmezidir. Yenilik olmasa

her şey çok ama çok sıkıcı olmaz mıydı? Bir de yenilerin konulduğu şeye denir sanırım yenilik. Nasıl espri?! Harika! Belki de yenmeye müsait olan şeylere de yenilik denilebilir? Duramıyorum! (Assassin's Creed III güzel oluyor, güzel...) (Güzel güzel. - Şefik)

2. Diğer sayılarda verdiğiniz müzik tavsiyelerinden birkaçını dinledim. En beğendiklerim Diablo Swing Orchestra - Voodoo Mon Amour ve Billy Talent oldu. Ben de birkaç müzik tavsiyesi vereceğim. Sen sever misin bilmem ama ben bu şarkıları her gün dinlemezsem eksik hissediyorum: The Eagles - Desperado, Deep Purple - Soldier of Fortune, R.E.M. - Losing My Religion, Luxus - Bir Kadeh Daha Ver, Oasis - Stop Crying Your Heart Out, Louis Armstrong - What a Wonderful World, Inner Circle - Sweat, The White Buffalo - The House of the Rising Sun. Sen de bana birkaç tane müzik önerisi yaparsan sevinirim.

Önerilerin arasında Oasis'i Şefik'e ithaf ediyorum, Louis Armstrong'u da Ahmet severmiş gibi bir hissiyata kapıldım. Güzel şarkılar hepsi, klasiklerden seçmişsin. Ben artık müzik tavsiyelerimi Kültür & Sanat bölümündeki albüm tanıtımlarında veriyorum. Seni oraya alalım. (Yıl olmuş 2012 ve hala Losing

My Religion dinleniyor; ne şarkı yapmışsınız be arkadaş! - Şefik)

3. Sizin çalışma yeriniz nasıl bir ortam? Orada yaşadığın

en komik olayı anlatır mısın?

Düşün ki her yerde konsollar, oyun aletleri, eski "atari" oyun makineleri... Herkes eğleniyor, dans ediyor, barın üstünde kızlar kıvrak hareketleriyle bize eşlik ediyor! İşte böyle bir ortam değil bizim ortamımız. Böyle olmayan ortamda da bir gün Şefik'le oturuyoruz, bana dedi ki "Bana bu ofisteki en komik olayı anlatır mısın?" Ben de dedim ki, "Birisini aynı soruyu dergide sorsa çok komik olmaz mıydı?" "Olmazdı..." diye cevap verdi. Sonra profite-rollerimizi yemeye devam ettik. (Ben anlatayım bari. Ortamdaki en komik olay, Fırat ile aramıza konulan cam seperatör ki artık yok kendisi. - Şefik)

4. Sniper Elite V2'yi oynadım. Bayıldım resmen ya! O kill cam'ler, tuzaklar, gerçekçilik... Senin bu oyun hakkında düşüncelerin nelerdir?

Bayıldım resmen! O kill cam'ler özellikle... Bir de tuzaklar! Gerçekçilikten bahsetmiyorum bile...

Olmadı, olmadı; maalesef Sniper Elite V2'yi oynamadım. Gideyim mi ben? (Ben beğenmedim ama Sniper: Ghost Warrior 2'den umutluyum. - Şefik)

5. Derginizdeki Kare bölümünü çok beğeniyorum. En çok da senin ve Cem Abi'nin yazılarını. Zaten Cem Abi'nin bazı yazılarını okurken yüreğim parçalanıyor. Kare bölümünü kaldırmayı hiç düşündünüz mü? Bence LEVEL'in bütün çalışanları baston kullanıp şişe dibi gibi gözlükler takana kadar Kare bölümü kalsın.

Kare bölümünü kaldırmamıza imkan yok çünkü o bölüm, derginin sonlarında ya, tüm derginin dikişini o sayfalar tutuyor. (Dikişliydi eskiden dergiler.)

Kare bölümünün kalkması gibi bir durum yok çünkü oyun dışında bir şeylerden bahsedebildiğimiz yegane yer. (Diyorum ama baktım şimdi, yine herkes oyunlardan bahsetmiş!) (Madem seviliyor, kalsın. - Şefik)

6. Hangi sayıda olduğunu bilmiyorum, LEVEL DVD'de birçok sayıyı PDF şeklinde vermişsiniz. Hepsine bakmadım ama birinde sarı saçlı bir kız gördüm. Ama Ayça Abla değildi. Sonra baktım başkasıymış. Kadın eleman alırken sarı saçlı olmasına mı dikkat ediyorsunuz?

Saç rengi çok önemli. Dergi genelinde sarı revaçta. Ayrıca boy, pos, endam, duruş ve bakışlar da çok önemli. Hayır geliyor bak görüşmeye aday, güzel

güzel konuşurken o gözlerden biri içe içe kayıyor, bizim de asabımız bozuluyor! (Deliymişiz biz.) (Der-giye renk katsın diye sarıda diretiyoruz. Buradan tüm sarışın yazar adaylarına duyurulur. - Şefik)

7. Ve evet geliyor! Ayça Abla nerede?

Ayça Abla'nız sonunda 12 kiloya düşerek bir bezelye tanesi kadar kaldı. Sarı bir bezelye ama, düşün nasıl bir şey! Ayça neredesin, Ayça?

Sorularım bu kadar, cevaplarsanız çok sevinirim.

Genelde oyunla ilgili sormadım çünkü ben seninle ve LEVEL çalışanlarıyla ilgili bilgiler öğrenmek istiyordum. Hepinizi çok seviyorum.

Tunahan AYAZ

İŞLEMCİ VE OYUNLAR

Merhaba LEVEL fanatikleri! (Ve tabii ki Tuna Abi.) Sorular geliyor!

1. Bilgisayarımın özellikleri gayet iyi fakat işlemcim bunların yanında sönük kalıyor. (Intel Core 2 Quad) Arkadaşlarım bana işlemci almana gerek yok, Turbo Booster'ı yükle dediler ancak nasıl kullanacağımı bilmiyorum ve bilgisayarına herhangi bir zararı dokunur diye yükledim. Tam o sırada da aklıma sen geldin Tuna Abi. Sence yeni bir işlemci mi almalıyım (Eğer almalıysam hangisi?), yoksa Turbo Booster'ı mı kullanmalıyım?

Sadece oyun oynuyorsan yeni bir işlemci almana gerek yok çünkü oyunlar halen etkin bir biçimde iki çekirdeğin üzerini kullanamıyor bile. Turbo Booster'a bile gerek yok bana sorarsan. (Recep'e sorarsan ne der acaba?) Eğer belleğin iyiyse (Limit X sonsuza giderken, Y 8'se...) ve sağlam da bir ekran kartına sahipsen, işlemcin son derece yeterli.

2. Diablo III almak istiyorum ancak bu hacker söylentileri yüzünden almaya üşeniyorum. Sence almalı mıyım, yoksa yerimde oturup Max Payne 3 mü takılmalıyım? **Yine Diablo III, Max Payne 3 ile karşılaştırıldı. Max Payne 3'ü daha ne kadar oynayabileceğiniz zannediyorsun ki Kaan? (Sinirleniyor.) Diablo III'teki hack olayları önemli değil, direkt alabilirsin. Uzun süre de oynarsın.**

3. Yeni çıkacak bilgisayar oyunlarından hangisi kendini herkese sevdirecek ve en iyisi olur? (Eğer böyle bir oyun olacaksa.)

Büyük ihtimalle yeni bir Facebook oyunu bu mertebeye ulaşır! En iyi ihtimalle Assassin's Creed III bunu başaracak gibi gözüküyor. (Sleeping Dogs çıktı ama kendini herkese sevdirdi mi, henüz tespit edemedim. - Şefik)

4. Tuna Abi, PS3'e Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier'ı almayı planlıyordum fakat dergide "vasat senaryo" yazısını görünce vazgeçtim. Sence Future Soldier'ı mı almalıyım, yoksa Prototype 2'yi mi?

İki oyun da vasat yahu. İkisini de alma bence. Dark-siders II çıktı mesela, onu alsan?

5. Yeni çıkacak oyunlardan (PC) hangisi sence en iyisi olur ve tekrar oynanabilirliği (Bu özellik benim için önemli.) fazla olur?

Call of Duty: Black Ops II'yi sanki birden fazla kez oynayabileceğimiz gibi bir hava esiyor. Keza Assassin's Creed III'te de böyle bir durum var. Olur mu bunlar? Olmazsa adres ver, bir de yüz yüze konuşalım. (Tehdit? Yok canım...) (Tuna?! - Şefik)

Cevaplayabilirsen çok sevinirim. Bütün LEVEL halkına saygılarımla...
Kaan ALGAN

FPS HASTASI

Merhaba Tuna -ve Şefik- Abi. Nasılsınız? Umarım her şey istediğiniz gibidir. Dergiyi ne zaman takip etmeye başladığımı bilmiyorum ama bu dergiyi çok seviyorum ve sürekli takip ediyorum. Artık sorularına geçebilirim. ▶

► Dergiyi ne zamandan beri takip ettiğini bilmemek... Ah, ah... Şefik'cim, Tuna'ya yolu göste- Aaa! Adaşım! Geç otur ya Tuna. Oha, göbek adın da Arda'yımış! Biliyor muydun ki bana da ya Tuna, ya da Arda ismini koyacaklarmış? İki de nehir falan işte, çok da acayip bir durum değil aslında. Çenem düştü! (Nehirden yola çıkarak Nil de olabilmemiş Tuna? - Şefik)

1. Bence multiplayer oyunlar daha etkili oluyor. Çünkü yapay zekalı biriyle oynamak eğlenceli olmuyor, duyguları olan kişilerle oynamak daha eğlenceli... Ben Call of Duty serisinin hiçbir senaryo modunu bitirmedim. Hep multiplayer modunda oynadım.

Uyarı: Soru bulunamadı. Yorum yapayım madem. Oyuncuların duygularının olmasının sana ne gibi bir faydası oluyor? Mesela üzgün bir oyuncunun zaafından yararlanabileceğini bilmek mi? Ya da onların sinirlenmesi mi hoşuna gidiyor? Burada soruları ben soruyordum meğer...

2. Ben eski oyunları oynamayı çok severim. Özellikle Metal Slug, Street Fighter gibi... Bana tavsiye edebileceğin herhangi bir oyun var mı?

Hemen MAME emülatörü indir, ardından da Cadillacs & Dinosaurs, The Punisher, Alien vs. Predator gibi efsane oyunları oyna. (Final Fight da var!)

3. Call of Duty ile ilgili bir dedikodu var. Modern Warfare 2'de ölen Ghost karakteri için özel bir Call of Duty yapılabileceği. (Ekibe nasıl katıldığıyla ilgili falan...) Sizce yapılırsa başarı yakalayabilir mi?

İlginc bir şekilde isminin içinde bir şekilde Call of Duty olan oyunlara hala büyük heyecan duyuluyor, dolayısıyla Ghost'un hikayesi olsun ya da olmasın, yeni bir Call of Duty oyunu illaki bir başarı yakalar.

Günümüz itibariyle FIFA'nın videoları bile Pro Evolution Soccer'in kendisinden iyi durumda, yani cevabım FIFA.

(Ben soğudum vallahi. - Şefik)

4. Benim PC'm Intel Core i5 CPU M 450 @ 2.40GHz, 4 GB RAM. Bu işlemci oyunları kolayca kaldırıyor ama sorun olan ekran kartı. (Intel HD Graphics) Bu yüzden bana bir ekran kartı önerir misiniz?

O bir laptop değil mi? Değilse Intel HD Graphics orada ne yapıyor? Öyleyse ekran kartını nasıl değiştiriyor-sun? Değilmişçesine GeForce GTX 670 önerceğim.

5. Şimdi ben bir konsol alacağım ama Xbox 360 mı, yoksa PS3 mü alacağıma karar veremiyorum. Xbox 360 daha hoş görünüyor ama ben yine de profesyonellere danışayım dedim.

Bence de bir profesyonelle danışmalısın. Nereden bulunur, hiç de bilmiyorum ki... Enteresan. (Ouya'yı bekle, hem ucuz da. - Şefik)

6. Ben ne kadar FPS delisi olsam da internetten iki boyutlu multiplayer oyunları oynamayı seviyorum. Mesela Transformice ya da Haxball. Bana ne önerirsiniz?

Bu oyunları daha da çok oynamanı zira biz internetten iki boyutlu oyun oynamayan, garip insanlarız. Biz iki boyutlu oyunu yalnız olduğunda seviyoruz. İki boyutlu oyun dediğin, bazı şeylerden fedakarlık etmiş (Misal üçüncü boyut.), daha içine kapanık, müşkülpesent bir oyun şeklindedir. Öyle olunca da... (Hiç önerisi olmayınca insanın, böyle oluyor.) (Soldat var en güzellerinden. - Şefik)

Sorularım bu kadar eğer dergide yayımlanırsa çok sevinirim. Şimdiden teşekkür ederim...

Tuna Arda KINIK

ÜMİDİM VAR...

O FPS benim, şu RPG senin gezen LEVEL okuyucuları ve soruları bıkmadan usanmadan cevaplayan Tuna Abi... Hepinize kocaman bir merhaba! Uzatmadan (Destansı bir

giriş yaparak...) sorulara geçiyorum.

Ulusa sesleniş yaparcasına girdin mektuba, senden çok büyük sorular bekliyorum sevgili Mert. Haydi bakalım!

1. Küçük yaştan beri (6) RPG oynarım ve şahsen en beğendim oyun türüdür. Skyrim bence tam bir başyapıt. Ne yazık ki henüz Diablo III oynamadım. Onu da oynayacağım fakat başka güzel ve fazla bilinmeyen bir RPG arıyorum. Ne önerirsiniz?

Bilinmeyen RPG'ye biz RPG demeyiz, "Onu hiç bilmiyoruz ya..." deriz buralarda. Mass Effect oynadın mı? Peki ya Star Wars: Knights of the Old Republic serisini? (İki oyuna seri dedim.) Daha da geçmişe gidersek Neverwinter Nights ve Baldur's Gate kucaklayacaktır seni.

2. Watch Dogs cidden güzel bir oyuna benziyor. Grand Theft Auto'yu gölgede bırakır mı? Düşünceleriniz neler? Watch Dogs'u bence Grand Theft Auto ile karşılaştırmamak lazım. Belki The Sims: Katy Perry's Sweet Treats ile kıyaslayabiliriz. (Gitti kafa, gitti...) Watch Dogs'da ben bir Heavy Rain esintisi aldım. Senaryosu çok sağlam olacağına benziyor. Grand Theft Auto senaryosuyla ortalığı sallayan bir oyun hiçbir zaman olmadı zaten. (Bende de bir Deus Ex izlenimi bıraktı ama... - Şefik)

3. NBA 2K serisini uzun süredir takip ediyorum fakat Live mi, yoksa 2K mi hala karar veremedim. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Bence 2K çok daha Live değerinden... Ne dediğimi anlamadın çünkü benim basketbolla ilgili tek bildiğim şey, Şefik'in basketbol oynadığıdır. Sen ne diyorsun Şefik Bryant? (Kesinlikle 2K diyorum. NBA

Elite faciasından sonra, yani o faciaya imza atılmasından sonra NBA Live'in doğaüstü bir sıçrama yapması lazım. - Şefik)

4. Konsol için FIFA mı, Pro Evolution Soccer mi? Ben Pro Evolution Soccer'dan yanayım.

Bizim dergi de FIFA'dan yana! Haydi bakalım, çıktı mı kavga? Uçuştur mu masalar? (Neden?) Neden FIFA, onu çok da bilmiyorum ama FIFA denildiyse, FIFA'dır! (Günümüz itibariyle FIFA'nın videoları bile Pro Evolution Soccer'in kendisinden iyi durumda, yani cevabım FIFA. - Şefik)

5. Uzatmak istemiyorum, okuması zor oluyor. Ancak son bir sorum var. Sizce bilgisayar oyunları herkes tarafından oynanmaya başladığından beri efsane olan seri hangisi? Warcraft serisi efsane olmuştu. Doom olmuştu.

Command & Conquer bir süre efsane oldu... Çok var aslına bakarsan.

Şimdiden teşekkürler. Yayımlanacağı konusunda ümidim var!

Mert Can DEMİRKAY

GELECEK OYUNLAR

Merhaba sevgili LEVEL ahali. İyi günler, umarım iyisinizdir. Şefik Abi'ye ayrıca selamlar. (Şimdi parantezle girecektir kesin.)

Parantezle bir gün ağzımızı yüzümüzü kıracak Şefik de dur bakalım ne zaman. (Sen girecektir deyince, ortam gerildi.) (Girmiyorum! - Şefik)

1. Bilindiği gibi Ekim'de Medal of Honor: Warfighter geliyor. Acaba beklentileri karşılayacak mıdır? Birçok ülkenin ordusunu oynayabilmek güzel olacak bana göre. Sizce Modern Warfare'a rakip olabilir mi, yoksa yanından geçemeyip arkadan bakar kalır mı?

Dergide bu oyunu heyecanla bir tek bekleyen Şefik var! Diğer arkadaşlara sorsan, dönüp bakmazlar bile (Ayrı.) ama Şefik'te bir heyecan, bir böyle kendini yerlere atmalar... Bence Modern Warfare'a rakip değil de alternatif bir FPS olabilir ancak. (Medal of Honor: Warfighter'in amacı bambaşka, daha çok herkesin

ülke temsili üzerinden gaza gelmesini umuyorlar sanki ama Frostbite 2'nin gücünü de es geçmemek lazım. Modern Warfare'ın marka değeri an itibariyle daha yüksek ama Medal of Honor da az değil hani. - Şefik)

2. Sıkı bir Battlefield takipçisiyim, Battlefield 3'ü de çok sevdiğimden Premium aldım. Peki gelecek olan DLC'ler (Armored Kill, Aftermath ve End Game.) sizce iyi olur mu? Bir bilginiz var mı bu konu hakkında? En büyük dileğim Battlefield 2: Special Forces eklentisi gibi bir şeylerin olması...

Sıkı bir Battlefield takipçisi olan Şefik var aramızda. (Yine Şefik!) Ben bu işi Şefik'e mi bıraksam acaba? Her şeyle o ilgileniyor, ben hiçbir şeyle ilgilenmiyorum, ilgilenmedikçe ilgimi kaybediyor, kaybettikçe...

Şefik ne diyorsun bu konuda? (Her paketin içeriği bambaşka, haliyle farklı beğenilere hitap ediyor. Bana göreyse mevcut altyapı üzerine ne inşa edilse iyi oluyor, olacak. Close Quarters'ta yakın çatışmaya ağırlık verildi. Battlefield tarihinin en büyük haritası Armored Kill'de olacak, haliyle araçlara yönelik bir paket. Aftermath ve End Game de farklı konulara ağırlık verecek. - Şefik)

3. FIFA 13'te Türkiye Lig(ler)i olacak mı? En büyük arzum Süper Lig'in yanında 1. Lig'in de olması.

Valla olacak deniliyordu da kesinleşti mi, o kısımdan habersiz kaldım. Olur ama, sen gönlünü ferah tut. (Bazı kaynaklara göre Çek Cumhuriyeti ve Türkiye ligleri oyuna geri dönecek ama resmi bir açıklama olmadan ne desek yalan olur. - Şefik)

4. F1 2012 için neler düşünüyorsunuz? Codemasters bu sefer "Genç Sürücü Testi"nin de olacağını duyurmuştu. (Bana göre olması gereken bir şeydi başından beri.)

Biz F1 oynamıyoruz, direkt olarak Fırat'ın Peugeot RC2'sine binip İstanbul sokaklarında F1 heyecanı yaşıyor, Genç Sürücü Testi'nde olan sürücü adaylarına makasları atıyoruz! (Ne güzel örnek oluyoruz, değil mi?) Böyle şeyler yapmıyoruz tabii ki ama F1 2012'yi de dergide oynayan bir kişi de yok sanırım. (Ben varım! Daha doğrusu çıksın, oynarım. - Şefik)

5. Assassin's Creed III yenilik getirir mi sizce seriye ve Desmond'ın son oyunu olacağı söyleniyor. Demek ki IV, V ve VI gibi uzayıp gidebilir seri. Sizce tadını bozar mı bu? **Zaten Ubisoft bu Assassin's Creed macerasına giriştiğinde, bu açıklamayı yapmıştı. "Elimizde 10 oyunluk malzeme var." gibi şahane bir açıklama yapmışlardı. Olayın tadı bir noktada kaçacak bence de bakalım ne zaman... (Assassin's Creed, Prince of Persia ve Splinter Cell... Sağa sola tutunmalı, tırmanmalı oyunlara kafayı taktı Ubisoft. - Şefik)**

6. Need for Speed: Most Wanted'ı gördük E3'te; oyun nasıl sizce? Need for Speed: Hot Pursuit'in verdiği tadı vereceğini düşünüyorum ben. Gerçi ilk Most Wanted gibi olmayacağı için tepki de çekti sanırım.

Need for Speed serisi de sağlam bir yenilenme içine girmeli gibi geliyor. Ya da yarış oyunlarında mı bu olmalı acaba? Çünkü gerçekçilik desen var, aksiyon desen gani, multiplayer şahane ama heyecan yok... Yarış oyunları artık insanları heyecanlandırmıyor. Artık heyecanlanmıyorum Muammer! (Bence yeni oyun bayağı iyi olacak, heyecanlı olacak, hissediyorum. - Şefik)

7. Son olarak ülkemizde bazı eski oyunları kutulu olarak bulmak çok zor. Bu tarz oyunları bulabileceğim yerler var mı? (Örneğin Need for Speed: Shift'i kutulu olarak bulmak neredeyse imkansız.)

Şu büyük bir cami var hani... Oraya git. Duanı et bir güzel. Yat o gece. Kalk. Öyle bir yer kuruldu mu Türkiye'de? Hayır mı? O zaman www.gameseek.co.uk adresine bir bak.

Tekrardan iyi günler, iyi yayınlar, güzel LEVEL dergilerinde buluşmak dileğiyle. Muammer ÜLKER

TTNET'TEN ÜSTÜN DEPOLAMA TEKNOLOJİSİ: NETDİSK

Türkiye'nin iletişim ve eğlence devi
TTNET, NETDİSK ile kullanıcılarının
hayatını kolaylaştırıyor.

NETDİSK, önemli dosya ve
dokümanlarınızı internette depoluyor.
Böylece verileriniz güvenle korunuyor
ve kaybolmuyor.

NETDİSK'İ OLANLAR KAYBETMEKTEN KORKMUYOR

Kritik dokümanlarımın, fotoğraflarımın ya da videolarımın
kaybolmasını istemiyorum diyorsanız NETDİSK tam size göre.
Çünkü NETDİSK'le bilgileriniz sanal ortamda korunuyor.

NETDİSK sayesinde harici diskinizi yanınızda taşımanıza
gerek kalmıyor. Böylece harici diskinizin kaybolma ya da
bozulma durumunda bilgilerinizi kaybetme riski de
tamamen ortadan kalkıyor.

HER YERDEN NETDİSK

NETDİSK Windows, iOS ve Android işletim sistemleriyle
uyumlu çalışıyor. Yani cihazınız ne olursa olsun,
NETDİSK kolaylıkları her yerde sizinle oluyor.

SİZİN DE BİR NETDİSK'İNİZ OLSUN

NETDİSK sahibi olmak için ttnetbulutu.com'a girmeniz ve
ihtiyacınız olan paketlerden birini seçerek bilgisayarınıza
kurmanız yeterli. NETDİSK otomatik olarak bilgisayarınızdaki
dosyaları sanal ortama yüklüyor. Size ise sadece
yedekleyeceğiniz dosyaları belirlemek kalıyor.



TELEVİZYON TELEFON İNTERNET

NETDİSK

Ayrıntılı bilgi için
www.ttnetbulutu.com | 444 0 375



TAKVİM Eylül

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
27	 <p>Kung Fu Strike: The Warrior's Rise</p>			31	1	2
3	4	5	6	7	9	
		<ul style="list-style-type: none"> • Kung Fu Strike: The Warrior's Rise (360) • Zen Pinball 2 (PS3 PSV) 		<ul style="list-style-type: none"> • Port Royale 3 (PC PS3 360) • The Lord of the Rings Online: Riders of Rohan (PC) • The Sims 3: Supernatural (PC Mac) • The Testament of Sherlock Holmes (PC 360) 		
10	11	12	13	14	16	
	<ul style="list-style-type: none"> • Double Dragon: Neon (PS3) • NBA Baller Beats (360) 	<ul style="list-style-type: none"> • Double Dragon: Neon (360) • Real Heroes: Firefighter 3D (3DS) 		<ul style="list-style-type: none"> • Disney Princess: My Fairytale Adventure (PC Wii 3DS) • Everyone Sing (PS3 360 Wii) • Finding Nemo: Escape to the Big Blue (3DS) • NHL 13 (PS3 360) • Secret Files 3 (PC) • Tekken Tag Tournament 2 (PS3 360) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kirby's Dream Collection: Special Edition (Wii) 	
	18	20	21	 <p>Borderlands 2</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Baldur's Gate Enhanced Edition (PC) • Jet Set Radio (PC PS3 360) • Kinect Nat Geo TV (360) • Kinect Sesame Street TV (360) 	<ul style="list-style-type: none"> • Harley Pasternak's Hollywood Workout (360 Wii) 	<ul style="list-style-type: none"> • Borderlands 2 (PC PS3 360) • F1 2012 (PC PS3 360) • Funky Barn 3D (3DS) • LittleBigPlanet (PSV) • One Piece: Pirate Warriors (PS3) • Street Fighter: 25th Anniversary Collector's Set (PS3 360) 			
	25	26	27	28	30	
	 <p>World of Warcraft: Mists of Pandaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Of Orcs and Men (PC PS3 360) • World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC Mac) 		<ul style="list-style-type: none"> • Carrier Command: Gaea Mission (PC 360) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dead or Alive 5 (PS3 360) • Euro Truck Simulator 2 (PC) • Family Guy: Back to the Multiverse (PS3 360) • FIFA 13 (PC PS2 PS3 360 Wii PSV PSP 3DS) • Hotel Transylvania (3DS DS) • Inazuma Eleven Strikers (Wii) • Thundercats (DS) • Wappy Dog (DS) • Warrior's Lair (PS3 PSV) 		



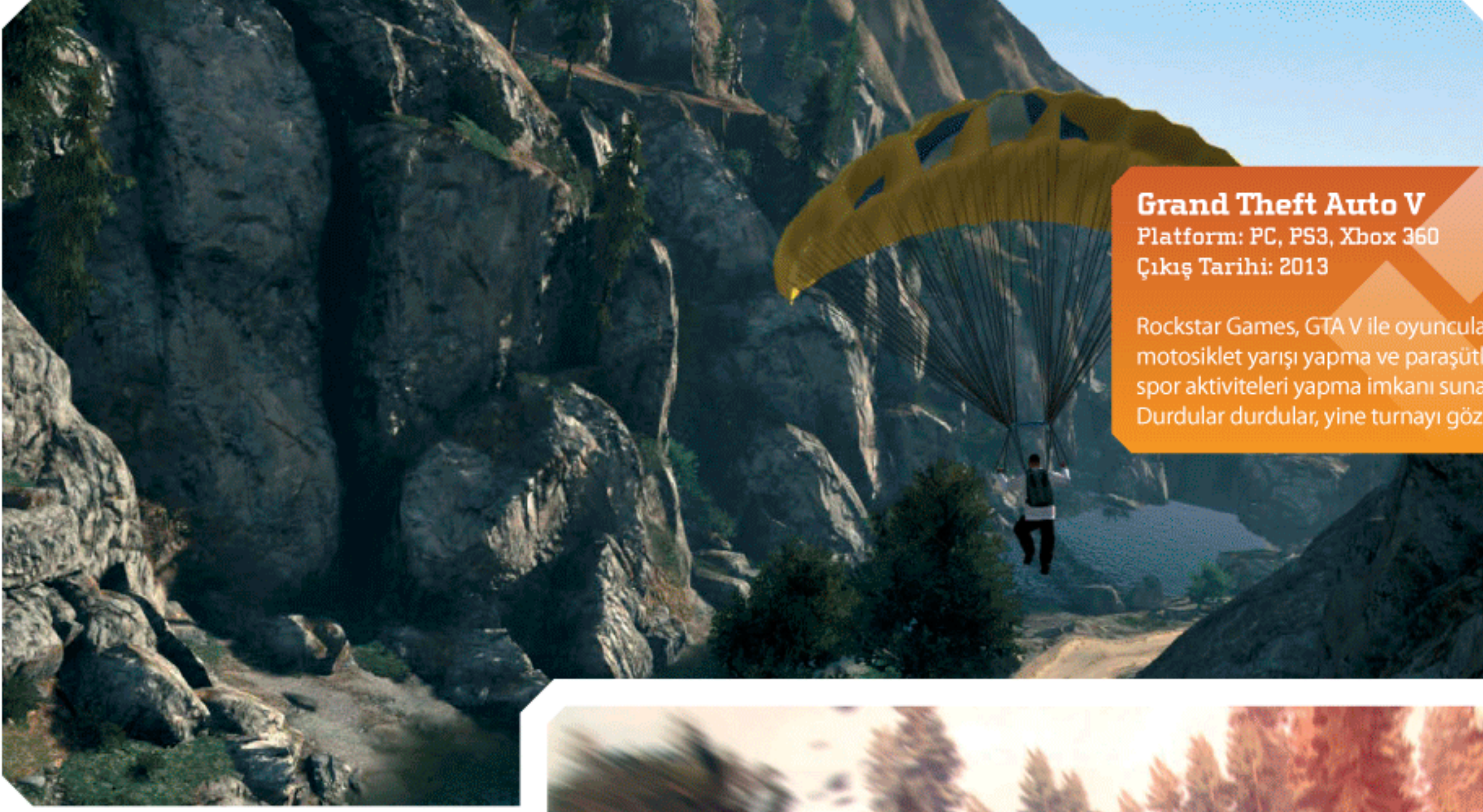
ESPRIT

||
- saat&saat
| *Türkiye'nin Saateçisi*

www.saatvesaat.com.tr

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Grand Theft Auto V

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 2013

Rockstar Games, GTA V ile oyunculara tenis oynama, dağda motosiklet yarışı yapma ve paraşütle atlama gibi değişik spor aktiviteleri yapma imkanı sunacak gibi görünüyor. Durdular durdular, yine turnayı gözünden vurdular!

GRID 2

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: Yaz 2013

GRID 2, pistlerin tozunu attırmak için yeniden karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Codemasters, GRID 2'yi mevcut konsollara çıkaracağını açıkladıysa da beklentiler bu oyunun yeni nesil konsollar için de çıkarılacağı yönünde.



WWE '13

Platform: PS3, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi: 2 Kasım 2012

Olimpiyatlardaki güreşle uzaktan yakından alakası olmayan, şov odaklı WWE organizasyonu ABD'de ve ülkemizde kayda değer bir hayran kitlesine sahip. Her yıl bu hayran kitlesinin damak tadına uygun oyunlar çıkaran THQ, WWE '13 ile vahşeti, dövüşü ve şovu bir araya getiriyor.

“Dünyanın en çok oynanan PC oyunu”

- Forbes


“Dünyanın canlı olarak en çok izlenen elektronik spor oyunu”


- Forbes


Çok Yakında
Tamamen
TÜRKÇE


LEAGUE of LEGENDS

www.leagueoflegends.com

 [facebook.com/
LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi](https://facebook.com/LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi)

 youtube.com/lolturkiye

 twitter.com/LoLTrOfficial

 gplus.to/loltr


R
I
O
T
G
A
M
E
S



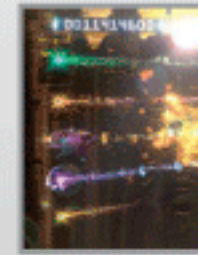
LEVEL LİGİ

Ay 9

Oyun **Retro/Grade**
Platform **PlayStation 3**

Ağustos ayında herkesin tatile çıkması, LEVEL Ligi'nin derginin son gününe kalmasına neden oldu. Hal böyle olunca oyun bulmakta bir hayli zorlandık. PlayStation Network'ü taradık, Xbox LIVE'ı taradık, ofise gelen tüm oyunları masaya döktük ve en sonda Retro/Grade'de karar kıldık. LEVEL Ligi'nde bize puan mücadelesi sunan oyunlar lazım ve Retro/Grade de bu ihtiyacı fazlasıyla karşılıyordu.

Retro/Grade



Yapım: 24 Caret Games
Dağıtım: 24 Caret Games
Tür: Müzik
Platform: PlayStation 3
Web: www.retrogradegame.com

Müziği ve ritmi diğer türlere yediren oyunlara gönül vermiş hatırı sayılır bir kitle var. Burada Guitar Hero ve Rock Band gibi oyunlardan bahsetmiyorum tabii ki. Örneğin birçok platform için yayınlanan Beat Hazard, Asteroids'in müzik ile buluşan ve ışıl ışıl bir versiyonu olarak dikkat çekmişti. Oyuna kendi müzik arşivimizden bir parça aktarıp şarkının ritmine göre puan topluyorduk. Retro/Grade de benzer bir yapıya sahip ve belli bir rota üzerinde ilerleyerek düşmanları yok etmeye çalıştığımız bir oyun. Sadece oyundaki şarkılarla oynayabildiğimiz Retro/Grade'in asıl olayıysa aslında zamanın tersine işlemesi. Ne demek istediğimi oynarken çok daha iyi anlayabileceğiniz yapımı PlayStation Network üzerinden satın alabilirsiniz.



Oyunda çok fazla değişken olduğu için sadece temel özellikleri kullanmaya yönelik bir gidişat tercih ettik ve Challenge modunda A3 bölümünü açtık. Yaptığımız kura çekimi sonunda gemiye ilk binen Ahmet oldu ve pür dikkat yol almaya başladı. Uzun süre hatasız gitmesine karşın oyunun bir hayli renkli ve ışıl ışıl görseelliğine aldanan Ahmet, yaptığı birkaç hata sonunda oyunu 67.950 puanla tamamladı.



Kura çekiminde benden önce, ikinci sırada Emre'nin çıkması beni bir hayli sevdirse de performansı gözümü korkuttu. Oyunu test ederken daha savruk bir görüntü çizen Emre, LEVEL Ligi'nde çok daha ciddi hareket etse de yaptığı tek hatayı oyunun ortalarında yapınca puan katsayısı olumsuz yönde etkilendi. Hakkını en az hatayla bitirmeyi başarıp Ahmet'i de büyük farkla geride bıraktı ama 152.435 puan ona yetecek miydi?



İşte bunun cevabını bulmak için bu kez ben geçtim konsolun başına ve Rick Rocket'ı kontrol ederek başladım kendimi müziğin ritmine bırakmaya. Oyunda skoru etkileyen en önemli etken, birçok oyunda olduğu gibi puan katsayısını uzun süre bozmamak ve ben de bu süreyi Emre'den uzun tutarak farkı bir hayli açtım. Oyunun sonlarına doğru müziğin ritmini kaybedip bir miktar tökezlemem de 230.305 puan yapmayı başardım.



Açıkkçası oyunun puanlama sistemi bir hayli karışık ve değişkenlik gösteriyor, bu nedenle skorları takip ederken kafamız bir hayli karıştı ama LEVEL Ligi'nin 2012 sezonunun bitmesine az bir süre kala, şampiyonluğumu zaten ilan etmişken bir ayı daha galibiyetle kapamak pek güzel oldu. Sezonun kalanında ikincilik mücadelesi bir hayli çetin geçecek gibi.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Şefik	9	6
Ahmet	9	1
Emre	9	1
Fırat	6	1
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi

Somali'den Filipinler'e...

Medal of Honor: Warfighter ile dişe diş, kana kan!

Her ne kadar bu oyun hakkında dergide heyecandan yerinde duramayan sadece Şefik var idiyse de sanırım ben de artık Warfighter'a bir şans verilmesi gerektiğini düşünüyorum. (Dishonored gibi oyunlara heyecanım yine de daha büyük.) Bunun nedeni de oyunun yapımcısı Danger Close'un MoH'ı 2010 yılındaki geri dönüşünden daha da ileriye taşımak için yoğun bir çaba içerisinde olması. Oyunun sönük ve anlamsız yapısını toparlamaya çalışan Danger Close, doğru yolda ilerliyor gibi gözüküyor.

Bir askerın gözünden

Piyasada sebil gibi FPS varken, EA'in yine konuyu günümüze taşıması aslında riskli bir hareket. Düşünün ki Call of Duty bile Black Ops II ile mekanı geleceğe taşıyor. Fakat Danger Close'un ve EA'in olayları günümüzde tutmasının bir amacı var. Bildiğimiz ve tanıdığımız bir zaman dilimi söz konusu olursa oyunun duygusal boyutunu daha yükseğe çıkarabileceklerini düşünüyorlar. Bu da oyunun kahramanı Preacher'in hayatına daha

fazla yoğunlaşabileceğimiz ve onu gerçekten umursayabileceğimiz anlamına geliyor. (Call of Duty oyunlarında uzunca bir süre kimi kontrol ettiğimizi bile anlayamamıştık. Anlasak da pek umurumuzda olmamıştı.) Oyunun başında Preacher'ın bir hastanede yatmakta olduğunu görüyoruz örneğin ve suratındaki çökmüş ifadeden neler yaşadığını merak ederek başlıyoruz oyuna.

Preacher, Somali'ye ve Filipinler'e, işte orada ne var başka (Etiyopya, Kenya?), o adını pek duymadığımız ülkelere uğrayıp oraları "Batı bakış açısı"na göre düzenlemeye çalışıyor. Eğer Spec Ops: The Line'ı oynadıysanız, görmüşsünüzdür ki Batı'nın başka ülkelere barış getirme ayağına bombalar yağdırmasına nasıl bir eleştiri getirdiğini görmüşsünüzdür. Burada da benzeri bir "özgürlük getirme" muhabbeti söz konusu fakat bu defa politikadan uzak durmayı daha uygun görmüş EA. Spec Ops'taki eleştiri gibi bir durum burada söz konusu olmayacak ama ailesinden uzakta, hem de çok uzakta savaşmaya gitmiş sıradan bir askerın durumu anlatılacak.

Frostbite 2'nin gücü adına!

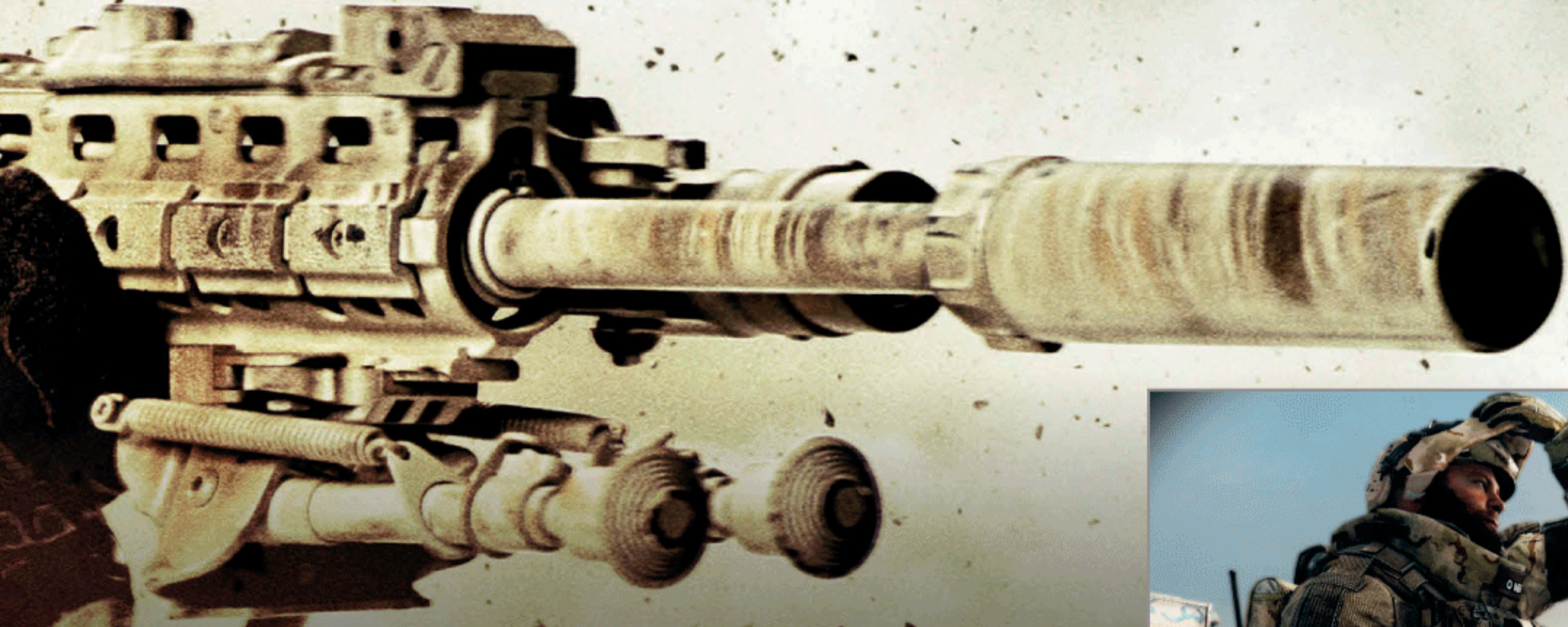
Yeni oyun, yeni oyun motoru... Warfighter'ın Battlefield 3'ün efsanevi oyun motoru Frostbite 2 ile hazırlanması, görsel şöleni de beraberinde getiriyor. Battlefield 3 ile kıyaslandığında aralarında hiçbir fark görülüyor, hatta ekip artık Frostbite 2'ye aşina olduğu için daha gelişmiş efektler ve senaryo bütünlüğü içinde yer alabilecek daha dikkat çekici sahneler tasarlıyor. Yine duvarlar yıkılıyor, yine kurşunlar yerden sektığında toz toprak birbirine karışıyor, yine güneş ışığının gerçekçi etkisi altında gözlerimiz kamaşıyor.

Oynanışta da büyük bir esneklik söz konusu olacağı söyleniyor. Preacher belki sıradan bir asker ama gayet atik bir şekilde hareket edip sizi yarı yolda da bırakmıyor. Yine siperlerin arkasında düşmanın hareketini yapmasını bekliyor, yine hedefleyip tetiğe basıyoruz. Zaten bir FPS'de daha fazlasını yapmak için oyunun fantastik boyuta taşınması gerekir...

Her milletten bir kişi

Tek kişilik senaryo hakkında daha fazla bilgi elimize ulaşmadı. Zaten büyük ihtimalle herkes bir heyecan senaryoyu tamamlayıp yine multiplayer kısmına akacak. Peki yepyeni bir Call of Duty geliyorken ve Battlefield 3, popülaritesinden hiçbir şey kaybetmemişken, neden insanlar Medal of Honor oynasın?





Oyunun multiplayer kısmında şöyle durumlar söz konusu, bakalım siz ne düşüneceksiniz. Diğer FPS'lerden farklı olarak burada 10 farklı milletin özel hareket güçlerinden birini seçiyoruz. Mesela ABD'den SEAL, İngiltere'den SAS, Polonya'dan GROM, Güney Kore'den UDT... (Türkiye'den de Bordo Bereliler? Maalesef...) Büyük ihtimalle bu 10 ulustan birinin vatandaşı olan kişiler kendi ülkelerini temsil etmek isteyecektir ama bizim gibi dışarıda kalmış olanlar da sempati duydukları ülkeden yana seçim yapacaklar.

İngiliz'in Polonyalı'yı neden vurduğu konusunu es geçiyoruz zira bu sadece bir multiplayer maçı sayılır ve milletlerin birbirinden farklı olup olmadıkları konusuna geliyoruz. Hemen cevaplayalım: Farklılar. Sanıyorum ki Danger Close, bu farklılıkları biraz sınıf gibi belirlemek istiyor ve oynayıp tarzınıza göre de belirli milletlere yönelmenizi sağlamaya çalışıyor.

Seçeceğimiz milletlerin yanında Home Run adında bir multiplayer oyun modu da ayyuka çıktı. Bu aslında bildiğimiz türde bir oynanışın biraz

Dost milletler

Oyunun multiplayer kısmında 10 farklı millettten birini seçeceğimizden bahsettik. Bu milletlerin hepsi ortak bir amaç için uğraşılıyor. Yani bunların arasında Somalili korsanlar, Etiyopyalı aç ve susuzlar, başkaları ülkelerinden faydalanmakta olduğu için fakir düşmüş Kenyalılar yok.

Şimdi 2010 yılındaki MoH oyununa gidelim ve bakalım... Burada Afganlı askerleri kontrol edebiliyorduk hatırlarsanız. (Multiplayer kısmında.) İşte bu durum meğer EA'nın ve oyunun yapımcılarının başına medyada bayağı bir bela olmuş. Nedense Afganlı militanları öldürmek sıkıntı değil de bir Afganlı askeri kontrol ederek Amerikan askerlerini öldürebilmek pek iyi karşılanmamış. Oyunun yapımcılarından bir tanesi geceleri yatağına yatığında, "Tanrım niye böyle bir şey yaptık ki..." diye sıkıntıya girdiğinden bahsediyordu hatta. İşte bu yüzden de Warfighter'da sadece dost ülkelere yana seçim yapabiliyoruz.

modifiye edilmiş hali. Bir tarafta bir takım, diğer tarafta rakip takım. Birinin amacı iki tane bayrağı korumak, diğerinin amacı bu bayrakları alıp kendi üssüne taşımak. Buraya kadar olay bildiğiniz gibi. Ne var ki durum, oyunda öldüğünüzde oyunun sizin için sonlanmasıyla biraz gerginlik kazanıyor. Evet, bir kez ölmek demek o tur için bir daha oyunda bulunmayacağınız anlamını taşıyor, bu da oyunda cengaver gibi ortalıkta gezinmenize bir engel oluşturuyor. Kim daha dikkatli olursa bu defa o kazanıyor. Home Run'ın gösterimde olduğu harita ufak bir harita olmasına rağmen birçok saklanacak yer de içeriyordu ve bu da oyunda strateji belirlemek, sakın olup beklemek için güzel olanaklar yaratıyordu.

Bir ay sonra piyasada olacak olan Warfighter, Call of Duty ve Battlefield olarak ikiye bölünmüş olan FPS'çileri kendine çekip yeni bir FPS kolu oluşturabilecek mi, hep birlikte göreceğiz... ■





Hatırlarınızın gerçek olduğunu mu sanıyorsunuz?

Capcom'un yeni yapımı **Remember Me**, aksini iddia ediyor...

Yıl 2084. Paris'teyiz ama Paris bildiğiniz Paris olmaktan çok uzak. Ona Neo-Paris deniliyor. Teknoloji alıp başını gitmiş ve insanların hayatlarında tahminlerin ötesinde bir yere sahip olmuş.

21. Yüzyıl'ın başlarında yaşanan "sosyal ağ" patlaması, beraberinde insanların artık hiçbir gizliliğinin kalmamasını da getirmiş ve teknoloji de bundan en ileri derecede faydalanabilmek için gözünü insanların hatırlarına, belleklerine dikmiş. Artık insanların hatıraları dijital bir hale getirilebiliyor, satılıp satın alınabiliyor veya takas bile edilebiliyor. Mesela kız arkadaşınızı terk ettiniz, çok mutsuz oldu kız, yataklara düştü. İsterse anılarından sizi sildirtebiliyor. (Duygusal örnek.)

İşte böyle bir dünyada, bir grup insan da bu bellek ticaretinden çok sağlam paralar kazan-

mış durumda ve devasa holdinglerin başındalar. Oyunda maalesef biz onlardan biri değiliz. Bizim adımız Nilin ve hoş bir kız, herkes muhtemelen peşimizde. Evet, gerçekten peşimizde ama kötü anlamda. Meğer Nilin, bu bahsi geçen şirketlerden biri için çalışan fakat biraz fazla bilgi sahibi olduğu için artık tehlikeli boyuta gelmiş olan bir hafıza avcısıymış. Büyük şirket de büyük güç barındırdığı için Nilin'in ipini çekmiş ve hafızasının büyük bir kısmını silmiş.

Oyuna başladığımızda neden avcıyken av haline geldiğimizi sorgularken buluyoruz kendimizi. (Oyunun ilk kısmı gösterimdeydi gamescom'da.) Neyse ki kalan tek arkadaşımız bize yardımcı olmayı seçmiş ve hafızamızı geri kazanmak için vereceğimiz bu büyük macerada yanımızda.

İlk bakışta oyun alışıldık, üçüncü kişi görüntüsünden oynanan bir aksiyon oyununu andırıyor. Nilin, -Ezio'dan iyi olmasın- binalara tırmanma konusunda bir hayli iyi. Neo-Paris'in her tarafında hakkımızda "Aranıyor" ilanları yayımlanmakta olduğu için de devriyede olan polislerden ve havada süzülen ufak gözcü robotlardan uzak durmamız gerekiyor. Tehlike barındıran bölgelere yaklaştığımızda ekran kırmızıya dönmeye başlıyor ve anlıyoruz ki biraz daha ilerlersek, başımız belaya girecek.

Nilin dövüş konusunda hiç fena değil ve düşmanlarına birçok akrobatik hareketle karşılık verebiliyor. Fakat onun asıl işi, hedefine ulaşmak için insanların hafızalarını çalmak...

Oyundaki ilk görevimizde önemli mevkilerde olan bir

adamı ortadan kaldırmamızı söylüyor arkadaşımız. Nilin "Benim birini öldürmemi mi istiyorsun?" diye soruyor, arkadaşı da "Kendini öldürmesini sağla..." diyor. Nilin adamın bulunduğu binaya birkaç Ezio hareketiyle ulaşıyor ve adam masasına oturduğunda, hafızasına girip "remix" işlemi başlatıyor. "Memory Remix" adındaki bu işlem, insanların hafızalarıyla oynamayı kapsayan, biraz çetrefilli bir işlem. Bu noktada oyunun şekli değişiyor ve adamın, karısıyla olan bir kavgası ekrana geliyor. Kadın adamı terk etmekte olduğunu söylüyor, adam da bir şişeyi duvara atıp parçalıyor, kadın gidiyor. Bizim buradaki rolümüz, çevredeki elemanları kullanarak o anıyı değiştirmek. Birkaç deneme sonrasında da silahın güvenlik kilidini açık konumuna getiriyor, şişeyi yere düşürüyor ve adamın şişeye basıp tökezledikten sonra eliyle silahını bulmasını sağlıyoruz. Karısını silahla tehdit eden adam güvenlik kilidi açık olduğu için bir blöf olarak çektiği tetik sayesinde gerçek bir kurşunun ateşlenmesini sağlıyor ve kadın ölüyor; en azından adam öyle sanıyor.

Gerçek dünyaya döndüğümüzde adam karısını öldürdüğü ve aranmakta olduğunu düşünüyor ve bu gerçeğe yaşayamayacağını anlayarak intihar ediyor. Nedir? Ellerinizi sürmeden, hedefinizi ortadan kaldırmış oldunuz...

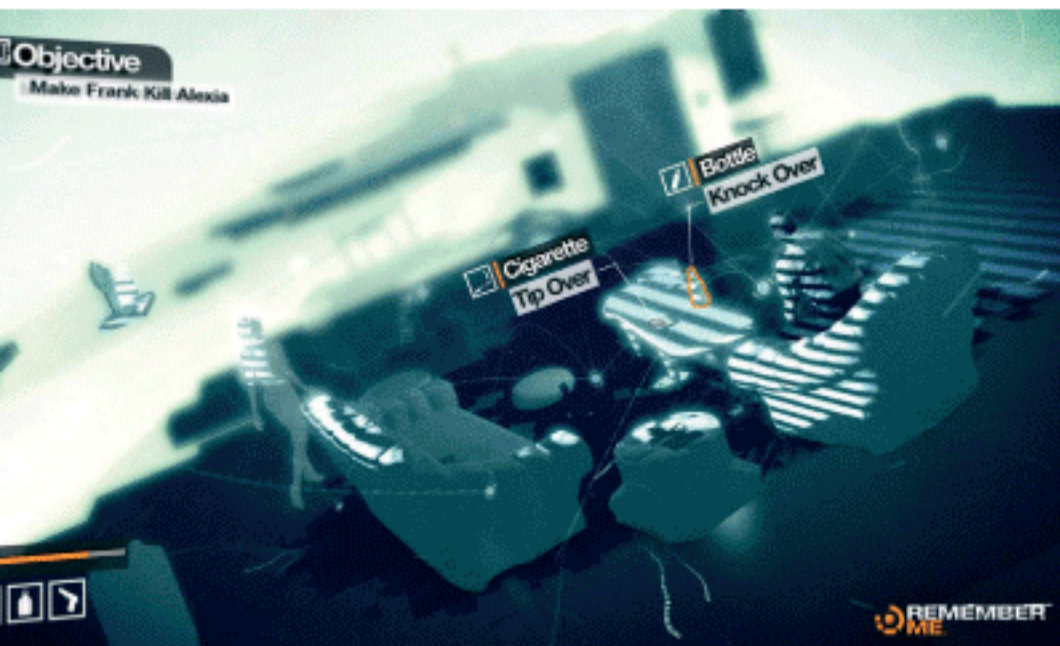
İlginç bir oyun olacağına benziyor Remember Me. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve 2013'ün Mayıs ayında piyasada olması bekleniyor. ■



Eternal Sunshine of the Spotless Mind

Remember Me hakkında videolar izledikçe, bilgileri gördükçe aklımızda bir film canlandı ve o da uzun bir ada sahip olan, başlıktaki filmde başkası değil.

Bir çiftin kötü giden ilişkileri yüzünden hafızalarından birbirlerini sildirmesini konu alıyordu film ve görüyorduk ki o zaman da hafıza sildirilebiliyor-muş. 2006 yılında gösterime girdiğinde, herkesin birbirine, "Çok güzel film ya, kesin izle!" diye tavsiye ettiği bu filmin aksiyon veya bilimkurgu yönü olmasa da izlemediyseniz, izlemenizi öneriyoruz.





Teknoloji tutkunlarına özel bir HP

Teknoloji dünyasına tek bir pencereden bakma dönemi sona eriyor

Daha çok taşınabilir bilgisayarları ile yakından tanınan HP'nin masaüstü bilgisayarları da günümüzün teknolojisini en iyi şekilde yansıtmayı başarıyor. Firmanın Pavilion masaüstü bilgisayar ailesine son olarak katılan HPE h9-1100et Phoenix modelinin özelliği, güçlü bir donanımın yanı sıra kullanıcılara görsellik ve işlevsellik açısından da çok şey sunması. Bilgisayarın kasaında piyano siyahı renk tercih ediliyor ve pencereci olan sol kısımdan kırmızı renkli iç aydınlatma dikkat çekmeyi başarıyor. Aynı zamanda bilgisayarın ön panelinde de kırmızı aydınlatmayı zarif hatlar şeklinde görebilmek mümkün. Ön tarafta bulunan Blu-ray sürücü, kapaklı bir yapı ile gizlenmiş durumda. Benzer şekilde bellek kartı okuyucu ve dört adet USB 2.0 arabirimini içeren bölme de sürgülü olan kapak sayesinde gizlenebiliyor ve sade görünüm korunuyor.

Donanım olarak günümüzün zirve noktasında bulunan HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix'de dört çekirdekli Intel Core i7 3770K işlemci görev yapıyor. Dört çekirdekli olan işlemcinin saat hızı 3.5 GHz'e kadar ulaşabiliyor. Service Pack 1 entegreli Microsoft Windows 7 Home Premium işletim sistemiyle beraber gelen bilgisayarda, güvenlik ve multimedya uygulamalarından daha fazla verim elde edilebilmesi adına birçok ek yazılım da mevcut. 16 GB kapasitede sistem belleği, günümüz için oldukça iyi bir seviyede. Haklı olarak işletim sistemi de 64-bit olarak sunuluyor. Intel Z75 yonga setli bir anakarta sahip olan HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix'de LGA 1155 yapısındaki yeni nesil işlemciler kullanılabilir. İsteğe bağlı olarak işlemcinin sunduğu -modeline göre- entegre grafik kartı çıkışı kullanılabilir ancak sunulan AMD Radeon HD 7950 grafik kartı sayesinde çok daha yüksek bir oyun ve üç boyutlu uygulama performansı elde edilebiliyor. Grafik kartı DVI arabiriminin yanı sıra HDMI'a ve iki adet Mini DisplayPort arabirimlerine sahip. Böylece birden fazla monitörle çalışma alanınızı genişletebilir veya oyunlara çok daha geniş bir pencereden bakarak rakiplerinize karşı avantaj sağlayabilirsiniz.

HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix, performans adına tüm detayları içeriyor. 128 GB kapasitede ve oldukça hızlı olan SSD sayesinde başta işletim sistemi olmak üzere tüm uygulamalar neredeyse kumutunuzla birlikte çalışmaya başlıyor. Asıl depolama görevi içinse 2 TB kapasitede ek bir sabit diske yer veriliyor. Optik sürücü tercihi ise Blu-ray medyaları da okuyabilen bir çift katman DVD yazıcı. Güç ihtiyacını 600W'lık bir güç kaynağından karşılayan bilgisayarda 15'li bellek kartı okuyucu, USB 3.0 ön panel bağlantıları da diğer özellikler arasında. Beraberinde gelen kablosuz mouse'un yanı sıra özel Beats tuşuna sahip olan kablosuz klavye de dikkat çekiyor. Özel Beats

tuşu sayesinde ses kalitesi üzerinde doğrudan değişiklikler yapabilmek mümkün. Beats'in logosu, kasanın ön panelinde ve kulaklık çıkışında da göze çarpıyor. Son olarak bilgisayarda 802.11b/g/n destekli bir kablosuz ağ kartına da yer verildiğinin altını çizmek gerekiyor.

HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix, performans isteyenlere ve şık bir görünümü önemseyenlere hitap ediyor. Bilgisayarın en önemli özelliği, profesyonel bir şekilde bir araya toplanan ve mükemmel bir uyuma sahip olan donanımları içermesi. Günümüzün şartlarında daha iyi bir bilgisayara markalı olarak sahip olabilmek şansınız oldukça zor. HP size kısaca "daha iyisini aramayın" diyor. ■

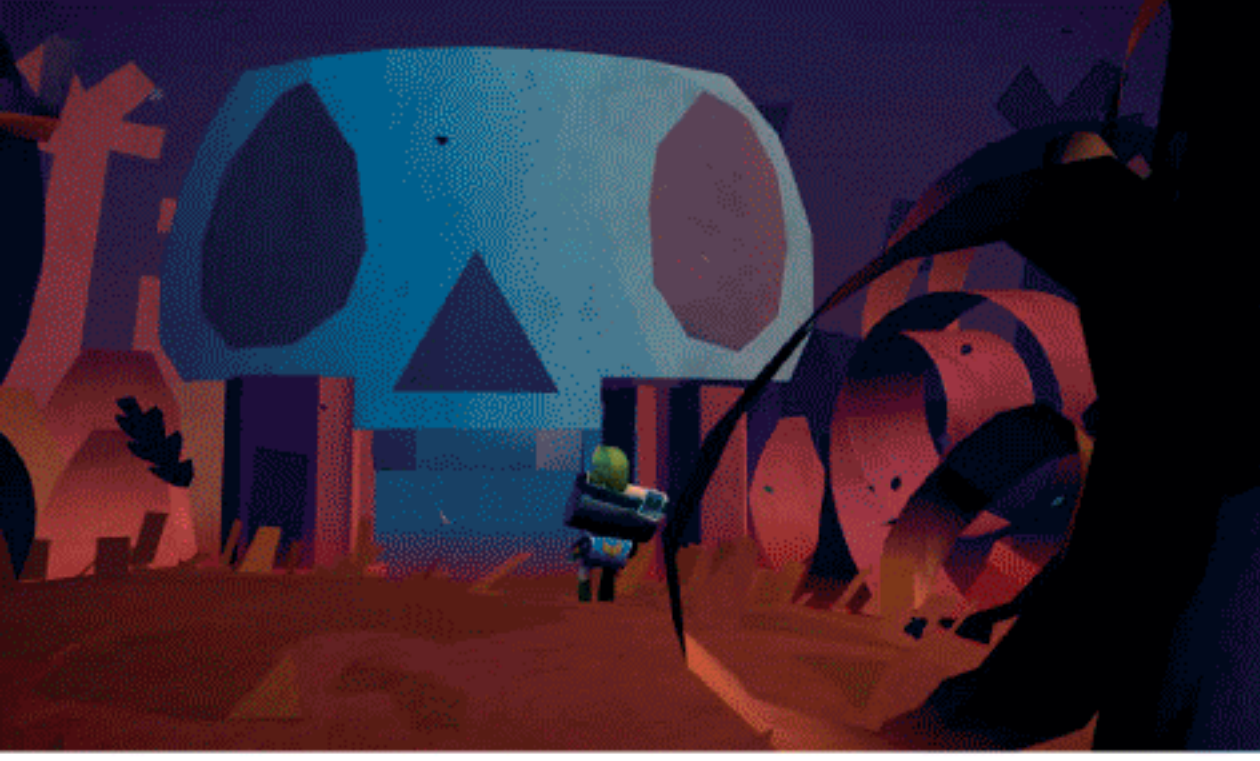
Monitörde zirve noktası



HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix'in performansını pekiştirmek için pivot özellikli ve arabirim zengini HP Compaq LA2306x monitörü kullanabilirsiniz. 23 inç ekran büyüklüğüne sahip olan monitör, 90 derece dönebilerek dikey olarak da kullanılabilir. Aydınlatmada LED teknolojisinden faydalanılıyor ve 1.000.000:1 gibi ideal bir kontrast değerine ulaşabiliyor. Arabirimler olarak monitörde bir adet D-Sub, bir adet DVI ve bir adet DisplayPort mevcut. HP Pavilion HPE h9-1100et Phoenix ile beraber ikiden fazla monitör kullanacaksanız, DisplayPort çıkışları için HP Compaq LA2306x'i tercih edebilirsiniz.



Bir diğer monitör olan HP x2301 ise şaşırtıcı bir tasarıma ve görüntü kalitesine sahip. LED aydınlatmalı olan monitörde ekran büyüklüğü yine 23 inç ancak arabirimler D-Sub, DVI ve HDMI şeklinde. Birden fazla monitör kullanacaksanız, ana monitör olmayı hak ediyor. 8.000.000:1 gibi ulaşılması zor bir kontrast değerine sahip olan monitörün güç tüketimi de 30W gibi oldukça düşük bir seviyede. Hiç şüphesiz en fazla dikkat çeken yön, monitörün 1 santimetreden bile daha düşük bir kalınlığa sahip olması.



Kağıttan bir macera

PS Vita'ya özel bir origami macerası: **Tearaway**

Origami dedik ama olayın origami sanatıyla bir ilgisi yok, sadece her şeyin kağıttan yapılmış olmasıyla ilgisi var.

LittleBigPlanet'in yapımcısı olarak ünlenen Media Molecule tarafından geliştirilmekte olan Tearaway'de su dışında göreceğiniz her şey kağıttan yapılmış. Mekanlar, köprüler, yaratıklar, ağaçlar, kontrol ettiğimiz karakter, lota...

"lota'nın bir mesajı var!" diye tanıtıma başlanmıştı. Meğer gerçekten lota'nın bir mesajı varmış ve bu mesaj, size özel olacaktı. (Nasıl başaracaklar bunu, pek bilemedik.) lota'nın mesajını oyunun sonunda alabileceğiz ve oraya gelene kadar da uzunca bir macerayı geride bırakmamız gerekiyor.

lota pek bir özelliği bulunmuyor gibi gözüküyor ama bir hayli güçlü bir karakter. Misal oyunun hemen başlarında bir kapı ortaya çıkıyor ve o kapıdan da bir yaratık geliyor. lota bu yaratığı tutup kaldırıyor, kapıdan içeri atıyor ve kapıyı kapatarak ortadan kalkmasını sağlıyor.

Oyunun biraz daha ilerisinde bir köprüden geçmeye çalışıyoruz ama köprü ayaklarımızın

altında kayboluyor ve aşağı düşüyoruz. Tahmin edin aşağıda ne var? Kağıttan yaratıklar! Üstelik sayıları da bir hayli fazla...

İrili ufaklı, üstümüze üstümüze gelen yaratıklardan nasıl kurtulacağımızın hesabını yaparken, oyunun ilginç bir özelliği ortaya çıkıyor. lota kendini bir platformun üstüne atıp güvene aldıktan sonra bir gücü aktif hale getiriyor ve bir anda gerçek dünya, bu kağıttan dünyaya dahil oluyor.

Şöyle ki PS Vita'nın arka dokunmatik paneline parmaklarımızı dokundurduğumuzda parmaklarımız kağıdı delip mekanı ve yaratıkları etkiliyor. Yaratıkları bu şekilde öldürebiliyor veya mekanda bir şeylerin yerini değiştirmek istersek yine parmaklarımızı kullanabiliyoruz. Üstelik parmaklarımızı ne kadar güçlü bir şekilde panele değdirirsek, oyunda da o kadar büyük bir güç kullanmış oluyoruz.

Grafiksel anlamda da çok hoş gözüküyor oyunda daha ne tür güçlere sahip olacağımız ve oyunun bize neler sunacağı açıklanmadı. Zaten oyunun çıkış tarihi bile henüz belirtilmiş değil. Ne var ki oyunun arkasında Media Molecule varsa buradan sağlam bir şey çıkacağını da garanti edebiliriz. ■

Bana kim çarptı?!

Need for Speed: Most Wanted'da bunun yanıtını bulamayacaksınız...

Forza ve Gran Turismo'da araçların asfaltta yağ gibi kayışına hayran olduk, NFS: Underground serisinde araçlarımızı modifiye ederken Optimus Prime'a, Bumblebee'ye dönüştürdük ve geçtiğimiz yıl Hot Pursuit ile polisten kaçtık da kaçtık... Şimdi de seneler öncesinin oyunuyla aynı ismi taşıyan Most Wanted'la karşı karşıyayız ve bu oyunun tek bir tanımı var: Kaos!

Yapımcı koltuğunda Burnout'tan tanıdığımız Criterion Games'in oturmasıyla birlikte şekil değiştiren yeni NFS, bir açıdan Burnout'un neredeyse aynısı, bir yandan da halen NFS.

En radikal değişim, oyunun Burnout Paradise gibi tamamiyle özgürce dolaşabileceğimiz bir şehre taşınmış olması. Fairhaven sürücü dostu, modern bir şehir ve her kısmında bir heyecan sizi bekliyor. Bundan daha da heyecan verici olan, oyunda bulunan tüm araçlara oyunun başından itibaren sahip olabilmeniz. Diğer

oyunlardaki gibi o hızlı ve lüks arabalara (Gerçi hepsi birbirinden pahalı arabalar.) ulaşmak için tecrübe puanları kazanmaya, para biriktirmeye gerek yok. Oyunda bulunan her araba şehrin bir yerlerinde bulunmayı bekliyor. Tabii ki Criterion bunların kabak gibi bulunmasını engellemek adına hepsini görünmeyen yerlere itiyor lakin iki kişinin bildiği, bir sır değildir, değil mi? (Criterion kaç kişilik bir ekip?)

Önceki NFS oyunundan aşikar olduğumuz Autolog'un gelişmiş bir versiyonu da oyunda yer alacak ve oyun boyunca neler yaptığınızı takip edip bunu diğer Autolog arkadaşlarınızla paylaşacak. Bir caddede ne kadar hızlı gittiniz, o rampadan atlayınca kaç saniye havada kaldınız, en çok kazayı hangi arabayla yaptınız, bunlar hep ortada olacak ve herkes tarafından

görülebilecek. Örneğin bir rampadan atlayıp bir tabelaya kaç kilometre hızla çarptığınıza göre, o tabelada sizin fotoğrafınız belirebilecek. Daha sonra, sizden daha hızlı bir kaza yapan eleman, fotoğrafınızı indirip kendi fotoğrafının orada sergilenmesini sağlayabilecek.

Arabanızı sürerken sadece birkaç tuşla yeni yarışları, turnuvaları sürüş sırasında görebileceğimiz Most Wanted, multiplayer alanında da siz fark etmeden, sizi yarışlara sokmayı planlıyor. Bir yarış başlamadan önce yarış mekanına doğru giderken, yarış siz tam birisiyle it dalaşına girdiğinizde aniden başlayabilecek; üstelik bu sırada arabanız ters yönde gidiyor olsa bile...

Anlayacağınız Most Wanted, Burnout'un ve NFS'nin en iyi yönlerini almış durumda ve 2 Kasım'da da PC, PS3, Xbox 360, PS Vita ve mobil oyun platformlarında görücüye çıkmaya hazırlanıyor. Kaosun hakim süreceği bu yarış oyununa hazır mısınız? ■



Diablo III'ü bitirip bir kenara koyanlar...

Blizzard'dan Paragon açılımı!

Ne yaptık, Diablo III'leri aldık, başından kalkmadan oynadık, bir karakteri 60. seviyeye taşıdık, yetmedi ikincisini yarattık. Baktık hala hevesliyiz, üçüncüye geçtik ama o 60. seviyelerle tam olarak ne yapacağımızı da bilemedik. Bazılarımız silahların, ekipmanların en güçlüsünün peşinden koşmaya başladı, bazılarımız da dışarıya çıktı, kızlar falan derken... Konu saptı.

60. seviyeye gelmiş ve oyuna devam eden iki tip Diablo III oyuncusu olduğunu tahmin ediyorum: Oyunu arkadaşlarıyla oynadığı için eğlenmeye devam eden ve Legendary'dir, set item'dir, bunların peşinde koşanlar. Tabii ki sonra o item avcılarına ne oluyor, giriyorlar savaşa (Bir saat sürüyor en az.), bir dolu hırpalanıyorlar, ardından da "magic find" oranları iyi değilse elleri bomboş bir şekilde ekipmanlarını tamir ettirmek için yola koyuluyorlar...

Blizzard bu konuya 1.0.4 yamasında el atıyor ve 60. seviyeye ulaşan oyuncular Paragon seviyeleriyle tanıştıyor. Toplamda 100 tane

seviyeden oluşacak olan Paragon seviyesi, aynı normal seviye gibi işleyecek. Yani düşmanlarınızı öldürmek bu defa Paragon seviyeleri almanızda yardımcı olacak. İlk Paragon seviyesini atlamak, 59. seviyeden 60. seviyeye geçiş zamanı kadar bir sürede gerçekleşecek ama ardındaki seviyeler için daha çok uğraşmak gerekecek. Her bir Paragon seviyesi, Strength ve Dexterity gibi özelliklere artı puan vereceği gibi %3'lük de bir altın ve büyümlü eşya bulma oranı ekleyecek karakterinize. İşte buradaki oran da kilit durum zaten.

Şu sıralar, zor bulunan eşyalara ulaşmak için sürekli üst baş değiştiren oyuncular, Paragon seviyelerinde yükselmeye başladıkça belki bunu yapmaya devam edecek ama 100. seviyeye ulaştıklarında artık magic find özelliği olan eşyalara ihtiyaç duymayacak çünkü magic find oranının en yüksek sınırına ulaşmış olacaklar.

Paragon seviyelerinin her onuncusunda karakterinizin ambleminin etrafında da bir değişim olacak. Böylece normal seviyenizin gösterildiği

her yerde, insanlar sizin kaçınıcı Paragon seviyesinde olduğunuzu da tahmin edebilecek.

100. Paragon seviyesine ulaşmak için Diablo II'de 99. seviyeye ulaşmak için harcanan süre kadar bir süre de gerekeceği açıklandı. Bu da Diablo III'le bayağı bir zaman geçireceğiniz anlamına geliyor. 22 Ağustos'ta yayınlanan yama ile Paragon seviyelerine adımatabilirsiniz. ■



EVE Online yere indiğinde...

PS3 sahipleri bilimkurgu heyecanını Dust 514'te yaşayacak

EVE Online oynuyor musunuz? Oynuyorsanız ve bir PS3 sahibiyse, bu haber sizin ziyadesiyle ilginizi çekecektir ama oynamıyorsanız da Dust 514'ün sunacaklarından faydalanmanız mümkün.

PS3 için hazırlanmakta olan ve EVE Online'in altyapısından faydalanan Dust 514, aslında bir online FPS oyunu. Olaylar EVE evreninde geçiyor ve şu an EVE'in geldiği noktayı konu alıyor. Biz

de bu evrende, yaratacağımız karakterle birtakım multiplayer modlarında savaşa katılacağız.

Bir bölümde indiğimiz gezegene park etmiş bir uzay gemisinin kalkanlarını indirip onu yok etmemiz isteniyor. Görev yeri ile indiğimiz yer arası da bir hayli uzak olduğu için iş araçlara düşüyor ve hemen bir tanka atıyoruz. Burada görüyoruz ki oyundaki savaşın boyutu, işin içine araçlar karışınca çok daha farklı bir hale geliyor. Tanklar ve zırhlı araçlar birbirlerine ellerinde ne var, ne yoksa ateşliyor ve bir hava aracına binen oyuncular da rakip takımın oyuncularını hava bombardımanına tutuyor. Burada dilersek aracımızdan inip yaya olarak savaşmamız da mümkün olabiliyor. Üstelik bu şekilde daha az dikkat çekeceğimiz için elimizdeki patlayıcılarla düşman araçlarını daha kolay bile patlatabiliyoruz. Hedefin bulunduğu yere geldiğimizdeyse savaşın seyri değişiyor ve dar koridorlarda, piyade olarak savaşmaya başlıyoruz.

Her maç öncesi sahaya yarattığımız karakterin bir klonunu yollayabiliyoruz. Bu klonu giydirip kuşat-

manın oyundaki adı da "Fitting". Yalnız sahada ölen bir klon tüm ekipmanlarını da kaybettiği için en değerli eşyalarınızı giydirmeden önce bir kez daha düşünmeniz gerekebilir.

PC'deki EVE Online'la alakası hiç olmayanların bile tadını çıkartabileceği Dust 514, EVE Online oynayan arkadaşına sahip olan oyunculara biraz daha iltimas geçiyor zira siz savaş alanında asker kovalarken yukarıda, uzay gemisinde bekleyen arkadaşınızdan bir "Orbital Strike" saldırısı talep edebilirsiniz.

Bu arada Sony, oyunun müdavimleri için PS Vita'ya da bir uygulama hazırlıyor. Oyunun ana arayüzü Neocom'un aynısını içeren bu uygulama sayesinde karakterinize ekipmanlar alabiliyor, evrende neler oluyor, bunları takip edebiliyor ve araçlarınıza göz gezdirip bunları PS3'teki oyununuz için hazır hale getirebiliyorsunuz.

Oyunun 2012 yılı içerisinde çıkması bekleniyor ve oyunun betası PS Plus üyelerine 24 Ağustos'tan beri sunuluyor. (4 Eylül'de sonlanıyor.) ■



Son Dakika!

- PS3'te ve Xbox 360'ta pek de tutmayan I Am Alive, 13 Eylül'de PC için de satışa sunulacak.
- Geçtiğimiz ay kapanan Sony Liverpool stüdyosunun PS4 için yeni bir WipEout ve Tom Clancy's Splinter Cell benzeri bir oyun üzerinde çalıştığı söyleniyor. Zaten WipEout'suz yeni bir PS düşünülmezdi...
- Çoktan çıkmış olması gereken, renkli dövüş oyunu Persona 4 Arena'nın çıkış tarihi, Avrupa'da bilinmeyen bir tarihe ertelendi.
- Müzik oyunlarından tanıdığımız Harmonix, yeni nesil konsollar için bir aksiyon oyunu hazırlamak üzere eleman arayışına başladı.
- Bedava oynanabilen bir oyun olarak hazırlanmakta olan Command & Conquer: Generals 2'nin tek kişilik oyun modunun olmayacağı açıklandı.
- Apple, dünyada şimdiye kadar varolan en değerli şirket oldu. Apple'ın şu anki değeri 623.000.000.000 Dolar.
- Spec Ops: The Line'a bedava bir DLC yayımlandı. Bu DLC ile senaryodan farklı olarak, bir arkadaşınızla birlikte dört farklı göreve çıkabileceksiniz.
- Injustice: Gods Among Us için piyasaya sürülecek olan DLC karakterlerin Injustice diskinde bulunmayacağı açıklandı. (Street Fighter X Tekken'de bu durum bir hayli eleştirilmişti.) Ayrıca oyunu internete bağlı oynarsanız, bir başkasının satın alıp sizin almadığınız DLC karakterlere karşı da dövüşebileceğiniz söyleniyor.
- Zum fonksiyonu da getirilen son versiyon Machinarium, bu ay PSN'de satışa çıkıyor.
- Çiğlik çiğliğe bağırarak metrelerce yüksekten sürekli yere kapaklanan Lara'nın bu aciz durumunun oyunun ikinci yarısında daha az görüleceği, Lara'nın daha güçlü bir profil çizeceği açıklandı.
- Dağıtımı Wadjet Eye Games tarafından yapılacak olan Primordia adındaki eski tip bilimkurgu adventure oyunu bu sonbaharda PC için piyasaya çıkıyor.
- Yepyeni ve mükemmel gözükten altı bölüm ve hem ana oyunda, hem de eklenti paketinde kullanılmak üzere yeni yetenekler içerecek olan Trine 2: Goblin Menace, Trine 2 oyuncularının mutlaka satın alması gereken bir yapım bize sorarsanız ve bu sonbaharda piyasada.
- Microsoft 25 yıl sonra ilk defa logosunu değiştirdi. Logo gerçekten o kadar orijinal ki...



Kuru bir şehir...

Rain, bir kentin sırlarını ortaya çıkarıyor

Geçtiğimiz ay Debussy'den Clair de Lune eşliğinde fragmanı gösterilen ve tanıtımı yapılan Rain, izleyenleri büyüledi. Oyun ilginçti, oyun farklıydı çünkü. Bir gün uyanıp bir kızın silüetini gören ve peşine düşen bir çocuğun hikayesi anlatılıyordu. Kız görünmezdi, baktı ki kendisi de görünmez... Sadece yağmur gerçekleri ortaya çıkarıyordu, görülmeyenleri gösteriyordu anlayan gözlere...

Sadece PSN üzerinden satışa sunulması beklenen Rain, sadece yağmurun altında görünür olan bir çocuğun macerasını anlatıyor. Çocuğun yanında aslında tüm şehrin halkı da ancak ve ancak yağmur yağdığı anda görünür oluyor ve buna sizi neden kovaladığı henüz belli olmayan düşmanlar da dahil. Yer yer koşan, yer yer tırmanmaya çalışan küçük çocuk, düşmanlarından kurtulmak için görünmezlik özelliğini kullanabilecek lakin bunu yaptığında çok dikkatli olması gerekecek; görünmez olduğunda onu nereye yönlendirdiğinizi siz de anlayamayacaksınız çünkü. Bir yerde sizin üstünüze atlamak için bekleyen bir yaratık, saçakların altından onu atlamak için yavaş yavaş ilerlerken bir öbek varile çarpıp onları

dağıtmanızla varlığınıza uyanabilecek.

Son derece orijinal bir oyun olduğunu kanıtlayan Rain'in çıkış tarihiyse belirsiz. ■



Elinizdeki aksiyon fırtınası

PS Vita da kendi Killzone oyununa kavuşuyor!

Call of Duty'den sonra PS Vita'daki FPS çılgınlığı Killzone: Mercenary ile sürecek gibi gözüküyor. Diğer Killzone'ların yapımcısı Guerilla Games tarafından hazırlanmakta olan Killzone: Mercenary, PS Vita'ya özel bir oyun olarak tasarlanıyor. "Başka hiçbir sistemde başarılması mümkün olmayan bir oynanış içerecek." cümlesiyle iyiden iyiye gazlanan oyunun elbette ki PS Vita'nın dokunmatik

özelliklerini ve çift analog stick'ini kullanacağını biliyoruz. Gördüğümüz kadarıyla bazı hareketleri yapmak, örneğin bir düşmanın yakınına girip onu haklamak için ekranda okla gösterilen hareketleri ekrana çizmemiz gerekecek.

Justus Harkin adında bir adamı kontrol edeceğimiz Killzone: Mercenary'nin çıkış tarihi belirtilmiş değil. Gelişmelerden sizi haberdar edeceğiz! ■





MStar'da Yaz Hiç Bitmez!

MStar yeni yamasıyla yepyeni şarkıları ve yüzlerce yeni eşyayı evinize getiriyor.



DÜNYANIN EN İYİ
ONLINE DANS VE MÜZİK
OYUNU MSTAR
SİZİ BEKLİYOR!

Ertuğral Söğüt

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Pek sevgili RPG okurlarım, hepimize en sıcak sevgilerimi sunmak istiyorum. Bu sevgi o kadar sıcak ki acilen klimaya ihtiyacı var. Olayımız FRP, Magic, Warhammer, çizgi roman derken bu işleri yapmak için önce klimalı mekan var mı diye emin olmak istedim. Ne Temmuz'muş, ne Ağustos'muş arkadaş! Vallahi nefes almakta zorlandığım anlar oldu. Eh, bu durum sadece beni etkilemedi. FRP oynayanlar klimalı evlerde barındılar, Warhammer oynayanlar klima sahibi kafelerde aldılar soluğu. Magic oynayanlara kartlarını damlayan terlerden sakındılar... Yahu gerçekten çok sıcak bir yazdı!

İşte tüm bu sıcaklar arasında ben de sizlere röportaj üstüne röportaj koparmaya çalışıyordum ki ülkemizin genelinde olduğu gibi, kendimin de FRP ve kendisi ile alakalı konulardan uzaklaştığımı gördüm. Şöyle bir düşümdüm ve ilk olarak Antalya'da başlayan ve yıllardır İstanbul'da devam eden DM'lik (GM denmesini sevmiyorum gerçekten.) maceralarım hakkında konuşmak, deneyimlerimi paylaş-

mak istedim. Eğer "FRP nedir?" diye soranlardansanız, size üç buçuk yıl önceki sayıları okumanızı tavsiye ederim. Eğer illa merak ediyor ve kendinizi hırpalarcasına soruyorsanız da kısaca söyleyeyim: FRP dediğimiz etkinlik, bir kişinin senaryo yazıp masa etrafında toplanmış olan bünyelere oyun oynatmasıdır. Senaryo, DM kişinin anlatıları ve betimlemeleri ile detaylandırılır, oyuncular da kendi hayal dünyalarında bu oyunu oynarlar. Amaç, ortak bir noktada buluşup hayal etmek ve eğlenmektir...

Neyse, şimdi gelelim fasulyenin bulutları deldiği noktaya. Bu ay sizlere yıllardır üzerine emek harcadığım sistemlerden bir tanesi olan Dragonlance: Fifth Age, yani SAGA oyun sisteminden bahsedeceğim. Yazı içerisinde İngilizce ve Türkçe tabirler her an birbirine girebilir, şimdiden affınıza sığınıyorum...

Haydi bakalım

SAGA sistemi, 1996 yılında TSR damgası altında piyasaya çıktı. O güne kadar D20 sistemi benimsemiş olan FRP tutkunları için SAGA bir yandan büyük bir devrim, bir yandan da aşılması gereken bir engeldi. Çünkü SAGA, zar kullanmayan bir sisteme sahipti. Özenle hazırlanmış kutusunun içerisinde üç kitap çıkıyordu. Bu kitaplara ek olarak 82 karttan oluşan "Fate Deck", yani kader kartlarımız bulunuyordu. Bu kartlar sayesinde zar atmak tarih olacaktı; ta ki TSR, Wizards of the Coast'a satılincaya kadar... (Bu kısmı daha farklı bir başlık altında anlatmam gerekecek. Buraya yakışmaz şimdi.)

Anlayacağınız böyle güzel mi güzel bir kutumuz mevcuttu. Günümüzde bu kutuyu bulmak bir hayli zor ve eminim nereden satın alındığını merak edenler olacaktır. Ejderha Mızrağı (EM) tutkunları için verebileceğim tek adres eBay ki bu yaralayıcı bilgiyi en baştan vermek istedim. Efendim, genel olarak dördüncü çağ ve öncesi ile meşhur olan EM severler için beşinci çağ bir garip gelecektir ama merak etmeyin, oyunun adı Fifth Age diye sizin de illaki oyununuzu bu çağda oynatmanız gerekmiyor. Yani bu da tıpkı AD&D 3.5 Edition gibi ayrı bir sistem. Buradaki tek farklılık, tamamen EM dünyasına özel



olarak tasarlanmış olması. Yoksa demek değil ki illa EM oynayacaksınız. (Hem EM'siz FRP'ci mi olur?) Elimizdeki kutunun içerisine birazcık daha girecek olursak karşımıza Book One çıkacaktır. Bu kitap aracılığıyla genel kurallara, sistemin nasıl çalıştığına ve aklımızdaki birçok soruya rahatlıkla cevap bulabiliyoruz. Book Two ise daha çok nasıl senaryo yazılacağıyla alakalı. Toplamda 82 tane bulunan kartlarımızısa oyunun kalbini oluşturuyor. Dokuzluk sistem kullanan SAGA, sekiz farklı özelliğin resimlerinin bulunduğu dokuzluk sisteme, oyundaki tek onluk kartın barındığı ejderha kartları eklenince elimizde gerçekten farklı bir sistem olduğuna emin oluyoruz. Her kartın üzerinde EM dünyasında tanınmış (Her birini kitaplarda okumak gerçekten çok zor.) karakterler, bu karakterlerin bir ya da iki kelimele tanımları bulunuyor. Bunların haricindeyse bir rakam, bir işaret ve renk söz konusu. Şimdi gelin size elimden geldiğince bir kart üzerinde neden bu kadar çok yazı olduğu açıklayayım.

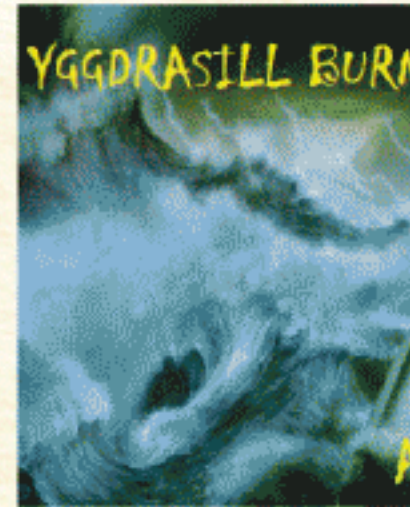
Efendim, kartların üzerinde yazan açıklamalar, karakter yaratma esnasında kullandığımız özellikler için büyük önem taşıyor. Karakter yaratırken desteden rastgele 12 kart seçiyoruz. Bu kartlardan iki tanesi SAGA sisteminin merkezini oluşturan Demeanor ve Nature kısmına atanıyor. İşte bu atamalardan sonra oynayacağımız karakterin dışa vurumu ve özü, burada yazan özellikleri alıyor. Bu da demek oluyor ki oynatacağımız karakterin ne şekilde bir rol yapması gerektiği artık belli. Pek tabii ki bunu biz belirliyoruz ve emin olun envai çeşit karakter modellemesi mevcut. Durun, bu sonra çok daha detaylı deyineneğim bir konu. Şimdi kartların kalan kısımlarına bakmaya gidiyorum... Ney? Gitmek nasılmış acaba?



Dediğim gibi sistem dokuzluk ve EM dünyasını beşinci çağa işgal eden ejderhaların kapladığı ayrıca onluk seri mevcut. Ejderha kartlarını siz ufaktan bir kenara ayırın kafanızda zira onların herhangi bir rengi bulunmuyor. Dönelim dokuzluk sistemimize. İlk olarak bir, iki ve üç rakamına sahip kartların, sağ üst tarafta bulunan rakam bölümlerinin arka planı beyazdır. Dört, beş ve altı kırmızı, yedi, sekiz ve dokuz da siyah arka renge sahiptir. EM dünyasındaki üç büyük tanrının spesifik renkleri olduğu gibi, oyunda

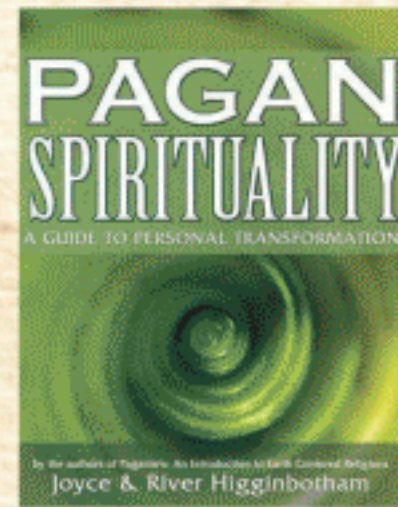
da büyük önem taşır. Misal DM insan dört kişili grubunuzun üzerine 10 tane goblin saldırdığını söyledi ve her oyuncudan bir kart atmasını istedi. Herhangi bir savaş olmadığından, DM'in bizden kader kartı atmamızı istediğini anlamamız gayet basit. İlk oyuncu birlik-bir kart atıyor, ikinci oyuncu üçlük. Üçüncü oyuncu beşlik bir kart atarken, dördüncü oyuncu da sekizlik bir kart attı. DM bu noktada saldıran goblin ekibini, atılan kader kartlarının renkleriyle doğru orantılı olarak dağıtmakla yükümlü. Bir atan oyuncuya genelde bir adet düşman düşer, üç atan oyuncu da bu hesaba göre iki tane goblinle boğuşacak. Beş atan oyuncu üç kişiyle uğraşacakken, sekiz atan oyuncu dört kişinin dikkatini üzerine çekmiş olacak. Burada kartların üzerinde yazan rakamlardan daha önemli olansa sahip olduğu renk. Eğer birazcık dikkat ettiyseniz, sistem elimizde sürekli büyük kart taşımaya imkansız hale getirmiş durumda. Aksi halde elimizde hep yüksek kartları tutardık ve bu sayede tüm savaşları rahatlıkla kazanabilirdik. Nitekim SAGA sisteminin içerisinde bulunan "kader" mantığı, oyunun her anında elimizde ufak kart taşımaya da zorunlu hale getiriyor. Özellikle zor savaşların sonunda ya da DM'in bile boyundan büyük kararlar verilirken kader kartlarını kullanmak, SAGA sisteminde hayatta kalmanın en net yoludur.

Ve sonunda rakamlar... Evet, artık rakamlar kısmına ejderha kartlarını da dahil edebiliriz. Malum, karakterimizi de elimizdeki kartlardan yaptığımızdan mütevellit, kendisinin en yüksek puanı dokuz olacaktır. Yine de onluk tek kart olan Malystx isimli kartı kullanırsanız durum farklı; hem de çok farklı. İşte bu farkı size anlatmam için karakter yaratma menüsüne ışınlanmalı, karakter kağıdımız üzerinde bulunan özellikleri açıklamalı ve de rakamların yanında bulunan harflerin mantıklı bir açıklamasını yapmalıyım. Nitekim bu yazı dizisi zannettiğimden de uzun sürecek sevgili okuyan insanlar. Bu sebepten bana ayrılan sürenin sonuna geldiğimi zannediyorum. Önümüzdeki ay karakter özelliklerini, bu özelliklerin oyun dinamikleri içerisinde nasıl kullanıldığını ve temel yakın dövüş mantığını sizlere açıklamaya çalışacağım. Umarım FRP ve özellikle EM severlere yardımı dokunacak bir seçim yapmışımdır. Havalara serinlediği vakit görüşmek üzere... www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

İsveçli bir grup olan Yggdrasil Burning'i dinledim, hatta dinlettim. Kendileri ilk kez 1992 yılında albüm yapmış kimseler ama yıllar içerisinde ABD'de tanınmaya kadar kimsenin onlardan haberi yoktu. Bazı parçalarında doom metal riff'lerinin ağır bastığına şahit olduğum grup, genelde pagan müziğinin ve kültürünün vazgeçilmezi olan üflemeli çalgılara yoğunlaşmış durumda. Tıpkı diğer İskandinav gruplarda olduğu gibi, Yggdrasil Burning de büyük usta J.R.R. Tolkien'den büyük oranda etkilenmiş durumda. Şarkıları Niðhöggr'ü dinlediğiniz anda bana hak vereceksiniz ve ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Bu arada şarkının ismi, Nors Mitolojisi'nce Dünya Ağacı'nın köklerini yiyen bir ejderhadan geliyor.



Ne okudum

Saniyorum ki Paganizm, günümüzden 2000 yıl öncesine göre çok daha fazla gündemde. Bunda özenti durumundaki gençlerin rolü fazlaymış gibi gözükse de aslında içten içe tüm dünyanın köklerine dönmesiyle alakalı diye düşünüyorum. Binlerce yıldır sorulan sorulara cevap arayanlar başta olmak üzere, özellikle doğa ve beden üzerindeki saflığa dair harika bir kitap okudum bu ay. Adı Pagan Spirituality. Teknoloji ile çevrelenmiş dünyamızdan bizi bir anda binlerce yıl öncesinin o antik havasına çeken eser ilk kez 2006 yılında yayınlanmış. Konu hakkında bilgi almak isteyenler için harika bir kaynak olduğunu düşünüyorum.



gamescom

Yüzbinler yine sel olup gamescom'a aktı, Messe bu yıl bir kez daha hıncahınç oyuncularla doldu taşıtı...



Heyecan Metre





Yapım **Gearbox Software** Dağıtım **2K Games** Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **21 Eylül 2012**

Borderlands 2

Şöbiyet baklava tadında!

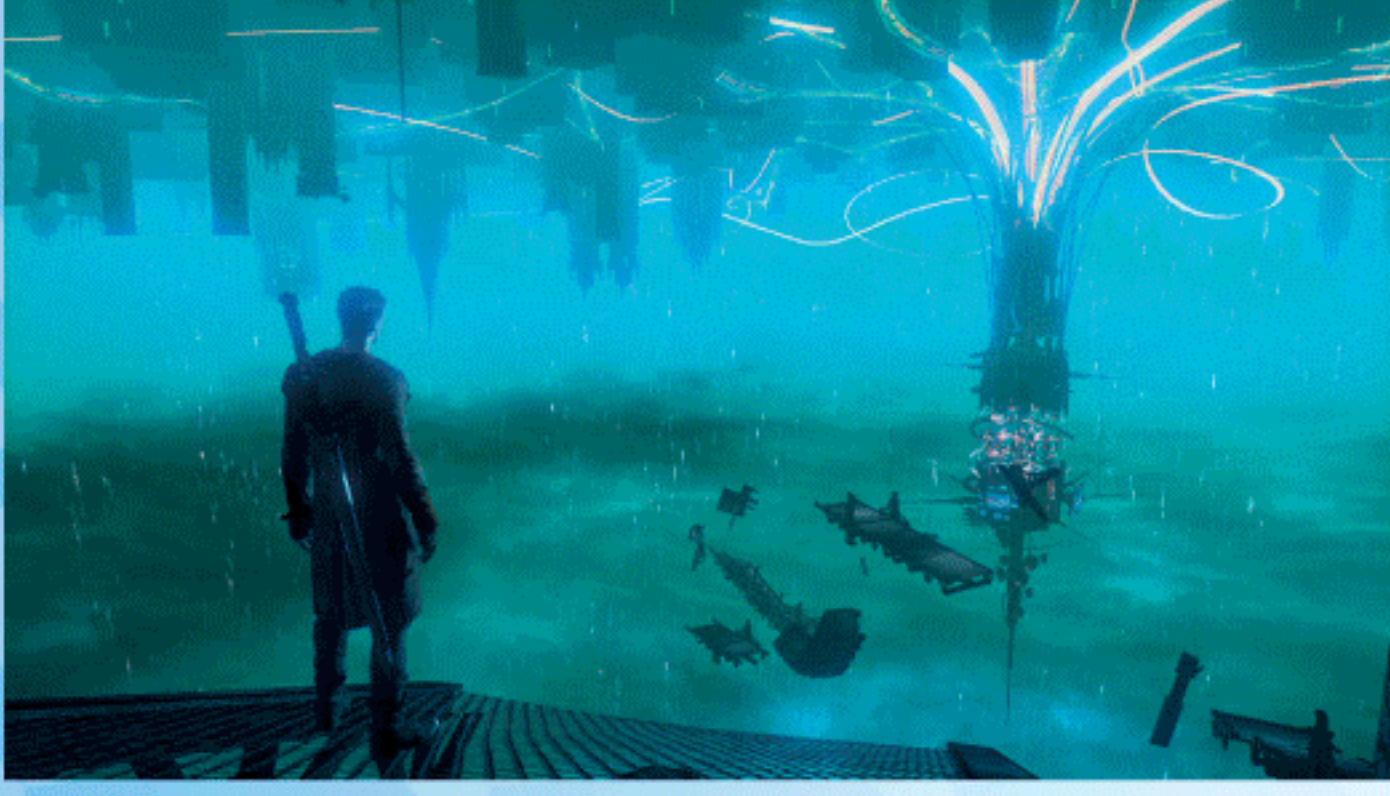
Randy Varnell, bize yapımcıların "oyun alanı" olarak tanımladıkları "Developer Area"yı gösterdi. Boş beyaz bir alanda, Bunker karakterinin hareketleri Borderlands 2'de nasıl hayata geçtiğini analiz etme fırsatımız oldu. Akabinde içerideki odaya geçip "Ore Chasm" adlı haritada Borderlands 2'yi oynamaya başladık. Salvador, Maya, Zero ve Axton adındaki Level 31 olan dört karakterden birini seçebiliyorduk. Ben Borderlands 2'de oyuna yeni eklenen Maya karakterini seçerek başladım. Level 31'deki karakter, yetenek ağacındaki birçok özelliği denemek için yeterliydi ve ben de çoğunu test etme fırsatı buldum. Borderlands 2'yi tasarlarken her karakterin yetenek ağacının farklı olması için büyük emek harcanmış. Borderlands 2'de "Motion Tree" adında karakterin kısa süreliğine sizin adınıza savaştığı bir yenilik var. Yeniliklerden bir diğeri Thoughtlock ve bu özellik sayesinde misal düşmanın gözüne gaz sıkma ve patlama gibi özellikleri aynı

potada eriterek farklı kombinasyonlar yapmamıza olanak tanınmış. Borderlands 2'de hasta olduğum diğer bir yenilikse "Many Most Fall". Many Most Fall özelliğiyle kısıtlı bir süre içinde düşmana aniden yaklaşıp yüzünü gözünü dağıtabiliyorsunuz. Azıcık bir süre içinde bir sürü düşmana anında yaklaşıp defterini dürebilmek, Borderlands 2'ye değişik bir oyun stili katıyor. Ayrıca fuarda Borderlands 2'ye ön sipariş verenlerin sahip olacağı Mechromancer'ı görme şansı da bulduk. Yeni bir sınıf olarak Borderlands 2'ye eklenen Mechromancer'da "Close Enough" adında özel bir yetenek bulunuyor. Nişan alma konusunda kendini yetersiz hisseden oyuncuların yakından düşman öldürmesine olanak tanıyan Close Enough özelliği sayesinde nişangahınız ekranda kocaman oluyor. Daha iyi anlaşılması açısından şöy-



le örneklendireyim: Birçok FPS oyununda makineli silahınızın ucu ekranda küçücük kalırken, pomplu tüfeklerin nişangahı ekranda kocaman bir alan kaplayarak düşmanları daha rahat vurmanızı sağlar ya; aynen bu şekilde Close Enough ile nişangahınız büyüyor ve düşmanları rahat rahat tepelemenizi sağlıyor. Borderlands 2'de devasa alanlarda bir sürü robot savaşı bizi bekliyor. İlk oyuna çok benzese de basına özel randevuyla oynadıktan sonra alana inip tekrar oynadığım nadir oyunlar arasındaydı. 📍





Yapım **Ninja Theory** Dağıtım **Capcom** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **15 Ocak 2013**

DmC (Devil May Cry)

Köklere dönüş!

DmC'yi oynamaya başlamadan önce Capcom'daki yapımcılar bize bu kez Dante'nin yaşayan şeytani bir şehirle mücadele edeceğinin tüyosunu verdi. Serinin bu son oyununda Dante'nin köklerine dönüş yapıyor ve şu ana kadar seride olan biten hikayenin öncesinde neler yaşandığını öğreniyoruz. Dante'nin nasıl acımasız ve ukala bir iblis avcısına dönüştüğünü ve saçlarının neden beyazladığını DmC'yi oynadıkça yaşayarak öğreniyoruz. Kontrolü elimize aldığımızda E3'ten bu yana oyun mekaniklerinde bir değişiklik olmadığını fark ediyoruz. PS3 için yine Üçgen ile kılıcımızı ve Kare ile tabancalarımızı kullanıyoruz. Bölüme başladığımızda bir görünüp bir kaybolan beyazlı ruh gibi kadını takip ediyoruz. Aniden yer yerinden

oynamaya başlıyor ve zemin yerinden sökülüyor. Derken kocaman bir göz, duvardan çıkıp bize düşmanca bakmaya başlıyor. İşte o an fark ediyoruz ki bu şehir Dante'yi öldürmek istiyor! DmC'de bizi bu kötü şehre karşı korumak için tırpan şeklinde melek silahımız ve dev bir balta şeklinde iblis silahımız mevcut. Oyundun bazı yerlerinde melek ve şeytan silahlarımızı kombine olarak kullanmamız gerekiyor. Tırpan ve dev Azrail baltası, DmC ile birlikte seride ilk defa kullanılan silahlar arasında. DmC'de daha önceden kullanılan kılıç dışında bir de kamçı silahımız mevcut. Demon Weapon moduna geçtiğimizde kamçıyla bazı nesnelere ve Angel Weapon moduna geçip kendimizi kamçıyla yukarıya çekebiliyoruz. DmC, türüne inanılmaz yenilikler getirmemiş olsa

da Dante'yi ve seriyi ezelden beri çok sevdiğim için bu oyunu çıkar çıkmaz alıp sömüreceğimden emin olabilirsiniz. 📍



Yapım **High Moon Studios** Dağıtım **Activision** Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2013**

Deadpool

Ağzını kocaman aç, "Aaa" yap, bak mermi geliyor!

İlk olarak Comic-Con 2012'de duyurulan Deadpool, gamescom'da canlı kanlı karşımızda duruyordu. Marvel'ın çizgi roman kahramanı olan Deadpool, daha önce bir Spider-Man oyununa da konuk olarak ekranlarımızda görünmüştü. Deadpool'un gamescom sunumunu Transformers: Fall of Cybertron'u yapan High Moon Studios'un çiçeği burnunda patronu Terry Spier, oyunun ruhuna uygun olarak esprili bir dille gerçekleştirdi. Deadpool'u süper kahraman olarak bilen bilir zaten de biz Deadpool'un oyundaki özelliklerine odaklanalım. 1991'den beri ortalıkta olan Deadpool, özellikle son beş yılda popürlüğünü arttıran bir süper kahraman ama tipik bir süper kahraman değil ve dolayısıyla oyunu da tipik bir süper kahraman oyunu olmayacak. Bir kere oyun içi komik diyaloglar ve aksiyon dozajı feci tavan yapmış durumda. Deadpool'un en büyük silahı besin deliği, yani ağzı! Deadpool, ağız ishali olmuş gibi sürekli konuşuyor

da konuşuyor. Sürekli espriler yaptığı için bu oyunu çok komik hale getiriyor. Deadpool karakterinin aklında sürekli tilkiler dolaşiyor ve kafasından üç farklı ses çıkıyor. Bu da ona bölünmüş üç farklı kişilik katıyor. Kafasından çıkan sesler de bize oyunu oynarken ne yapmamız gerektiğini söylüyor. Deadpool oyunda elini kesilebiliyor, bir kılıcı alıp kendine sokabiliyor ve yine de ölmüyor. Bunun sebebi de Deadpool'a Wolverine DNA'sı verilmiş olması. Deadpool'un yetenekleri ve özellikleri arasında süper iyileşme, rejenerasyon, dayanıklılık, güç, hız ve Uzakdoğu dövüş sanatı var. Oyunda bizim karşısında olduğumuzun bilincinde olan Deadpool, bize "A'ya bas, A'ya bassana!" diye sesleniyor ve bu da oyundaki karakter ile oyuncu arasında daha samimi bir etkileşim kurulmasına olanak tanıyor. Büyük bir çizgi roman tutkunu olduğum için Deadpool, heyecanla beklediğim oyunlar listesinin başında yer alıyor. 📍



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U** Çıkış Tarihi **2 Kasım 2012**

Assassin's Creed III

This is madness!

Gamescom'un halka açık oyun alanında Assassin's Creed III'ün E3'te gösterilen bölümlerin aynısı oynanabilir şekilde sunulurken, basına özel kapalı kapılar ardında Assassin's Creed III'ün yepyeni kısımları gösterildi. Bildiğiniz gibi Assassin's Creed III'te Ezio karakteri yok. (gamescom'un girişindeki bütün caddelere "Hitman geldi, işsiz kaldım. Ne iş olsa yaparım abi!" diyen Ezio kartonnetleri yerleştirmişler...) Assassin's Creed III'teki yeni gösterilen bölüme başladığımızda, İngiliz ve Fransız gemilerinin açık denizde bombardımanı kulakları sağır ediyor. Devasa alanda büyük gemileri ve nispeten küçük yelkenlileri farklı

silahlarla vuruyoruz. Açıklanan silahlarımız arasında uzun menzilli Round Shot, büyük gemileri vurmaya yarayan Chain Shot, kısa menzildeki küçük gemiler için tasarlanan Grape Shot ve en ölümcül silah olan Heat Shot var. Biz de oynarken Heat Shot'ı kullandık ve tek atışta koca gemiyi komple ateşe verip birkaç saniyede batmasına neden olduk.

Assassin's Creed III'te yer yer oyun kendi kendine akıyor biz de arada sırada birkaç tuşa basıp senaryoya yön veriyormuşuz gibi bir izlenim oluştu bende. Gemi bombardımanı modundan çıkıp düşman gemisine atladığımızda üçüncü şahıs kamera açısıyla düşmanları tepelemeye başlıyo-

ruz ama yapımcılar Assassin's Creed III'te büyük oranda gemi savaşlarına ağırlık verip resmen "naval combat" fantezisi yapmışlar gibi görünüyor. Gemi kontrol edebiliyor, rüzgara göre yön belirleyebiliyor, yelkenleri indirip kaldırıp gemimizi hızlandırabiliyoruz. Tüm bunların dışında George Washington ve Benjamin Franklin gibi ABD başkanlarını canlı kanlı karşımıza görebilme ihtimali şimdiden aklıma kurcalıyor. Artık Kasım başında Assassin's Creed III çıktığında oyunu alıp LEVEL'in haşlama kazanlarına sokarız. (Demek istediğim, Assassin's Creed III'ü analiz masasına yatırıp her yerini didik didik inceleyip size anlatırız.)



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon**
Platform **PS Vita** Çıkış Tarihi **2 Kasım 2012**

Assassin's Creed III: Liberation

Dişi katilin gazabı

Fuarda Assassin's Creed III: Liberation'ı PS Vita'da epey bir oynama fırsatı buldum. Bildiğiniz gibi Liberation'da kadın katil Aveline'i yönetiyoruz. Elimizdeki kamçıyı da hem yön belirlemek için, hem de silah olarak kullanabiliyoruz. Silah olarak zehirli ok atabildiğimiz borularımız var. Düşmanlarımıza zehirli ok saplayıp düşmanın kafayı yiyip kendi arkadaşlarını vurmasını sağlayabiliyoruz. PS Vita'nın arkadaki dokunmatik ekranını kullanarak

öldürdüğümüz düşmanları "loot" edebiliyoruz. El hareketimizle PS Vita'nın arkasına tıpkı birinden bir şey alıyor gibi dokunduğumuzda eşyaları üzerimize geçirmiş oluyoruz. Düşmanımızı öndeki ekrana dokunarak belirledikten sonra öldürebiliyoruz. Açık dünyada oynuyormuş hissi uyandıran oyunda değişik binalara girip çıkabiliyoruz, hatta bazı görevlerde yüksek rütbeli komutanların olduğu barakalara kimseye görünmeden girip belirli kişileri hedef tahtasına oturtmamız gerekebiliyor. PS Vita'nın dokunmatik kontrolleriyle gayet senkronize ve uyumlu olarak çalışan oyunun kontrol sistemini gayet beğendim. Kanımca PS Vita'sı olanlar bu oyunu çıkınca kaçırmak istemeyecektir.





Yapım **Bohemia Interactive** Dağıtım **Bohemia Interactive** Tür **Aksiyon**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

DayZ

Arma II'den zombi manzaraları

Arma II oyuncularının bir mod olarak deneyebildiği DayZ, büyük popülerlik kazanmasından ötürü yakında kendi ayakları üzerinde duran bir oyun olarak piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

DayZ kısaca zombilerin istila ettiği bir dünyada, The Walking Dead'dekine benzer bir mücadeleyi anlatıyor. Ormanlık alanlarda, terk edilmiş kasabalarda zombilerden kaçan, silahı varsa onlara karşı koyan bir dolu insan... DayZ elbette ki multiplayer olarak oynanabiliyor ve oyunda insanlar birlikte mücadele vererek zombilerin üstesinden gelmeye çalışıyor.

Arma II modu olarak DayZ'i oynayanlar bilirler; oyun şu anda biraz karmaşık durumda. Yerden ne işe yaradığı belli olmayan çöp bile toplayabildiğiniz gibi oyunun arayüzü de biraz karmaşık. Oyunun bu yeni versiyonunda ise işleri kolaylaştırmayı planlıyor yapımcılar ve oyuncuları karmaşık detaylarla sıkılmak istemiyor.

Koskocaman bir dünyada görevler yapacağımız aşikar ama bunun yanında artık üretim olmadığı için bir şeyler inşa etmek için de malzeme bulmamız gerekiyor. Bu da bizi dağ taş gezmeye yönlendirecek. Bulduğumuz malzemelerle belki teknoloji harikası cihazlar ve silahlar üretemeyeceğiz ama bir tüfeği tetikçi tüfeğine kendi imkanlarımızla dönüştürebilmeye olanağımız da bulunacak.

Oyunda araçları da kendimiz oluşturabileceğiz

ama bunun takım çalışması gerektireceğini söylüyor yapımcılar. Aynı biçimde yer altı sığınakları kurmak için de takım çalışması gerekecek. Kazma işi zombilerin dikkatini çekeceği için birilerinin sürekli nöbetçi olarak beklemesi gerektiği de açıklanıyor. Yer altı sığınakları tamamlandığında oyunun genelinden biraz daha kopuk bir yapı sergileyecek. Yani bu sığınağa girdiğinizde tamamiyle güvende olacaksınız ve dışarıda olanlardan istediğiniz kadar uzak kalabileceksiniz.

Oyundaki göstergeler konusunda da cimri davranacaklarını açıklayan yapımcılar, oyuncunun şarjöründe o an ne kadar kurşun kaldığı bilgisinin ona verilmeyeceğini ve bunun bile oyunda bir gerilime yol açacağını söylüyor.

Ne zaman çıkacağı belli olmayan DayZ, hırslı bir yapım ama gerçekten beğenilmesi için iyi kurgulanması gerekiyor; özellikle The Walking Dead'in FPS'si açıklanmışken... 📍



Yapım **Terminal Reality** Dağıtım **Activision** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2013**

The Walking Dead: Video Game

Taze beyinn!

The Walking Dead: Video Game'in gamescom sunumunu bize Glenn Gamble yaptı. Oyunun yapımına başlamadan evvel Glenn bizzat internet forumlarını troll'lediğini birinci ağızdan itiraf etti. Bunu yapmasındaki amaç da oyuncuların ne istediğini tespit edip nabza göre şerbet vermiş. Hikaye olarak ABD'nin Georgia eyaletinde taze beyin peşinde koşan bir sürü zombiyle mücadele ediyoruz. Oyunda Dixon kardeşler yer alıyor ve The Walking Dead dizisinin ilk iki sezondaki gelişimlere paralel ilerleyen bir senaryo sunuluyor. Glenn spoi-

ler vermemek adına hikayenin detaylarına girmedim.

Oynanış olarak misal bir kamyonetteyken farklı yollardan kaçabiliyoruz. Kamyonet çok benzin yaktığında yakıtınız bitebilir, aracınız bozulabilir. Bu durumda başka bir araç bulmak için tehlikelere açık yerlerde dolaşmanız icap edebilir. Üstelik hayatta kalmaya çalışan herkese yemek ve sağlık ürünleri bulmakla uğraşmanız da gerekecek. Bize tanıtılan kısımda yakıtımız bitiyor ve market gibi bir yerin önünde durup besin almak istiyoruz ama içeri girip marketin boş olduğunu görür görmez buranın zom-

bilerin kurduğu bir tuzak olduğunu fark etmemiz uzun sürmüyor. Oyundaki zombiler nispeten yavaş hareket ediyor ve yavaş hareket eden bir şeyin korkutucu olması için yapımcılar epey kafa patlamışlar, neticede de zombileri çok çetin yapmışlar. Zombilerin dördü bir araya geldiğinde tehlikeli, beşi bir araya geldiğinde ölümcül oluyorlar. Tabancayla zombi öldürmek bu oyunda çok kullanışlı değil. Onun yerine balta ve ok daha iyi iş çıkarıyor. Zaten ok ve yay bu oyunun imgesel silahlarından biri olarak bize sunuluyor. 📍





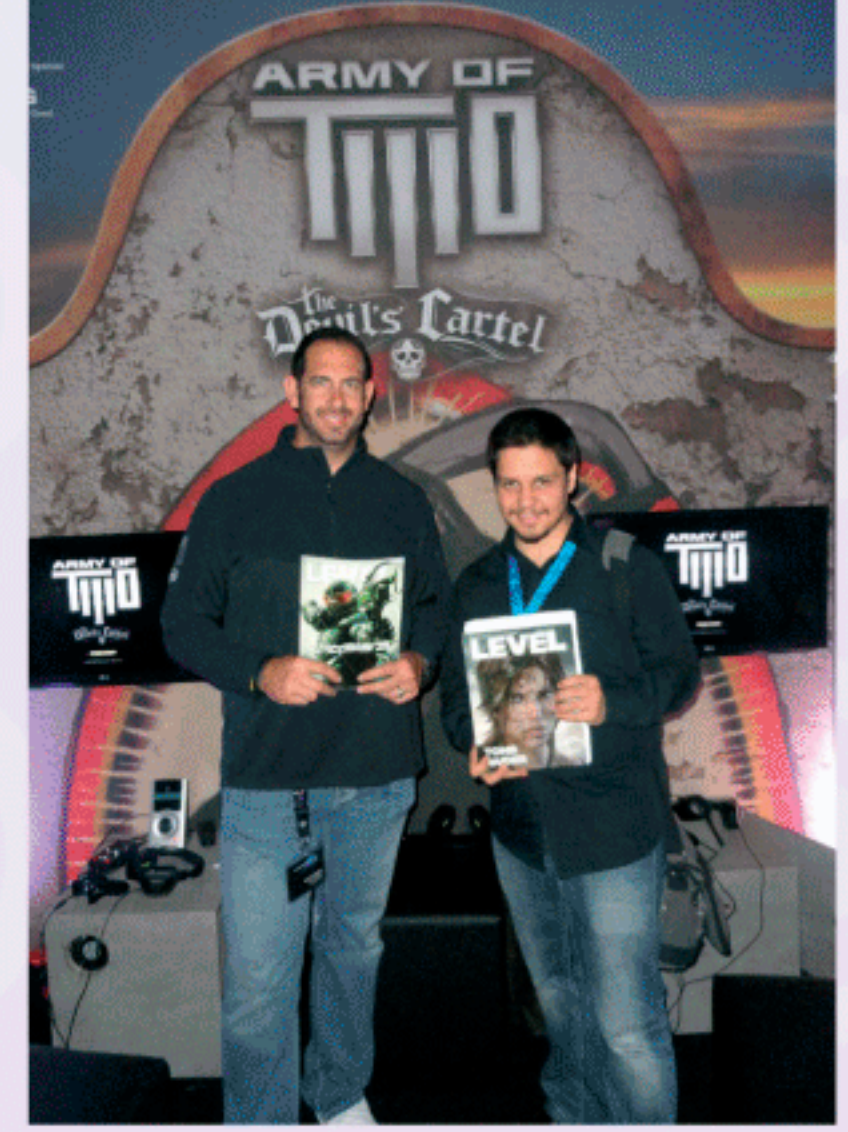
Yapım **Visceral Games** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **Mart 2013**

Army of Two: The Devil's Cartel

Açık ara en iyi co-op aksiyon deneyimi

Army of Two: The Devil's Cartel (AoTTDC) oynamam biraz tesadüf eseri oldu ama ne derler bilirsiniz, büyük aşklar tesadüflerle başlar. EA'nın gamescom öncesi yapılan basın sunumuna, uçağım farklı bir şehre indiği için yetişememiştim. Hemen ertesi gün EA basın alanında Crisis 3'ün karşısında duran ve planımda olmayan AoTTDC'yi gördüğümde bir an içeri girip oynamama konusunda tereddüt etmedim değil ama AoTTDC beni olumlu anlamda çok yanılttı. AoTTDC sunumunu Zach Mumbach yaptı ve elimde Crisis 3 kapaklı LEVEL'i görünce "Bizi ne zaman kapağa taşıyacaksınız?" diye sordu. Ben de "Hak ettiğiniz zaman!" diye cevap verdim. AoTTDC'yi Dead Space oyunlarını yapan ekip yapmış ve Battlefield 3'te kullanılan Frostbite 2 motorunu kullanarak oyunu resmen bambaşka bir boyuta taşımış.

AoTTDC'yi İtalya'dan bir meslektaşım ile omuz omuza, Drug Lab haritasında oynadık ve inanın bana Drug Lab haritasını dümdüz ettik. AoTTDC'nin kontrolleri harika, vuruş hissi ve çevre detayları da Max Payne 3'ü aratmayacak kalitede. AoTTDC'de tıpkı Max Payne 3'teki Bullet Time gibi zamanı yavaşlatıp düşmanlara daha çok zarar verebiliyoruz. "Overkill" adı verilen bu özelliği dilediğimiz zaman kullanıp partnerimizi 10 saniyelikliğine güçlendirebiliyoruz, hatta bazen iki kişi aynı anda bile Overkill özelliğini kullanabiliyor. AoTTDC'de partnerinizle yardımlaşıyor, birbirinizi koruyor, iyileştiriyor ve farklı açılardan aynı amaç için senkronize şekilde mücadele ediyorsunuz. Tek ekranda split screen olarak oynama imkanı sunan AoTTDC, bence konsollar için fuardaki en iyi co-op aksiyon oyunuydu. 📍



Yapım **SuperMassive Games** Dağıtım **Sony** Tür **Aksiyon**
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Until Dawn

Liseli gençler... Kaçın!

Bir grup genç... Gençlerden bir tanesinin ailesinin bir dağda, kayak yapmak için gittiklerinde kullandıkları bir dağ evi var. Gençler heyecanlı, gençlerin arasında sevgililer boy göstermekte. Ne var ki Mount Washington'ın, onlara zindan olacağından da bir haberler... PS3'e özel geliştirilmekte olan Until Dawn, tam olarak "I Know What Did You Last Summer" atmosferinde. Gençler eğlenmek istiyor ama bir şeyler onların peşine düşüyor. Grupta bulunan gençlerin hepsini kontrol edebileceğimiz oyunda, karakterler arası geçiş senaryoya bağlı olarak olacak. Örneğin oyunun bir kısmında bir sevgili gruptan ayrılıyor ve dağda başka bir yerlere gidiyor. Tabii hiçbir şeyden haberi olmayan bir çift sevgiliden daha masum hiçbir şey olamayacağı için ne olduğu belli olmayan kötü güçler de onların peşine düşüyor.

Biz erkek kısmını kontrol ederken, gencin kız arkadaşı kaçırılıyor ve tüm ekip kızın peşinden, bilinmeze doğru yol alıyor... Standart gamepad'lere destek vermeyerek sadece PS Move ile oynanabilecek olan oyunda Move tuşu ve tetik tuşunun dışında sadece analog

kolu kullanabileceğiz. Analog kol ile karakterleri yönlendirecek, Move tuşu ve tetikle de çevredeki nesnelere etkileşime geçeceğiz. Bir işaret tabelasının tozunu silmek, bir el feneri çalışsın diye onu sallamak, kız arkadaşımızın üstündekileri çıkartmak... (Bu gerçekten varmış.) Bu tip aktivitelerde hep Move'un hareket algılama özelliği devrede olacak.

Her ne kadar yürüme olanağımız bulunsada oyunun bir hayli çizgisel olacağını da söylüyor yapımcılar. Sadece bulmacaları keşfetmek adına dış mekanlarda turlamamız gerekecek ama bunlar da hep, farklı yollar sunmayan kapalı mekanlarla buluşacak.

Olayın daha da güzel tarafı, oyunda kimin yaşayıp kimin öleceğine de biz karar vereceğiz. (Heavy Rain'deki gibi.) Birisini kurtarmak için peşinden koşmazsak o kişiyi bir daha göremeyeceğiz örneğin.

Ne zaman çıkacağı açıklanmayan Until Dawn, Amerikan gençlik korku filmlerini sevenler veya biraz çerez kıvamında korku oyunları oynamak isteyenlerin ilgisini çekecek gibi gözüküyor. 📍





Yapım Eurocom Entertainment Dağıtım Activision Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 19 Ekim 2012

007 Legends

Adım Bond, gerisini zaten biliyorsunuz

O07 Legends'in sunumunu yapımcılardan Dino Verano yaptı ve License to Kill ile Die Another Day isimlerini bizimle paylaşarak oyunda yer alan beş filmde ikisini daha açıklamış oldu. 007 Legends piyasaya çıktıktan sonra ücretsiz indirilebilir içerik olarak sunulacak olan ve adı gizli tutulan bir film daha ekleyeceklerinin de müjdesini verdi.

Yeni açıklanan License to Kill, 1989'da çıkan 16. Bond filmi ve bu filmde Meksikalı uyuşturucu satıcısıyla cebelleşiyoruz. Saatimizde düşmanların nerede olduğunu gösteren sonar radarımız var. Oyunda ciddi şekilde sessizce ilerlememiz gerekiyor. Aksi takdirde düşmanlardan biri bizi fark ettiğinde sürü sürü üzerimize saldırıyorlar ve iş isten geçmiş olmuyor. Bu tip durumlarda tüm düşmanları temizleyip göreve devam etmemiz mümkün. Ayrıca silahları ve karakterimizin be-densel güçlerini upgrade etmek de mümkün.

Die Another Day bölümüneyse Biodome'daydık. 007 Legends'te vuruş hissi bir Max Payne 3'e kıyasla çok zayıf kalıyor. James Bond'un dillere destan Aston Martin'ini sürdüğümüz bölümlerdeki sürüş dinamiğini ve araç fizikleriniyse şaşırtıcı derecede iyi buldum. Kontroller yağ gibi kayıyor ve araç kullanırken ki çatışmalar ciddi zevk veriyor. Hele o kargo uçağına girmeye çalışıp kaçmaya çalıştığımız sahne çok başarılıydı. Kargo alanına gitmeye çalıştığımız yerdeyse helikopterin yanından geçerken bir bayan bize sürekli direktif veriyor, karakterimiz de bayana üç beş kelam ederek cevap verse diyalogların daha başarılı bir şekilde oyuna yedirildiğini düşünebilirdim ama şu haliyle oyundaki diyaloglar boş kayıtlardan öteye geçemiyor. Yakın dövüşte de düşmanı yumruklarken bir oduna ya da kuklaya vuruyormuş hissi veriyor. Tropikal Biodome fikri güzel ama mekan seçimi daha iyi olabilirdi.



Yapım Marvelous Entertainment / Sony Dağıtım Sony Tür RPG
Platform PS Vita Çıkış Tarihi Belli Değil

Soul Sacrifice

Garip bir büyücünün peşinden...

PS Vita sahibi misiniz? İşte sahip olmanızı gerektirecek bir yapım! Tamam, biraz abartıyoruz ama oyunun Capcom'un eski bel kemiği Keiji Inafune'nin elinden çıktığını söylersek belki biraz daha heyecan duyarsınız.

Inafune-san zamanında, Capcom'da çalışırken hep karanlık bir oyun yapmak istediğini söyleyerek oturmuş bu yapımın başına ve ortaya da enteresan bir oyun çıkmaya yüz tutmuş. Soul Sacrifice bir süredir yapım aşamasında olduğu için oyun içi görüntüleri ve videoları da yayımlanmış durumda ve görüldüğü kadarıyla da sağlam bir oyun olacağı benziyor.

İsimsiz ve kendi yaratacağımız bir kahramanı kontrol ediyoruz ama güçlü bir büyücünün hayatına bakışlar atıyoruz aslında. Geçmişe dönüp onun neler yaşadığında rol alıyor ve bunların sonucunda da kendimizi geliştiriyoruz. Amacımızsa genel olarak birçok farklı yaratıkla karşılaşarak onların hikayesini dinlemek.

Hikaye dinlemek, burada kilit bir kavram. Diyelim ki

karşınıza bir Minotaur çıktı. Bu yaratık, siz onunla dövüşürken birkaç cümlede kendini anlatacak ve siz de onu dinleyeceksiniz. Muhtemelen savaşın sonunda galip geleceksiniz ve size iki seçenek sunulacak; onu kurban edip sahip olduğu güçlere mi konacaksınız, yoksa ruhunu serbest bırakıp farklı bir yöne mi sapacaksınız?

Oyunda yapacağınız seçimler direkt olarak oyunun ilerleyişini değiştirecek; hikaye tamamıyla seçtiğiniz yönde ilerleyecek ve yaratıklarla karşılaştıkça, onları dinledikçe sizi kararınızdan caydırma olasılıkları da bulunacak. Yani oyunu bir katil olarak bitirmek istemeyebileceksiniz. (Biraz vicdanınız vardır herhalde?)

Dört kişiye kadar Ad-Hoc (Yan yana durup oynanan multiplayer oyunlar.) desteği de sunacak olan oyun, kesinlikle ilginç bir yapım fakat yine bayağı bir Uzakdoğu kokuyor. Yani artık Uzakdoğu'dan çıkan oyunlara pek sıcak bakmıyorsanız, Soul Sacrifice'tan da pek haz etmeyebilirsiniz. Yine de bize sorarsanız beklemeye değer gibi gözüküyor...



**BİR ULUSUN KADERİ SENİN ELLERİNDE
DİZLERİNİN ÜZERİNE ÇÖK VE DUA ET!**



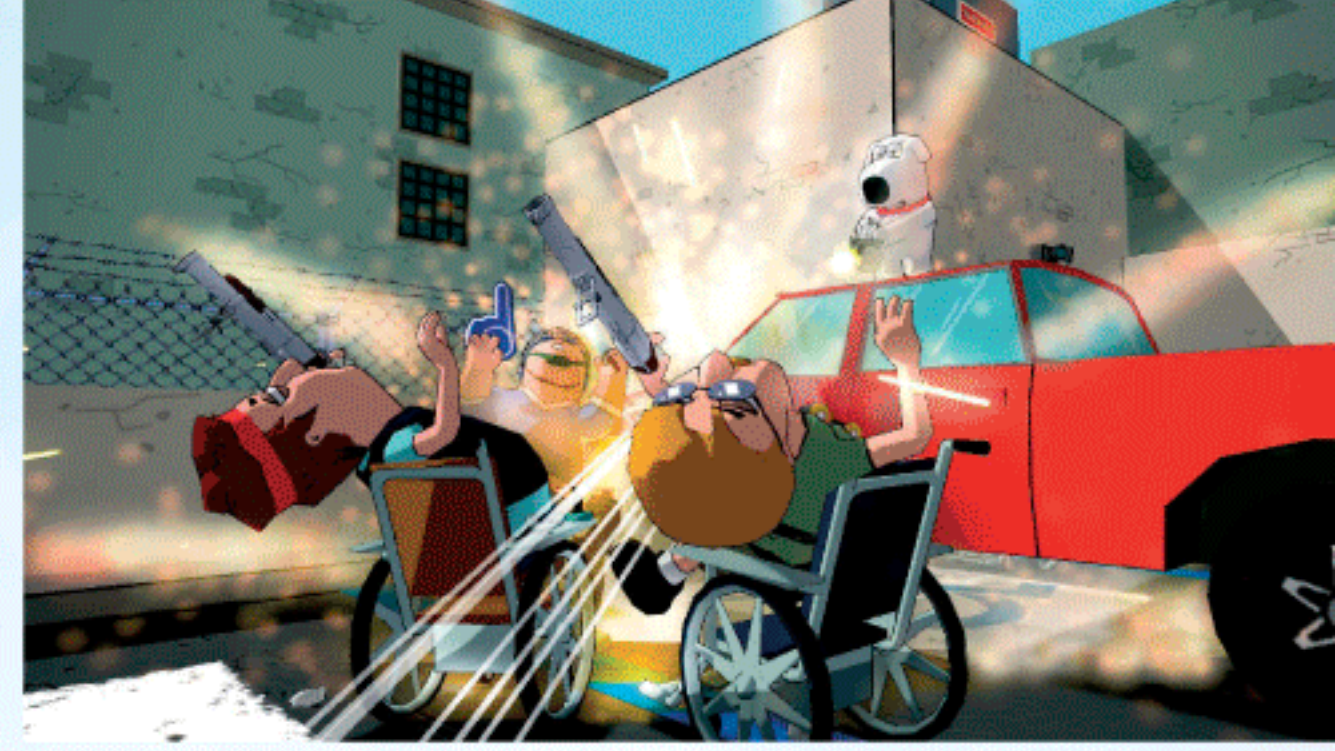
GUILDWARS™



tiglon

ŞİMDİ PC'DE!

NC SOFT ARENET



Yapım **Heavy Iron Studios** Dağıtım **Activision** Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **28 Eylül 2012**

Family Guy: Back to the Multiverse

Özgürlük Heykeli tekerlekli sandalyede!

Family Guy: Back to the Multiverse (FGBttM) için televizyonda yayınlanan çizgi dizinin yazarları bizzat orijinal bir hikaye yazmış. Hatırlarsanız Family Guy'ın yayınlanan bölümlerinden birinde bizim Stewie, paralel evrenlerden birine gidiyordu. FGBttM'de ise Stewie'nin şeytani ikiz kardeşi paralel evrenler arası yolculuk ederek bizi herkesin engelli olduğu bir dünyaya geri dönmeye zorluyor. Oyunda kontrol ettiğimiz Stewie ve Brian dışında herkes engelli. Amerikalılar engelli insanlara "özel insan" demeyi tercih ediyorlar ve bu oyunda da kontrol ettiğimiz iki karakter dışında herkes "özel". Burası öyle bir evren ki herkes ya tekerlekli sandalyede, ya bastonlu ya da kolsuz; hatta Özgürlük Heykeli'ndeki bayan bile tekerlekli sandalyede oturuyor. FGBttM'de toplamda sekiz evren ve 10 bölüm bizi bekliyor. Oyunda çizgi film vari

grafikler kullanılırken istediğimiz zaman Stewie ve Brian arasında değişim yapabiliyoruz. Brian yakın dövüş silahı olarak viski şişesi ve ilerledikçe ortalığı yakıp yıkabileceği, araçları havaya uçurabileceği tüfekler kullanabiliyor. Stewie ise portakal suyu içtiğinde üç katı daha hızlı ateş edebiliyor. Düşmanlarımızın tamamı tahmin edebileceğiniz gibi engelli insanlardan oluşuyor. Etrafta koşuşturup engelli insanları öldürmek garip bir duygu ama işte Family Guy'ın espri anlayışından da bu beklenirdi zaten. Yapımcılar bu oyuna aksiyon türü dese de ara sıra bulmacalar çözmemiz de gerekebiliyor. Oyuna istediğimiz zaman split screen olarak ikinci bir oyuncu girip çıkabiliyor ki bu da özellikle devasa boss'larla karşılaştığımız zamanlarda işimizi kolaylaştıran bir özellik olarak düşünülmüş. 📍

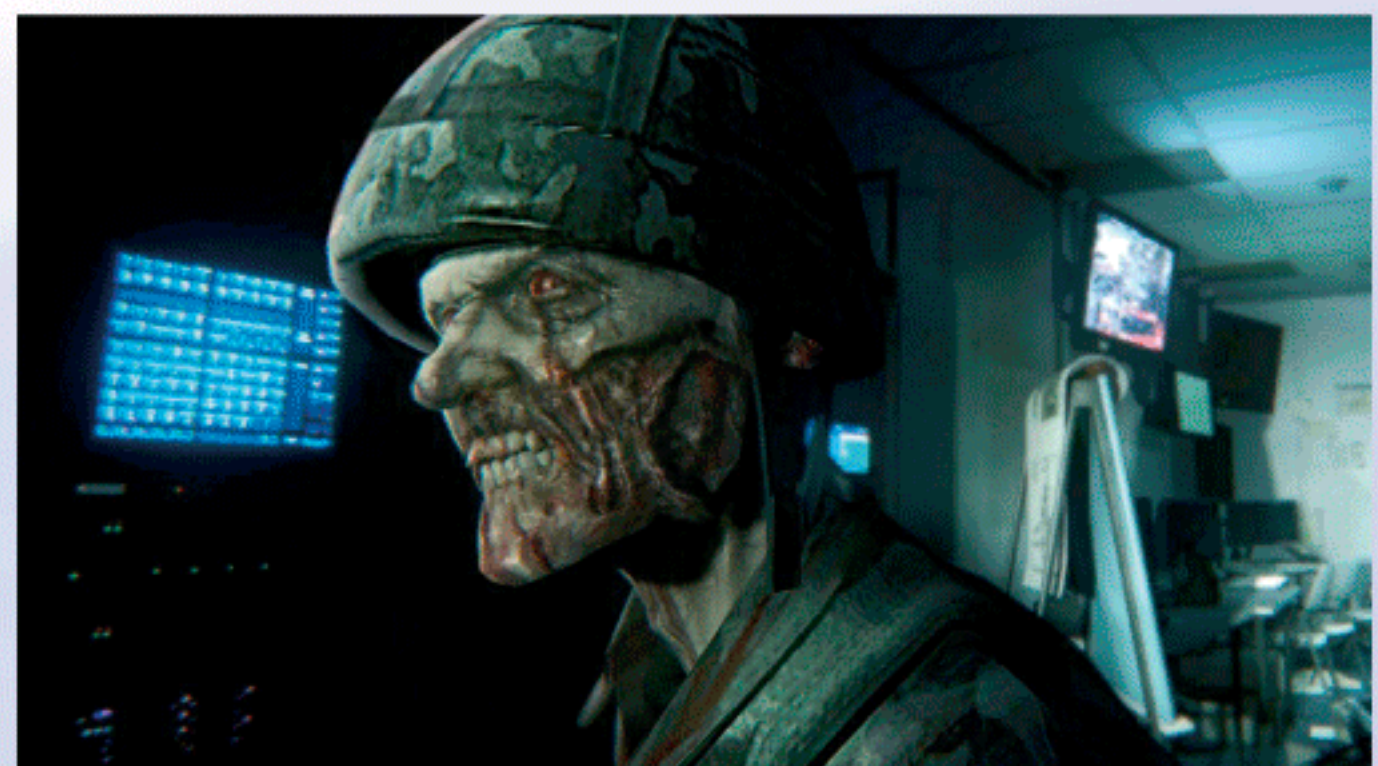
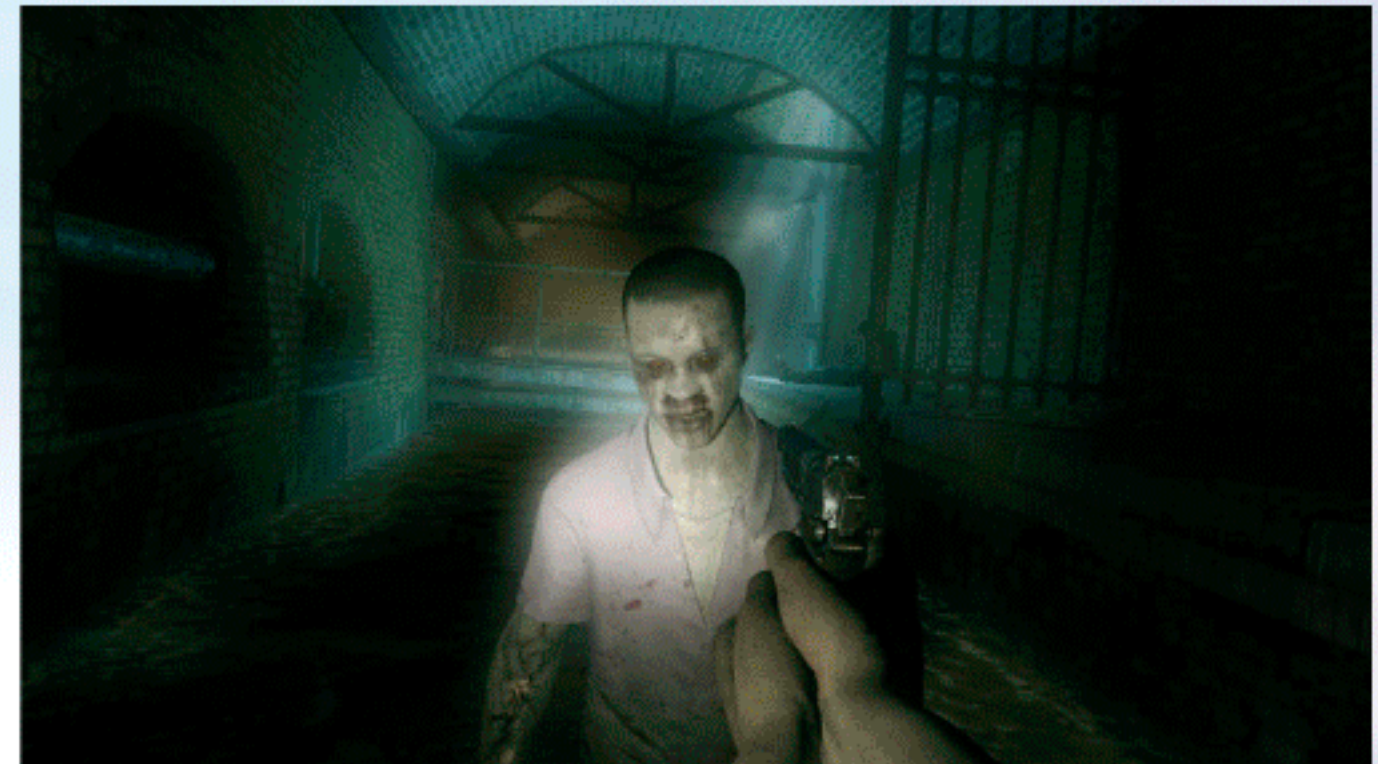


Yapım **Nintendo** Dağıtım **Nintendo** Tür **Aksiyon**
Platform **Wii U** Çıkış Tarihi **2012**

ZombiU

Kaç, yoksa öcüler yer seni!

ZombiU ile gamescom'da daha uzun süre haşır neşir olma fırsatı bulduğum için bu oyun hakkında E3'teki kadar pozitif olamayacağım. Bir kere ZombiU'nun kontrolleri bana çok takoz geldi. WiiU Pro gamepad ile değil de asıl gamepad ile epey bir süre oynadım oyunu ama kontroller gerçekten tırt. Hani oyunu oynamayanlara gamepad'i sallayıp zombi kesme, elindeki ekrandan haritaya bakma ve elindeki ekrandan nişan alma gibi özellikler yenilikçi ve ilgi çekici gelebilir ama iş oyunu pratikte oynamaya geldiğinde pek de kağıt üstündeki gibi olmuyor. Misal silah değiştirme işini elimizdeki dokunmatik ekranın sağ üst köşesine dokunarak gerçekleştiriyoruz. Üzerimize koşar adım leş yiyici zombiler saldırırken gözümüzü televizyon ekranından ayırıp elimizdeki ekrana bakarak köşedeki noktaya dokunmaya çalışmak ıstıraptan başka bir şey değil. Kaldı ki biz silahı değiştirene kadar zombi beynimizi çoktan kemirmeye başlıyor. Fuarda ilk olarak 23 yaşında bir öğrenci olan Lucy Cox ile oynamaya başladım. Alan olarak bana çok sıkışık gelen ortamda zombilerin menüsü olmamaya çalışırken bir gözüm televizyonda, bir gözüm elimdeki ekranda şaşı oluyordum neredeyse! Ya ben bu iki ekran arası koordinasyonu sağlamak konusunda çok yetenezsizim ya da yapımcılar bu yenilikleri kullanışlı şekilde oyuna entegre edememişler. Görsel olarak da çok kötü bulduğum ZombiU, bu haliyle piyasaya çıkarsa bana uzak, yapımcılara yakın olsun. 📍





Yapım **Arkane Studios** Dağıtım **Bethesda** Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **12 Ekim 2012**

Dishonored

Farelerin istilası

Fuarda iyiden iyiye nasıl şekillenmekte olduğunu belli eden Dishonored, oyunun tam olarak nasıl oynanmakta olduğunu göz önüne seriyordu.

Öncelikle kahramanımız Corvo, teke tek dövüşte sadece silahıyla çok da iyi iş yapabilen biri değilmiş, bunu anladık. Elindeki birçok gücü kullanabilmesi sayesinde hayatta kalıyor ve sahip olduğu o kadar çok güç var ki düşmanlarına karşı nasıl savaşacağını kendisi belirleyebiliyor.

Bir yerde sadece basit ışınlanma gücüyle düşmanın önüne ışınlanıyor, ardından kılıcının kabzasını adamın kafasına geçirerek onu etkisiz hale getiriyor. Bir başka yerde Corvo'yu saklanırken görüyoruz. Bir adamla bir kadının konuşmasına şahit oluyor ve canlıların bedenlerini ele geçirebilme gücüyle

adamın bedenine giriyor ve onu kontrol etmeye başlıyor. Tam balkona geldiğinde adamın vücudundan çıkıyor ve hemen arkasında belirerek ona bir rüzgar yolluyor, adam yuvarlanıp gidiyor.

Uzun ayaklı robotların da başımıza bela olacağını gamescom'da da gördük. Bu robotlara sıradan saldırılar etki etmiyor ama bize yolladıkları bombaları geri çevirip onlara atabiliyoruz. Diğer düşmanların aksine bu robotlarda biraz strateji kullanmak gerekebiliyor.

Corvo elbette ki her zaman dövüşmüyor. Bir yerde bir elektrik bariyerinin merdivenleri engellediğini görüyoruz. Burada geçmenin tek yolu da o bariyeri etkisiz hale getirmek. Bariyere saldırmak işi çözmiyor ve bir de üstüne dikkat çekip gardiyanlarla uğ-

raşmak zorunda kalıyorsunuz. Corvo da ne yapıyor, bir farenin bedenini ele geçiriyor, havalandırma kanalına giriyor ve jeneratöre ulaşıyor. Onu etkisiz hale getirdikten sonra da merdivenleri kullanabiliyor.

Yaklaşık 14 saatlik bir oyun süresi bulunacak olan Dishonored, birçok açıdan Bioshock'ı andırır da bitmemiş haliyle bile çok eğlenceli bir oyun olmuşa benziyor. Sabırsızlığımızı koruyamıyoruz! 📍



Yapım **Naughty Dog** Dağıtım **Sony** Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **2013**

The Last of Us

Bir hayatta kalma mücadelesi...

Her ay dergide mutlaka kendine bir yer bulan The Last of Us, gamescom'da da yer alıyordu lakin düşünülen aksine, büyük bir şovdan biraz uzaktı.

gamescom sayesinde bir kez daha anladık ki Ellie ve kendisinden yaşça bayağı büyük arkadaşı gerçekten büyük bir umutsuzluğun içinde. Ellie özellikle bir sıkımlık cana sahip ama neyse ki Joel sağlam adam da envai çeşit yağmacının üstesinden

gelebiliyorlar.

Anladığımız üzere oyunda silah ve cephane son derece kısıtlı. Tahta parçası, soba borusu gibi silah olarak nitelendirilebilecek nesnelere de birkaç kullanımında kolayca kırılıyor. Yani hiçbir zaman, hiçbir şekilde kendinizi güvende hissedemiyorsunuz.

Bildiğiniz üzere oyunda Ellie'yi direkt olarak kontrol edemeyeceksiniz. Joel ise her zaman sizin kontrolünüzde olacak. Joel için sağlam adam dedik ama o da işleri olabildiğince gizlilikle halletmeye çalışacak. Genellikle eğilerek sessizce yürüdüğüne şahit olduk örneğin; en ufak hatası bile ölümüne yol açabiliyor çünkü. Elinde silah taşıyarak sessizce ilerleseniz bile düşmanlarınız tarafından şaşırtılabileceksiniz üstelik. Bir yerde Joel elinde silahla yavaş yavaş ilerlerken, hemen solundan bir adam belirip Joel'in silahına davranıyor ve bir mücadele başlıyor. (Başka oyunda olsa ya uzaktan ateş ederdi o adam, ya da dibinize kadar girip orada ne yaptığınızla ilgili size bağırdı.)

Düşmanlarının üzerine koşup onları yere yıkabilen veya duvara yapıştırabilen Joel, ateşli silahlarını

da en acımasız şekilde kullanabiliyor. Düşmanlarının suratını pompalı tüfekte patlatmaktan bile çekinmiyor zira yağmacılar ondan çok daha acımasız.

Her tarafı detaylarla dolu olan The Last of Us, gelecek yıl PS3'ün en çok beğenilen oyunları arasında kendine rahatlıkla yer bulacaktır; bundan emin olabilirsiniz... (Bu arada birileri oyunun 2030 yılında geçtiğine dair bir takım teoriler üretmiş durumda; bakalım onların da gerçekliği olacak mı...) 📍





Yapım **IO Interactive** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **23 Kasım 2012**

Hitman: Absolution

Barkod kafanın dönüşü!

Hitman Absolution oynamak için Square Enix'in basına özel alanına gittiğimde randevum olmadığı için önce biraz sıkıntı çektim ama sağ olsun Sven Liebold beni ABD'den hatırladı ve "Sen patronumuz Hakan Abrak'la E3'te röportaj yapmıştın, seni hatırlıyorum. Fırça mı yedirteceksiniz patron dan bize, çabuk alın arkadaşı içeri!" diye talimat verdi. Ben de vakit kaybetmeden Hitman Absolution'un yeni duyurulan Contracts modunu oynamaya başladım. İlk defa gamescom'da oynanabilir halde sunulan Contracts modundaki "Build own contracts" seçeneğinden kendi suikast kontratlarımızı yapabiliyoruz. Oyunda ilerledikçe değişik öldürme teknikleri geliştirip bu modda kullanabiliyoruz. Üstelik bunu Hitman Absolution'un her bölümü için yapma imkanımız var. Ne var ki gamescom'da bize yine E3'te

oynatılan King of Chinatown haritası oynanabilir şekilde sunuldu. Tek fark bu kez multiplayer olan Contracts modunu deneme şansımızın olmasıydı. Lakin King of Chinatown'daki pazarda yüzlerce insandan oluşan bir grup var. Oyuna başladığımda karpuzların, kavunların ve onca insanın arasından düşmanı bulup indirmem gerekiyordu. Düşmanın tepesinde kocaman bir "1" yazdığı için grubun arasında bulmak pek de zor olmadı. Haydut kılıklı düşmanı tepeledikten sonra hemen şerif şapkası ve mont giydim. Akabinde sırf eğlence olsun diye yüzlerce kişinin dolaştığı pazarın ortasına patlayıcı bırakıp uzaktan kumanda ile ateşledim ve onlarca insanın havaya uçuşunu zevkle izledim. Xbox 360'ta oynadığım oyunun kontrolleri gayet başarılı. Tepki süresi optimal ve bu da bize tabanları yağlarken



hız kazandırıyor. Yalnız düşmanların keskin yapay zekası bizi her an tetikte olmaya zorluyor. Uzun süre şerif montuyla dolaşınca susturucusu olan bir hödük dank diye indirdi beni. Her daim favori katil karakterim olan Hitman'in yeni oyunda Türkçe dil seçeneği sunacağını bir kez daha hatırlatalım. 📍

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2013**

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Farklı bir Sam Fisher

Bildiğiniz Splinter Cell oyunlarını unutun çünkü Blacklist, çok farklı bir yöne sapmış durumda. Ubisoft yeni aksiyon oyunlarının nasıl olduğuna bir göz atmış ve Splinter Cell'i de çağa uygun hale getirmiş. Splinter Cell artık bir taktik oyunu değil, düpedüz bir aksiyon oyunu!

Bunu kötü anlamda söylemiyoruz ama Ubisoft'un başka oyunlara bakıp onların iyi yönlerini de oyununda uyguladığı gün gibi ortada. Örneğin Sam Fisher'in artık bir kedi gibi duvarları tırmanabilmesi

direkt olarak Assassin's Creed'i andırıyor. Siper sistemi biraz Ghost Recon, biraz Gears of War... Oyunun anlatımlı olarak gösterilen kısmında Sam'in bir çeşit "işaretleme" sistemi ile işleri hallettiğini görüyoruz. Düşmanlarını uzaktan işaretledikten sonra onları sinematik bir şekilde silahıyla yere indirebiliyor Sam ve böylece işleri çok daha hızlı hallediyor. Eskiden teke tekte bile zorlanıyordu hatırlarsanız ama şimdi altı tane düşmanla karşılaşsa bile üstün konumda olabiliyor.

Ona yine çeşitli cihazları da yardımcı oluyor elbette. Bir sinyal gönderiyor ve ekran bir süreliğine siyah-beyaz olup düşmanların yerlerini gösteriyor.

Bir başka cihazıyla yüksek voltajda elektrik yolluyor ve küçük bir alandaki düşmanlarını yere yığıbiliyor. Ünlü "yılan kamera" da yine oyunda yer alıyor ama bu defa kapı altlarından bakmak yerine, düşmanlarınızı işaretlemek için de kullanabiliyorsunuz onu. Yine oyunun bir yerinde Sam bu kamerayla içeridekileri işaretliyor, kapıya bir bomba koyuyor ama kapıdan değil, binanın tepesine tırmanıp pencereye kadar iniyor. Ancak bundan sonra bombayı patlatıyor ve şaşırın ve işaretlenmiş olan düşmanlarını kolaylıkla ortadan kaldırıyor.

Kendi kurallarıyla işlettiği yeni Echelon 4'te ekip arkadaşları da bulunuyor Sam'in. Onların yardımıyla bir UAV sayesinde düşman üssünü veya belirli bir grup düşmanı roketlerle yok edebiliyor.

Sam bu defa yalnız değil ve ilerlemiş yaşına rağmen, bu defa çok daha tehlikeli. Sağlam bir aksiyon oyunu olma yolunda hızlı ilerleyen Blacklist, büyük ihtimalle büyük beğeni toplayacak. 📍





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft Tür FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **4 Aralık 2012**

Far Cry 3

Uçsuz bucaksız bir ada

Far Cry 3 hakkında bayağı bir bilgi verdik aylar boyunca. Vaas'ın bir manyak olduğunu anladık, adada yalnız olduğumuzu ama arkadaşlar edinebileceğimizi gördük ve Vaas ve adamlarının yanında adadaki vahşi hayatın da düşmanımız olabileceği gerçeği gözlerimizin önüne serildi. gamescom'da ise bu adanın aslında ne kadar büyük olduğunu gözlemleme şansımız oldu. Meğer Far Cry 3'ün sahne aldığı ada, gerçek anlamda devasaymış. İşin güzel tarafı da bu adada tamamiyle özgür olmamız!

Oyunda bir saat kadar geçirdikten sonra oyunun Just Cause'u bir hayli andırdığını düşündük. Just Cause'da bir görevi yapmak için yola çıkıp tam bir saat boyunca saçma sapan başka işlerle uğraştığımızı hatırlarsınız. (Just Cause 2 çok iyi bir oyundu!) Far Cry 3'te de görev diye yola çıkıyor ve kendinizi bir grup yaban domuzundan haritanın bir başından öbür tarafına kadar kaçarken bulabiliyorsunuz. Denize atlayıp hazine arıyorsunuz (Bir köpekbalığı sizden bir parça kopartabiliyor.), sakince yürürken arkanızda duran bir cipten korsanlar iniyor ve bir çatışmaya girebiliyorsunuz, ya da bir radyo kulesine tırmanıp o bölgeyi ele geçirmek için mücadele

vermeye başlayabiliyorsunuz.

gamescom'da keşfettik ki adayı şekle sokmak bir hayli eğlenceliymiş. Şöyle ki burada bir grubun üyesi olabiliyor ve adayı yavaş yavaş korsanlardan arındırabiliyorsunuz.

Bir yan görev serisinde düşmanlarımızı saklanarak ve sadece bıçakla öldürmemiz gerektiğini de yine gamescom'da gördük. Normalde makineli tüfeklerle basacağımız bu yerleşkeyi sadece bıçak kullanarak işgal etmek zor olsa da eğlenceliydi.

Oylara istediğiniz gibi yaklaşabilmenizde büyük özgürlük sunan ve bunun için de emrinize bir ton silah veren Far Cry 3'ü anlaşılabilir olarak dört kişi oynayabildiğinizi de hatırlatalım. 📍



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

Crysis 3

Hunter olmak ya da olmamak!

Geçtiğimiz ay Crysis 3'ün yapımcılarından Michael Read ile röportaj yaparken adamın ağzından girdim, burnundan çıktım ama ne yaptım bir türlü Crysis 3'ün multiplayer modları hakkında bilgi alamadım. Meğerse Crytek, Crysis 3'ün multiplayer modlarını gamescom fuarına saklıymış ve o yüzden bana ser verip sır vermemiş. Crysis 2'nin multiplayer modları bana yenilik anlamında çok siğ gelmesi ve Crysis 3'ün multiplayer modlarının sır gibi saklanması beni Crysis 3 için epey karamsarlığa itmişti. Ne var ki gamescom'da multiplayer modları oynadıktan sonra fikrim tamamen değişti. Oyuna geçmeden Adam Duckett bize kısaca Crysis 3'ün bu yeni modlarını tanıttı ve Michael Read de video sunum ile tanıtıma eşlik etti. Bize Crysis 3'te üç farklı challenge seçeneği olduğunu söyledi. Bunlar arkadaşlarınızın arasında en iyi olmaya çalıştığınız Social Challenge, yapımcılar

tarafından rastgele seçilen Chance Challenge ve en yüksek "headshot" veya "stealth kill"i olanın istediğini seçip diğer oyuncuları mücadeleye zorladığı Hobby Challenge. Bizse fuarda Crysis 3'ün Crash Site ve Hunter modunu oynadık. Öncelikle New York'un Feed haritasında 6 vs 6 Crash Site modunda 12 kişi kapıştık. Crash Site'da amaç belli bir alanda 100 saniye kadar kalıp puan toplamak. 10 dakika içinde en çok puanı alan takım kazanıyor. Crysis 3'ün asıl bombası olan Hunter modundaysa sırayla bir Nanosuit giyen Hunter, bir Cell askeri olan Trooper oluyoruz. Hunter iken çok güzölüyük, Trooper olduğumuzdaysa kalkanlar arkasına saklanıyoruz. Hunter modunu Museum haritasında oynadım ve gerçekten Trooper olunca tırsa tırsa ancak bir kez Hunter öldürebildim. Hunter olduğumuzdaysa Trooper'ların canına okudum. 📍





Yapım Rovio Dağıtım Activision Tür Puzzle
Platform PS3, Xbox 360, 3DS Çıkış Tarihi 2012'nin son çeyreği

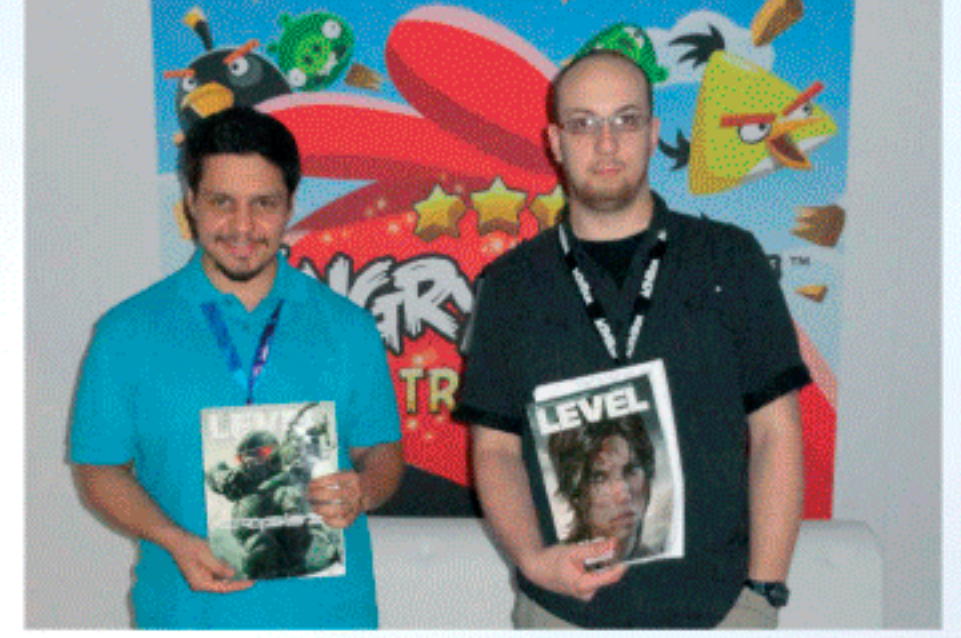
Angry Birds Trilogy

Kızgın kuşların konsol çıkarması!



Tüm dünyada tozu dumana katan Angry Birds, hemen hemen bütün mobil cihazları fethettikten sonra şimdi de gözünü konsollara dikti. Tüm dünyada milyonlarca kez indirilen oyun, Rovio'yu zengin ederken Angry Birds'ü de global çapta bir fenomen haline dönüştürdü. Hazır Angry Birds şöhreti yakalamışken de yapımcı Rovio, şimdiye kadar çıkmış Angry Birds oyunlarını paket yapıp bir de konsol oyuncularına satarak servetine servet eklemeyi kafaya koymuş. Angry Birds Trilogy'de Angry Birds, Angry Birds Seasons ve Angry Birds Rio yer alıyor. Angry Birds Trilogy'deki tüm oyunlar 1080p çözünürlükte ve 60 fps hızında ekranlarımıza gelecek. Ayrıca yapımcılar, Angry Birds Trilogy'de tüm oyunları tek tek elden geçirip yeni sesler, yeni müzikler ve yeni animasyonlar eklemişler. Angry Birds Trilogy'deki bir başka gelişme ise her bir oyunun ayrı ayrı 5.1 ses sistemi için uyumlu hale getirilmiş olması. Toplamda 150 saatten fazla oyun süresi sunan Angry Birds Trilogy'de oyun esnasında Kare

/ X tuşuna basıp ara menüye çıkmadan ve oyunu kesintiye uğratmadan bölümü yeniden başlatabiliyoruz. Ayrıca konsollara özel hazırlanan bonus bölümler, şimdiye kadar gördüğümüzden dört - beş kat daha büyüğünü içeriyor. Kinect ve Move desteği de sunacak olan Angry Birds Trilogy'de tek tek kuşların tüm özelliklerini öğrenebileceğimiz bir de "Bird Biographies" bölümü eklenmiş. 📍



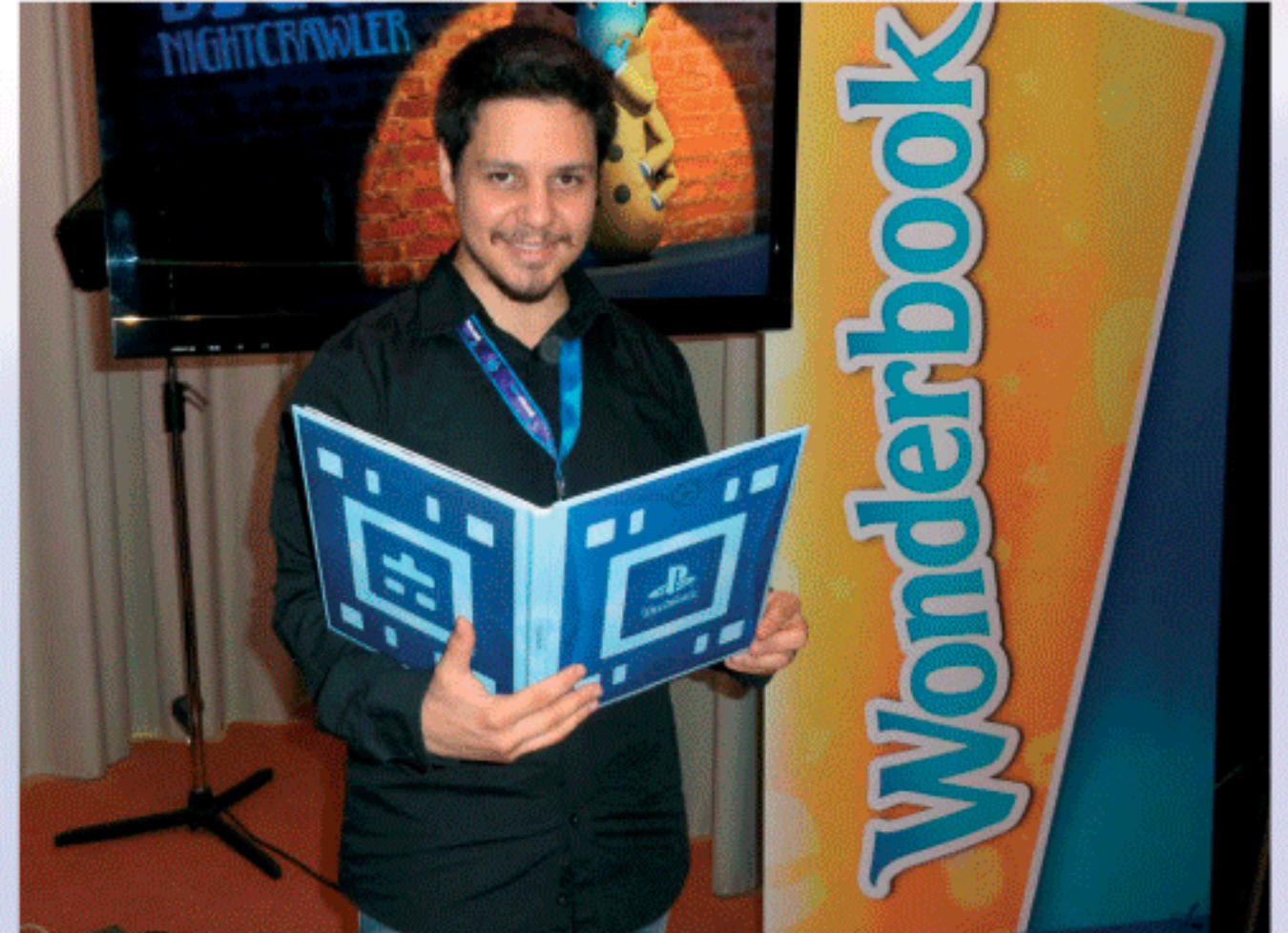
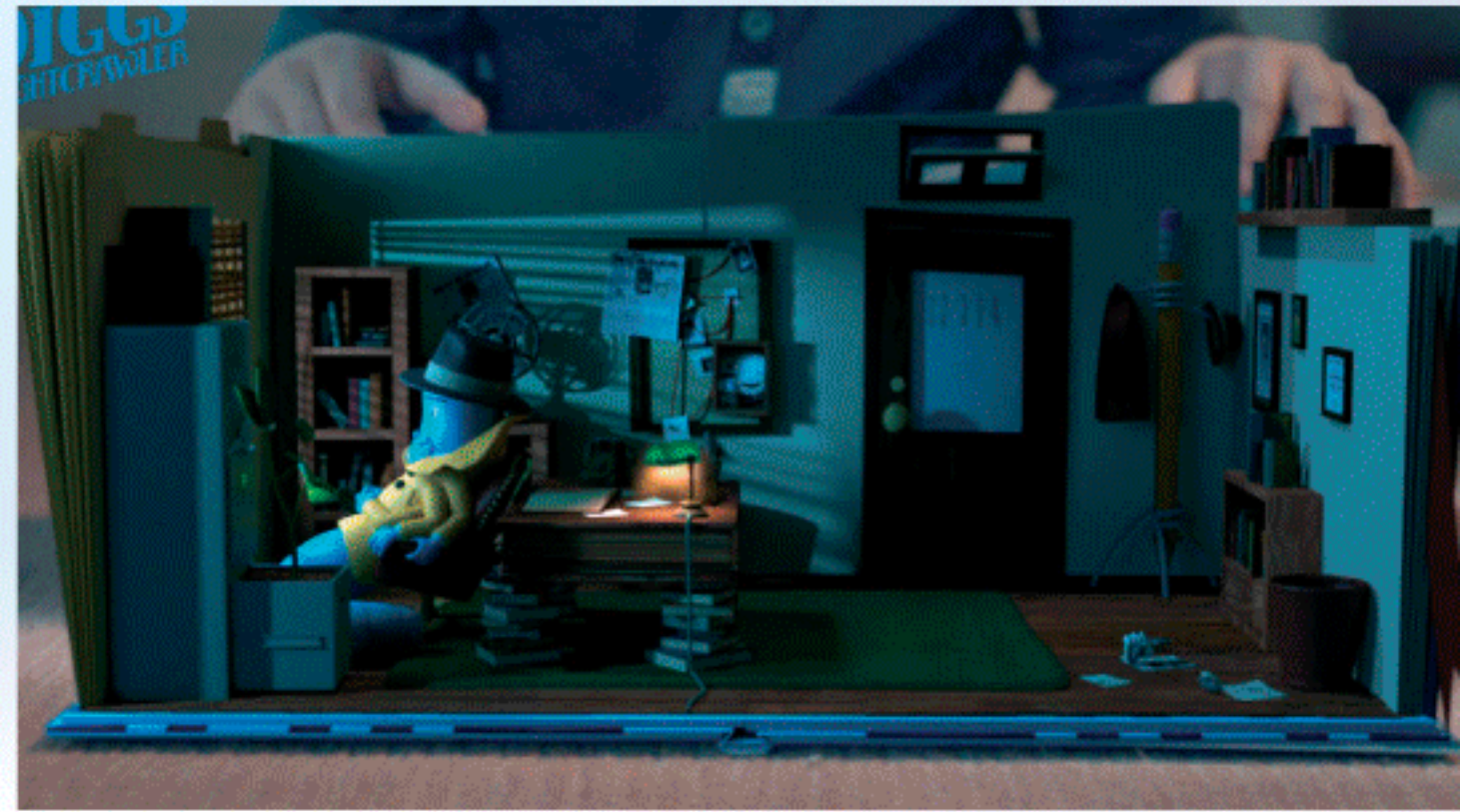
Yapım Moonbot Studios Dağıtım Sony Tür Adventure
Platform PS3 Çıkış Tarihi 2013

Wonderbook: Diggs Nightcrawler

Gece uyku kaçınca

Sony'nin fiziksel bir kitapta binlerce hikayeyi toplama fikri, Wonderbook olarak netice verdi. İlk defa geçtiğimiz E3 fuarında tanıtılan Wonderbook ve J.K. Rowling'in kaleme aldığı Book of Spells oyunu (Kitap-ı?) bazı kitlelerin ilgisini çekmiş olabilir. Moonbot'un tornasından çıkacak olan Diggs Nightcrawler sunumunu bize yapımcılardan Adam Volker gerçekleştirdi. Diggs Nightcrawler için çalışan hemen hemen tüm yapımcıları büyük sinema hayranı oldukları için oyundaki karakterlerin kişilikli olmasını istemişler. Oyundaki karakterlerin sesleri, diyalogları ve aksanları o kadar keskin ki her bir karakter, gerçekte bir insan olabilmiş

hissi uyandırıyor. Oyunda "Diggs" adında bir dedektifi yönetiyoruz. Oyuncuların görevi, Diggs'e seslenerek veya alkışlayarak, hatta gerektiğinde kitabı eğip bükerek kötü adamları alt etmekte yardımcı olmak. Okuyucuların oyunla buluştuğu, başka bir deyişle oyuncuların kitapla buluştuğu bir oyun mekaniği sunan Diggs Nightcrawler, özellikle kitapla haşır neşir olmayı sevmeyen gençlere de kitap tutkusu aşılayabilecek niteliklere sahip bir ürün gibi görünüyor. Animasyonları ve seslendirmeleri halen üretim aşamasında olan Diggs Nightcrawler, Wonderbook'un en iyi oyunlarından biri olacak gibi görünüyor. 📍





Yapım **Creative Assembly** Dağıtım **Sega Tür Strateji**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **2013**

Total War: Rome II

We fight for Rome!

PC oyuncularının merakla beklediği ve ipe değil de halatla çektiği Total War: Rome II'nin gamescom basın sunumunu Al Bickham gerçekleştirdi. Aslında baş tasarımcı James Russell ile görüşecektik ama kendisinin acilen Almanya'dan ayrılması gerektiği için Al ile muhabbet ettik. Al bana sıra tabanlı Total War: Rome II'yi hayranların büyük baskısı üzerine yaptıklarını anlattı. Total War: Rome II'yi yapmalarındaki ikinci nedense kendilerinin de bu serinin devamını oynamak istemeleri olmuş. Total War: Rome II'de imparatorluk kurma olayı bir sonraki aşamaya taşınmış ve farklı kültürlerden farklı imparatorlukları oyuna eklemişler. Ben de hemen yeri gelmişken Osmanlı İmparatorluğu'nu da oyuna ekleyip eklediklerini sordum. Al da bana bu kez Doğu Avrupa'ya doğru da uzandıklarını söyledi ve lakin Osmanlı veyahut başka yeni imparatorluklar için isim vermedi.

Total War: Rome II'de ilk oyuna göre çok daha engin bir senaryo modu hazırlanmış ve bunun için de tasarım ekibi daha büyük haritalar tasarlamak

durumunda kalmış. Ayrıca dünyayı yaptıkları bir seçimle değiştiren büyük politikacıları da oyuna eklemişler. Tanıdık yüzler, politik kararlar ve senato sistemi Total War: Rome II'de bizi bekliyor. Bu kez yapımcılar gerçekten insan odaklı bir senaryo kurmuşlar. Oyuncular verdikleri kararlarla bir milletin ya da imparatorluğun kaderini belirleyebilecekler. Total War: Rome II'de cumhuriyeti kurtaran biri mi olacaksınız, yoksa bencillik gösterip varolan düzeni yıkarak kendi imparatorluğunuzu mu kuracaksınız? Bu, Total War: Rome II'de tamamen oyuncunun seçimine bırakılmış durumda.

Total War: Rome II'de yeni dövüş stilleri ve farklı kültürler bir arada harmanlanmış. Daha önceden de ifade edildiği gibi deniz savaşları, kara savaşlarıyla birleştirilerek seride ilk defa "Combined Battles" adı verilen bir sistem getirilmiş. Bu sayede oyuncular deniz ve kara savaşlarını aynı anda yapabilecekler ve eskiden olduğu gibi savaşlar ayrı ayrı olmayacak. Savaşların hepsini bir arada kontrol etme olayı bize oyunda daha verimli bir kontrol sağlaması amacıyla

tasarlanmış.

Al bana Total War: Rome II'de yenilenmiş ışıklandırma sistemiyle birlikte grafiklerde de bariz bir gelişme yaptıklarını ama halen aynı oyun motorunu kullandıklarını söyledi. Bunun üzerine ben de Total War: Rome II'nin sistem gereksinimlerini sordum ve bu konunun henüz netleşmediği cevabını aldım. Total War: Rome II'yi çok daha insan odaklı yapmak için duygusal etkileşimler ve yüz animasyonları oyuna eklenmiş. Karakter detayları inanılmaz arttırılmış. Bunların yanı sıra Total War: Rome II'de savaşın daha karanlık yüzü oyunculara sunulmuş. Oyun içi olarak Total War: Rome II henüz pre-alpha'dan önceki aşamada olmasına rağmen şahane görünüyor. Binlerce hareketli ünitenin savaştığını görmek, bir oyuncu olarak tüylerimizi diken diken yaptı. Oyndaki suların dalgalanma efektleri harika görünüyor. Gemiden inen askerlerimizin kale duvarlarına doğru saldırması, alevli topların mancınıkla fırlatılması, gökyüzünde binlerce okun yağması falan resmen oyuncuya savaşı yaşıyor. Yapımcılar bize savaş alanını ve haritayı farklı açılardan dolaştırdı. Savaş alanında binlerce hareketli asker cenk etmesi ve binaların parça parça dökülmesi inanılmaz görünüyor. Daha oyunun çıkmasına neredeyse bir buçuk yıl var ama Total War: Rome II beklemeye değer bir oyun olacak. 📍





Yapım **Treyarch** Dağıtım **Activision** Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **16 Kasım 2012**

Call of Duty: Black Ops II

Ne kadar iyi olduğunuzu herkese gösterme vakti!

Call of Duty'ye nazar mı değdi ne? FPS oyunlarını kıyaslarken "COD gibi hızlı" diye bir tabir vardır ya, işte Call of Duty: Black Ops II'nin basın sunumu yapılırken nedense oyun sürekli takıldı ve frame atlayıp durdu. Neyse ki oyunu Xbox 360'ta kendimiz oynarken Call of Duty: Black Ops II (BO2) yine yağ gibi kayıyordu. Önce gamescom'daki sunumdan başlayalım. BO2 sunumunu büyük patronlardan David Vonderhaar bizzat yaptı ve oyunda artık "killstreak" yerine "score streak" sistemini getirdiklerini anlattı. Akabinde David, duvarların arkasındaki düşmanları görme teknolojisi olan Milimeter Scanner'ı gerçek dışı, palavra veya COD

oyunlarına yakışmayacak derecede saçma bulanlar için bu teknolojinin şu anda gerçek hayatta var olduğunu ve kendisinin de bu teknolojiyi yakından görüp incelediğini belirtti.

BO2'de 24 saatte veya daha kısa sürede bitirebileceğimiz 55 bölüm bizi bekliyor. Bu 55 bölümün dışında bir de 10 adet prestij bölümü var. Oyunda bölüm sayısından çok daha fazla içerik var. Sadece 55 bölüm olmasına rağmen bundan katbekat daha çok içerik sunuluyor ve bu içerik, geldiğiniz bölüme göre değil de atladığınız rütbeye göre değişiklik gösteriyor. Ayrıca oyunda her seviye atladığımızda bir adet "unlock token"ı kazanıyoruz. BO2'de "Multi

Team" ve "Hard Point" adında yeni oyun modları bulunuyor. Hard Point modunda kritik bir nokta bulunuyor ve tüm oyuncular bu noktaya gelmeye çalışıyorlar. Haliyle de o noktada kalabalık bir grup ve çetin çatışmalar oluyor. Multi Team'deki bazı bölümler, Hard Point moduna da sahip olabiliyor ama hepsi değil.

BO2'yi ilk olarak "Turbine" adlı haritada ve Team Deathmatch modunda oynadım. Oyun başlamadan önce "Create a Class" seçeneği altında bulunan Mercenary, Operative, Heavy Gunner, Specialist, Recon Sniper seçeneklerinden 10 özellik belirleyerek karakterimi şekillendirdim. Silah olarak Scar-H'i ve Kap-40'ı ikincil ve MSMC'yi seçtim. Yeni açıklanan score streak'ten 525 puan isteyen Hellstorm Missile, 550 puan isteyen Lightning Stike ve 400 puan isteyen Hunter Killer üçlüsünü seçtim. Daha düşük score streak'e sahip oyuncular 375 score streak gerektiren ve düşmanları haritada gösteren UAV'yi seçebiliyor. En yüksek score streak puanı gerektiren özellikse 1400 puanlık Swarm. Oyuna Yemen'de üçer kişilik dört takımla başladık ve Mercs olarak 75'e 39 gibi ezici bir şekilde rakiplerimizi yendik...

BO2'de silahlar arası değişim yapabiliyoruz ve ACOG, Target Finder, Laser Slight, Hybrit Optic ve Reflex gibi envai çeşit ekipman ekleyebiliyoruz. Bunun için oyuna Pick Ten sistemi getirilmiş. Bu sisteme göre her biri bir puan olan toplam 10 adet eşya alabiliyoruz. Silah da bir, ekipman da bir, el bombası da bir puan değerinde ve biz toplamda 10 adet eşyayı üzerimizde taşıyabiliyoruz. Bunun bir sınırlamaya yol açmaması için Primary Gunfighter ile





bu olayı çözmüşler. Primary Gunfighter sayesinde tek puanlık bir yere üç adet eşya koyabiliyorsunuz. Misal tek Shock Charge yerine iki veya üç Shock Charge da koysanız tek puanlık yer kaplıyor ama 10 eşyayı aştığınızda arayüzdeki menü bir uyarı veriyor ve fazla eşyaları bırakmanızı istiyor.

Downtown LA'de bulunan Aftermath haritasındaysa sekiz dakika boyunca 6 vs 6 Hard Point modunu oynadık. LA Business Center'in yakınlarında Capture the Hardpoint görevi başlayınca herkes

önceden belirlenen bir noktaya gitmeye çalışıyor ve millet birbirini yiyor. İnanın o kadar psikopat oyuncular var ki sürekli zimba gibi indiriyorlar adamı.

BO2'de eSports ve CoDcasting adında iki yenilik daha var. Burada oyunlar yayınlanıyor ve böylece her şeyin daha büyük bir kitleye ve etkiye ulaşması amaçlanıyor. eSports'un önemli olaylarında League Play'de eğlence ve seviye atlama olaylarını oyunculara sunması. CoDcasting'de ise takipçiler bir çatışmayı yukarıdan iki boyutlu olarak ve aç



değiştirerek izleyebiliyorlar. Oyuncuların görevleri ne, ölü mü, sağ mı, nerede, ne kadar zamanı var gibi olaylar canlı olarak takip edilebiliyor. Bazı oyuncuların nasıl bu kadar iyi oynadığını izlemek ve onlardan feyzalmak için icat edilmiş bu özelliği pek bir beğendim. Artık kimin nasıl oynadığını herkes görebilecek. Tüm bu özellikler ek bir donanıma veya programa gerek kalmadan, oyunun içinde gömülü olarak gelecek. "Oyunun kaydedilmesi ve canlı olarak yayınlanması Activision sunucuları üzerinden mi olacak?" diye sorduğumda David bana bunun cevabının henüz belli olmadığını söyledi. BO2'de zombi modu olup olmayacağını sorduğumdaysa bu konuda ser verip sır vermedi ama ben size şimdiden çitlatayım: Zombi modu kesin olacak, David kulağıma fısıldadı ama kimseye söyleme dedi. Şşş, benden duymadınız, tamam mı! 📍

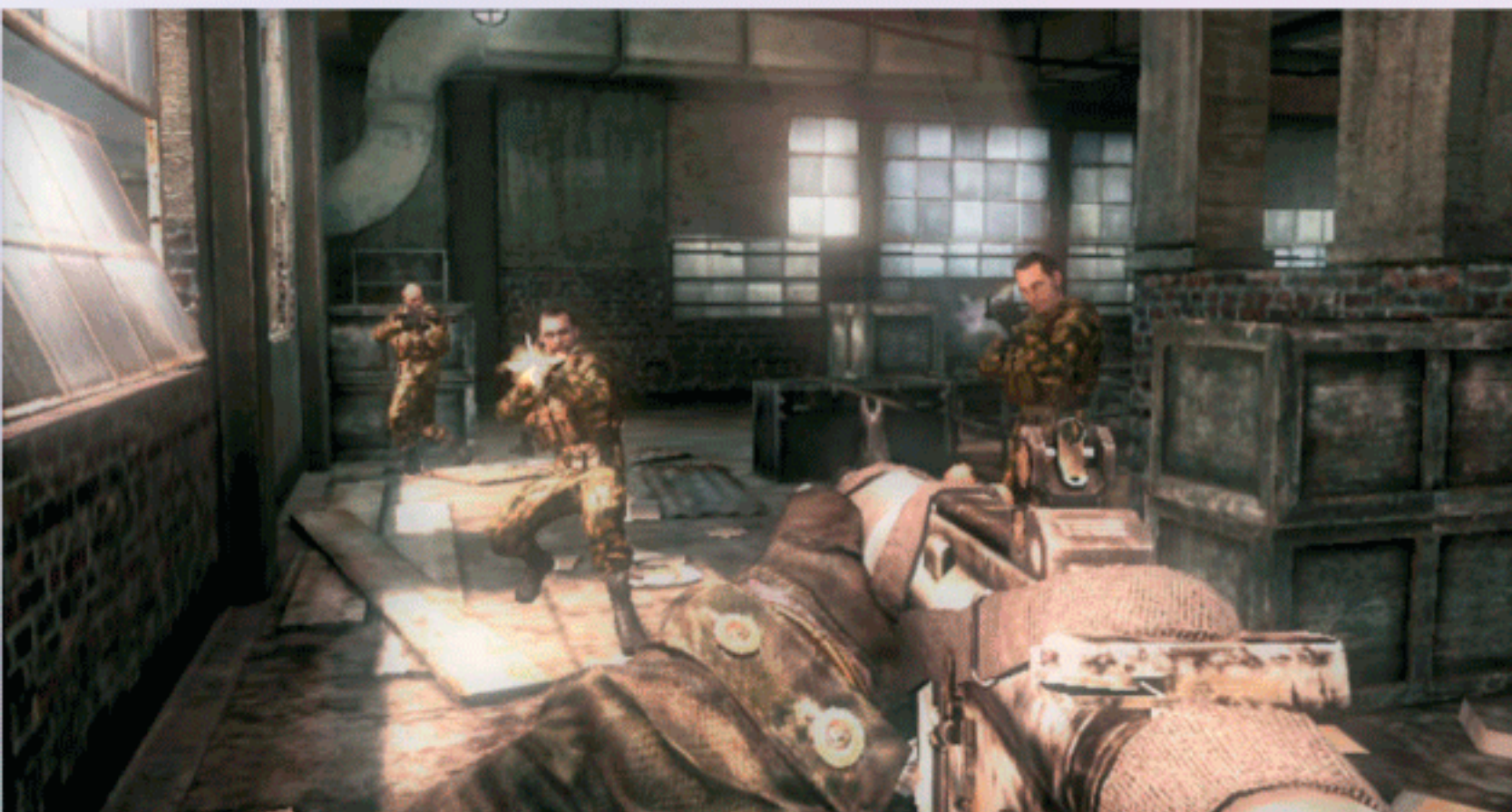
Yapım **Nihilistic Software** Dağıtım **Activision Tür FPS**
Platform **PSV** Çıkış Tarihi **Eylül 2012**

Call of Duty: Black Ops Declassified

Cısss... Dokunma, yanarsın!

Activision'ın PS Vita'ya özel Call of Duty çıkarması olan Call of Duty: Black Ops Declassified (CODBOD), dokunmatik FPS oyunlarına karşı önyargıyla yaklaşanları bile cezbedecek biçimde karşımıza çıkıyor. CODBOD'un gamescom basın sunumunu yapımcılardan Ryan Scott bizzat gerçekleştirdi. Ne var ki basın sunumuna yoğun ilgi olduğundan soru & cevap kısmı yapılamadan lansman sona erdi. Öncelikle CODBOD'u Wi-Fi üzerinden 4v4 olmak üzere toplamda sekiz kişi aynı anda multiplayer olarak oynayabildiğinin müjdesini verelim. CODBOD'da oyuncuları toplamda altı adet multiplayer harita ve Free for All, Team Deathmatch, Kill Confirmed gibi farklı multiplayer modlar bekliyor. Senaryo modundaysa Time Trial ve Survival bölümleri var. PS Vita'ya özel olarak yakından dövüş, bomba

atma ve keskin nişancılık yaparak düşmanı öldürme olayları CODBOD'da dokunmatik kontrollerle mümkün olacak. Basın sunumu esnasında yeni bir harita olan Shattered'da multiplayer olarak Team Deathmatch modu oynandı. Shattered haritası, oyuna göre Asya'da yer alan bir şehir ve mekanın ambiyansından bu hemen anlaşılıyor. Dört ayrı oyuncu arka tarafta PS Vita'dan oyunu birbiriyle oynarken ön tarafa konumlandırılan dört ayrı televizyon ekranından biz de oyuncuların mücadelelerini takip edebiliyorduk. Görsel açıdan CODBOD'un, televizyon ekranından neredeyse PS3 oyunu kadar kaliteli görüldüğünü söyleyebilirim. El konsolunda böylesine grafikleri yanınızda her yere götürmek ve her fırsatta arkadaşlarınızla multiplayer olarak kapışmak çok eğlenceli olacak. 📍





Yapım **Visceral Games** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **8 Şubat 2013**

Dead Space 3

Korkmak ya da korkmamak, işte bütün mesele bu!

Bir kez daha E3 fuarından sonra kapisında en çok kuyruğun olduğu EA oyunu Dead Space 3 oldu. Öyle ki EA'nın kapalı kapılar arkasında özel randevu ile oynattığı Dead Space 3 için bir saati bulan yılın gibi sıralar uzadı gitti. Ne Crysis 3, ne de FIFA 12 sırası Dead Space 3 sıralarının eline su dökemedi ama bu sırayı beklemeye kesinlikle değdi. Dead Space 3'ü bize yapımcılardan Yara Khoury sundu. Dead Space 3'ü gamescom fuarında iki bölümde oynayıp analiz etme fırsatı bulduk. İlk bölümde senaryo modunda tek başımıza oynayıp Ellie'yi bulmaya çalışıyorduk. Hikaye modu olarak tek başına oynamak kesinlikle oyuncu açısından çok daha gerilimli bir atmosfer sunuyor. Bildiğiniz gibi Dead Space 3'ü önceki oyunlardan farklı kılan yenilik, oyunun senaryo modunu co-op olarak arkadaşınızla birlikte oynayabilme imkanı sunması ama biz oynadığımız bölümlerde tek başımızaydık...

Gemideki patlamaları gösteren videodan sonra Isaac'in kontrolünü elime aldım ve Dead Space 3'ün kontrol mekaniği bakımından ilk iki oyunun izinden gitmekte olduğunu gözlemladim. Yalnız bu kez animasyonlar çok daha gerçekçi yapılmış. Bu tip ince detaylar da hareketli bir zemin üzerinde yürümeye çalıştığımızda kendini anında belli ediyor. Isaac'in vücudu patlamaların ve rüzgarın etkisiyle sağa sola savruluyor. Baş döndürücü animasyonları izlerken

gerçek anlamda da başınız dönebilir. Bu kez Dead Space 3'te uzay boşluğuna düşmeden önce son anda zırhını kapıp üzerine geçirme gibi Hollywood klişeleri daha sık kullanılmış. Üstelik oynadığımız demonun bir bölümünde uzay boşluğunda sonsuza doğru yuvarlanırken üzerimize parçalanmış uzay mekiğinin metal parçaları ve patlayıcılar geliyordu. Biz de bunlara yakalanmamak için sağa sola kaçmaya çalışıyorduk ki son gelen parça tüm ekranı kapladığından kaçmak imkansız bir hal alıyordu. Bu sahne bana hemen Asura's Wrath oyunundaki ilk sahneyi anımsattı ama bir dakika! Dead Space eskiden korku oyunu değil miydi? Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu? Neyse ki demonun ilerleyen bölümlerinde dar ve karanlık koridorlarda beklediğimiz ve özlediğimiz klostrofobiye yaşayabiliyoruz. Gel gelelim yıl olmuş 2012 ve biz hala bazı oyunlarda arkadaşımızı ateş ederek öldüremiyoruz. Biyoloji, fizik, kimya ve matematik der ki bir canlıya ateş ettiğinde o canlı, arkadaşın da olsa ölür arkadaş! Bu olay bana oyunlarda halen en saçma gelen olaydır ve yapımcılara buradan sesleniyorum: Lütfen kaldırın artık şu çağdışı özelliği! Arkadaşımızı vurunca lütfen ölsün! Ondan sonra bölüme baştan mı başlatıyorsunuz, "Game Over" mı yapıyorsunuz, ne yaparsanız yapın ama şunu

yapmayın!

Eski püskü gemilerde telekinesis gücümüzü kullanarak baterileri yuvasına yerleştirme, paslanmış kapıları uygun vanaları çevirerek açma gibi bulmacalar Dead Space 3'te yer alıyor; hatta dar koridorlarda yolunuzu kaybettiğinizde ilk iki oyunda da olan mavi çizgi bize yine GPS gibi gitmemiz gereken yolu işaret ediyor. Oyunda tavandan sarkarak karşımıza çıkan, altı eli ve omuzlarında dikenimsi uzuvları olan birkaç Necromorph tepeledikten sonra silahlarımızı modifiye edebileceğimiz ikinci bölüme geçtik. Dead Space 3'teki Bench'e girdiğimizde bizi detaylı bir silah modifikasyon ekranı bekliyor. Misal elimizde Rotator Cuff modülü olan Elite Plasma Cutter silahı varken silahın sekiz ayrı parçasını modifiye edebiliyor, silahın üst kısmına alev püskürtme modülü ekleyebiliyoruz. Pneumatic Torch, Military Engine, Plasma Core, Tesla Core, Telemetry Spike ve Survey Charge yine Dead Space 3'te bizi bekleyenler eklentiler arasında yer alıyor. Genel anlamda oynadığım kadarıyla Dead Space 3'ü fazla aksiyon ağırlıklı ve bilimkurgu öğeleri ile bezenmiş buldum. Bu serinin abileri böyle değildi, bu niye böyle çıktı anlamadım. ☹





Yapım **Quantic Dream** Dağıtım **Sony Tür Adventure**
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **2013'ün ikinci çeyreği**

Beyond: Two Souls

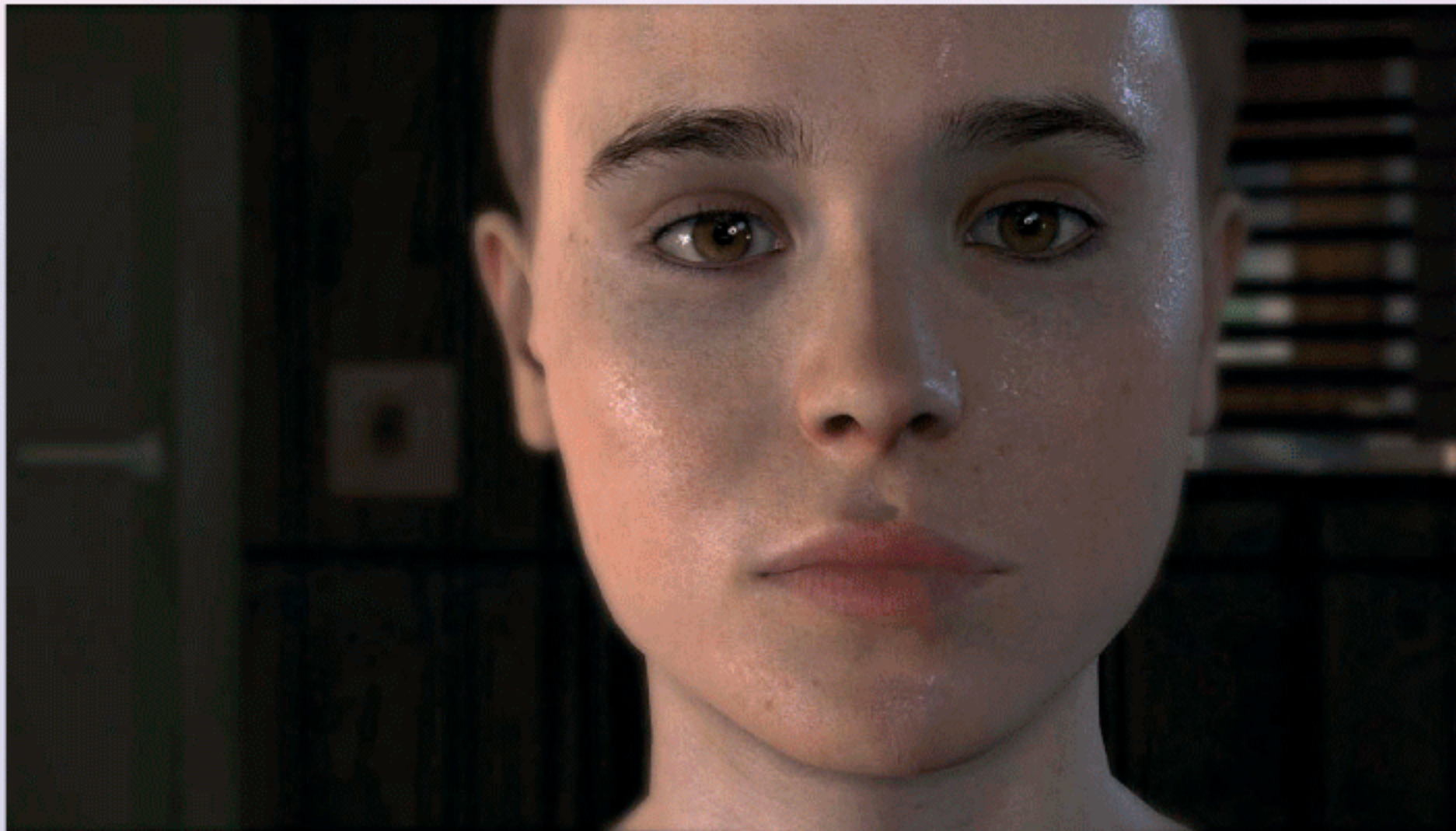
Sen sus da mimiklerin konuşsun!

Sony'nin Beyond: Two Souls sunumunu dünyaca ünlü yönetmen David Cage bizzat yaptı. Peter Jackson'ın Tintin'de ve James Cameron'ın Avatar'da kullandığı "performance capture" tekniğinin kullanıldığı Beyond: Two Souls, yüz ve ses performansını aynı anda kayıt ederek üretilen bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Yalnız bu teknikle "motion capture"dan farklı olarak hareketlerin yanı sıra oyuncunun sesi ve yüz mimiklerini bir bütün halinde yakalanıp kayıt ediliyor. 150'nin üzerinde oyuncuyla çalışan Quantic Dream, her bir oyuncunun dijital oyunculuğu ile tek tek ilgilenerek bir oyun için düşük bütçeli birçok filmde çok daha büyük emek harcamış. Saatlerce diyalog çekmek yerine bazı sahneleri oyuncuların mimiklerini

kullanarak açıklamaya çalışmış. Dolayısıyla yüz mimikleri oyunda inanılmaz bir önem arz ediyor. Cage bize, E3'te gösterilen demonun Ellen Page ile performance capture tekniği sayesinde nasıl çekildiğini gamescom'da tek tek gösterdi. Beyond: Two Souls'un yapımında sadece 12 kişi Ellen Page'in tüm vücudunu özel kameralarla tarayıp bütün bedeni dijital ortama aktarmak için çalışmış. Bu tekniğin yapımcılara sağladığı en büyük avantajlardan biri, çekimden sonra ekstrasdan bir düzenleme işleminin gerekmemesi. Beyond: Two Souls'un hikayesi için 2.000 sayfa uzunluğunda ve saatlerce süren diyaloglar gerçek aktörler tarafından canlı olarak seslendirilmiş. Ortalama bir filmde diyalogların 150 sayfa olduğu düşünülürse oyunun hikaye derinliği daha



iyi anlaşılacaktır. David, Ellen Page ile çalışırken tüm mekanlar stüdyoda yapay olarak tasarlanmış. Ellen, ormanda bir yokuştan aşağıya yuvarlanacaksa tahtadan eğimli bir düzlem tasarlanmış ve Ellen o tahta üzerinden yuvarlanarak oyunculuk performansı sergilemiş. Bu esnada hem Ellen'in beden hareketleri, hem de o anda çıkardığı gerçek sesler kayıt edilmiş. David, Beyond: Two Souls için harcanan emekle toplamda üç - dört film çekebileceğini söyledi ama oyunlar David'in kişisel tutkusu olduğu için bu işe el atmaya karar vermiş. Beyond: Two Souls'un sadece çekimleri için 12 ay uğraşmış ve prodüksiyon maliyeti olarak net bir şey açıklamamış olsalar da maliyetin çok ucuz olduğunu açık yüreklilikle söyledi David. Prodüksiyon maliyetinin çok düşük olmasının nedeni, animasyonlarda ve dijital dünyada hiçbir şeyin yanlış gitme olasılığının olmaması. David, Beyond: Two Souls'un maliyetinin AAA oyunlarla aynı seviyede olduğunu ve Heavy Rain'den daha fazla olmadığını söyledi. Oynanabilir bir versiyonu katılımcılara sunulmayan Beyond: Two Souls'un tanıtım videosu da E3'te gösterilen videonun aynısıydı. 📍





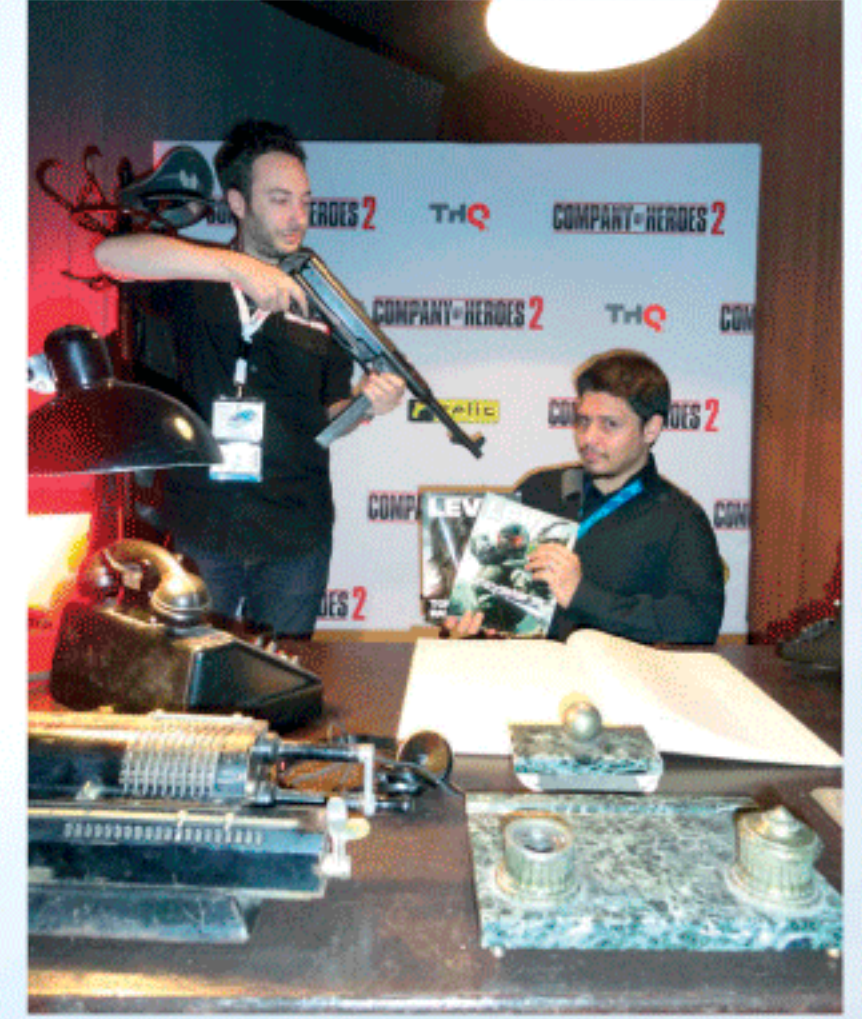
Yapım **Relic Entertainment** Dağıtım **THQ** Tür **Strateji**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **2013**

Company of Heroes 2

Red Alert'in izinden...

Geçen seneki gamescom fuarında Saints Row: The Third, Metro: Last Light, Darksiders II gibi oyunlar ve göz kamaştırıcı devasa stantlarla yer alan THQ, bu sene maalesef gamescom'da stant açmadı. Onun yerine basına randevu verdiği odacıklarda kısa süreli seanslarda Company of Heroes 2 oynattı. Company of Heroes 2'yi bana yapımcılardan Simon Watts tanıtmaya başlamadan önce ben bir gafta buldum ve "Neden bu sene stant açmadınız?" diye sordum. Bunun üzerine Simon, beni hemen yandaki odaya götürüp silahı başıma dayadı. Gırgır bir yana Company of Heroes 2'nin pre-alpha sürümünü Rzhev Meatgrinder haritasında oynadık. Burası Rusya'da yer alan bir mekan ve haliyle haritanın büyük

kısmı karlarla kaplı. Company of Heroes 2'yi multiplayer olarak test etme imkanımız olmadı ama bilgisayara karşı tek kişilik bir savaş görevi yaptık. Oynadığımız bölümde herhangi bir tank ya da araç kullanmadık, sadece Rus aksanlı İngilizce konuşan birkaç piyadeyi yönetebiliyorduk. Oynadığımız kısımlar bana anında Command & Conquer: Red Alert oynadığımız eski güzel günleri anımsattı. Oyunun tam sürümünde tanklar, roket atan kamyonetler ve hatta havadan bomba ile destek veren uçak üniteleri yer alacağı sunum esnasında söylendi. Gerçek zamanlı bir strateji oyunu olan Company of Heroes 2, Red Alert kıvamındaki konseptle birçok strateji tutkununu kendine bağlama potansiyeline sahip. 📍



Yapım **Maxis** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Simülasyon**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **Şubat 2013**

SimCity

Nasıl bir şehir düşlerdiniz?

SimCity'yi büyük bir heyecanla beklemekteyiz zira aramızda bir kişi bile yaşadığı şehirden memnun değil. İstanbullular insan kaosu ve trafik kaosu olmak üzere iki temel problemle baş ediyor, Ankaralıların derdi ise zaten çok net, söylemeye gerek bile yok.

İşte biz de alacağız bomboş araziye, başlayacağız şehrimizi kurmaya. gamescom'da bir demo bölümünde şehir kurmanıza izin veriliyordu ve bunu deneyenler genellikle sınıfta kaldı zira sıfırdan şehir kurmak, pek de kolay değilmiş.

Öncelikle -şehrinizin dev bir gecekondu mahallesine dönmesini istemiyorsanız- yollar sayesinde bir sistem oluşturuyorsunuz. Bu defa kıvrımlı yollar da yapabildiğimiz için isterseniz eskiden kurulmuş

şehirler gibi bir şehre de sahip olabilirsiniz. (Veya daha düzenli, küçük bir Amerika yaratabilirsiniz.) Ardından evler nerede olacak, ona karar veriyorsunuz. Sanayinin olduğu bölgelere tüm evleri tıkp başka yere ev koymazsanız, şehriniz tam bir endüstri kentine dönüşecektir. O yüzden işçiler için bir mahalle, yüksek gelirli için de sanayiden uzak bir bölge belirleseniz iyi edersiniz. Bunun ardından hemen polis, itfaiye, parklar, bahçeler... Bir karakol şehrin bir ucunda, bir diğeri diğer ucunda olursa, olmaz. Her türlü önemli kuruluşu öyle yerleştirilisiniz ki şehirdeki problemlere en kısa zamanda ulaşabilsinler.

İşin güzel yanı bu defa şehrinizdeki durumu görebilmeniz için çok daha iyi bir sistem seçilmiş olması. Sadece tek bir tuşla polis ne kadar alana etki edebiliyor, kanalizasyon sistemi şehrin pisliğini taşıyabiliyor mu, çok net çizelgelerle görebiliyorsunuz.

Yeni SimCity'de bildiğiniz üzere şehrinizle kocaman bir ağın bir parçası da oluyorsunuz. Bu sayede şehrinizin eksiklerini başka kişilerin şehirlerinden temin edebiliyor veya komşu şehre tüm pisliğinizi de yollayabiliyorsunuz. (Çok ayıp.) Ne var ki birçok kişi şehrinizin açtığı sorunlardan mutsuz olursa oylayarak sizi ağın en ücra köşelerine de atabiliyor. (Böyle söyleniyordu, bakalım ne kadar tutacak bu sistem.)

Daha kolay anlaşılır yapısı ama o kadar da kolay

olmayan şehir kurma mücadelesiyle SimCity, tüm zamanı bol insanların tercih edeceği bir yapım olarak şekilleniyor. 📍





Yapım **Sony** Dağıtım **Sony Tür Aksiyon**
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **Mart 2013**

God of War: Ascension

Olay, multiplayer'da...

Sony harıl harıl God of War üzerinde çalışıyor büyük ihtimalle ama hazırladıklarını bize damlalıklıkla sunuyor. gamescom'da da durum değişmedi ve yine oyunun daha önce gördüğümüz kısımlarının bir derlemesiyle karşılaştık.

Misal tek kişilik oyun nerede? Neler dönüyor o alanda? Senaryoda neler var, kimler var, nasıl sürprizler bizi bekliyor? Biraz bunları da göstersem ya Sony!

gamescom'da oyunun multiplayer kısmı yine gözler önündeydi. Dev Cyclops'un bulunduğu bölümde ne gibi numaralar yapacağımız, rakiplerimize karşı nasıl üstünlük sağlamaya çalışacağımız ve kimlere bağlılık yemini edeceğimiz gösterildi, biz de tekrar tekrar baktık.

Zeus, Ares, Poseidon ve Hades dört tane tanrı ve yarattığımız karakterler, onlardan birine bağlı oluyor. Buna göre seviye atladıklarında o tanrının

sunduğu güçlere kavuşan karakterlerimiz de böylece sanki dört farklı sınıfı temsil etmiş gibi bir hava estiriyor.

Rakiplerimizle dövüşlerimiz aslında Kratos'un düşmanlarıyla savaşından pek farklı bir manzara yaratmıyor; yine sahip olduğumuz silahlarla –ki birisi direkt olarak Kratos'un bıçakları- rakiplerimize kombokolar yapıyoruz ve yine bir rakibimizi sersemletecek kadar saldırdıktan sonra onu infaz edebiliyoruz. Ve gördük ki bu infaz sahneleri gerçekten yine çok acımasız.

Multiplayer kısmında nasıl üstünlük sağlayacağımızı tanrılardan aldığımız güçlerin yanında, çevreyi nasıl kullandığımız da bir ölçüde belirleyecek. Örneğin haritayı tanıyıp kaçış noktalarını bulmak

(Halatlardan kayabiliyorsunuz misal.) veya rakip oyuncuyu kombokolarla birkaç kat aşağı düşürüp sersemlemesini sağlamak, haritayı tanımanızla gelişecek olan özellikler arasında.

İlk defa multiplayer kısmı bulunacak olan yeni God of War, büyük ihtimalle yine beğenilecek ve yine büyük ihtimalle PS3'te göreğimiz son God of War oyunu olacak. (PS4'tekini hayal etmeye başlayabilirsiniz.)



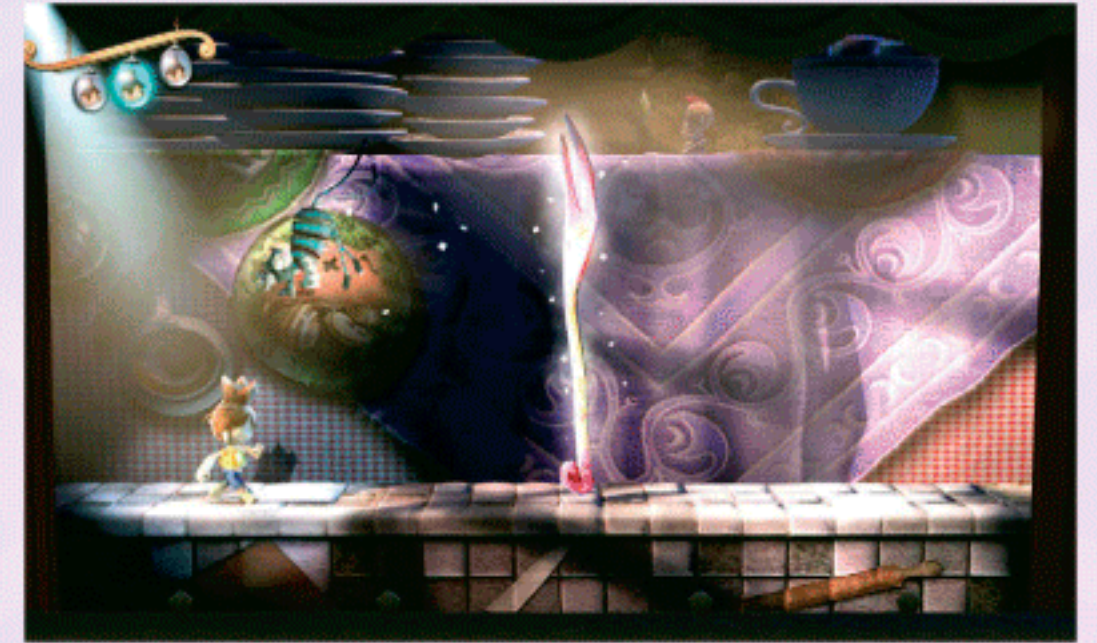
Yapım **Sony** Dağıtım **Sony Tür Platform**
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **2013**

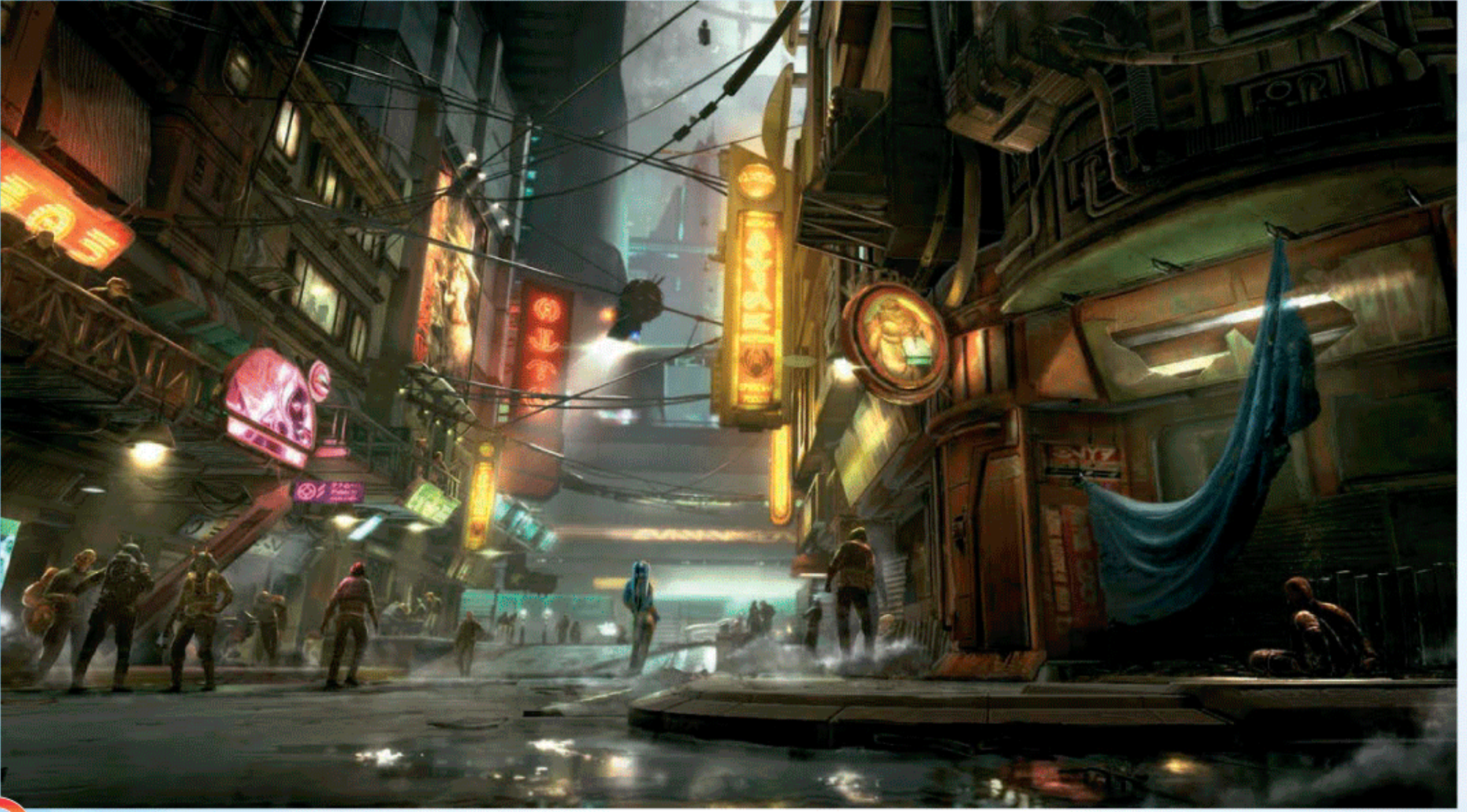
Puppeteer

Bu kafayı değiştirmek lazım

Bu yılki gamescom fuarının en başarılı oyunlarından biri kesinlikle Puppeteer idi. İlk olarak Sony'nin gamescom arifesinde gerçekleştirdiği konferansta gördüğümüz Puppeteer, gerçekten çok büyük potansiyeli olan taze bir platform oyunu. Bir kere yapımcılar konu ve oyun sistemi olarak oyunculara yenilikçi bir konsept sunmayı başarmışlar. Hikaye olarak Puppeteer'da Kutaro adındaki bir çocuk, Moon Bear King (Ayın ayı kralı?) tarafından karanlık bir şatoya kaçırılıyor ve talihsiz bir şekilde kuklaya dönüştürülüyor. Kafasını kaybeden Kutaro'nun tek yardımcısıysa özel yetenekleri olan bir makas. Bu makas sayesinde Kutaro oyunda hem kafasını, hem de eve giden yolu bulmaya çalışıyor. Sihirli bir tiyatrodan geçen oyunun temel özelliklerinden birisi, oyundaki arka planın sürekli interaktif ve dinamik olarak değişim

gösteriyor olması. Elimizdeki makasla oyundaki yerleri kafamıza estiği gibi kesip biçerek kendi yolumuzu şekillendirmeye çalışıyor, dilediğimiz zaman kafamızı değiştirebiliyoruz ama her kafayı kaybettiğimizde bir canımızı da kaybetmiş oluyoruz. Hakeza kafayı kullandığımızdaysa etraftaki dünyanın nasıl değiştiğine tanık oluyoruz. Puppeteer'ı bence piyasadaki diğer bütün oyunlardan ayıran en çarpıcı özellik, oyundaki hikayeyi tiyatro teknikleri kullanarak oyuncuya aktarıyor olması. Oyunda sahne setlerinin olması, tiyatro müziklerinin ve ışıklandırılmaların kullanılması ve her şeyden önemlisi izleyicilerin bulunması oyunculara benzeri olmayan bir oyun deneyimi sunuyor. Sadece PS3 için geliştirilen Puppeteer, umut vaat etmekten öte çıktığında adını kült oyunlar arasına sokmayı başaracak bir oyun olacaktır eminim.





Yapım **LucasArts** Dağıtım **LucasArts** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2013**

Star Wars 1313

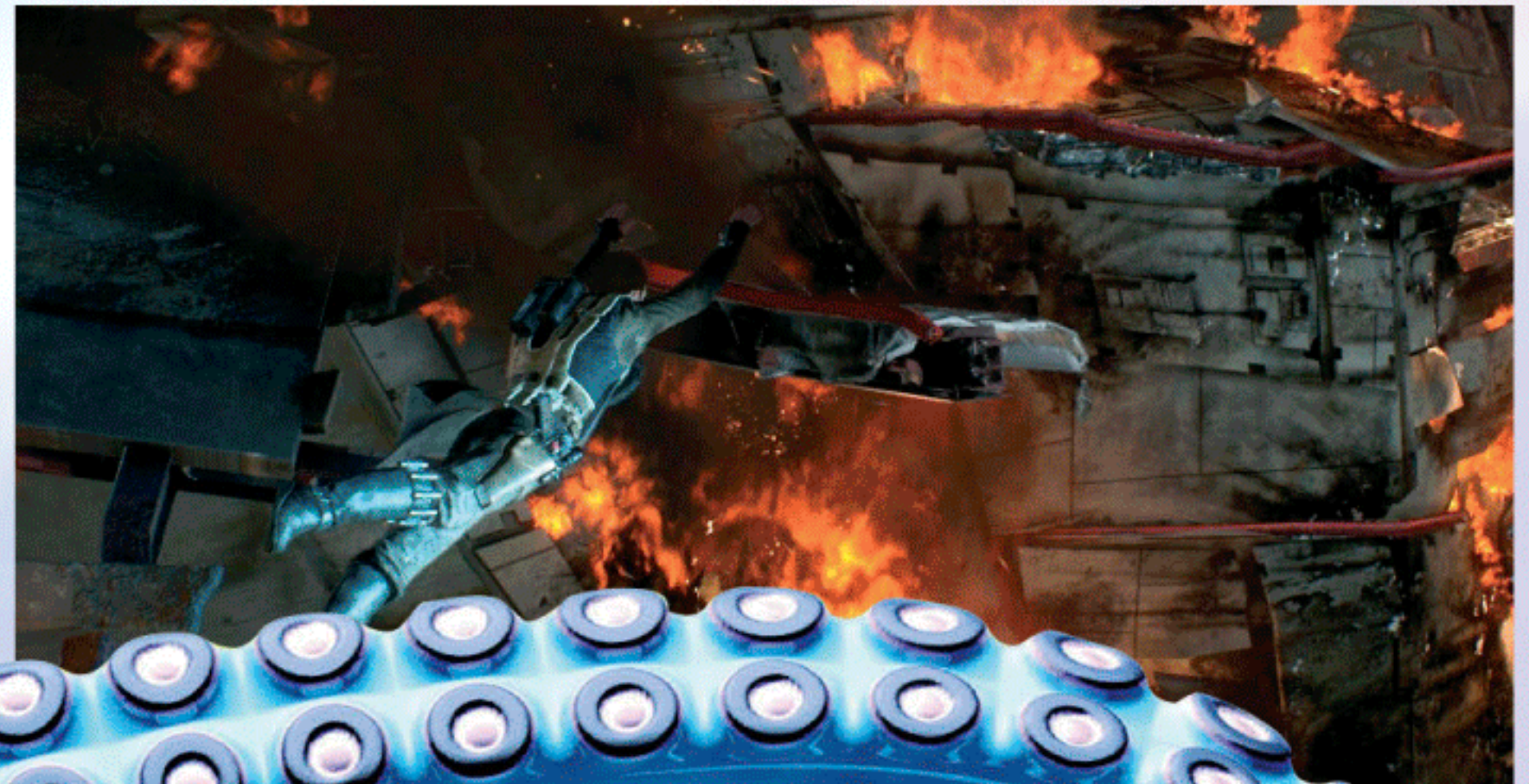
May the force be with you!

İnsanlar ikiye ayrılır: Star Wars izlemiş olanlar ve Star Wars izlememiş olanlar. Çok mu iddialı oldu? Olabilir ama öyle... Şimdi George Lucas'ın destansı şaheserleri olan filmlerini bir kenara koyalım ve gamescom 2012'deki Star Wars 1313'e bakalım. Pat Alvarado'nun yaptığı sunumun bir kısmı, E3'teki ile tıpatıp aynıydı. Daha öncede söylediğimiz gibi Star Wars 1313'te hiç Jedi olmayacak, Güç olmayacak, haliyle Sith de olmayacak. Star Wars 1313 daha çok insan odaklı bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Kişisel tahminim oyunda Karanlık Taraf'ta olacağımız yönünde. "Karanlık Gücü mü yönetiyoruz? Karanlık Taraf'ta mıyız?" diye Pat'e sorduğumda, bana bunu düşünen ilk kişi sen değilsin dedi ama kesin bir açıklama da yapmadı. Oyun içi görsellerinin inanılmaz olmasının NVIDIA ile ortaklaşa çalışmalarından kaynaklandığını söyleyen Pat, bizi gamescom 2012'deki en iyi grafiklerden birini sunan Star Wars 1313 ile baş başa bıraktı. Oyun içi görseller o kadar iyi ki Tuna'nın da dediği gibi sanki oyun içi değil de CGI teknoloji demosu izliyor gibiydik. Oyunun çoğunluğu metal ve yapay yüzeylerden oluştuğu için görüntüler neredeyse filmlerdeki kadar iyi. Ne var ki yapay olan her şeyi mükemmel modelleyen günümüz teknolojisinin insan yüzü konusunda daha 40 fırın ekmek yemesi gerekiyor. Uzay gemilerine ve istasyonlarına bakarken bir an "Bu gerçek mi?" diyorsunuz ama insan yüzünü görür görmez gerçek olmadığını anlıyorsunuz. Yüz mimikleri ne kadar başarılı olursa olsun, yapay olduğu hemen anlaşılıyor. Bu konuda gerçekliğe en çok yaklaşabilen gamescom 2012 oyunu bana göre Beyond: Two Souls oldu. Orada da zaten gerçek insan yüzü ve mimikleri dijitize edildiği için daha iyi görünmesi gayet normal. E3 fuarından daha detaylı olarak tanıtılan

Star Wars 1313 için Pat bize yüz mimikleri için çok uğraştıklarını ve teknik detaylar için The Avengers filminde çalışan kişilerle birlikte çalıştıklarını anlattı; hatta bu yüzden yüzlerdeki yara izleri vesaire çok gerçekçi görünüyor.

Sadece basına özel gösterilen tanıtımda ise Lucasfilm'den Phillip Szostak videolu sunumda yer aldı ve oyuna ilgili E3'te bahsedilmeyen bazı detayları paylaştı. Star Wars 1313'te topyekun yeraltı çetelerinin yaşadığı şehrin kuytu kısımlarına iniyoruz. Buralar endüstrilerin pisliğini attığı yerler. Hani her büyük şehrin kötü yerleri vardır ya, işte Star Wars 1313'te oynadığımız yerler de kimsenin bulunmak istemediği, evrenin pis yerleri. Kuytu, pis, kötü ve karanlık ambiyans oyunun her alanında kendini hissettiriyor. Her an başınıza bir bela gelecekmiş hissi hakim. Suç her an her yerde ve bu da oyuncuda karanlık bir baskı oluşturuyor. Oyunun atmosferi Star

Wars evreni için bile son derece iç karartıcı. Yırtıcı uzaylılar, uçan arabalar ve yanan uzay gemileri bizi bu oyunda bekliyor dedikten sonra oyun alanında uzaktan kumandayla dolaşan R2D2'yu gördüğümde hemen peşine düşüp ayak üstü muhabbet ettiğimi de söylemek istedim. 📍





Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Activision Blizzard** Tür **MMORPG**
Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **25 Eylül 2012**

World of Warcraft: Mists of Pandaria

World of Warcraft'ın yol haritası...

Bu yılki gamescom fuarında World of Warcraft'ın başyapımcısı John Lagrave ile şöbiyet baklava tadında bir sohbet gerçekleştirdik.

Ahmet Özdemir: Selam John, nasılsın, nasıl gidiyor?

John Lagrave: Harikayım. Burada olmaktan çok büyük heyecan duyuyorum.

AÖ: Tamam o zaman, ilk sorudan başlayalım. Mists of Pandaria ile beraber ilk defa bir oyununuzun Digital Deluxe Edition'ını açıkladınız. Üstelik Mists of Pandaria'nın Standart Edition satın alanlara daha sonradan fikir değiştirmeleri durumunda aradaki fiyat farkını ödeyerek Deluxe Edition'a upgrade etme şansı sundunuz. Daha önceki eklenti paketlerini Standart Edition olarak almış olanlar için de böyle bir opsiyon getirmeyi düşünüyor musunuz?

JL: Hayır, şimdilik bunu sadece Mists of Pandaria ile yapıp insanların reaksiyonlarına bakmak istiyoruz. Oyunculara çok iyi bir teklif sunduğumuzu ve oyuncuların da bunu iyi değerlendireceğini düşünüyorum.

AÖ: Peki Mists of Pandaria'yı kutulu satın alırsak daha sonradan Digital Deluxe Edition'a yine 15 Euro fark ödeyerek geçmemiz mümkün olacak mı?

JL: Evet, kesinlikle perakendeciden aldığınız Standart Edition'ı da aynı fiyat farklıyla Digital Deluxe Edition'a yükseltmek mümkün olacak.

AÖ: Oynanış olarak guild level cap'ini arttırmayı düşünüyor musunuz? Eğer düşünüyorsanız yeni perk'ler ekleyecek misiniz?

JL: Evet, guild level cap'ini arttırıyoruz. Yanlış hatırlamıyorsam beş level kadar yükselecek ve tabii ki her level için perk'ler ekleyeceğiz. 25'ten 30'a yükseliyordu yanlış hatırlamıyorsam.

AÖ: Pekala, daha önceden achievement'ların "account wide" olacağını deklare etmiştiniz. Peki

bu tüm achievement'ları içerecek mi?

JL: Evet, neredeyse bütün achievement'lar account wide olacak. Fakat halen karakterlere spesifik achievement'lar sadece belirli karakterlerde kalacak. Ayrıca pet'ler ve mount'lar da account wide olacak. Faction spesifik mount'lar da var elbette ki ve bunlar account wide olmayacak.

AÖ: Güzel... Peki title'lar da account wide olacak mı?

JL: Evet, birçoğu olacak ama bazı title'ların account wide olması zaten mantıksız. Mesela "Undying" title'i için çok çalışıyorsunuz ve o sadece spesifik karakterinizde kalmaya devam edecek ama mesela "The Explorer" title'ini taşıyabilirsiniz. Biz o görevi başardığınızı görüyoruz, biliyoruz ve sizin tekrar tekrar aynı şeyi yapmanızı istemiyoruz.

AÖ: Peki ya reputation'lar account wide olacak mı? Misal Wintersaber trainer'ını exalted ettiğimizde, Wintersaber mount'unu tüm karakterlerimizde kullanabilecek miyiz?

JL: Üzgünüm, oyuncuların bunu yapmasına izin vermiyoruz. Reputation'lar karakterlerde kalacak. Şayet bunu yapmak istiyorsanız, bunun için daha çok emek vermeniz gerekecek.

AÖ: Tüm karakterlerin %30 daha az hasar alacağını açıkladınız. Resilience capped olan healer'ları öldürmek zaten bazı sınıflar için çok meşakkatli. Azalttığınız bu yeni hasar sistemiyle healer'ları öldürmek daha da zor olmayacak mı? Bunun için bir çözümünüz var mı?

JL: Evet, healer'ları öldürmek daha zor olacak. PvP'ye girdiğinde ilk olarak ne yaparsın?

AÖ: Healer'ları öldürmeye çalışırsın.

JL: Aynen öyle. Biz çatışmayı biraz daha zor yapmak istedik ama bu değişimi bizzat ben yapmadım.

AÖ: Peki level 90 olan karakterler PvP'de çok mu hasar veriyordu da böyle bir hasar azaltma işlemine ihtiyaç duydunuz?

JL: Sanmıyorum ama ben PvP uzmanı değilim. Bu yüzden bu soruya cevap veremeyeceğim.

AÖ: Pekala... Diğer slot'lar için yeni heirloom eşyaları eklemeyi planlıyor musunuz?

JL: Hayır, şu andaki heirloom eşyaları olduğu gibi kalacak.

AÖ: WoW'u Türkçe olarak yerelleştirmeyi düşünüyor musunuz?

JL: Türkiye'yi çok seviyorum. Türkiye'nin büyük hayranıyım ama şu an için böyle bir planımız yok.

AÖ: Arenalarda olduğu gibi pet battle'a reyting sistemi getirecek misiniz?

JL: Pet battle, reytingle ilgili bir olay değil. Bunu misal bir raid'in toplanma sürecinde sıkılmayasınız, eğlence olsun diye WoW'a ekledik.

AÖ: Pekala, son sorum. WoW'a da Diablo III'teki gibi gerçek paranın olduğu Auction House getirmeyi planlıyor musunuz?

JL: Hayır, getirmiyoruz. Sizi hayal kırıklığına uğrattığım için üzgünüm. Biz WoW'a Black Market'i getiriyoruz ve rare eşyaları buradan satın alabileceksiniz ama gerçek paralı Auction House olmayacak.

AÖ: Sıcak sohbet için teşekkür ederim.

JL: Çok teşekkürler. Sizinle konuşmak harikaydı. ☺





Yapım **Firaxis Games** Dağıtım **2K Games** Tür **Strateji**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **12 Ekim 2012**

XCOM: Enemy Unknown

Sıra tabanlı, az nazlı

XCOM: Enemy Unknown (XCOM:EU) sunumuna Çek Cumhuriyeti'ndeki LEVEL'dan meslektaşım- la aynı anda girdik ve sonrasında birebir karşılıklı çatışarak oyunu multiplayer olarak test etme imkanı bulduk. Oyuna başlamadan önce Griffin Funk, bize XCOM:EU'yu etraflıca tanıttı ve temel mekaniklerden bahsetti. XCOM:EU, sıra tabanlı bir taktik oyunu olduğu için oyuna başlamadan yapacağınız seçimler ve taktiksel ayarlamalar hayati önem taşıyor. Aslında bu oyunu daha oyuna başlamadan önce kazanıyorsunuz desem yeridir zira uzaylı ya da insan ırkını seçtikten sonra dakikalarca kaç ünite seçeceğinizi ve puan dağılımını ne şekilde yapacağınızı uzun uzadıya düşünmeniz gerekiyor. Az sayıda güçlü ünite mi, yoksa çok sayıda nispeten daha zayıf üniteler mi yapacaksınız? Ünitelerinizi saldırı ya da savunma ağırlıklı yapmanız mümkün. Oyuna başlamadan 10.000, 20.000 veya sonsuz gibi bir puan seçimi yapıyor ve her "turn" için 60, 90 veya 120 saniye gibi bir süre belirliyorsunuz. Bizim 30 dakikalık testimiz için önceden Boulevard haritası ayarlanmıştı ve bize 20.000 puan verilmişti. Bu 20.000 puanla en fazla altı ünite seçip puanlarımızı harcayarak üniteleri-

mizi kişiselleştirebiliyoruz. Misal Soldier ünitesi 800 puan, Gunner ünitesi 2250 puan... 20.000 puanı dilediğimiz sınıf, tip ve silah üzerine dağıtırken farklı stratejilere karşı hazırlıklı olmak için hem savunma, hem de saldırı üniteleri arasında bir denge kurmanızda yarar var. Armor olarak 600 puana Carapace Armor, 1.700 puana Titan Armor, 2.400 puana Archangel Armor, 2.700 puana Ghost Armor ve 3.000 puana Psi Armor var. Ben oyunda savunma için genelde Ghost Armor'u seçtim. Silah olarak da 200 puana Laser Rifle, 250 puana Scatter Laser ve 900 puana Plasma (Benim kişisel favorim kesinlikle bu.) silahları arasında seçimler yapabiliyorsunuz. Ve lakin kontrollere alışmak çok zaman alıyor. Karakterleri hareket ettirmek bana ilk başta çok zahmetli geldi. Sonuçta XCOM:EU sıra tabanlı bir oyun, bir rakip oynuyor, bir biz oynuyoruz ama karakterleri tek tek toparlamak, tek tek ateş ettirmek ve tek tek korumaya çalışmak gerçekten çok meşakkatli bir iş. XCOM'un ilk CD oyununu oynamış biri olarak bile bu oyun bana 2012 yılında fazla ağır geldi. Misal ben insan sınıfını seçtim, karşımdaki uzaylıyı seçti. Toplamda altı ünite seçme hakkım olmasına rağmen

men hem ünitelerim güçlü olsun, hem derli toplu dursun, hem de kontrolü kolay olsun diye sadece beş ünite seçtim. Buna rağmen her üniteyi tek tek hareket ettirmek ölüm gibi. Hepsini topluca bir yere koyamıyorsunuz. Benim oynadığım oyunda turn başına 120 saniye verilmişti ve tüm karakterleri iki dakika boyunca uyuz uyuz oradan buraya taşıdıktan sonra bir de iki dakika rakibi izlemek zorundasınız. Oyunda bank ve posta kutusu gibi nesnelerin yanına saklandığımızda Half Shield olarak korunuyoruz. Otobüs, heykel gibi nesnelerin arkasına saklandığımızda Full Shield ile korunuyoruz. Ünite başına iki aksiyon puanımız var. Biriyle hareket edip diğeriyle ateş edebiliyoruz. Ateş ederken kamera üçüncü şahıs açısına geçiyor ve çatışmayı bu açıdan izleyebiliyoruz. Multiplayer modunu sabır zorlayan bir yapıda bulduğum XCOM:EU'nun senaryo modu için çok daha umutluyum. ☺





Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2 Ekim 2012**

Resident Evil 6

Öksürsek zombi kusacağız

Capcom, Resident Evil 6'nın (RE6) Avrupa için çıkış tarihini 2 Ekim olarak açıkladı. Bu da demek oluyor ki Capcom'un bu oyunu kurtarmak için çok az bir zamanı kaldı. Geçenlerde E3 yazımında bas bas bağırdım buradan "Bu oyun olmamış!" diye. RE6, E3'teki haliyle o kadar kötüydü ki beni en sevdiğim serilerden biri olan Resident Evil'dan soğutacaktı. RE6'nın elini ayağını azıcık düzelsinler diye dilim döndüğünce buradan bir şeyler anlatmaya çalıştım. Peki yapımcılar sözlerimize kulak asmış mı? Yok! Vız gelmiş, tırıs geçmiş. Oyun mekanikleri hala yerlerde sürünüyor. Karakterler hala dar köşelerde sıkışıp kalıyor. Kamera açıları da bize milenyumdan öncesinde yaşadığımız stresi yaşıyor...

RE6'da birbiriyle bağlantılı üç farklı senaryo modu var. Bu senaryoları online oynayabiliyoruz, ilerledikçe ikinci bir kişi belli bir yerde bize katılabiliyor, sonra yine ayrılıyor. Senaryoları iki kişi aynı anda split screen olarak da oynayabiliyor. RE6'nın multiplayer modları arasında Mercenary modu da olacak ama bu modu online olarak oynama opsiyonumuz olmayacak. RE6'nın online modları içinse liderlik tabloları getiriliyor. Ne büyük bir yenilik ve ne büyük bir icat! gamescom'da bize sunulan bölümde yine Leon S. Kennedy ile oynadım. RE6'da sözde bir siper alma sistemi var ama bir Max Payne 3'teki siper alma sistemini gözümün önüne getiriyorum, bir de bu oyundaki siper alma sistemine bakıyorum ve sadece üzülüyorum. RE6'da Resident Evil: Outbreak'ten esinlendiğini düşündüğüm bir de iyileştirme sistemi bulunuyor. Yanınıza gelen

partneriniz sizi iyileştirebiliyor ya da başı derde girince sizden yardım isteyebiliyor. Fuarda oynadığım bir yerde zombiler beni kovalarken bulduğum bir aracın camını kırıp içine giriyordum. Zombiler de aracın önünü keşip kaportanın üzerine çıkıyorlardı. Ben de bastım gaza, hepsini ezdim geçtim. Zaten oyunda mermilerimiz çabucak bitiyor ve elimizde bıçağımızla öylece kalakalıyoruz. Öldüğümüz zamansa imdadımıza checkpoint sistemi yetişiyor. RE6'nın dar alandaki berbat kamera açıları, ölmemiz için zaman zaman zombiler kadar etkili oluyor. Ben Capcom'un yerinde olsam RE6'nın çıkış tarihini allem eder, kallam eder, bir bahane bulup ötelerdim. RE6 bu haliyle "Resident Evil" adına hakarettten başka bir şey değil. Resident Evil serisinin her oyununu oynamış, çoğunun tam çözümünü de yazmış biri olarak eğer ben şu kadarlık bu işten anlıyorsam RE6 bu haliyle piyasaya çıkarsa kafa üstü yere çakılacaktır. Şahsen RE6'yı hiç mi hiç beğenmedim. Yabancı meslektaşlarımdan da beğenene rastlamadım. Önümüzdeki aylarda bana "Hangi oyunu satın alalım?" diye sorarsanız, size "Resident Evil 6'yı satın almayın da, ne alırsanız alın derim!". Bir seri böyle rezil edilmez ki arkadaş! ☹



© Ahmet Özdemir, Tuna Şentuna

CeBIT Bilişim Eurasia CNR Expo Yeşilköy'de Gelecek Bilişim ile Gelecek!



FATİH PROJESİ ÖZEL BÖLÜMÜ EĞİTİMDE GELECEĞE AÇILAN KAPI

- Donanım ve Yazılım Altyapısı
- Eğitsel e-İçeriğin Sağlanması ve Yönetilmesi
- Etkin BT Kullanımı
- Eğitim araçları ve Teknolojileri
- Bilinçli, Güvenli, Yönetilebilir ve Ölçülebilir BT Kullanımınının

AKILLI KENTLER ÖZEL BÖLÜMÜ METROPOLİTAN ŞEHİRLERDE BİLİŞİM

- e- Belediye Uygulamaları
- Kentsel Dönüşüm ve Bilişim Teknolojileri
- Yerel Yönetimlerde Ekonomik Gelişim Uygulamaları
- Akıllı Su Yönetimi
- Akıllı Kutu

ERP AREA

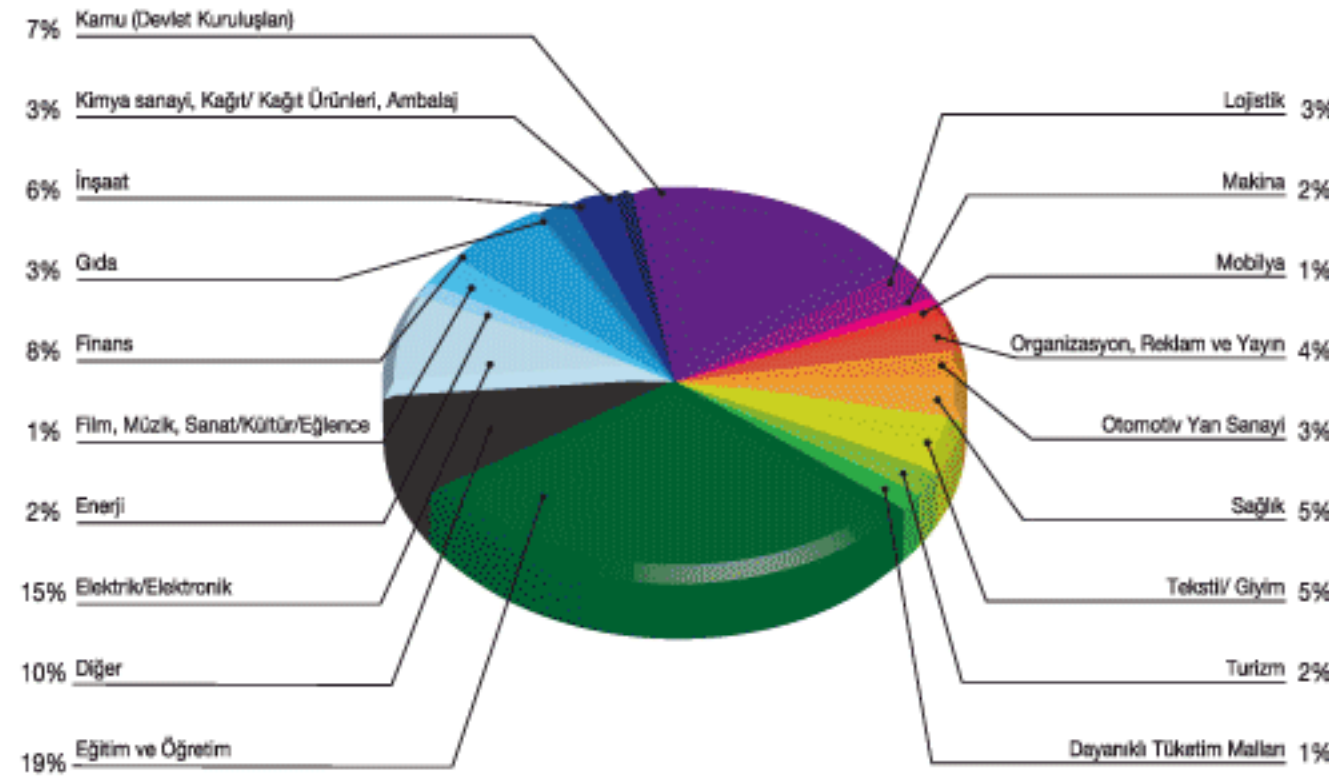
ERP/İş yazılımları kullanma bilincinin artırılması amaçlanan özel bölümde sektörün önde giden ERP ürün ve çözümleri sergilenecek. Ziyaretçiler, ERP/İş yazılımları alanındaki arayışlarını tek bir çatı altında gerçekleştirme şansı bulacak. Tematik alan ERP-Area, ürün tanıtımları ve birebir görüşmeler bu yıl yine fuarın gözdesi olacak. Detaylı bilgi: www.cebitbilisim.com veya www.trovarit.com.tr

BİLİŞİM'DE UYGULAMA ve ÇÖZÜMLER

- Ağ Güvenliği
- İnovasyon
- Kiosk Uygulamaları
- Dokümantasyon Çözümleri
- Data Center Çözümleri

ZİYARETÇİLERİN ANA SEKTÖRLERİ

CeBIT Bilişim Eurasia, Avrasya bölgesindeki bilişim firmalarının yanı sıra işinde bilişimi kullanan tüm dikey sektör firmalarını, kamu kurumlarını ve medya kuruluşlarını aynı çatı altında buluşturuyor. Makine, tekstil, lojistik, turizm, eğitim, sağlık gibi dikey sektörlerde faaliyet gösteren firmalar için CeBIT Bilişim Eurasia, karlılığı maksimize etmek, maliyetleri düşürme ve risk yönetimi açısından en doğru platform.

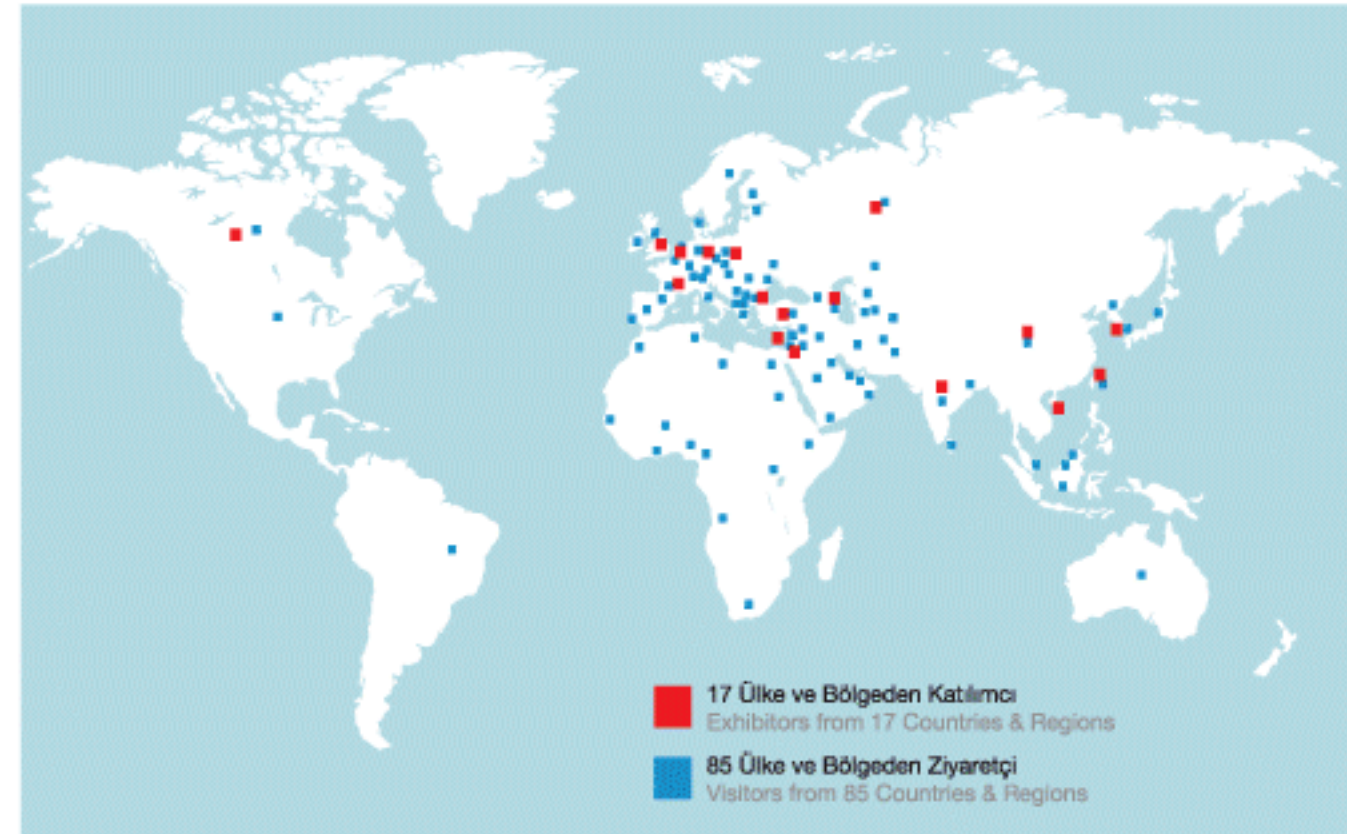


YURT DIŞI ALIM HEYETLERİ

Uluslararası arenada iş fırsatları!

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra **85 farklı ülkeden satın alma heyetleri** masrafları karşılanarak fuara davet edildi.

- Ortadoğu Alım Heyetleri Özel Programı



Katılım ve ziyaret için: info@cebitbilisim.com

CeBIT Bilişim Eurasia 29.11-2.12.2012

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri, Telekomünikasyon, Yazılım, Uydur İletişimi, Yayıncılık, Kablo, TV ve Haberleşme Sektörü Fuarı
İstanbul Fuar Merkezi, CNR Expo Yeşilköy - İstanbul / Türkiye
www.cebitbilisim.com

Organizatör

Deutsche Messe Worldwide
Hannover Fairs
Interpro Uluslararası Fuarlık A.Ş.

TURKSAT
İletişim her şeydir

TÜRKİYE BANKASI

HUAWEI

TRT

TOSHIBA

casali

KOSGEB

BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZİNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR.

29 Kasım - 02 Aralık 2012 CNR Expo Yeşilköy'de CeBIT Sinerji Zirvesi Büyüyor!



2012 CeBIT SİNERJİ ZİRVESİ, TÜRK TELEKOM ANA SPONSORLUĞUNDA AVRASYA'NIN "1" NUMARALI BİLİŞİM PLATFORMU CeBIT BİLİŞİM EURASIA İLE BİRLİKTE

Geçtiğimiz yıl, çok sayıda katılımcısı ve ziyaretçisi ile büyük bir başarı elde eden CeBIT Sinerji Zirvesi, **29 Kasım - 02 Aralık 2012'de CNR Expo'da CeBIT Bilişim Eurasia Fuarı ile eş zamanlı olarak düzenlenecek.** CeBIT Sinerji Zirvesi 4 gün boyunca yine gündem yaratacak toplantılara ev sahipliği yapacak.

Sinerjinin Başarısı

Başlangıçtan bugüne Avrasya'nın 1 Numaralı bilgi ve iletişim teknolojileri platformu fuar ve zirve programlarının sinerjisi sayesinde 2011 senesinde bir kez daha ortak başarıya imza attı.

Rakamlarla 2011

- 121.349 ziyaretçi
- 1078 fuar katılımcısı ve sponsor firma
- 17 ülkeden katılımcı
- 85 ülkeden ziyaretçi
- 95 forum, panel ve konferans
- 4112 CeBIT Sinerji Zirvesi katılımcısı



CeBIT Bilişim Eurasia ve CeBIT Sinerji Zirvesi 2012 yılında çok daha fazlasını sunacak!

SİNERJİ ZİRVESİ ETKİNLİKLERİ

Bilişim, Haberleşme, İletişim ve Teknoloji sektörlerinin buluştuğu en etkin platform olan CeBIT Bilişim Eurasia kapsamında, Türk Telekom sponsorluğunda bu yıl daha da kapsamlı yapılacak zirvede, yurtiçi ve yurt dışından 100'ü aşkın ana konuşmacının katılacağı, 5 bin kişinin izlemesi hedeflenen, her biri ayrı konuda 25 toplantı, 50'ye yakın forum ve panel düzenlenecek.

ULUSLARARASI ETKİNLİKLER

- CeBIT Medya ve İletişim Zirvesi,
- CeBIT Haberleşme Zirvesi,
- CeBIT E-Devlet Zirvesi,
- CeBIT Uydu Haberleşme Zirvesi,
- CeBIT Finans Zirvesi,
- CeBIT Metropolitan Şehirler Zirvesi



CeBIT SİNERJİ ZİRVESİ PANEL ve KONFERANSLARI

- KOBİ'lerde Bilişim
- Bilişim ve Yerel Yönetimler
- Yeni TTK ve İnternet Uygulamaları
- Akıllı Kentler
- Sosyal Medya ve İletişim Zirvesi
- Bilişim ile Girişimcilik
- Eğitim Araçları ve Teknolojiler (Fatih Eğitim Projesi)
- Mobil İnteraktif Uygulamalar
- e-Ticaret Uygulamaları
- e-Oyun - Dijital Oyun
- Farklı Sunumlar

Katılım ve ziyaret için: info@cebitsinerji.com

CeBIT Sinerji Zirvesi, CeBIT Bilişim Eurasia ile birlikte CNR Expo Yeşilköy'de
29.11-2.12.2012

www.cebitsinerji.com / www.cebitbilisim.com

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
2012 Uluslararası CeBIT Partneri

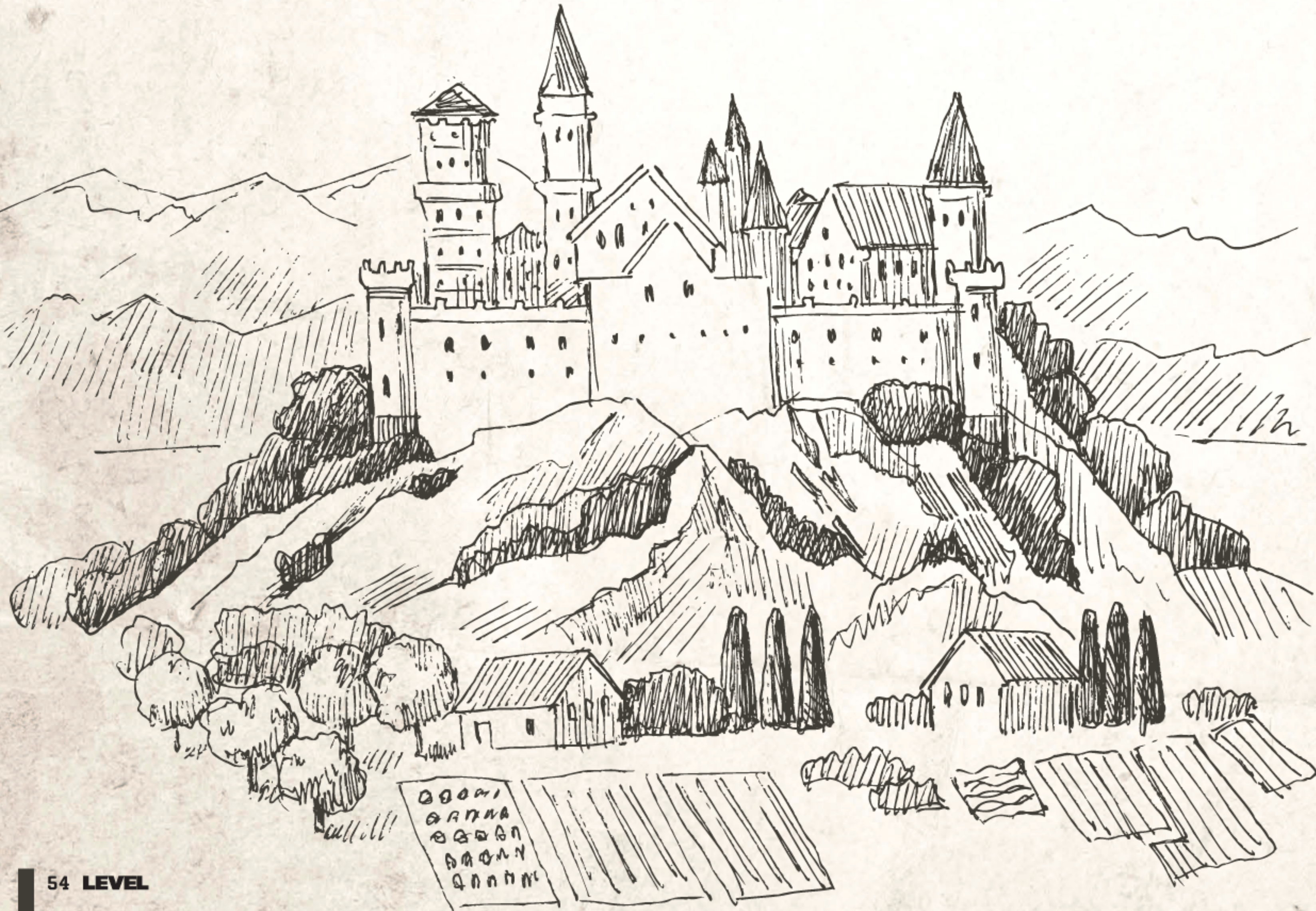


remor İybirliği İle

Organizatör

CeBIT Sinerji Zirvesi Ana Sponsoru







DÜNDEN BUGÜNE RPG



Macerayı, rol yapmayı seven insanlar kadar, türe bir türlü ısınamayan ve role yapma oyunlarına mesafeli durunlar: Toplanın, gidiyoruz... Role yapma oyunları hakkında yıllardır bir şeyler karalıyorum ama birazdan okuyacağınız, masaüstü rol yapma oyunlarından daha çok son 15 yıldır bilgisayar oyunculuğunda efsane haline gelmiş ve kendi başına bir tür olan RPG hakkında olacak. Role yapma denildiği zaman bundan bir 15 sene önce ülkemiz bazında bakacak olursa verecek çok bir cevabımız yoktu. Zamanla yayılan ve genişleyen FRP fikri, 70'ler ortasından 80'lere ve büyük patlama yaptığı 90'lı yıllar Amerika'sından sonra bizi de etkisi altına almayı başarmıştı. Ülke olarak öyle bir dönemde aktif olarak FRP oynamaya başladık ki belki uğraşsak bu kadar nokta atışı yapamazdık. Role yapmanın masaüstünde bolca oynandığı 1998 ve 1999 yıllarında eş zamandı olarak öyle oyunlar piyasaya çıktı ki bir anda her şey "cuk" oturdu. Beş saat masaüstü oyunlarda deneyim ettiklerimizi, beş saat bilgisayarımızdaki oyunlarda deneyip edip, zevkten dört köşe oluyorduk. Peki, her şey nasıl başladı?

RPG 101

Bence ilk olarak rol yapma kısmına eğilmemiz gerekiyor. Rol yapmak nedir? Günümüzde ilk aklımıza gelen direk olarak FRP ve türevleri oluyor. Bir büyücü ile etrafa ateşler saçmak, bir şövalye olarak inancımızın sınanması ya da "Alternity" sistemi içerisinde adını bile bilmediğimiz bir uzay gemisini kullanmaya çalışmak... Aslında bu durum, 1974 yılında ilk defa piyasaya Gray Gygax ve Dave Arneson'un dahiyane fikri olan Dungeons & Dragons ile çıktı. Fakat iş bu noktaya gelmeden önce dikkatinizi çekmek istediğim nokta, temelde tüm oyunlarda rol yaptığımız olacaktır. Yani bir Tetris oyununda da bir karakteriz aslında, her seferinde lobutların arasına girmeye çalışılan bir dizi kutuyuz; "Space Invaders" oynarken düşmanlarını yok etmeye çalışan bir uzay gemisi ya da Mario oynarken prensinin peşinden koşan bir musluk tamircisiyiz. Demek istediğim; oynadığımız oyunların büyük çoğunluğunda rol yapıyor, bir karakterin kontrolünü üstleniyoruz.

İşte tüm bu olaylar 1974 yılında meydana gelen bu büyük devrimle beraber şekil kazanmaya başlıyorlar. Eğer D&D olmasaydı, eğer "pen & paper" yani kağıt ve kalem sistemi ile hayal gücümüzde yarattığımız imgeler içerisinde kaybolmamızı birileri bize söylemeseydi, belki de bu RPG'yi tanımlarken olaylara çok daha farklı bakacaktık.

O zaman sormamız gereken soru; Gray Gygax ve Dave Arneson'nun bu fikre nereden kapıldığı. Bilindiği kadarı ile kendileri 1958 yılında piyasaya çıkmış olan Hill's Tatctis II ve de 1961 yılında satışa sunulan Strat-o-Matic'den etkilenmiş durumdadılar. Fakat esinlenmiş oldukları oyunları bir yana bırakırsak, onların yarattıkları dünya; içerisinde elflerin, cücelerin ve ejderhaların yaşadığı fantastik bir yer. Kısacası CRPG'yi (Computer Role Playing Game) mercek altına almak istediğimizde, D&D'nin varlığı kesinlikle görmezden gelinemeyecek bir gerçek.

Yapılan ilk CRPG'ler, 1970'lerin ortasında üretildiler. İlk kez PDP-10 ve Unix tabanlı bilgisayarlarda başlayan bu işlem 1980'li yıllarda bir labirent içerisinde gezindiğimiz "Dungeon Crawl"a kadar ulaştı. Tıpkı günümüzdeki CRPG'lerde olduğu gibi karşımıza çıkan yaratıkları yok ettiğimiz, etraftaki hazineleri tavan ettiğimiz bir oyundu. Tamamen hack & slash olan oyun için Diablo'nun atası demek sanıyorum yerinde olacaktır. İzometrik bir kameraya sahip bu oyun, gerçekten birçok oluşumun da temeli aslında. 1975 yılı içerisindeyse Gray Whisenhunt ve Ray Wood isimli iki programcı, "d&d video game" ile masaüstündeki D&D sistemini ilk defa Plato için tasarladılar ve bu sayede büyü gerçek oldu. Yapılan bu ilk tasarımda türün tüm temelleri atılmıştı. Tıpkı D&D'de olduğu gibi karakter yaratmak, kullanılan özellikler olan güç, zeka gibi sayıları arttırabilmek ve hepsinden önemlisi seviye atlamak mümkündü. Karşımıza çıkan yaratıkları tek tek yok ettiğimiz oyun, aynı zamanda ilk defa "general store" yani alım - satımın da yapılabildiği oyundu. Görev almak suretiyle, bambaşka bir maceraya atılabildiğimiz yapım, sonradan Commodore 64'te meşhur olacak olan Tlengard isimli oyun için Daniel Lawrence'ye büyük bir ilham kaynağı olmuştur.

RPG 102

O zaman tarih dersini bir kenara bırakalım ve böyle başlamış olan bir türün, ne şekilde değişime uğradığına ve hangi oyunlarla anıldığına bir bakalım... CRPG'nin ya da RPG'nin, hangisini seviyorsanız onu diyin hiç fark etmez, kendisine has bir yapısı vardır. Bunların en başında hikaye gelir. Hikayecilik, hikaye anlatımı ve olay örgüsü, RPG oyunlarının başladığı ve bittiği noktadır. Zaten RPG oyunları sayesinde artık günümüzde çıkan herhangi bir oyunda azıcık da olsa senaryo işleyişi görmek mümkün. Hemen ardından karakter ya da karakterler gelir. Bazı oyunlarda kendi karakterimizi yarattığımız gibi, bazı oyunlarda yapımcı firma tarafından bize atanmış bir karakteri kontrol etmek zorunda bırakılırız ki bu da bazen sorun yaratır. Elde bulunan karakterin tavrı, tarzı, hal ve hareketleri oyunun en can alıcı noktalarından bir tanesini oluşturur. Bu iki önemli mevzunun ardındansa olayların cereyan ettiği mekanlar gelir. Neredeyiz? Nasıl bir dünya burası? Fantastik mi, fütüristik mi? Hava ne durumda? Öyle bir yerde olmalıyız ki tüm bu elementler birleştiğinde kendimizi oyunun içerisinde bulabilelim. Son olarak müzikler devreye girer ve o anın atmosferini bize sunar. Kimi zaman artar, kimi zaman azalır ama bizi o yer ve mekanda yaşatır; işte tüm bunlar bir CRPG'den beklenenlerdir. Fark ettiniz mi bilmiyorum ama az önceki verdiğim örnekler tam da bir FRP oyununda aranan cinsten, daha doğrusu size bir FRP oyunu için gereken materyalleri yazıverdim. Hah, işte bu birleşim bilgisayar oyunlarda gerçekten de yazdığım gibi oldu. Buyurun, artık bilgisayar oyunları kısmına dalmanın vakti geldi.

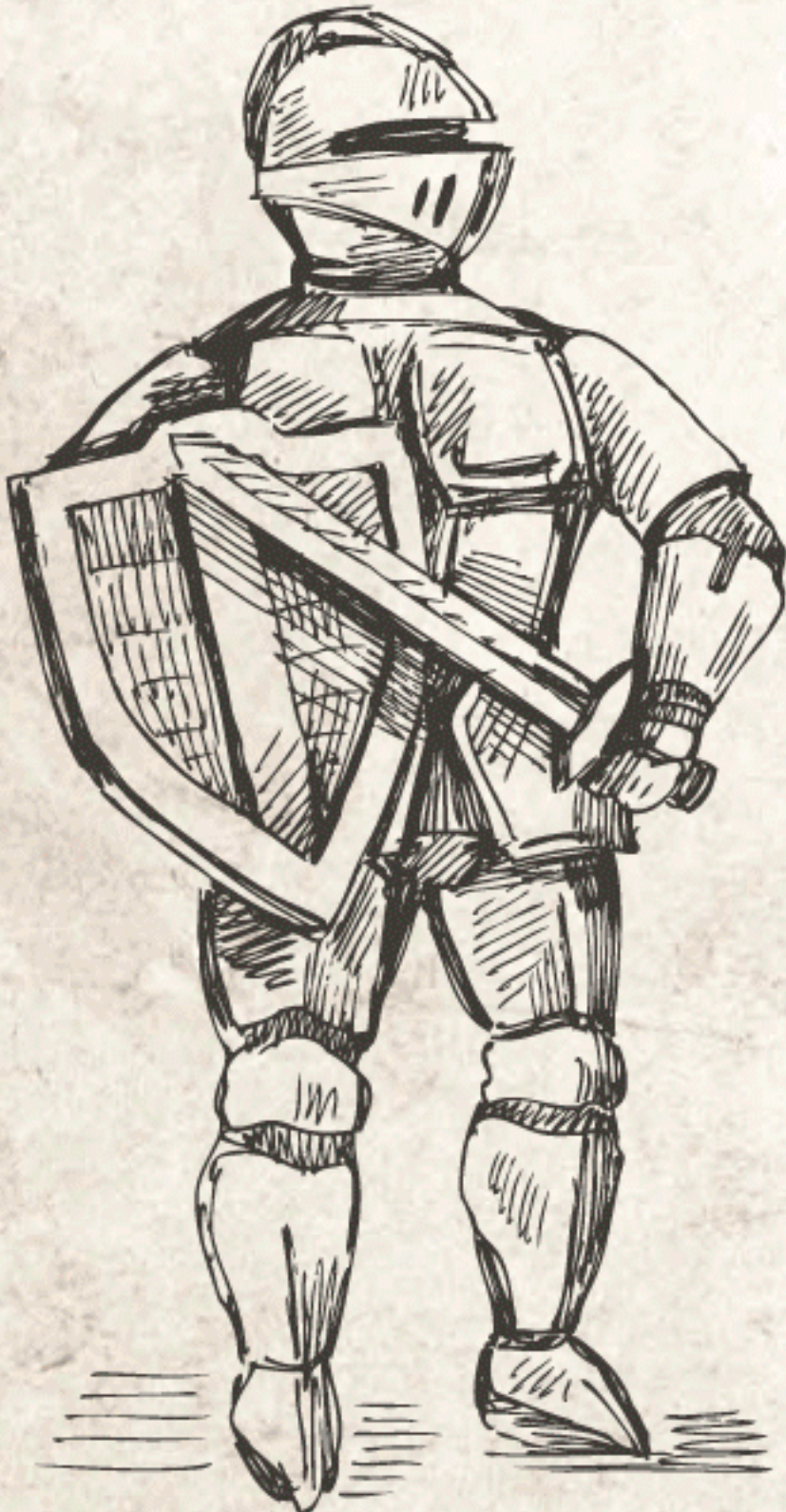
YILDIZ SAVAŞLARI

70'ler sonundan buyana bir efsane olan Star Wars da erken dönem bilgisayar oyunlarında TPS olarak boy göstermesine rağmen, sonunda Knights of the Old Republic ile CRPG dünyasına girmiş ve daha ilk oyunuyla efsane olmayı başarmıştı. İki oyunluk seri, günümüzde Star Wars: The Old Republic isimli MMO oyunuyla hayatına devam ediyor.



ÇOK AMA ÇOK UZAK BİR GALAKSİDE

1992 yılında çıkan Ultima VII: The Black Gate ile bir giriş yapmak istedim. Adıyla mütevellit, serinin yedinci oyunu olma özelliğine sahip yapım, ilk defa farklı noktalardan obje alabilmeye imkan tanıyan bir harika sisteme sahipti. Daha önceleri ekranın tamamını kaplayamayan yapımlara bir son veren oyun, içerisinde barındırdığı yaratıkları, kontrol ettiğimiz karakterimiz ve yaptığımız görevlerle tam bir CRPG'ydi ve o yıllar için harika bir yapımdı. Bizim daha çok ilgilendiğimiz kısım ise Ultima VII'den sadece bir yıl sonra, 1993'de hayata merhaba dedi. Bir zamanların çok satan roman serilerinden olan ve günümüzde romanları eskisi gibi yazılmaya devam etse at üstünde satın almaya gideceğim Dark Sun serisi, kullandığı D&D sistemiyle birlikte bilgisayarlarımıza merhaba dedi. Athas adı altında bulunan çöllerle kaplı dünyasını masaüstünde deneyim eden oyuncuların, bir anda bilgisayar ortamında karşlarına Dark Sun: Shattered Lands, ardından Wake of the Ravager ve Dark Sun Online: Crimson Sands ile çıkması, gerçekten şahit olunması gereken tarihi anlardan bir tanesiydi. Birçok CRPG'de olduğu gibi izometrik bakış açısına sahip olan oyun, bir CRPG'de ilk defa bu kadar çok etkileşime imkan tanıyor, tıpkı



romanlarında ve masaüstü oyunlarında olduğu gibi oyuncuya farklı bir dünya deneyimi sunuyordu. İki boyutlu tur bazlı dövüş sistemini hayatlarımıza getiren oyun sayesinde, çok derin stratejilere sahip savaşlar yaşıyorduk. Hiçbir dövüş bir diğerine benzemediği gibi, büyük "boss" savaşlarında da bir ya da birkaç güçlü adam yerine, sayıları bizi fazlasıyla aşan rakamlardaki düşmanlarımızla mücadele etmeye çalışıyorduk ki oyunun CRPG'ler için getirdiği en büyük farklılıklardan bir tanesi de buydu. Özellikle günümüzde bulunan tek güçlü rakip sistemi yerine, daha gerçekçi olan çok fazla sayıda düşman sistemi halen arayıp bulamadığım farklı "boss" savaşı sistemlerindedir. Kağıt üzerinde kullanılan D&D sisteminin de bir hayli oyunun içerisine yedirilmesi de bir diğer önemli özelliğini oluşturur. "D20 System," yani 20 yüzlü zarın hakim olduğu ve dört, altı, sekiz, on ve 12'lik zarlarla oynanan D&D'nin, oyun dinamiklerinin temelini oluşturuyor olması hem RPG oyuncularının dikkatini çekmiş, hem de CRPG'nin dönem için fazlasıyla dikkat çekmesine sebep olmuştu. Son olarak; roman serisinde bulunan "Mul" ve "Thri-kreen" isimli karakterlerin oyunda boy göstermesi, bambaşka bir kültürün oluşmasında büyük rol oynamıştır. Çünkü bu noktadan sonra birçok fantastik roman, D&D sistemi ile hayatlarımıza CRPG olarak girdi. Pek tabii aynı dönemde tavan yapmış olan masaüstü FRP oyunculuğundan müşteri çekmek isteyen yapımcı firmalarda akılcıca davrandı ve hali hazırda bu oyunları deneyim edenlerin efsane olarak gördükleri karakterleri, bilgisayar oyunlarında etten ve kemikten bir şekilde kendilerine sundular. Birazdan tanıtacağım oyunlarda, siz de bu durum ne kadar ağır bastığını göreceksiniz.

O zaman buyurun gelelim kamera açısının burnumuzun dibinde bulunduğu, karakterimizi kuşbakışı yönlendirmektense direk kendisi olarak hareket ettiğimiz oyunların en efsanesinden bir tanesi olan The Elder Scrolls: Arena'ya. Döneminde bu oyunu oynayan ve şu anda bu yazıyı okuyanlara bir selam olsun bu arada benden... Günümüzde büyük yankı uyandıran Skyrim'in atası olan oyun, her oynayımda keşke hala böyle bir yapım üretebilseler dediğim oyunlar arasında yer alıyor. 1994 yılında bizlere merhaba diyen Arena, FPS kamera açısı kullanan bir CRPG idi. Fare yardımı ile saldırdığımız düşmanlarımıza, günümüzde hala bir benzerini kullandığımız arabirimde bulunan atanmış tuşlara basarak büyüler yağdırabiliyorduk. Önce büyüye, sonra düşmana tıklamak zorunda olmak büyük kullanımını baya zorlaştırıyordu ama garip bir şekilde

BÜYÜK SORUNLAR

Might and Magic IX, 1998'de başlayan orijinal serinin New World Computing tarafından piyasaya çıkarılmış son oyunuydu. İlk defa tamamen üç boyutlu çevrenin kullanıldığı yapım, ne yazık ki oyun camiasına büyük bir hüsrana yaşattı. Tamamen kaplama grafikleri çağının çok gerisinde kaldığı gibi, aynı zamanda birçok yazılım hatası da oyunu yerle bir etmeye yetti. Sonradan çıkarılan 1.2 yaması da ne yazık ki tüm sorunları yok etmeye yetmedi.



DIABLO II

Diablo serisi ilk oyunuyla CRPG'lerdeki oyun yapısını büyük ölçüde hızlandırmış, sonradan çıkacak olan D&D tabanlı oyunlara göre çok daha rahat bir arabirim ve sisteme sahipti. Diablo II'nin çıkışıyla ise bir anda inanılmaz hızlı ve farklı bir oyunla karşılaştık. Blizzard kullandığı yeni grafik motoru ile çok hızlı bir şekilde harita yenilebilmeye olanak tanıdığı gibi, ilk oyununda kullandığı karakter geliştirme sistemini büyük ölçüde değiştirdi. Özellikle kısmı aynı kaldı belki ama karakterimizin yetenekleri inanılmaz bir evrim geçirdi. İlk oyundaki üç karakterin yerine beş karakter aldı ve her karaktere özel yetenek ağacı üretildi. Bir yerine üç farklı yetenek ağacı olmasıysa oyuna farklı bir tat kattı. Son olarak oyunun sürekli yeniden oynanabilmesi ve 100 seviyelik bir oyun yapısı, oyun severlere sonu gelmez bir dünyanın kapılarını açtı. Battle.net sunucuları üzerinde online oyun deneyimiye, Diablo II'nin hack & slash CRPG dünyasına kattığı en önemli özelliklerdendir.

büyük kullanmanın zor olması oyuncuda farklı bir duygu yaratıyordu. (Büyü yapmak zor iş azizim.) İçerisinde barındırdığı haritalar gerçekten çok büyük olduğu gibi, hava durumunun da değişiyor olması dönem için harika özelliklerinden sadece bir tanesiydi. İçerisinde köyler, kasabalar, çiftlikler ve zindanlar barındıran oyunda bölgelerin hepsi rastgele yaratılıyor, bu sayede oyuncu hiçbir şekilde aynı oyunun bir benzerini oynamıyordu.

KASETİMİZİ BİRAZ İLERİ SARIYORUZ...

HAH, BÖYLE İYİ.

Ve yıllar 1997'yi gösteriyor... Bu yıl aslında birçok tür için efsane bir yıl ama CRPG'ler için bir devrimin ilk alevlerinin de yanlamaya başladığı yıl. Neden mi bu kadar şişire şişire konuşuyorum? Çünkü Diablo tam da bu yılda piyasaya çıktı. Bu ana kadar anlattığım oyunları fazlasıyla detaylı RPG'lerdi. İçerlerinde D&D ya da kendi sistemlerini barındırdıkları gibi, bu sistemleri en ince detayına kadar kullanıyorlardı. Diablo ise bu oyunlara göre çok kolay bir oynanışa sahipti. Yıllar yılı önce üretilen ilk prototip RPG'lerin ardından ilk





defa böyle bir yapım ile karşı karşıya kalmıştı oyun dünyası... Bilinen CRPG'lere göre çok az sayıda, sadece üç tane farklı sınıfa sahip olan oyun, izometrik kamera açısına rağmen çok hızlı bir oyun yapısı sunuyordu. (Vallahi hızlıydı ya.) Diablo ile gelen yeniliklerin başında kullanıcı ara yüzünün fare ve klavye ile harika bir kombinasyon uyumu sağlaması yer alıyordu. Biten canımızı doldurmak için anında hayat iksiri içebiliyor, savaşta sıkıştığımız anda bir üst kata kaçabiliyorduk. Grafik kalitesinin döneminin çok ötesinde olması da tabii bir diğer artıydı. Tüm bunlara bir de her seviyede karşımıza farklı yaratıklar çıkması, bu yaratıklardan düşen eşyalarla kahramanlarımızı güçlendirebilmek ve karışık D&D karakter menüsü yerine dört adet özellik arasında dağıtacağımız puanlarla rahatça karakter yaratabilmek de oyun severlerin ona bağlanmasındaki en büyük özellikti. Hack & slash diye bir tür yaratan Diablo, birazdan kendisine değineceğim ikinci oyunu ile birlikte CRPG'lerde kendisine özel bir yere sahip oldu. Diyoruz ve dönüyoruz aynı yıl çıkan bir diğer efsanevi CRPG olan "Fallout"a. Nasıl oldu da birisi türe hız katıyorken, diğeri olan biten tüm oyun yapısını yavaşlattı bilmiyorum ama iki uç noktanın iki efsane oyunu aynı yıl buluştu. Diablo dönemi için ne kadar hızlı bir oyunduysa, Fallout da o kadar yavaş bir oyun zira kendisi tur tabanlı bir CRPG. Bir yandan RPG oyun yapısını içerisinde barındıran yapım tamamen kendisine has bir sisteme sahipti. Gelişen bilgisayar oyunculuğunun

net göstergelerinden olan Fallout, ilginç yeteneklere sahip karakterler yaratmamıza imkan tanıdığı gibi, belirli yürüme mesafesinden dolayı hesap kitap işlerini de gündeme getirmişti. Tüm bunlara bir de o harika post apokaliptik dünyası ve heyecanlı senaryo akışı da eklenince, karşımızda tek kelimeyle mükemmel bir oyun bulduk.

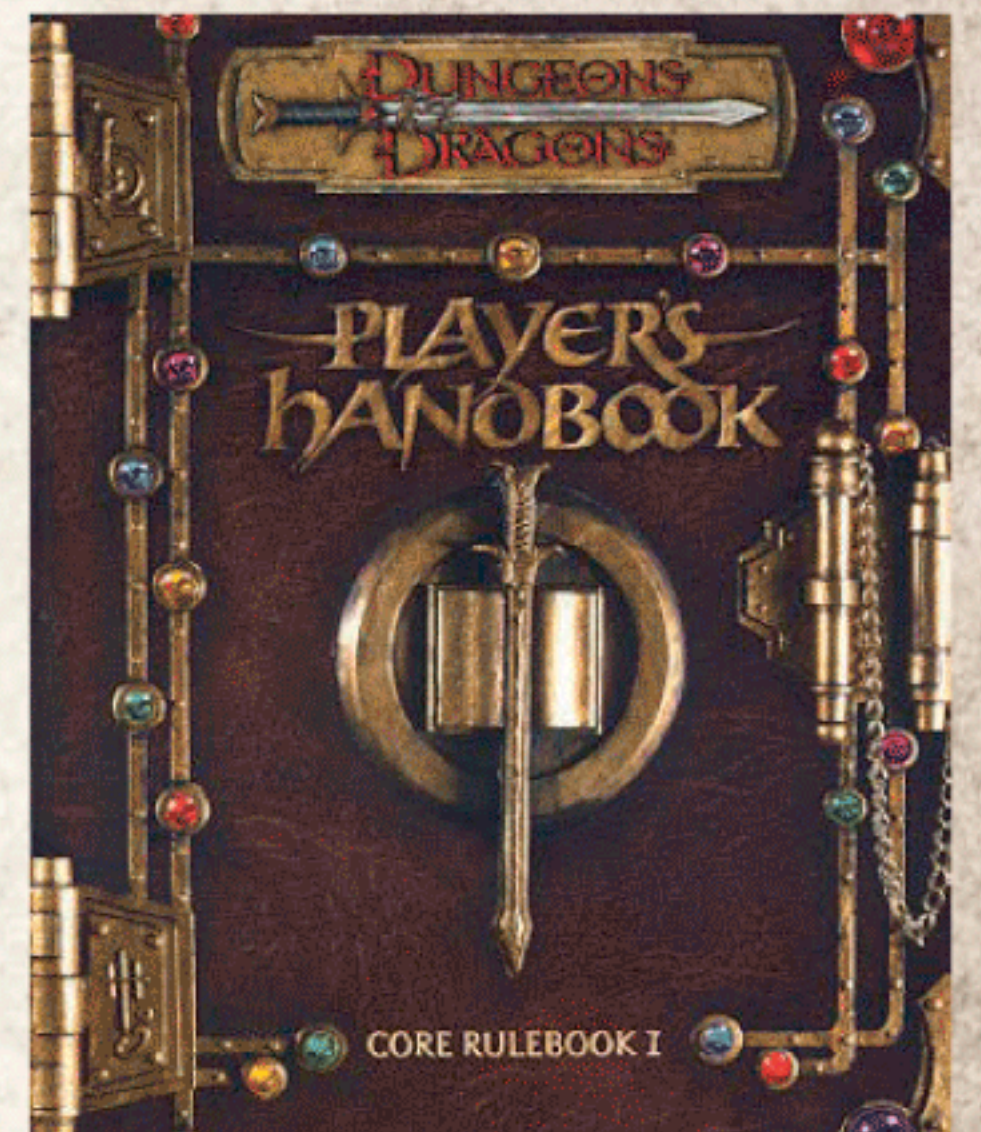
Buraya kadar iyi geldik diye düşünüyorum. Arada bir yirmi otuz yıl atladım ama her CRPG oyununu tek tek anlatmaya ve beraberlerinde getirdiklerini yazmaya kalkarsam, herhalde kütüphaneye dönüşürüm diye düşünüyorum. 1997 yılına ve bu yıla kadar olanlara hakimseniz şimdi sıkı durun çünkü oynamadıysanız bile adını sıkça duyduğunuz ve gerçekten bir şekilde oynamak zorunda olduğunuz oyunun ilkinde geldi sıra: Baldur's Gate... BioWare tarafından üretilen oyun, 1998 yılında piyasaya çıktı. Ed Greenwood'un "Forgotten Realms" dünyasında geçen olaylar, tamamen AD&D 2nd Edition masaüstü FRP sistemini kullanıyordu. Sonradan Unutulmuş Diyarlar olarak Türkçemize geçen seri, o güne kadar tıpkı Ejderha Mızrağı gibi büyük sükse yapmış bir roman serisi ve aynı zamanda FRP dünyasıydı. BioWare tarafından üretilen "Infinity Engine," yani farklı bir izometrik kullanıcı ara yüzü kullanan yapım, sonradan piyasaya çıkacak olan Planescape: Torment, Icewind Dale serisi ve Baldur's Gate II gibi oyunlarda da kullanıldı. Konudan çok uzaklaşmak istemiyorum; kullanıcıya harika bir deneyim sunan bu ara yüz gerçekten önemli bir noktaydı ama yazımın ta en başında söz ettiğim, kullanıcıların daha çok dikkatini çekmek için hali hazırda bulunan dünyaları oyuna taşıma fikri en net Baldur's Gate serisi ile karşımıza çıkıyor. İşin ticari boyutunu bir kenara bıraktığımızdaysa zaten onlarca kitaba, kendi mitolojisine ve çizilmiş envai çeşit haritaya sahip olan Unutulmuş Diyarlar sayesinde, yapımcı firmaya ucu açık, sonu gelmez bir dünya vaat edilmiş oldu. AD&D 2nd Edition'nun yazılı kural siste-

mi, oyun dinamiklerini daha akıcı hale getirmek için üzerinde birazcık oynanarak direk oyuna nakledildi ve bu sayede tıpkı FRP oynuyormuşuz gibi bir sistem yaratıldı. Menüde açık olan hesaplama sistemi, gerçekten masaüstünde olduğu gibi bizim ve düşmanlarımız yerine zar atıyor, normalde bizim hesapladıklarımızı kendisi çok hızlı bir biçimde hesaplıyordu. Durdurabilir zaman sayesinde oyuncuya karar verme adına büyük rahatlık sağlayan yapım, her hareketiyle öz bir CRPG'ydı. Tüm bu duruma D&D'de bulunan sınıflar, ırklar, özelliklerin yanı sıra bir de altı kişilik bir parti kurup yolunuza devam etmemize olanak tanınca her şey çığırından çıktı ve bence olup olabilecek en net CRPG dönemi başlamış oldu.

Az önce adı geçen oyunlar da kendilerine has dünyaları ve senaryolarıyla dikkat çektiler zira yapmaları

VAMPİRLER

2000 yılında masaüstünde bolca oynanan "World of Darkness" sistemi, Whitewolf isimli firmanın desteği ile birlikte bilgisayar oyuncularının da beğenisine sunuldu. Vampirlerle dolu dünyasına bir haçlı olarak başladığımız oyun, kullandığı sistem ve verdiği karanlık duygusuyla halen oynanan yapımlar arasında yer alıyor.



gereken sadece buydu. Bir CRPG oyununun mekanikleri daha ileriye götürülemezdi çünkü BioWare kullandığı sistem ile tüm dünyanın dikkatini çekmeyi başarmıştı. En temelde konuşmanın, durum raporunu iyi ayarlamamanın yattığı bu CRPG'lerde verdiğimiz her cevap oyunun kaderini değiştiriyor, partimize alamadığımız NPC'ler belki de hayatımızı kurtaracak kişiler olabiliyorlardı. Kendi arasında diyaloga giren karakterlerimiz, kimi zaman bize sitem ediyor, kimi zaman grubumuzdaki başka bir karakterle anlaşmıyor ve eğer arayı bulmazsak çekip gidebiliyordu. Anlayacağınız CRPG'ler bir dönem RPG'nin tam olarak ne anlatmak istediğini net bir şekilde oyuncuya gösterebiliyorlardı.

Gelelim 2000 yılına... Yeni milenyum her anlamda farklılık demektir; milenyum bebeği yapmak için uğraşan çiftlerden tutun da bilgisayarların 2000 yılının son iki rakamı 00 olduğu için resetleneceğinin ve bu güne kadar sahip oldukları tüm bilgilerin silineceğinin iddia edildiği bir yıldır... İşte tam da bu kaotik ortama uygun bir oyun 2000 yılında piyasaya çıktı. Deus Ex, Ion Strom firması tarafından halen çokça sevilen "Cyberpunk" teması ile bizleri neye uğradığımızı şaşırttı. 2052 yılında geçen oyunun CRPG'ler için en büyük özelliği, bu RPG'nin farklı bir tür içerisinde yer aldığı ve harmanlandığı en önemli yapımdır. FPS, RPG, adventure ve simulasyon gibi dört farklı özelliğin bir bütün olarak çalıştığı Deus Ex ile, RPG başlı başına bir tür olmanın yanı sıra, artık oyunlara farklı bir tat kattığını ve de olmazsa olmazlar arasında olduğunu göstermişti.

2002 yılına gelindiğinde CRPG dünyasındaki en büyük devam yapımlarını ve tekrarlarını görüyoruz. Birçok yapımın toplama versiyonlarının da yeni oyuncuların dikkatini çekmek üzere piyasaya sürüldüğü



dönemde Star Wars: Knights of the Old Republic ve Dungeon Siege gibi yapımlar CRPG dünyasına yepyeni bir çehre getirdi. Elder Scrolls III Morrowind'in de çıktığı bu yıl, bir anlamda yeni jenerasyon CRPG oyunculuğunu da yaratmış oldu. Bu yeni sistemde izometrik kameraya yavaş yavaş veda edip, TPS ve FPS kamerası arasında geçiş yapılabilen bir bakış açısına geçtik. Aslında bu yapı Might and Magic serisinin temelini oluşturuyor olsa da bu sefer arabirim de büyük farklılıklar geçirdi. Might and Magic de kullanılan arabirim, oyuncuya FPS kamera modelini sağlamış olsa da yine de yapması gereken birçok fare hareketine mecbur bırakıyordu. Bu yeni geliştirilmiş arabirim sayesinde karışık algoritmik hareketleri, oyunculara bir iki tuş ile yapma imkanı tanıyordu. Tüm dünyada bir anda patlama yaşayan yapımdır, birçok dergiden tam not aldı (Ki bence serinin ikinci oyunu olan Daggerfall'dan daha iyi bir oyun hala yapamadılar.) Savaş sistemiyle de gündeme oturmayı başarmış bir yapımdır kendisi çünkü basit oynanış temellerinin içerisinde, oyuncunun iyi hesaplama yapmasını gerektiriyordu. Tüm bunlar yetmezmiş gibi verilen darbelerin hesaplanma mantığının da değiştiği oyun, aksiyon CRPG oyunları için kendisi için küçük, janra için büyük bir adım atmış oldu.

Bilgisayar sektöründe tüm bu gelişmeler olurken, diğer taraftan her geçen yıl daha da büyüyen konsol piyasasına daha fazla seyirci kalamayan CRPG'ler, sonunda konsol piyasasında da boy göstermeye başladılar. Baldur's Gate Dark Alliance II, 2003 yılında PlayStation 2 için piyasaya çıktı. Çıktı ama oyun konsol için özel olarak üretildiğinden, yıllardır konsollara strateji oyunu üretmenin imkansızlığı burada da yaşandı. Bunun için yapımcılar bilgisayar dünyasının efsane oyununu konsol game pad'lerinde

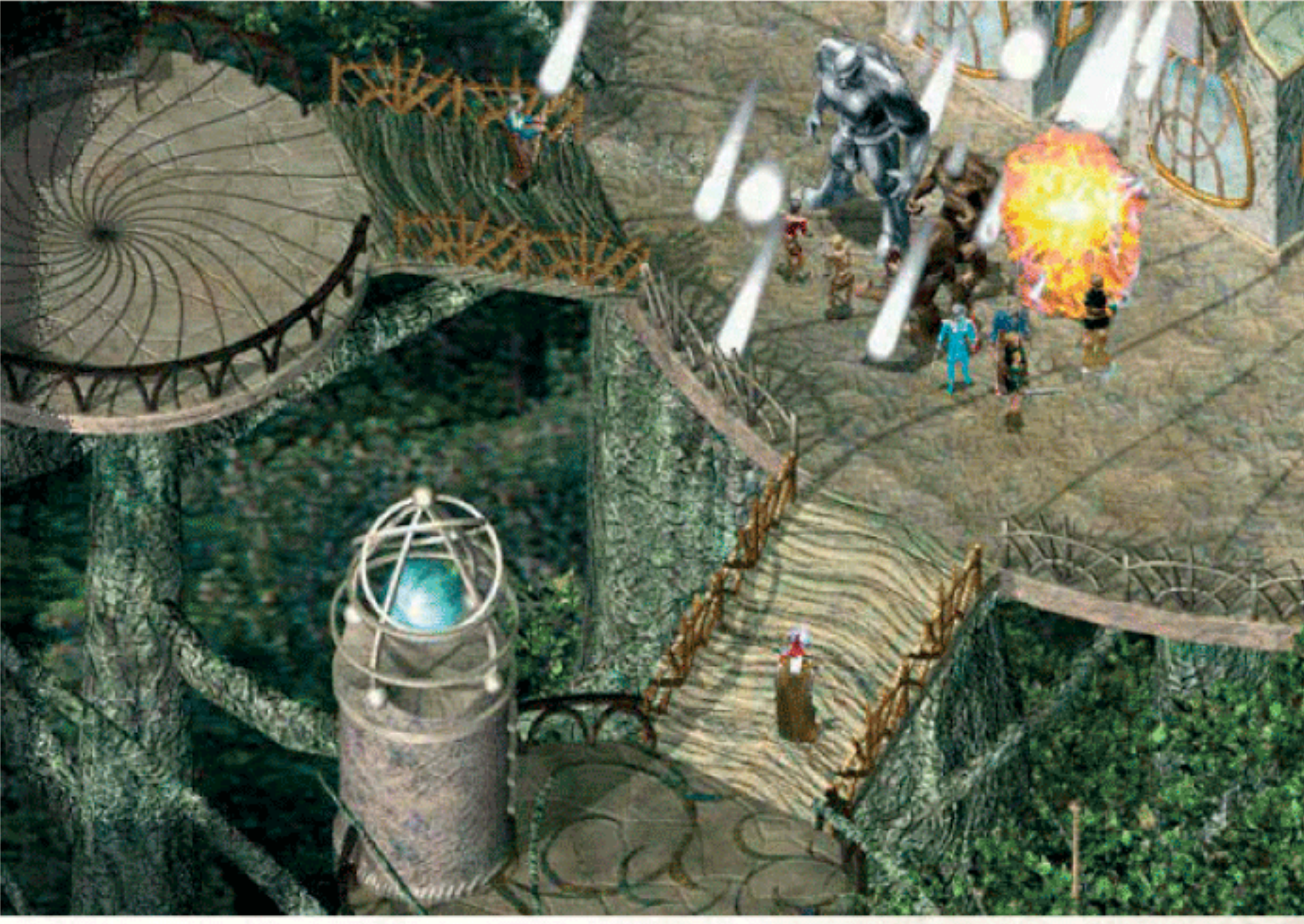
oynanabilecek hale getirdiler. İşte bir farklı devrimle böyle karşılaştık... Oyun game pad'le oynanabilirdi için bambaşka bir oyun deneyimi sunmuştu. Bir anda Baldur's Gate gibi D&D sistemini en ince detayına ka-



ZİNDANLARI KUŞATTIK

Dungeon Siege piyasaya çıkmadan önce büyük merak uyandıran bir yapımdır olup, akabinde, 2002 yılında bilgisayarlarımıza kurulmasıyla birlikte CRPG oyunculuğunda önemli geçişlerden bir tanesini bize sunmuştu. İzometrik kamera kullanan oyun, tıpkı Baldur's Gate serisinde olduğu gibi kontrolümüze bir parti veriyor ve arabirim olarak da benzeri bir şekilde oyunu deneyim etmemize imkan tanıyordu. Nitekim tüm bu yapı içerisinde, daha önce görülmemiş bir hız mevcuttu. Yani Dungeon Siege bir yandan Baldur's Gate'in oyuncuya sunduğu hakimiyeti, bir yandan da Diablo II'nin sağladığı hız temasını harika şekilde harmanlamış bir yapımdır. Müzikleriyle bir dinleti ziyafeti veren oyunun bir de sırrı var: Tüm oyun müzikleri ödüllü besteci Jeremy Soule tarafından yapıldı ve Soule bu rolünü ikinci oyunda da üstlendi. Ne yazık ki serisi üçüncü oyunuyla aradığını bulamadı...





dar kullanan oyunu, tamamen hack & slash sistemini kullanarak görmek gerçekten ilginç bir deneyimdi. Dark Alliance II, CRPG oyuncuları için doyurucu bir oyun değildi kesinlikle ama döneminde üremeye başlamış konsol oyuncuları için büyük bir dönüm noktasıydı. Fare ve klavye kullanılmadan da RPG oynanabileceğinin en net örneklerinden bir tanesi olarak akıllarımızda yer etmiş olması, konsol oyunculuğunda RPG'nin kapılarını aralaması için büyük bir adım oldu.

Bilgisayar dünyasındaysa üretilen oyunlar olabildiğince masaüstü sektörü takip ediyordu. AD&D 2nd Edition'un ardından piyasaya çıkan 3rd Edition için özel bir oyun üretildi. Yine Unutulmuş Diyarlar dünyasında geçen oyun, teknolojinin geldiği son noktayı, kağıt üzerinden oyuna aktarılan matematiksel sistemi ile gözler önüne seriyordu. Oyuncuları olabildiğince bir "DM"nin senaryosu içerisinde gibi hissettiren yapım, iyi yönde olduğu kadar kötü yönde de eleştiri aldı. Sektörün gidişatının sanıyorum masaüstü ile en çok paralellik gösterdiği dönem bu olacak ki Neverwinter Nights 2, 2006 yılında D&D 3.5 Edition'nun piyasaya sürülmesinden kısa bir süre sonra bilgisayarlarımızdaydı. 1998 ile 2006 yılını kapsayan bu dönemdeki CRPG'ler gerçekten FRP yapısını yakından takip eden, oyunculara neyin ne olduğunu istedikleri zaman açıklayan, merak edenlere sistemi net bir şekilde öğreten ve yapılan seçimlerin karaktere ne şekilde etki ettiği gösteren bir dönemdi. İkinci oyunla birlikte gerçekten kural kitabında olan her şey yer aldığı gibi, CRPG yapımcılarından Obsidian Entertainment de artık çok daha kaliteli senaryolar yazabiliyor, oyuncuyu kendisine bağlayacak birçok farklı yol kullanabiliyordu. Tüm bu büyülü dünya içerisinde oyuncu olarak kendimize ait bir kalemizin olabilmesi ve zamanla bu kaleyi geliştirebiliyor olmak, yapımcı firmanın oyuncuların gerçekten de ne istediklerini net bir şekilde anladıklarını açıkça gösteriyor, sektörde CRPG'ler için ne gerektiğini çok iyi bir şekilde gördüğünü açıklıyordu. Neverwinter Nights 2 ile karakter yaratma menüsü de ilk oyunundan aldığı hızı

en üst noktaya taşımıştı. Hangi ırktan olduğumuz, hangi sınıfı seçtiğimiz, hangi özellikleri ne şekilde dağıttığımızın büyük önemi olduğu gibi, D&D temelli oyunların kullandığı o zaman kadarki en detaylı karakter yaratma menüsüne sahipti ve bu durum zaman içerisinde giderek gelişecek, günümüzdeki MMO oyunculuğunda kullanılan o birbirinden farklı karakter yaratma menülerine temel olacaktı.

Yıl 2009 ve CRPG'ler için değişimlerin en büyüğü boy göstermiş durumda. Aradan geçen uzun yılların ardından tamamen Action RPG temasının hüküm sürdüğü tür için Dragon Age: Origins sahneye çıkıyor... 1997'den beri bilindik CRPG bakış açısının tamamen değiştiği, daha doğrusu başlangıçtan bu zamana kadar arada geçen süredeki tüm özellikleri üzerinde barındıran bir yapımdan bahsediyoruz. Hem konsolda olan değişimleri bünyesinde barındıran, hem de eski izometrik kamera açısının yanında, her ne kadar D&D 4th Edition'u birebir almasa da bir taklidini kullanarak, geçmiş ve günümüzü birleştirmiş bir oyun Dragon Age. Karakter etkileşimlerinin yeniden aramıza katıldığı, büyük bir dünya ve sürükleyici bir senaryoya sahip oyun, ikinci oyunuyla tamamen aksiyona dönüştü. Daha doğrusu artık Action RPG'nin tanımı, nitelediği oluşum değiştirildi. Tamamen TPS kamerası ile oynanan oyun, kendisine özel bir sisteme ve kullanıcı ara yüzüne sahipti. Yeteneklerin ilk oyuna göre çok daha kısıtlı olması onun birçok dergi ve internet sitesi tarafından eleştiri yağmuruna tutulmasına sebep oldu. Nitekim değişen sektör ve oyuncu potansiyeli, CRPG'lerin böyle büyük bir değişime girmesine sebep oldu. Konsol oyuncuları tarafından da çok



rahat oynanabiliyor olması, Dragon Age serisini büyük kitlelerle buluşturdu.

Bence Dragon Age serisi her ne kadar sektörü iyi takip edip, modern RPG oyunculuğuna öncü olmuş olsa da kişisel bakış açımına göre (Ki olsun o kadar.) CRPG'ler için kötü bir yolculuk olmuştur. İşin iyi tarafındaysa Mass Effect serisi bulunuyor. Toplamda üç oyunu çıkan yapım, her oyununda daha farklı bir oyun yapısı kullandı. Tümünde de etken yapının RPG olması ve BioWare'in bu konuda uzman olması, gerçekten film gibi bir oyun çıkardı karşımıza. Tıpkı Dragon Age gibi modern oyuncu kitlesini hedefleyen yapım, sırf RPG kısmı yeni oyuncuları sıkmasın diye TPS oyun modelini kullandı. Tamamen kendisine özel yarattığı sistemi, ırkları ve sınıflarıyla ağır abi RPG'cilerden de tam not alan yapım, üçüncü oyununun sonunda yaptığı limitli senaryo akışı ile şanına büyük bir zeval getirdi. Yine de film gibi akan oyun yapısı, karakterler arası etkileşimler, verilen kararların oyunu olabildiğince etkilemesi ve muhteşem müzikleriyle günümüzde, aramızda olmasından mutluluk duyduğumuz bir yapımdan bahsediyoruz. Bu uzun lafın sonunu getirmek gerekirse sevgili okur, RPG bilgisayar oyunlarının en çok evrimleşmiş türüdür. Ta masaüstünden bilgisayarlara gelen ve geldiği yerde de rahat duramayan oyun yapısı, günümüzde halen değişmektedir. Tek başına CRPG bulmak giderek zorlaşsa da artık birçok oyunun doğasında RPG bulmak mümkün. Eğer RPG'ler olmasaydı, oyunların senaryo akışlarının bir önemi olmayacak, kullanılan karakterlerin hiçbir değeri kalmayacak, amaç sadece vur-kır-parçalardan ibaret olacaktı. Siz siz olun, adı geçen oyunları oynayın. Bu arada sözlerimi bitirmeden; daha nice oyunlar var adına değinmediğim, eski oyuncular kızmazın; bir çırpıda yeni oyuncuları da aramıza çekmek istediğim oyunlardan ilerledim. Zaten şunlara kendisini kaptıranlar, adı geçmeyen oyunları dağ tepe arayacaklar, bize telefonla ulaşacaklardır. Şimdilik benden bu kadar; bir daha ki RPG ile ilgili oyun ya da konumuza kadar, görüşmek üzere.

■ ERTUĞRUL SÜNGÜ

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek hem CSS hem de Flash CS6 uzmanı olun!

8 GB DVD 09/2012 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:17 • EYLÜL 2012 • 7.00 TL

HERKESE ÜCRETSİZ FLASH CS6 & CSS EĞİTİMİ

+ 5 muhteşem tam sürüm yazılım

50 İDEAL YAZILIM

BEDAVA YAZILIMLARLA SİSTEM PERFORMANSINI ARTIRIN

Tümü CHIP DVD'de: Sizin için seçtiğimiz yazılımları kullanın! İşlemcinizin gerçek gücünü ortaya çıkartın...

Kablosuz ağlar gizli tehlikelerle dolu!

Ortak ücretsiz wlan ağlarını güvenle kullanmanın yolları

GELECEĞİN İNTERNETİ İLE TANIŞIN!

Pil süresini katlayın

Mobil cihazları daha uzun süre kullanmak ister misiniz?

2 dev test birden

Yeni Ultrabook'lar & 55" 3D LED TV'ler

En iyi 30 teknoloji

Hangi teknolojiler gelecekte de var olacak?

ATÖLYE: NE NASIL YAPILIR?

- Ps** FOTOĞRAFLARINIZA DA SIKAK BİR GÖRÜNÜM KAZANDIRIN
- FAN** KASA GÜÇ KAYNAĞI FANINI KENDİNİZ DEĞİŞTİRİN
- W** DONANIMLARINIZI KENDİNİZ TAMİR EDİN VE TEMİZLEYİN

FARKLI KATEGORİLERDE 20'DEN FAZLA İPUCU

CHIP 50 PAKETİ İLE KENDİ OYUNUNU KENDİN YAP

DVD Eylül 2012

KENDİ OYUNUNU KENDİN YAP

CHIP50

DEV SERİ 2 MUHTEŞEM VIDEO EĞİTİM DEVAM EDİYOR

YENİ NESİL İŞLEMCİLERE ÖZEL 50 SÜPER YAZILIM İŞLEMİNİZDEN TAM PERFORMANS ALIN

5 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM YAZILIM

DB

5 tam sürüm yazılım



Kolay, hızlı ve doğru öğrenebileceğiniz en iyi kaynak

FLASH CS6

Ersin Şengül

2 muhteşem VIDEO eğitim

CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İnceleme

Oyunların ayak sesleri

Gümbür gümbür geliyorlar... Oyun bakımından kurak geçen bir yaz mevsiminden sonra muson yağmurları tadında çiselemeye başladı oyunlar. Almanya'nın Köln şehrinde gerçekleştirilen gamescom da önümüzdeki ayları ekran başında geçireceğimizi gösterdi. Bu ay torbamıza doldurduğumuz oyunlar arasında Sleeping

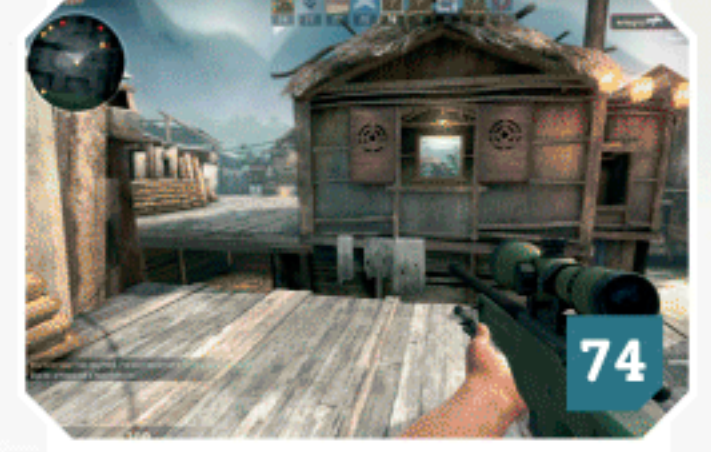
Dogs, Darksiders II, Transformers: Fall of Cybertron gibi yapımların yanı sıra eskileri yad etmemizi sağlayan Counter-Strike: Global Offensive vardı. Steam'de halen dünyanın en çok oynanan oyunları arasında ilk 10'da büyük yer işgal eden Counter-Strike serisi bakın bakalım Counter-Strike: Global Offensive ile nereye doğru gidiyor. Hadi çevirin sayfayı...



62

Sleeping Dogs

Suç cehennemine hoş geldiniz.



74

Counter-Strike: Global Offensive

Efsaneyle yeniden buluşma zamanı.



80

Transformers: Fall of Cybertron

Autobot'lar ile Decepticon'ların savaşı asıl şimdi başlıyor.

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.

Darksiders II

Azrail'in habercisi geldi!

68



Yapım **United Front Games**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.unitedfrontgames.com
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Dövüş Kulübü

Genellikle ana görevleri yaparken çeşitli heykelciklere denk geleceksiniz. Bunları toplayıp Wei'nin eskiden ders aldığı dövüş sanatları okuluna götürürseniz, Wei'nin dövüşlerde kullanabileceği ekstra hareketleri satın alabilirsiniz.

Sleeping Dogs

Hong Kong uyumaz!

Mesela Wei Shen gizli bir polis değil mi bu oyunda; peki beni gizli bir polis yapmaya çalışsan, koysan çetenin ortasına? Rol yapamıyor değilim ama tipten çok kaybediyorum. Bakıyorsun gülmeye müsait, sevimli bir tip! Hemen anlarlar orada hiçbir işim olmadığını. Bir şekilde bana lakap takıp o şekilde kabul etseler de başka yerde açık veririm.

"Gidin hesap sorun şu kiracıdan; kaç aydır ödeme yapmıyormuş... Hemen yaylanın, bir saatlik yolunuz var!" der çete lideri, ben de orada yersiz bir şekilde, "Japonya'da olsaydık metroya binerdik; en çok 20 dakikada oradaydık!" derdim; böyle bir bilgi birikimine sahip olduğum için de yine foyam ortaya çıkardı. (Foya nedir?)

Sonuçta benden ne gizli, ne ortada olan bir polis olmaz arkadaşlar, bunu böyle bilelim...

Kötü bir geçmiş

Hemen başlarında oyunun, kahramanımız Wei bir kızla tanışıyor (Laura mıydı adı acaba...) ve tanışırken Wei, "Hi, I'm Wei!" diyor. Söylerken de "Hi, I'm Way!" gibi duyuluyor. "Merhaba, benim adım Yön!" Hahaha... Evet... Hiç komik değilmiş meğer. Neyse, konuya dönelim.

Wei Shen gizli polis ve bir süre de Amerika'da kalmış. Burada şahane İngilizce yapmış ve oyunda da Hong Kong'a dönüyor. Döndüğü gibi gizli polislik görevine atanıyor ve Hong Kong'un çetelerinin arasına sızıyor. Bundan sonra da olaylar ağır bir şekilde gelişmeye başlıyor.

Wei Hong Kong'a adım atar atmaz bir mal alışverişinde rol sahibi oluyor ama bir güvenlik görevlisinin



işe bulaşmasıyla, alışveriş de "şeye" sarıyor ve Wei'nin nasıl hızlı koşabildiğini, nasıl engellerin üzerinden atlayıp bize Parkour heyecanı yaşatabildiğini görüyoruz. (Space tuşunu hem koşmaya, hem de engelleri aşmaya atayan sevgili oyun yapımcılarına saygılarımı sunuyorum.) Daha sonra hapse düşüyor Wei ve sanıyoruz ki oyun sonlandı... Tabii orada polis dostları olduğu için kısa sürede hapisten çıkıyor ama haptenden çıkmadan, hücrede eski bir arkadaşıyla da bağlantıya geçmeyi ihmal etmiyor. Jackie adındaki bu çelimsiz arkadaş Sun On Yee adındaki çetenin bir üyesi olmuş ve güvenilirliğini de ispat etmiş. Wei'yi de Hong Kong'a gelip işsiz kalan bir arkadaş olarak gördüğü için onu da çeteye davet etmekten kaçınmıyor. (Yalan söylüyorum, aslında Wei "Abi iş varsa elinde yardım edeyim..." diyor. Akıllı polis.)

Jackie'nin peşinden Sun On Yee'nin karargahına (Hiç de öyle havalı bir yer değil.) giden Wei, burada çetenin lideri Winston ile tanışıyor. Winston sert ve biraz da lider ruhlu bir adam; Wei'ye elbette hemen güvenmiyor ama yanındaki





çingene ağızlı Conroy gibi de ağızından salyalar saçarak bize saldırmıyor. Tamam, adam haklı, sonuçta çetede ki hain biz oluyoruz ama suratıma suratıma da bağırma Conroy! (Sinirlendim.)

Bu noktadan sonra Winston bizi ilk görevimize yolluyor. Sokak satıcılarından "kira" almamızı istiyor Winston ve pazara gittiğimizde bazı kiracıların, "Biz Dogeyes'la çalışıyoruz." dediğini duyuyoruz. Dogeyes da meğer eskiden Winston ve çetesinin akranı olan bir başka çeteymiş fakat şu anda birbirlerinden hiç hoşlanmayan iki grup haline gelmişler. Pazarda çıkan arbededen sonra da Winston'ın bir ölçüde güvenini kazanıyoruz ve Sun On Yee'nin işlerini yapan, bir yandan da polis karargahında bu çeteye ilgili olsun, başka işler olsun, polislerin görevlerini yerine getiren bir insana dönüşüyoruz. Nasıl bir stres, siz hayal edin...

Ve geliyoruz oynanişa... İlk bakışta Grand Theft Auto (GTA) benzeri bir oyun olarak adlandırılabiliriz, bazı konuları GTA'dan iyi başarıyor, bazı konularda da biraz geri kalıyor.

Beni en çok etkileyen konuyla giriş yapayım. Oyunu PC'de oynadım ve DX11 olsun, yüksek çözünürlüklü kaplamalar olsun, konsollara göre daha üstün grafik özelliklerini görme şansım oldu ve burada gerçekten beynim döndü. O nasıl bir gerçekçiliktir... O nasıl bir şehir modellemesidir... Binalar ve sokaklar o kadar detaylı hazırlanmış ki Hong Kong'u tanımayan ben, "Aaa, burası da Japonya'ya benziyor yahu!" demekten kendimi alamadım. Hele ki 24 saat açık ufak marketlere girerken çalan sesin Japonya'dakiyle aynı olduğunu duyunca oyunu hazırlayanlara saygım bir kez daha arttı. (Arabalara binince kapı açık sinyali bile duyulabiliyor, çok acayip...) Oyunun PC versiyonu konsollara göre kesinlikle daha üstün ve bunu özellikle karakterleri yakın çekimde görünce anlıyorsunuz.

Bazı oyunlarda oyunun grafik motorundan bağımsız olarak hazırlanınca bu kadar güzel gözükürken ara sahnelerde karakterler genellikle sinematik bir kadrajdan (Vay!)

İn arabadan, in!

Sleeping Dogs'da iki nokta arasındaki en kolay ulaşım aslında taksiler ama onların pahalı olduklarından bahsettik zaten. Dolayısıyla ne yapacağız, araçlara bineceğiz. Peki hangi aracı tercih etmelisiniz?

Şehirde bir dolu araba önceden belirlenmiş yollarında ilerleyip duruyor. Yalnız GTA'dan farklı olarak şehirde seyir halinde araba bulmak biraz zor. (Yer yer bomboş caddede tek bir arabanın geçmesi için uzun uzun beklediğimi bilirim.) Yol kenarına park etmiş veya yoldan geçen bir araba da tam rulet... Bir tanesine biniyorsunuz hızlanmıyor, bir diğerine biniyorsunuz, gaza bastığınız an önünüzdeki duvara çıkıyorsunuz... Araçlar gerçekten birbirlerinden büyük farklılıklar gösterebiliyor ve genelde hızlı olanı tercih etmek istiyorsunuz zira mesafeler uzun olabiliyor. Hangi arabanın hızlı olduğu da kendini bayağı belli ediyor: Spor arabaların hepsinde iş var.

Arabaların yanında kamyon, kamyonet ve hatta otobüs



ekrana yansıyor. Bu sahneler tam anlamıyla bir film den alınmış gibi ve diyaloglar her ne kadar müthiş bir ehemmiyet içermese de görsellik ve profesyonel açılar sayesinde sizi içine çekiyor. Bir ara gerçekten baktım, bir oyunun ara sahnesini değil, bir diziyi izlemişçesine koltuğa yayılmışım. Bu sahne bittiğinde de oyuna dönmek zor geldi hatta; istedim ki onlar devam etsin, ben izleyeyim. (Bu arada oyunun yüksek çözünürlüklü kaplamalarını ayrıca indirmeniz gerekiyor. Merak etmeyin, bedavaya indirilebiliyor.)

Kime hizmet ediyorsun?

Biraz çizgisel olarak başlayan oyun, kısa sürede bir "açık dünya" oyununa dönüşüyor: İstedğiniz yere gidebiliyor, istediğiniz aracı çalabiliyor, istediğiniz göreve çıkabiliyorsunuz.

Oyunda ana görev anlamında iki farklı görev tipi bulunuyor. Bir taraftan çetenin işlerini hallediyor, bir yandan da polis teşkilatının görevlerine çıkıyorsunuz. Haritada yeşil ve mavi polis sembolü olarak gözüken bu görevlerin yanında, biraz daha farklı bir sembolle gösterilen ve yine mavi renkte olan bir grup görev daha bulunuyor. Bunlar oyunda "Drug Bust" olarak adlandırılıyor ve amacınız da bu yerlere gidip bir grup çete elemanı ile karşılaşarak onları alt etmek. Bu grup aslında oraya sürekli takılan ve orada mal alışverişi yapan bir grup. Dolayısıyla onlardan tam olarak kurtulmak için ortamdaki güvenlik kamerasını "hack" etmeniz gerekiyor. Bunu yaparken de dört tane rakamı tahmin etmeniz gereken mini bir oyun oynuyorsunuz ve ardından evinize gidip kamerayı monitörünüzde görüntü-



de kullanabiliyorsunuz da bunları niye tercih edersiniz, onu bilemedim. Şahsi favorimse motosikletler oldu. Yalnız havalı motorların hepsine binip inerken bir animasyon devreye giriyor ve acilen basıp uzaklaşmanız gerektiğinde Wei'nin orada bir takım hareketler yaparak zaman kaybettiğini görüyorsunuz. Hoş değil... Onun yerine Scooter tipi motorlar saniyesinde çalışıyor ve hız olarak pek de fena değiller. Ama sakın polisten kaçmanız gereken yerlerde motorları kullanmayın çünkü polisleri hızla alt etmek zor olduğu için arabaları kullanarak onları yoldan çıkartmak isteyeceksiniz.



▣ **Dövüşlerde genellikle biri saldırırken diğerleri bekliyor.**

▸ lüyorsunuz. Burada da malı sağlayan kişiyi teşhis edip polise bildiriyor ve o görevi bitirmiş oluyorsunuz. Yapımcılar bu kısımda çeşitliliğe gitmemiş ve bu görevlerdeki "teşhis" işlemini hep aynı tutmuş. Kısacası siyah takım elbiseli adamı seçip "tutukla" tuşuna basmanız gerekiyor. Bu takım elbiseli adam da ya orada dikiliyor, ya da elinde çantayla olay mahalline yaklaşıyor. Üstelik tutuklama komutu verdikten sonra da gruptaki 10 kişi anında toz olurken bu adam ne yapacağını bilemez bir halde orada durmaya devam ediyor. Bir koşsaydın bari ya... Polis kovalasaydı, çelme taksaydı, kafandan vursaydı! (Gözü dönmüş polise hayır!)

Bir başka görev tipi de haritada sarı renkli konuşma balonları olarak gözüken ve sizden yardım bekleyen halka dair işleri kapsıyor. Bu kişiler size çok da uzun olmayan ve genelde saçma sapan olan işler yaptırıyor. Bir tanesi sağa sola gidip fotoğraf çekmenizi istiyor, bir diğeri, "Ay arabam bozuldu kaldım burada!" diyor; siz arabaya bakarken arkadaşı olan adam arkadan gelip paranızı çalıyor, kaçıyor, siz de peşinden koşuyorsunuz... Halk görevleri genellikle pek uzun sürmüyor ve çok az tehlike içeriyor. Bu görevler de diğer oyunlardaki gibi sürekli orada olan görevler de değil; haritadaki tamamladıktan sonra yeni görevlerin açılması için beklemeniz gerekiyor.

Çete görevlerindeki başarınız, bu görevlerde düşmanlarınızı nasıl patakladığınız ve ne kadar çeşitlilik

Alternatif

GTA IV
Prototype 2
Saints Row: The Third



Her şeyde en iyisi olmak



Bu oyunu oynayan arkadaşlarınız varsa, oyunda yapabileceğiniz ilginç bir takım aktiviteler var. Görevler ve amaçsızca dolaşmanın ötesinde, çeşitli aktivitelerde ne kadar iyi olduğunuzu skorunuzla kanıtlayabiliyorsunuz.

Mesela arabanızla giderken hiçbir yere dokunmamak, kaza yapmamak "Clean Driving" skorunuzun artmasına neden oluyor. Arabanızla bu şekilde giderken sağ alt köşede bir sayaç beliyor ve ne kadar süredir kazasız gittiğinizi size gösteriyor. Buradaki süreyi uzatmak ve arkadaşlarınızla paylaşmak isterseniz, şehirde turlamaya devam ediyorsunuz. Buna benzer olarak "Catch me if you can" adında bir mücadele var ve onda da polis peşinizdeyken onlardan ne kadar uzun süre kaçtığının raporu tutuluyor. Arabayla veya motosikletle ne kadar uzun bir atlayış yaptığınız ve havada ne kadar asılı kaldığınız bir başka mücadeleyken, Vehicle Takedown 10 saniye içerisinde iki aracı yoldan çıkardıktan sonra kaç aracı daha patlattığınızı belgeliyor. Bunun yayaları ezmeye yönelik olanı, Hit and Run art arda kaç yayanın üstünden geçtiğinizi size gösteriyor, Headhunter aralarında en fazla beşer saniye olacak şekilde iki kişiyi kafasından vurmanızla başlıyor, devamında da ne kadar çok kişiyi kafalarından vurduğunuza göre başarınızı kayda alıyor.

Bu aktivitelerin hepsi sadece skor mücadelesiyle ilgilenenler için birer hoşluk olarak düşünülmüş; yoksa oyunda size bir artıları yok.

kattığınız size çete puanı olarak geri dönüyor. Polis görevlerinde ise çevreye ne kadar az zarar verirsiniz, şehri ne kadar düzgün bırakırsanız polis puanınız o kadar az düşüyor ve görev sonunda bolca polis puanı kazanıyorsunuz. (Drug Bust görevleri de polis puanına etki ediyor.)

Halka yardım ettiğiniz görevlerden de Face puanı elde ediyorsunuz. (Facebook değil.) Face puanı size daha iyi alışveriş olanakları olarak geri dönüyor. (Örneğin daha iyi arabalar, daha çok işinize yarayacak kıyafetler vb.)

Tüm bu kazandığınız puanlar sayesinde, o alanda seviye atlıyorsunuz. Her seviye o alanda yeni bir özellik kazanmak için bir şans. Daha iyi silahlar kullanabilmek, dövüşlerde daha dayanıklı olabilmek, sokaktan aldığınız bir yemeğin sağlığınıza daha uzun süre düzeltebilmesi... Anlayacağınız oyuna başladığınız Wei ile oyunun sonundaki Wei, tamamiyle iki farklı karakter oluyor.

Daha hızlı!

İçinde bulunduğumuz şehrin boyutu GTA ile kıyaslanamaz belki ama bir hayli büyük olduğunu söyleyebilirim. Sokaklar zaman zaman çok geniş, zaman zaman da çok



yolu da onlardan hızlı gitmekte değil, onları yoldan çıkartmaktan geçiyor. Oyuna "üstüne sür" adında bir tuş eklenmiş ve bunu araçlarda kullandığınızda arabanız, istediğiniz yönde biraz ileri atılıyor ve bir polis arabasına denk getirdiniz diyelim, o araba zarar görüyor veya direkt olarak yoldan çıkıyor. (Burnout'u düşünün.) Polis arabalarını yoldan çıkartmak için iki kez üstlerine sağlam bir şekilde sürmek yeterli. O sırada bir motosiklet kullanıyorsanız da yapabileceğiniz iki şey var: Ya gaza basıp olanca hızınızla uzaklaşmak ya da arabadan inip polisleri dövüşerek alt etmeye çalışmak. Polislere silahla karşılık vermezseniz, onlarla yumruk yumruğa da dövüşebilirsiniz. Üstelik sizi yakalama pozisyonuna geldiklerinde de bir tuşa basarak kurtulma şansınız oluyor. Wei bu tip anlarda polisten ustaca kurtuluyor ve onu kendi kelepçesiyle etkisiz hale getirebiliyor.

Görevler dışında araç kullanırken çevreye zarar vermenin bir etkisi yok, hatta bu sayfalardaki bir kutuda bahsettiğim mücadeleleri bile başarabiliyorsunuz bu sayede. Daha da ▶

dar. Bu sokaklarda araba kullanmaksa gayet eğlenceli. Oyunun bu konuda sınıfta kalabileceğini düşünmüştüm ama yanılmışım. Hatta oyunun bir kısmında bir yarışa katılmamız gerekiyordu ve o yarış sonunda yeni bir yarışa katılmak istediğimi anlar halde buldum kendimi zira araç kontrolleri gayet yerindeydi.

Oyunda çeşit çeşit araba ve motosiklet bulunuyor ve bunları istediğiniz zaman sokaktan bulabiliyorsunuz. Kendiniz bazı araçlara sahip olmak istiyorsanız da ya görevleri yapıyorsunuz ya da araba galerisinden satın alıyorsunuz. Satın aldığınız arabalar da garajınızda yer buluyor kendine. Şehirde -haritadan da takip edebileceğiniz şekilde- birçok garaj bulunuyor. (Haritada P işaretiyle gösterilmekte.) Bu garajların hepsinden de satın aldığınız veya bir görev sonucunda kazandığınız araçlara ulaşabiliyorsunuz. İsterseniz bir aracı kullanımınıza almadan önce boya işine de sokabiliyor ve o aracı, o seferlik istediğiniz renkte kullanabiliyorsunuz. Bu rahatlığa rağmen, sıkı araç görevleri dışında hiçbir an hatırlamıyorum ki istediğim aracı kullanmak isteyeyim. Zaten sokaktan da biraz bakınarak eli yüzü düzgün bir araç bulabiliyorsunuz ve genellikle de görev mekanı pek uzakta olmadığı için bu araç yeterli oluyor.

Bir yerden bir yere ulaşmak için taksileri de kullanabiliyorsunuz lakin taksi fiyatları bana biraz pahalı geldi; araba çalın daha iyi. (Tavsiyeye bak!)

Araba çalarsanız, şehirde abuk sabuk hareketler yaparsanız, polis peşinize düşüyor ve onlardan kurtulmanın



Telefon



Wei de her normal insan gibi bir cep telefonuna sahip ve bu cep telefonunu da ilginç bir şekilde oyun boyunca etkin bir şekilde kullanıyor. Telefonunu PC versiyonunda yukarı ok tuşuyla ortaya çıkartıyor Wei ve ekranından dört tane seçenektan birini seçiyor. Contacts ile insanlara ulaşıyor, SMS ile kısa mesaj alıyor, Reports ile çözdüğü olayların neticesinde hazırlanan raporları denetliyor ve Social ile de oyundaki başarılarına göz atabiliyor.

Bu seçeneklerden Contacts ve SMS istediği zaman kullanabileceği özellikler değil aslına bakarsanız; sadece görevlerde yeri geldiği zaman arama yapıp mesaj alıp atabiliyor. Bir mesaja cevap vermek de sadece tek bir tuşa bakıyor, oturup mesajı yazmıyorsunuz.

Telefonun bir özelliği de elbette fotoğraf çekebilmesi ve bunu bazı vatandaşa yardım görevlerinde veya bir mal alışverişini, bir cinayeti belgelemekte kullanıyoruz. Yani yine görev amaçlı...

- güzeli çevreye zarar vererek para kazanmak bile mümkün. Ülkemizde bulunmayan parkmetreler var ya örneğin; onları patlatıp düşen paraları toplama olanağınız olduğunu belirtiyim. Çok bir para kazanmıyorsunuz bunlardan ama hazır 180 Km ile gidiyorken, arada para kazanmaktan da zarar gelmez sanıyorum ki...

Elin ayağın çok oynamasın

Araç sürüp ara sahneleri izlemenin ötesinde, oyunda çok sağlam bir dövüş sistemi de bulunuyor. Genellikle beş ve üzeri elemanla çatışmaya giriyorsunuz ve Wei burada dövüş yeteneklerini sergileme şansı buluyor.

Wei'nin en büyük silahı düşmanları kırmızı kırmızı yarıyorken "kontur atak" tuşuna basarak gelen saldırıya karşılık verebilmesi ve ardından açtığı boşlukla düşmanına tekme tokat girişmesi. Sahip olduğu saldırı hareketleri hep tek tuşla yapılıyor fakat çeşitliliği artırmak için de bu tuşu farklı şekillerde kullanabiliyorsunuz. (Tuşu çıkartıp ekrana atın.) Sıradan saldırı hareketlerinin yanında bir de tutma hareketi

- Bıçaklar dövüşlerde çok etkili olabiliyor.



bulunuyor Wei'nin ve bununla da düşmanını ya yere çalabiliyor, ya da onu çevresindeki eşyalarla buluşturuyor. (Adamı hoparlöre sokma hareketini pek sevdim.)

Dövüşürken tek saldırı tuşuyla kombolar yapıyoruz. Mesela iki kez yumruk atıp bekliyor ve üçüncü yumruğu biraz geç atıyoruz ki o aslında bir tekme olsun. Veya üç düz vuruş yapıp beklemek, dört düz vuruş yapıp beklemek ve ardından saldırmak hep sonuncu saldırının farklı ve güçlü bir saldırı olmasına yol açıyor. Dilersek saldırı tuşuna direkt olarak uzun basıp da normal saldırıdan daha güçlü bir saldırı yapabiliyoruz. Dövüş kulübünden hareketler kazandıkça da kombolarımız değişim gösteriyor. Ne demiştik misal, iki yumruk, bekle, bir diz... Dövüş kulübünden bu hareketin devamını elde ettikten sonra attığımız diz düşmanı sersemletiyor ve ardından tekrar saldırı tuşuna bastığımızda Wei adamın feleğini tam anlamıyla şaşırtıyor.

Dövüşlerde zaman zaman bıçaklı, levyeli adamlar da karşımıza çıkıyor. Kime ilk tekme patlatacağınızı düşündüğünüzde bilin ki seçiminizi bu adamlardan yana kullanmalısınız. (Güreşçi gibi, sizi kaldırıp atmak için bekleyen adamları da es geçmeyin sakın.) Yakın dövüş silahlarına sahip bu adamları alt ettikten sonra onların silahlarını alabiliyorsunuz ve bunu yapmanızı da kesinlikle tavsiye ederim. Bir kişiyi çok daha kolay bir şekilde saf dışı edebiliyorsunuz silahlarla ama bu adamı parladıktan sonra silah da yok olup gidiyor.

İş silahlı çatışmaya geldiğinde olayın rengi bayağı bir değişiyor. Düşmanlarımız burada, eli silah tutmayan adamlara göre katbekat tehlikeli. Zaten hepsinin de elinde makineler, pompalı tüfekler... Bu çatışmalarda





siper almazsanız, anında yere iniyorsunuz. Siper alsanız bile düşmanlarınız hep farklı noktalardan saldırdığı için açığınızı çok kolay yakalıyor. Oyunu PC'de oynuyorsanız, hedef alma işi daha kolay olduğu için büyük bir artınız oluyor ve o da kafadan vurma olanağı. Sizi elindeki güçlü makineli tüfekte taramak için ateş eden adamı tek kurşunla indirmenin verdiği haz, tartışılmaz bir zevk... Wei siperden fırlarken de ilginç bir özellik devreye giriyor ve olaylar yavaşlıyor; bu da size bir süreli bir avantaj sağlıyor fakat olayın sonunda açıkta kalacağınız için eğer düşmanlarınızı ortadan kaldıramadıysanız, bir anda siz dezavantaja geçiyorsunuz. Bu konuya çok dikkat etmek gerekiyor.

Ne dinliyorum?

Aynı GTA'da olduğu gibi burada da araba sürerken radyo dinleyebiliriz ve yine GTA'daki gibi, birçok radyo kanalı var. İlk defa, ilk yarış mücadelesinde çalmaya başlayan son derece elektronik müzikler dikkatimi çektiikten sonra radyo kanallarını iyicene karıştırmaya başladım ve baktım ki Ninja Tune ve Roadrunner Records'a ait iki radyo kanalı varmış. Coldcut, Autechre, Plaid, LFO, Squarepusher... (Çoğu da Warp Radio'da gerçi.) Roadrunner'da ise Opeth'ler, Fear Factory'ler, Machinehead'ler, Trivium'lar... Klasik müziğe adanmış Boosey & Hawkes adında bir radyo bile mevcut. Oyunun soundtrack kısmının bu kadar iyi olacağını asla tahmin etmemiştim, gerçekten şaşırdım ve sırf müzik dinleyeyim diye şehirde amaçsızca dolaştığım oldu. (Her bölgede bulunmayı bekleyen para çantaları ve sağlığını sürekli olarak artıracak olan "Health Shrine"ları aramak da bahanesiydi aslında.)

Bu kadar anlattım ama aslında keşfedilmesi ve oynanması çok kolay bir oyun Sleeping Dogs. Görsel kalitesi başta olmak üzere, diğer birçok özelliğiyle de beni çok etkiledi, böyle bir şey beklemiyordum. Hazır ortamda GTA V veya benzeri oyunlar yokken, rahatlıkla tercih edebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Sleeping Dogs

- + Grafikler, şehirde yapacak birçok işin olması, ara sahneler ve kaliteli anlatım
- Wei bazen çok gereksiz hareketler yapabiliyor. Bazı ufak bug'lar

8,8



Yan Görevler

Ana görevi takip etmeyip biraz da başka işlerle uğraşmak isteyenlerin imdadına yetişen yan görevlerin sayısı oyunda pek fazla değil ve yan görevlerin nerelerde gerçekleştiği bilgisi de pek verilmiyor. Bu yan görevleri tamamlamaksa para ve cömert tecrübe puanı olarak geri dönüyor, dolayısıyla yan görevlere özen göstermenizi öneririm.

Darksiders II

Ölüm affetmez

Efsaneye göre mahşer günü gelip çattığında, yıkımı Mahşerin Dört Atlısı getirecek. Savaş kırmızı atıyla meydana inecek, Açlık siyah atıyla umutsuzluğu beraberinde getirecek, beyaz atıyla Fetih dünyanın artık bilinenlerin kontrolünden uzakta olduğunu gösterecek ve soluk, yeşile çalan renkli atıyla Ölüm sonu belirleyecek...

İçiniz açıldı değil mi? Yalnız şimdi durup düşünecek olursak, Kızılay Meydanı'nın ortasına bu dört atlı gelse, hemen millet toplanır. Sanılır ki yeni bir "Shopping Fest" etkinliği vuku buluyor. Ardından trafik durur, kornalar başlar çalmaya. Derken oradan polisler gelir, "Hadi hocam, hadi..." diye atlıları bir köşeye itelemeye çalışır.

"Fakat ben Ölüm'üm!" der yeşil atlı, polis de "Hocam ne ayaksın sen?" diye cevabı suratına yapıştırır.

Atlılar Bahçeli'ye gitmeye çalışır, trafiğe takılır, Tunalı'ya giderler, herkes kendi halindedir, bir kişi bile ipelemes. Oran, İncek derken Ahlatlıbel'den vururlar, şehirden de uzaklaşırlar.

Mahşerin Dört Atlısı'nın Ankara'yı ele geçirme olasılığı çok düşüktür anlayacağınız.

Diyeceksiniz ki İstanbul... İstanbul o atlıları yutar, yutar! Açlık'ı ıslak hamburger yerken görürsünüz Taksim'de, Fetih gider Sultanahmet'te

takılır, "Buraları ele geçirseymdim iyiydi..." der, Savaş köprü trafiğiyle mücadeleye girer, Ölüm de boğazdan bir yalı satın alır, "Böyle güzellik varken ölmek çok anlamsız..." diye iç geçirir.

Kısacası, mahşer vakti geldiğinde dünyada ayakta kalacak tek bir ülke vardır: Türkiye!

Savaş bittiğinde...

Türkiye'deki yerelleştirme fantezimizi bir kenara bırakalım, THQ ve Vigil Games de aslında kendi fantezileri içerisinde zaten. Normalde insanlığın sonunu getirmesi gereken dört atlı, baktık ki insanlarla değil, kendi işleriyle uğraşiyor.

Bir önceki oyunda Savaş'ı kontrol etmiş ve onun Cennet ile Cehennem arasındaki dengenin bozulmasındaki rolünü üstlenmiştik. Oyunun sonunda Savaş pek de hoş olmayan bir durumda kalıyordu ve Darksiders II de bu konunun sonlandığı yerden alıyor bizi, Ölüm'ün koltuğuna oturtuyor, bozulmayla, çürümeyle mücadele eden bir dünyada Savaş'ın intikamını almaya yönlendiriyor.

The Forged Lands adında bir dünyadayız bu defa. İlk oyundan farklı olarak daha özgürüz ve haritada neredeyse istediğimiz yere gidebiliyoruz. Despair, yani Ölüm'ün kullandığı at hemen oyunun başında size sunuluyor ve bu sayede uzun açıklıkları daha hızlı bir şekilde geçebiliyorsunuz.

Her ne kadar bu defa özgür gibi gözüksek de oyun aslında açık alanların sadece birer gezi alanı olarak kullanılmasını buyuruyor. Yine aksiyon ve bulmacalar, görevler genellikle iç mekanlarda yoğunlaşıyor ve buradaki oynanış da bir önceki oyunu andırıyor. Tabii ki önemli bir fark var... Ölüm, Savaş'a göre çok daha farklı bir karakter.

Savaş'ı hatırlarsınız; ağır, güçlü ve bir kayadan biraz daha esnek bir karakterdi. Ölüm ise tam anlamıyla zıt bir karakter. Biraz Kratos, biraz Prince, biraz Link... Savaş'la karşılaştırıldığında çok daha esnek ve hızlı bir karakter olarak tasarlanmış. Düz duvara bir yere kadar tırmanabiliyor, duvarlarda koşuyor, kolonlara tutunuyor, zıplıyor, atlıyor... Ölüm'ü kontrol etmek gerçekten eğlenceli; özellikle Savaş'a kıyasla.

Ölüm, kapıları ve hazine sandıklarını açarken bile kolunu kaldırmıyor; ruhani kollar ortaya çıkıyor ve isteğini yerine getiriyor.

Tabii bu demek değil ki Ölüm güçsüz veya dayanıksız. Aslında bir noktaya kadar pek de dayanıklı sayılmaz



Yapım Vigil Games
Dağıtım THQ
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.darksiders.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Ölüm yenilmez!



lakin iyi ekipmanlarla, zaman zaman kaçmasına bile gerek kalmadan dövüşebiliyor. Ölüm dövüşürken Kratos'tan veya Devil May Cry'in Dante'sinden izler görmek mümkün. (Hatta oyunun tümü, diğer oyunlardan parçalarla bezeli.)

Üç tane farklı silah taşıyabiliyor Ölüm. Temel silahı çift tırpan ve bu silahlar Kratos'un zincirli bıçakları gibi orta karar bir hıza sahip. İkincil silah olarak ya ağır hasar veren ve yavaş silahları tercih edeceksiniz ya da eldiven veya pençe gibi hızlı ama az hasar veren silahları. Üçüncü silahımız da Strife'in tabancası. (Strife, Darksiders evreninde Mahşerin Dört Atlısı'ndan bir tanesi.) Tabanca pek etkili değil ve daha çok bulmacalarda ve boss savaşlarında işe yarıyor lakin dövüşürken kullanmaktan da zarar gelmiyor. İşte Ölüm bu üç silahı dövüşürken karıştırarak kullanabiliyor. Yani bir komboya tırpanlarınızla başlayıp arada balyozla bir - iki vuruş yapıp komboyu tabancanızla devam ettirebiliyorsunuz. Devil May Cry'dan veya God of War'dan iyi olmasın, dövüşlerdeki esneklik çok tatmin edici.

Yere düşen hazine

Dövüş konusundan hızlı bir geçişle ekipman mevzusuna adım atalım. Darksiders II, -daha önceden de dergide bahsettiğimiz üzere- biraz farklı bir yöne sapmış durumda. Öyle ki oyunda birçok RPG öğesi görülüyor ve bunlardan en fazla dikkat çekici olanı, düşmanlarınızdan düşen ekipmanlar.

Ölüm iki farklı silah taşıyor, üstüne zırh giyebiliyor, omuz zırhı kullanıyor, eldiven ve çizmelerle de kendine ekstra koruma sağlayabiliyor. Elbette ki boynuna taktığı koruyucu kolyeyi de unutmamak lazım... Tüm bu ekipmanlar düşmanlarınızdan düşüyor veya satıcılardan satın alabiliyorsunuz. Üstelik bu eşyaların düşmanlarınızdan düşme oranı, neredeyse Diablo'dakiyle aynı. Yani yerden bolca eşya topladığınızı göreceksiniz ve hatta Ölüm'ün bir noktada, "Bunu taşıyamam artık hacı!" dediğini bile duyacaksınız.

Bulduğunuz silahların bir seviye gereksinimi bulunuyor ve onun ötesinde standart olarak ne kadar hasar verdiği yer

alıyor. Bunun ötesinde bulduğunuz silahın "bulunma oranı"na göre de ekstrasından özellikler içeriyor. Bu silah belki ekstrasından ateş veya buz hasarı da veriyor olabilir, gücünüzü arttırıyordur, her öldürdüğünüz yaratıktan sağlık kazanmanızı sağlıyordur... Vigil Games silah konusuna gerçekten bayağı özen göstermiş, oyunda tonla silah olduğunu tahmin ediyorum.

Aynı şekilde, silahların yanında tüm diğer ekipmanlarda da benzer özellikler yer alabiliyor. Size tavsiyem, mutlaka bazı ekipmanlarınızda sağlık yenileme özelliğinin olması zira bir savaştan çıktıktan sonra kesinlikle sağlığınız azalıyor ve bunu yenilemenin bir yolu az bulunan Health Potion'lardan geçerken, bir diğeri de sahip olduğunuz ekipmanların otomatik olarak zaman içerisinde sağlığınızı yenilemesi. Dediğim gibi, Ölüm pek dayanıklı bir karakter değil ve basit yaratıklar bile sağlığını yarıya kolayca düşürebiliyor.

Sıradan silahların yanında "Possessed" takısıyla sunulan bir- ▶

■ Bu kapıları açmak için özel ve zor bulunan bir anahtara ihtiyacınız var.



ANALİZ



Sırasıyla tecrübe, sağlık ve wrath puanları burada gösteriliyor. Kaç tane sağlık ve wrath iksirine sahip olduğumuz da hemen altta yer alıyor.

Boss'un ne kadar sağlığa sahip olduğunu bu göstergeden kontrol edebiliyorsunuz.

Yetenek ağacından aldığınız güçleri kolay kullanıma atamak için tuşlar belirleyebilirsiniz.

Guardian'ın peşinde



Oyunun bir bölümünde, Guardian adındaki dev bir Construct'ı hayata getirmeye çalışıyoruz. Bu dev koruyucunun inşası tamamlanmış lakin onu canlandırarak üç tane taş eksik kalmış. Kalkıyoruz bu taşları aramaya ve sonunda üç taş da buluyoruz lakin sonuncu taşın çürümüşlüğü kurbanı olduğu

da gözümüzden kaçmıyor. Ölüm, bu taşın, diğer saf taşlar tarafından temizleneceğine inanıyor ve Guardian'a o taş da yolluyor. Tabii ki yanılıyor ve Guardian alıp başını gidiyor, biz de peşinden koşuyoruz.

Guardian'ı bulduğumuz yerde bir boss savaşının içine düşüyoruz ve bu savaş bana ilk aşamada Shadow of the Colossus'takilerden bir tanesini andırıyor zira Guardian, bizden 100 kat kadar büyük bir cihaz. İki aşamalı bir savaş bu ve dikkat etmeniz gerekenler de şunlar. Öncelikle atınızdan kesinlikle inmemelisiniz ve sürekli devin etrafında koşmalısınız. Elindeki dev balyozu indirdiğinde de atın ileri atılma özelliğiyle bu darbeden kaçmalısınız. Ardından balyozun üzerinde yer alan zayıf noktaya, atınızdan inip Deathgrip ile kendinizi çekmelisiniz ve saldırı tuşuyla taşı kırmaya çalışmalısınız. Bu işlemi iki kez yaptıktan sonra devin bir kolu parçalanacak.

İkinci aşamada da Guardian size büyük sarı bombalar atacak ve bunlar yuvarlanmaya başlayacak. Tabancanızla ona ateş edin ve bomba yukarı kalkıp üstünüze fırlamak için geri sayıma geçtiğinde devin arkasına geçin. Böylece güdümlü bomba sizin değil, devin üzerinde patlayacak. Yere düşen devin üzerinde, kolunun yakınında yine yok edilmesi gereken taşı göreceksiniz. Buna ulaşmak için devin silahının üzerine tırmanın ve sola atlayıp kendinizi Deathgrip ile taşa çekin. Taşa saldırma işlemi iki kez yaptıktan sonra Guardian'ın düştüğünü göreceksiniz.

► takım silahlar da karşınıza çıkacak. Bunlar normal silahlardan farklı olarak diğer ekipmanlarla beslenebilen ve bu sayede de seviye atlayabilen, yeni özellikler kazanan silahlar. Ne var ki bu silahlar büyük bir açlık içerisinde ve ne kadar beslerseniz besleyin, bir türlü doymuyor. Özellikle değerli ve zor bulunan eşyalar sayesinde güçlenen bu silah tipi sizin eşyaları satıp para kazanmanızı önleyebiliyor. Ancak ve ancak çok işe yarayacağını düşündüğünüz silahların üzerine gidin ve bence oyunun başlarında bu silahlara pek önem vermeyin; çok kısa bir süre sonra çok daha iyi silahların düştüğünü göreceksiniz.

Bana yakından bak!

RPG öğeleri silah ve ekipmanla bitmiyor elbette ki. Ölüm'ü iki alanda geliştirebiliyoruz: Harbinger ve Necromancer. Her seviyede bir adet yetenek puanına kavuşan Ölüm, bu puanlarla kendine yeni özellikler ekleyebiliyor.

Harbinger yakın dövüşte uzmanlaşmak isteyenlere sunuluyor, Necromancer ise "Ben oturayım, işi başkaları yapsın." diyenler için düşünülmüş. Ne var ki Necromancer pek işleyen bir yetenek ağacı olamamış. Örneğin daha oyunun başında iki tane yardımcı yaratık çağırabilme özelliğini alıyoruz Necromancer ağacından ve biz diyelim ki o sırada tek vuruşta 40 puanlık hasar veriyorsak (Her vuruşunuzun kaç puanlık hasar verdiği savaşırken düşmanların kafasında beliriyor.) yaratıklar bir vuruşta dört puanlık hasar veriyor. Oldu mu? Olmuyor tabii ki ve zaten dayanıklılığı da olmayan bu yaratıklar sadece kısa bir süre düşmanlarınızı meşgul etmekten öteye gidemiyor. Hele ki boss savaşlarında bu yaratıkların herhangi bir işlevi olacağını asla düşünmeyin.



Alternatif

Diablo III
God of War III
Prototype 2

Oysaki Harbinger tarafında gayet hoş özellikler bulunuyor. Teleport Slash, kombo başlatırken işe yarayan hızlı bir saldırı örneğin. Düşmanlarla çevrelediğinizde de Harvest gayet işe yarıyor. Bunları yapmadan önce de bir Unstoppable basarsanız, Ölüm'ün gücünü katbekat arttırmış olursunuz. Daha da güzeli, Teleport Slash ve Harvest gibi saldırıların ne tip bir hasar vereceğine dair geliştirmeler de yine yetenek ağacında bulunuyor. Bu arada bazı silah özelliklerinde ve yeteneklerde "Execution Chance" adında bir ibare göreceksiniz. O da şu demek oluyor ki zaman zaman, dövüşürken bazı düşmanların kafasında bir işaret çıktığını göreceksiniz. Eğer o yaratığın yanına gelip "kullanma" tuşuna basarsanız, Ölüm'ün yarattığı tek hamlede infaz ettiğini göreceksiniz. İşte silah ve yetenek özellikleri de bu durumun ne sıklıkta gerçekleşeceğini belirliyor.

Necromancer kısmında da Aegis Shield hoşuma gitti bir tek; özellikle boss savaşlarında dayanıklılığımızı bir hayli arttırıyor. Onun dışında da yok ghouls yaratmışım, yok kuzgun çağırmışım, bunları bırakalım...

Vurdum yollara...

Dövüştük, Ölüm'ü kıyafetlerle, silahlarla donattık, şimdi çıkalım yola. Oyun çizgisel olmadığını iddia eden ama bunu pek başaramayan bir oyun. Tamam, istediğimiz yere gidiyoruz, haritadan bir bölgeyi seçip "Fast Travel" seçeneğini seçip haritadaki bölgelere hızla ulaşabiliyoruz ama bunları tam olarak niye yapıyoruz, işte o noktada Darksiders II biraz çuvallıyor.



Bir kere oyundaki yaratık çeşitliliği inanılmaz kısıtlı. Oynuyorsunuz, ilerliyorsunuz hala aynı yaratıkların türevleri geliyor. Sürüngenler, taştan yaratıklar, büyük sinekler... Gerçekten çok uzun bir süre bunlardan ötesi karşınıza çıkmıyor ve bu yaratıkların kendine has birer dövüş tarzı da bulunmuyor. Hepsine aynı şekilde yaklaşmak, aynı saldırılarla onları yenmek, parladıklarında savuşturma hareketiyle kaçmak mümkün. Daha da kötüsü, o kocaman alanlarda, atımızla ilerleyip ilerleyip bir türlü bitiremediğimiz o yollarda karşımıza herhangi bir yaratık veya yapılacak işin çıkmamasına hiç anlam veremedim. Bu kadar büyük bir dünya yaratıyorsun, peki içini doldurmazsan ben orada ne yapayım? Bunu sana soruyorum Vigil Games, THQ sen cevapla. (THQ da yazık, finansal zorluklardan benimle mi uğraşacak...)

İç mekanlara uğradığımızda da bizi birtakım bulmacalar ve bolca akrobasi bekliyor. Genellikle haritadan nereye ▶

■ Satıcılardan silah almak mümkün lakin iyi silahlar bayağı pahalıya satılıyor.

Darksiders II'de Sürekli Yapacağınız Üç Şey



■ Top yuvarlama

Vigil Games, çok karıştırmak istememiş ve oyuna tek tipte bir bulmaca şekli koymuş. Çeşitli kapıları açmak için birtakım topları yuvarlayıp yerlerine yerleştirmek gerekiyor. Bazen tek bir top yetmiyor kapıyı açmaya, ikinci bir top buluyorsunuz. Bazen de bu topu tekerlek gibi kullanan "Construct" adındaki robotlardan buluyor ve oyuklara onları yerleştiriyorsunuz. Topu itelemenin yanında güçlü bir şekilde vurup ileri fırlatma olanağınız olduğunu da belirtiyim.



■ Duvarlarda koşma

Ölüm, bir akrobat ve aşamayacağı engel neredeyse yok; şayet ki koştuğunuz duvarın ucunda tutunabileceğiniz bir yer olsun. Aynı Prince gibi, Ölüm de duvarları birer yüzey gibi kullanabiliyor ve hatta köşeleri dönüp karşılıklı duvarlarda bile sekerek koşabiliyor. Bu maratonun sonunda da muhtemelen ahşaptan yapılmış bir çıkıntıya tutunması gerekiyor ki bu parçaların hepsi birbiriyle aynı tip olduğu için nereye tutunmanız gerektiğini hemen anlıyorsunuz.



■ Sandık açma

Oyunda bolca sandık bulunuyor ve God of War'dakinin aksine bunlardan sağlık puanı düşmüyor; tüm sandıklarda ya para ve ekipman ya da oyunda ilerlemenize yarayan anahtarlar bulunuyor. Üç farklı tipte sandık var. Bir tanesi çok daha sık görülen tipte olanlar ve genellikle para ve bir tane de ekipman içeriyor. Daha az bulunan tiptekinden "rare" ekipmanlar düşebiliyor ve sonuncu tipteki de bahsettiğim anahtarları taşıyor.

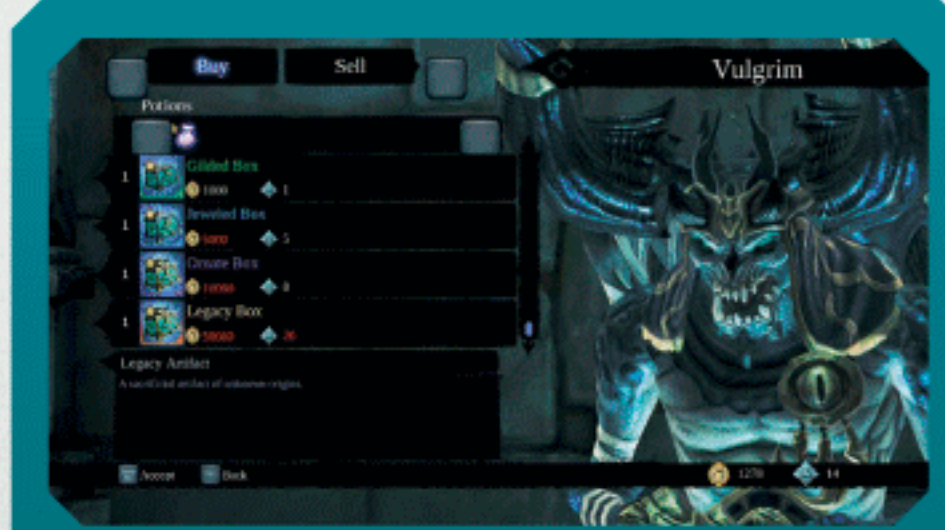


► Bu robotları kontrol etmek mümkün.

► gitmemiz gerektiğini, hangi kapıların kapalı olduğunu ve hangilerini açmanın mümkün olduğunu görebiliyoruz ve ekstrasından bir yardıma ihtiyaç duymuyoruz. Ne var ki Dust adındaki kargamız bize yolu da gösteriyor bir yandan.

Çoğunlukla büyü bir anahtarı bulup kapıyı açarak hikayenin bir sonraki aşamasına geçmemizi buyuran kapalı mekanlarda, bu sayfalarda bir yerde yer alan kutuda da bahsettiğim "topu yerine yuvarlama" aktivitesi, duvarlara tırmanıp bir yerlere ulaşma durumu ve arada bir de düşmanlarla savaşma hadisesi söz konusu oluyor. Bazı yerlerde üstüne tırmanıp kullanabileceğimiz taştan robotlara da rastlıyoruz ve bunları da genellikle bir yere zincir atıp o zincirde yürüyerek normalde ulaşılabilecek olmayan yerleri ziyaret etmek için kullanıyoruz. Hizmetkarımız olan bu robotlar, aynı zamanda dövüşte de kullanılabilir ve çok da iyi hasar veriyor.

Vulgrim



Pek de kolay bulunmayacak bir yerde sizi bekleyen Vulgrim, enteresan bir satıcı. Kendisi aslında düpedüz bir zebani lakin işi ticarete dökmüş ve gözü de sizin paranızda ve zar zor bulunan Boatman Token'larında. Vulgrim size sıradan silahlar veya ekipmanlar satmıyor, onun yerine içerisinde ne olduğu belli olmayan sürpriz kutular sunuyor. Kutunun tipine ve içeriğine göre belirli bir para ve belirli sayıda token isteyen Vulgrim'in Legacy Box'ından genellikle iyi eşyalar çıkıyor lakin bir ihtimal elinizdekenden daha iyi olmaması durumunda, gerçekten çok zor bulunan 20 adet token'a da elveda diyorsunuz. Vulgrim aynı zamanda The Book of the Death'in sayfalarının da peşinde ve bunları bulmanızı bir yan görev olarak istiyor. Toplamda dört bölümden oluşan kitabın her bölümü 10 sayfadan oluşuyor. Yani toplamda 40 tane sayfanın peşindedesiniz. Şayet ki 10 sayfalık bir bölümü tamamlarsanız da bunu Vulgrim'e teslim edebilirsiniz.

Bazı kapalı alanlar heyecan verici olsa da genellikle hepsi birbirine benziyor ve yaptığımız iş de pek değişiklik göstermiyor. Oyunun bir kısmından sonra Ölüm, Deathgrip adında bir güce kavuşuyor ve bununla işaretli yerlere uzaktan ruhani bir kol atıp kendini çekebiliyor. Devil May Cry 4'teki Nero'nun şeytani koluna benzeyen bu güç aynı zamanda dövüşlerde düşmanları yanımıza çekebilmek ve çevrede asılı olan bombaları yakalamak için de kullanılabilir.

Evet, bir de bomba konusu var ve o da oyunda bolca karşınıza çıkıyor. Çevrede duran iki tip bomba var; sarı ve turuncu renkli olanlar. Sarı olanları tutup attığınızda zaman içerisinde patlıyor, turuncu olanları patlatmak içinse silahla ateş etmek gerekiyor. Bu bombalar genellikle kötülüğün ve çürümüşlüğün ele geçirmekte olduğu dünyadaki engelleri patlatmak için kullanılıyor ama bazı zamanlarda yuvarladığımız topları yerinden oynatmak ve boss'ları sersemletmek için de kullanılabilir.

Boss problemi

Her ne kadar oyundaki standart yaratıklarda iş olmasa da Vigil Games yememiş, içmemiş, boss'ları tasarlamış. Oyunda boş bir tane bile boss yok. Hepsi kendine göre karakter sahibi, hepsi alt edilmek için farklı bir strateji istiyor ve hepsi de görsel olarak göz dolduruyor.

Guardian'la savaş çok etkileyiciydi mesela ve onu da yine bu sayfalardaki bir kutuda bulabilirsiniz. Oyunun hemen başında Savaş ile bir dövüşe giriyor ve orada da Savaş'ın sahip olduğu, önceki oyunda bizzat kullandığımız güçlerle bize saldırdığını görüyoruz. Bir buz deviyle karşılaşılıyor, koşup koşup kafasını duvara gömen zırhlı bir böcek karşıma çıkıyor, bizden sırlarını saklayan bir adamla mücadeleye giriyor ve her yeni boss savaşının ardından, büyük bir iş





başarmışçasına seviniyoruz.

Bu savaşlarda boss'lar genellikle aynı tipte saldırılar kullanıyor ve bunları anlayıp açıklarını yakalamak sadece birkaç dakikamızı alıyor. Hiçbir boss'la karşılaşmadım ki nasıl yeneceğimi bilemeyip başka kaynaklara başvurayım. Boss'larla savaşırken Unstoppable ve Aegis Shield gibi güçleri açmak işe yarıyor, ayrıca başınız sıkıştığında Reaper formuna bürünmekten de kaçınmayın. (Reaper formu, oyunun yine belirli bir kısmından sonra size sunuluyor ve Ölüm, dev bir tırpana sahip ve yerden yüksekte savaşan daha güçlü bir hale geliyor.) Yalnız Reaper formundayken ölümsüz olduğunuzu sanmayın, hatta Ölüm normal halindeyken neredeyse aynı oranda hasar alıyor ama saldırıları çok daha güçlü oluyor.

Yeni nesil

İlk oyundan itibaren Darksiders'in görsel yönü bir hayli dikkatimi çekmişti. Tam sevdiğim tarzda bir tasarım durumu söz konusuydu. Özellikle karakterler ve o abartılı, çizgi romanlarda görmeye alışık olduğumuz tarzları gözüme çok hoş görünmüştü.

Bu tarz ikinci oyunda da -daha da iyi bir biçimde- devam ediyor. Herhangi bir karakterle konuşurken üstüne başına bakmaktan ne dediğini anlayamadığım anlar bile oldu, öyle diyeyim. Yalnız ortada muhteşem bir problem var bana sorarsanız: Mekanlar. Her anlamda hiçbir mekan heyecan verici değil ve dış mekanlardaki detay eksikliği hemen göze batıyor. Çimlere bakıyorsunuz, sadece basit birer kaplamadan oluşuyor, duvarlara bakıyorsunuz, pikselleri görmeniz neredeyse mümkün oluyor. Karakterlerin kaplamaları da çağın gerisinde bana sorarsanız. Eğer sen bir karakteri ağızımın içine kadar sokuyorsan ekranda, o zaman üstünün başının

görsel kalitesine de dikkat etmelisin. (Gıcığım!)

Oyunu PC'de oynadığımı da bu noktada belirtmek istiyorum. Görsel alanda -çözünürlük dışında- hiçbir alanda değişiklik yapmamıza izin vermeyen oyun, "Ben bir konsol devşirmeyim!" diye bas bas bağılıyor. Neyse ki kontrolleri istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz da o kısımda tadımız kaçmıyor.

Oyun süresi de gayet tatmin edici olan Darksiders II, iyi sayılabilecek bir oyun fakat heyecan yaratma konusunda biraz eksik. Çok da kolay anlaşılabilir bir hikayesi olmadığından da kaynaklanan bu heyecan eksikliği, oyunu bıraktığınız yerden hemen devam etme isteğini uyandırmıyor. Biraz daha derli toplu, biraz daha atmosferi hissedilen bir oyun olsaymış, "klasik" olarak adlandırırđım, asla çekinmezdim. Şu haliyle de alınıp oynanır lakin uzun süre adından bahsettireceğini de sanmıyorum... ■ Tuna Şentuna

Darksiders II

- + Karakter tasarımları çok iyi, dövüşlerdeki esneklik iyi ayarlanmış
- Grafikler çağın gerisinde, mekanlar çok boş

7,8





Counter-Strike: Global Offensive



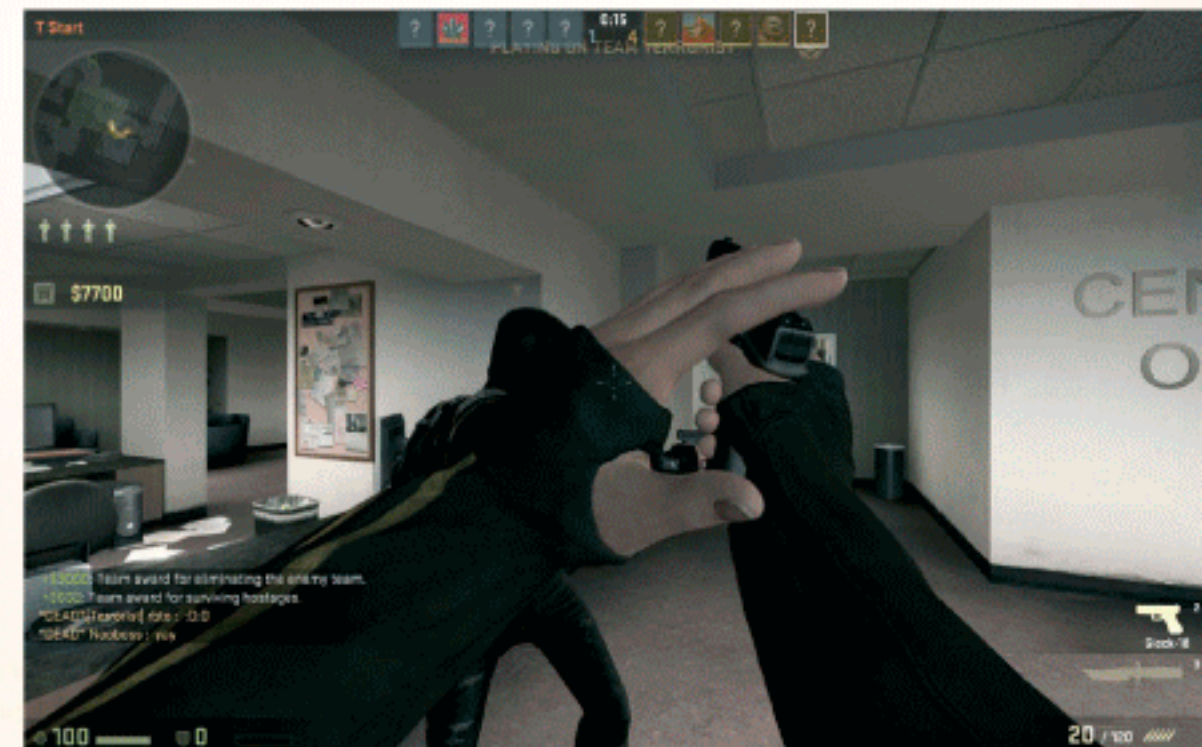
Savaşın iki farklı tarafı

Yıllardan 2000, sıcak bir Antalya günü, lisenin ilk yılı bitmiş, harika bir yaz beni ve tüm mahalleliyi bekliyor. Gerçekten dün gibi hatırlıyorum. Bir yandan deliler gibi basket ve futbol oynarken diğer yandan da gelişen teknolojiyle iyice bilgisayar alemine kapılmışız. Hele bir de internet kafe konsepti iki yıldır bizi almış götürüyor ve cehennem sıcaklığında klima altında oyun oynamak gibi bir imkan sunuyorken nasıl da kilitlenmişiz oyun oynamaya... Half-Life var pek tabii ki ve hayatlarımızı yok etmiş durumda; bu da çok net hatırladığım noktalardan. O zamana kadar Quake II ile multiplayer keyfi yapan oyuncular olarak, karşımıza çıkan bu oyuna dayanamıyor ve tamamen Half-Life'a dönüşüyoruz. İşte böyle bir dönemde, az önce bahsettiğim sıcakların altında, yakın bir arkadaşım bana sürekli gittiğimiz internet kafeye Counter-Strike (CS) diye bir oyun geldiğini ve Half-Life'tan bile iyi olduğunu söylüyor. Ben de diyorum ki "Hadi oradan, gözüm görmesin seni!" Neyse, şovum bir yere kadar ilerliyor pek tabii ki ve kafeye giriyoruz. Sürekli bağırarak, sızlanan insanlar var; "Ne biçim lag var abi, oynanmıyor ki bu oyun internetten!" İlk olarak orada uyanmışım CS gerçeğine. Ağdan takım olarak oynanabilen bir FPS! Kulağa çok hoş geliyordu. Sonra biraz izledim oynayanları, "B" tuşuna basıp birtakım silahlar alıyor ve tıpkı Half-Life'da olduğu gibi hızlı bir oyun yapısı içerisinde birbirlerini avlıyorlardı. En büyük farksa bomba koymak gibi ilginç atraksiyonlar vardı oyunda. Yine de o güne kadar düzenli olarak tek kişilik oyunlar ve ağ üzerinden de herkesin tek olduğu oyun modlarını oynamış kişiler için CS tamamen farklı ve oynamayı öğrenmesi zaman alan bir yapıydı. O günden sonra Quake III'e kendisini adanmış olan bendeniz, CS tarafından sarpa sarıldım...

Benim CS ile tanışmam böyle oldu. Sizin nasıl oldu, bilmiyorum ama Half-Life gibi bir efsanenin

içerisinden, yemek yemeyip aç kalarak böyle bir mod çıkaran tasarımcıları alkışlamak istiyorum. 1999 yılında beta versiyonuyla yayın hayatına başlayan CS, özellikle versiyon 6.1 ile büyük bir sıçrama yaptı. Dünyanın belli ülke ve bölgelerinde 5.0 ve 5.5 gibi versiyonlar sıkça oynanıyordu ama 6.0 serisiyle tüm dünyaya kendisini duyurmayı başardı. Dönemi için en büyük sorunu, internet bağlantısıydı zira ülkemizde 64kbps internet bağlantısını ya internet kafelerde ya da çok zengin arkadaşlarımızın evinde bulabiliyorduk. (56k modem akar!) Nitekim sonunda bir oyun modu olmaktan kendini kurtarıp kendi başına bir oyun olarak piyasaya çıktığında çoktan herkes onu tanıyor, milyonlarca oyuncu tarafından oynanıyordu.

Aradan geçen uzun bir süre boyunca kendi yağında kavrulan dev yapım, sonunda Half-Life ile birlikte yeni Source motorunu kullanmaya başladı. Daha detaylı grafikler ve kaplamalar ile oyunculara farklı bir çehre sunan Counter-Strike: Source, 2004 yılından bugüne kadar oyunla birlikte anılır oldu. Şimdiyse seri, Counter-Strike: Global Offensive (CSGO) ile yeniden karşımıza çıktı. Bu yeni oyunla birlikte birçok farklı özellik de karşımıza çıkmış bulunuyor. Özellikle oyunun temelinde yapılan değişiklikler, her ne kadar ilk başta garip gelse de kısa sürede alışılabilir şekilde tasarlanmış.



Yapım Valve Software
Dağıtım Valve Software
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.counter-strike.net



Tab'a bastığımızda artık öldürme ve ölüm rakamlarının yanında bir de asist puanımız bulunuyor.



Source

CSGO, Source grafik motorunun modifiye edilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Hal böyle olunca, yeni oyunla birlikte karşımıza çıkan ilk değişiklik grafiklerde oluyor. Oyun sanki CS değil de bambaşka bir yapım gibi geliyor ama bir yandan da her adımımızda CS olduğunu hatırlıyor oyuncuya. Bu hislerin tavan yapmasının belki de en büyük sebebi, yıllardır tanıdığımız ve bildiğimiz haritaların tamamen Source motoruyla yeniden modellenmiş hallerinin bulunması. Yine Dust, yine Nuke, yine Italy haritaları var oyunda ama gerçekten çok farklı gözüküyor. Yine de bu farklılık takribi üç maç sonra "avucumuzun içi gibi iyi bildiğimiz yerde olma" hissine bırakıyor yerini. Grafikler üzerindeki en önemli değişiklik, bence gölgelendirmelerde olmuş. Ortalama bir CS oyuncusuysanız bile oyundaki ayak sesleri en büyük yardımcınız olur ama gelişen grafiklerle gölgeler de artık oyunda fark yaratmamıza imkan tanıyor. Eğer oyunu en yüksek grafik ayarlarında oynayabilirseniz, gölgelerin ne şekilde hareket ettiğine siz de tanıklık edebileceksiniz. Tüm bu gölgeyi saçanların başında bulunan karakterlerimizin de görünüşleri büyük ölçüde değişmiş. Vücutları baştan aşağıya yeni grafik motoruyla kaplanmış, genel fiziksel hareketleri ise aynı kalmış. Karakterimizi kontrol ettiğimiz menüdeyse ilginç ve kendimce çok kaliteli bulduğum özellikler var. İlk olarak arayüzümüzün hemen sağ tarafında hangi silahlara sahip olduğumuzu açık ve net bir şekilde görülebiliyoruz. Bu sayede hangi silahı alıp alamadığımızı görmek için oyunun orta yerinde ilk olarak silah değiştirerek durumdan emin olmamıza gerek kalmıyor. Bu arayüz eklentisinin gerçekten çok önemli olduğunun da üzerinde durmak istiyorum. "Yani ikinci silahım var mı, düşürdüm mü acaba?" gibi ufak unutkanlıkların hızlı düşünen bir beyinde büyük konsantrasyon sorunları yarattığına ve yapacaklarını yapmakta gecikeceğine büyük bir inancım var. Artık direkt olarak neye sahip olduğumu görüyor olmak, neyle karşılaştığım zaman nasıl bir tepki vereceğimi bana çok daha iyi anlatıyor.

Geliyorum bir diğer büyük ve önemli değişime...

Birçok insan FPS oyun oynuyor, hatta gezegende en çok sevilen türün bu olduğuna eminim zira hem kullanıcılarına kullandığı kamera açısıyla oyunun içerisinde olma hissiyatını veriyor, hem de temelde oynaması çok kolay. Fakat iş profesyonelliğe geldiğinde durum büyük ölçüde değişiyor. İşte kamera açısı kullanımında ve oyun içi dengede CS üstünlüğünü bir defa daha gösteriyor. Gördüğüm kadarıyla oyunda bulunan genel kamera açısı, oyuncuya büyük rahatlık sağlıyor zira görebildiğimiz alan bir hayli geniş. Yani dar bir bölgeden dünyayı görmeyi çalışıyormuşuz hissiyatı yaratmıyor. Bu sayede daha çok dikkat isteyen ve sürekli bir yerden mermi gelecekmiş gibi bir duygu kullanıcıyı sarmalıyor. (Bu arada bu kullanıcı benim; sizi sarmıyor olabilir, haber vermek istedim.) Nitekim tür FPS olunca FPS kamerasını içerisinde bir FPS kamerası daha bulunuyor: Crosshair, yani hedef imleci. Bu türde oyun oynarken kullandığımız yegane nokta, odağımızda olan hedef imlecidir. Düş-

Eğilmek adettendir ama bu oyunda çok daha iyi hedef almamızı sağlıyor.





Değişim

Yazımda haritalarda çok büyük olmasa da bazı değişiklikler olduğuna deyinmişim. Bunlara verebileceğim en iyi örnek şu: Italy haritasında eve çıkarken zıplamak zorunda kaldığımız nokta, artık yerini bir rampaya bırakmış ve sonunda oradan koşarak geçebiliyoruz.

manımızı yok etmek için kat ettiğimiz yolların sonucu, hedef imlecini ona doğru yöneltmek ve infazı gerçekleştirmektir. Evet, buraya kadar güzel ve açıklayıcı ama birçok FPS oyunu, bu imleci farklı şekillerde kullanır ve oyun severlerin de birçok oyunu sevmemesinin başında kalitesiz imleç sistemi bulunur. Silahın ne kadar saçarak ateş ettiğini bize bildiren bu imleç, CSGO ile kendini bir kademe daha ileriye atmış durumda. Nasıl mı? Öncelikle artık sürekli hareket halinde ve koştuğumuz anda bile normalden daha geniş bir hal alıyor. Koşarken aniden karşımıza çıkan bir düşmana hiç durmadan ateş edersek tam anlamıyla etrafa mermiler yağdıran bir silaha kavuşmuş oluyoruz. İşte bu durum, CS'nin daha önce hiç tatmadığı bir duyguydu ve artık bu gelişmiş silah kullanma mekaniği yüzünden çok daha ilginç oyunlara şahitlik ediyoruz. İster istemez yürüyen karakterlerle karşılaştım misal, eskiden olsa herkes pata küte girişirdi birbirine ama özellikle uzak mesafedeki hedeflere aniden isabetli mermiler gönderebilmek için çok daha dikkatli oynamamız gerekiyor. Kısacası silah kullanımı büyük ölçüde değişmiş diyebilirim. Halihazırda hangi CS'yi oynuyorsanız oynayın, CSGO'ya alışmanız birazcık zaman alacak gibi gözüktü bana. (Falcıyım şu anda ya, gerçekten falcıyım. "Gözüktü bana" ne demek?)

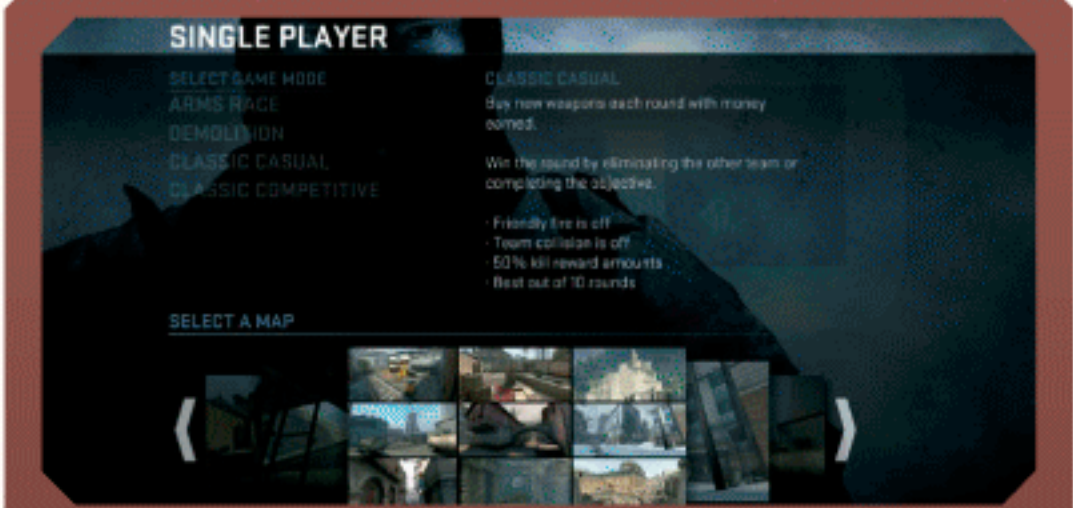
Bir diğer büyük değişiklik, oyunun tam kalbinde yer alıyor. CS'de ve hatta birçok FPS, TPS türü oyunda alıştığımız üzere, karakterimiz darbe yediği zaman oyunlar bunu bize çok iyi hissettirir, eğer karakterimizin canı tehlikedeyse ekranımız kırmızı kırmızı olur ve bir an evvel toparlanmamız gerektiğini biliriz. CS'de de buna benzer bir durum hakimdi ama CSGO ile birlikte düşündüğümden birazcık daha fazla abartılmış dersem yeridir.

Şu gölgelendirmelere bir bakın hele...



Az önce de değindiğim gibi, CS ve benzeri oyunlar fazlasıyla konsantrasyon gerektiren yapımlar; oyuncular bir yandan çevreye göz atarken, bir yandan da refleksleri ve zaman içerisinde geliştirdikleri teknikleri ile düşmanlarını alaşağı ederler. Lakin CSGO'da bulunan kanama efekti, tek mermiyle bile ortaya çıktığı ve enerji barımız anında kırmızıya döndüğü için dikkat sağlamak birazcık güç. Bir anda alakasız bir yerden gelen mermiyle gözümüz kana bulanıyor ve karakterimizi kontrol etmekte güçlük çekiyoruz. Bence bu durum pek CS özelliği değil de sanki tek kişilik FPS oyunlarına ait. CS çok daha hızlı ve detaydan çok sonucun ne anlama geldiğinin önemli olduğu bir yapımdır. Sanıyorum ki bu cümlemin üzerine birazcık daha konuşmam gerekecek. Evet, sonuç önemli ve CSGO'da sonuca giden yol tamamen takım oyunundan geçiyor. Oyunun üzerine kurulduğu haritalar, takım oyununu o kadar çok

Haritalar



CS'den tanıdığımız ve bildiğimiz birçok harita CSGO'da kendine yer bulmuş durumda ama benim için daha önemli olan, yeni oyun modlarında bulunan yeni haritalar. Demolition'daki haritalardan biri olan Safehouse gerçekten ilginç bir yapıya sahip. Her iki tarafın da dışarıda başladığı haritada, bir şekilde evin içerisine girmeye zorunlu bırakılıyor. Yukarı katta bulunan bomba koyma yerine ulaşmak gerçekten zor. Zaten oyun genelde tüm oyuncuların yok olmasıyla sona eriyor. Haritanın en büyük özelliği sessiz yürümeyi bir zorunluluk haline getirmesi. Dar alanlarda duvardan geçen mermileri iyi kullananların artı puan aldığı harita, oynadıklarım arasında en eğlencilerinden. Lake, bir anda açık alanda kendimizle baş başa kaldığımız ve akabinde hemen ilerideki göl evine girdiğimiz harita. Nispeten büyük bir eve sahip olan haritanın her yanında çatışmak mümkün; hele denize düşünce ölmüyor olmamız ve denizden ateş edebiliyor olmamız, haritayı büyük ölçüde farklı kılmış. Arms Race'teki Baggage ve Shoots, her düşman öldürüşümüzde bir sonraki silaha geçtiğimiz oyun yapısına paralel olarak diğer haritalara göre ufak. Haritalar üzerinde envai çeşit saklanma ve saldırma noktası bulunduğu gibi mesafe öyle bir ayarlanmış ki dürbünlü tüfekler için ne çok fazla geniş, ne de çok dar. Classic Casual ve Classic Competitive haritalarınıysa zaten çok iyi biliyorsunuz. Artık geleneksel kıvama gelmiş olan bu haritalar üzerinde herhangi bir değişim olmamış ve eğer bu haritalara yabancıysanız, çok şey kaçıyorsunuz demektir.



Harita üzerinde dost ve düşman üniteleri görmek mümkün olduğu gibi, A ve B noktalarının yerlerini de net bir şekilde görebiliyoruz.

Her tur sonunda kaç adet mermi sıkılmış ve en çok kim düşman öldürmüş gibi birçok bilgi, ekranımızın üst orta alanında bulunuyor. Ayrıca daha üst tarafta bulunan panel sayesinde takımımızı çok daha rahat bir şekilde takip edebiliyoruz.

Klasik CS'lerden alıştığımız sohbet kutusu, yeni oyunda da bıraktığımız yerde ama bu sefer oyunla ilgili birçok bilgiyi de bizimle paylaşıyor. Misal tur içinde kazandığımız ya da kaybettiğimiz paraların ve açtığımız achievement'ların tümü burada yazıyor.

destekliyor ve besliyor ki anlatamam. Eskiden beri gelen bu özelliğin hala kullanılıyor olduğunu görmek gerçekten harika. Hızla sonuca varmanın kesin çözümü takım oyunu olduğu gibi, bir de düşmanımızı doğru hedeflemekten geçiyor. "Headshot" diye tabir ettiğimiz ve düşmanımızı kafasından vurmak suretiyle yok ettiğimiz aksiyon, artık çok daha efektif; hem ölüm hızını arttırmış olması yönünden, hem de eskiye nazaran daha sık headshot yapabilmemiz sebebiyle.

Teknik gelişmeler

CS oynarken benim yaşadığım sorunların başında uyumsuz takım oyuncuları yer alıyor. "Ben yapacağım" diye uğraşırken, birisi de yıkmaya çalışırsa o iş olmaz. Böyle bir durumda, eskiden olsa takım kaptanının ilgili kişiyi atmasını bekleyip geçen zaman içerisinde de sinir kat sayımı arttırdım. Bir de bazı haritalar vardı ki gerçekten orada nefes bile almak istemiyordum. Değişmedikleri zamansa ya ben basıp gidiyor ya da değişene kadar bekliyordum... (Umarım dramımı anlatabilmişimdir.) Zamanla gelen "vote", yani oylama sistemiyse konsol açığı ufak da olsa bir kod yazmamız sayesinde devreye giriyordu. CS:GO ile olay bir hayli kolaylaştırılmış durumda. Artık direkt olarak oyunun menüsünden birçok farklı konu hakkında oylama başlatabiliyoruz. Her oyuncuya anında gönderilen oylama, yeterli oy geldiği anda aktif hale geliyor ve en azından iyi kötü bir sonuçla karşı karşıya kalmış oluyoruz.

Alternatif

Battlefield 3
Brink
Counter-Strike 1.6

"Menü" demişken birazcık da tam olarak karşımızda ne var, sizlere bundan bahsedeyim. Karşımıza çıkan menümüzde "Play" kısmına basarak işe başlıyoruz. Karşımıza birçok farklı seçeneğin çıktığı bu menü, bize yepyeni bir dünyanın kapılarını aralıyor. "Find a Game" kısmına bastığımız anda CS:GO'da bulunan yeniliklerle göz göze geliyoruz. Nasıl mı? Hemen yardımcı olayım. Eskiden CS denildiği zaman belirli harita isimleri ve o haritalarda nerede, ne yapmak gerektiği söylenir, belirli bir rakama ulaşıldığı zamansa maç biterdi. En çok ilgi çeken bomba koyma teması bile zamanla resmen unutulmuştu. CS:GO ise karşımıza dört farklı mod çıkarıyor. Bunlardan ilki Arms Race. Burada bilindik CS temasından birazcık uzaklaşıyor ve "B" tuşuna basıp "3'ün 1'i" şeklinde hareketler yapamıyoruz. Sakin! Hemen kızmayın; bu sadece oyuna eklenen yeni bir yapının habercisi... Arms Race'de her iki takımın tüm askerleri en hafif makineli silahla oyuna başlıyor ama her iki taraf da o tur öldürdüğü bir düşman sayesinde bir sonraki silahı kullanmaya geçiyor. Bu işlem kendi takımımızdan birisini öldürmediğimiz sürece sürekli ilerliyor. Eğer turda birden fazla düşman öldürürseniz, bu bir sonraki tur bomba da kazandığınız anlamına geliyor. İlerledikçe yeni silahlara kavuşan oyuncular, son seride bir anda en ufak silahlara, yani tabancalara geçiyor ve bu seriyi de tamamladıkları takdirde son silah olan bıçakla etrafta koşmaya başlıyorlar. Bıçak şüphesiz ki CS'nin vazgeçilmez silahı ve yapımcılar bu durumu oyuna çok iyi entegre etmişler bu modla zira hem sonda bulunması ona bir hava katıyor, hem de kişi üç oyuncuyu bıçakladığı gibi (Duruma göre bir düşman da yetiyor.) turu kendi tarafının kazanmasını sağlıyor.

Unutmadan değinmek istiyorum ki oyunda bulunan dört farklı mod, dört farklı kategoriye sahip. Misal Arms Race'de silah kazanma, anında yeniden doğma, takım arkadaşına zarar verebilme ve "collision"ın kapalı olduğu bir yapı sunuyor. ▶



► Şimdi gelin bir sonraki mod olan Demolition'a geçelim. Burada da silah kazanma mantığı hüküm sürüyor ama bir farkla; Arms Race'de silahlar biz düşman öldürdükçe belirli bir sırayla karşımıza çıkıyorken, Demolition'da rastgele dizilmiş bir yapıyla karşımıza çıkıyor. Bir tur tabancayla, eğer sırada o varsa bir keskin nişancı tüfeğiyle oyuna devam edebiliyoruz. Yine dosta ateş edebilmenin açık olduğu yapı, birçok oyuncuya zor zamanlar yaşatacaktır eminim. Üçüncü oyun yapımız (Ben bazen mod diyorum, bazen yapı diyorum; yani kendi içinde farklı bir dünya var, ne desem yalan olacak.) herkesin takla atarak içerisine dalmak isteyeceği ve an itibarıyla daldığı Classic Casual. En büyük farklılık, birçoklarının alıştığı "dost birliklere zarar verme" gibi bir şansımızın olmaması. Üzerine öldürdüğümüz düşman başına gelen paraya %50 daha ekleniyor ki bu sayede her tur dişimize göre bir silah alabiliyoruz. Ani dirilme diye bir şey yok zira takım oyunu oynuyoruz. 10 tur süren oyunda en yüksek sayıyı elde eden birinci oluyor. Bir de bu işin tersi var: Classic Competitive. Yine dost birliklere zarar verebildiğimiz yapısı sayesinde zor anlar yaşıyoruz. Tüm bu sorunlara rağmen yılmıyor, Armor ve Defuse Kit satın alabildiğimiz için ortaya çıkan farklı oyun yapısıyla eğleniyoruz. Defuse Kit sayesinde çok hızlı bir şekilde kurulu bombaları ortadan kaldırabiliyoruz. İsteddiğimiz gibi silah alabildiğimizi göze önüne alırsak, bombayı kurmanın ve onu korumanın değerinin ne kadar arttığını siz de rahatça görebilirsiniz. Sonuca ulaşmak içinse toplamda 30 maçta en yüksek puana sahip olan tarafın oyunu kazandığını görüyoruz. Her ne kadar dört farklı oyun yapısı bulunuyor gibi gözükse de aslında iki farklı temel özellik üzerinde yükselen bir oyun CSGO. Açıkçası ben "B" tuşuna basıp silah almayı çok seviyorum ama düşman öldürdükçe

gelişen silah mantığı da açıkçası çok keyifli geldi. Bu sayede oyun içerisinde farklı bir dinamik hakim oluyor. Normalde yapmam ama "Düşmanı çok yakından takip ettim, şu anda şu silahı kullanıyor, bir sonraki tur haritada şu silah olacak, ona göre hareket etmek lazım." diye düşündüm.

Eh, bu kadar haritadan bahsettik, biraz da karşımızda kimleri bulduk bu oyunda, ona bakalım... Dört farklı yapı / mod bulunan CSGO'da haritalar da bu modlara göre dağıtılmış durumda. Arms Race için şu anda sadece Baggage ve Shoots haritaları bulunuyor, Demolition'da Sugar Cane, St. Marc, Shorttrain ve Safehouse gibi haritalar bulunuyor. Bu isimler size yabancı geldiyse o zaman dikkatinizi Classic Casual'da ve Classic Competitive'de bulunan Dust, Dust II, Aztec, Office, Nuke, Inferno, Italy ve Train gibi efsane isimlere çekmek istiyorum. Bu haritalar yıllara meydan okudular ve hala aramızdalar. Tabii ki bazı noktalarında ince ayarlar var ama temelde aynı haritalar üzerinde koşturuyoruz. Haritalar ve detaylar hakkında sanıyorum bir - iki adet kutu yapmış olmam lazım, yazıya şöyle bir baktığınız anda karşılaşılabilirsiniz.

Play kısmında bulunan bir diğer önemli sekme "Community Quick Play". Burada başka oyuncuların açtıkları oyunlara dahil olabiliyoruz. Kimi zaman kendi ülkelerine özel açtıkları sunuculara giremiyoruz ama genelde belli bir oyuncu sirkülasyonunu istediğimiz anda bulabilmek, CSGO ile gelen önemli özelliklerden bir tanesi. Ayrıca bir sonraki sekme olan "Browse Community Server" ile de seçmece olarak herhangi bir oyuna katılabiliyoruz. Tıpkı CS 1.6'dakine benzeyen konsol açılımı sayesinde detaylı bir arama yapabiliyor, hangi sunucuda kaç kişi an itibarıyla ter döktüğünü ve hangi sunucunun ne kadar "latency"ye sahip olduğunu görebiliyoruz. Asıl önemli olansa bu sekmeler sayesinde normalde bulunmayan haritaları oynayabiliyor olmamız. 1.6'da bulunan sörf haritaları gibi, çoktan CSGO'da da yeni modlar hayat bulmuş durumda. Bir diğer sekme "Offline with Boots" opsiyonu. Bu sayede oyuna girmeden önce haritaları ve silahları deneyebiliyor, yeni mekaniklere online ortama girmeden önce birazcık da olsun alışabiliyoruz. Temelde beş farklı zorluk seviyesine sahip offline oyun modunda bir de boş harita seçebilme imkanı bulunuyor. Bot'lar orta zorluk seviyesinde bazen sapıtabiliyor ama birazcık daha ileriki seviyelerde çok daha mantıklı hareket edebiliyorlar. CSGO'nun online deneyimini yaşamadan önce bot'larla mücadele etmenizi ısrarla tavsiye ediyorum. Çoğu oyuncu eski CS'ci olduğundan hayatta kalmak kimi zaman çok zor olabiliyor. Sonuç olarak bot fikri çok iyi olmuş; zamanında ayrıca program indirip öyle oynardık, şimdiyse istediğimiz anda karşımızdalar. Bu menüde son olarak karşımıza çıkan seçenekse "Weapon Course". Burada oyun içerisinde yerleştirilmiş ufak bir atış talim sahası içerisinde, bize verilen

CS Evrimi



Counter-Strike 5.0

Bu dönem gerçekten eskidir. Ülkemizde az insan tarafından oynanmış bir yapım olup hiçbir şekilde Half-Life'in ve ardından piyasaya çıkan Opposing Force eklentisinin önüne geçememiştir. Beta gelişim sürecinin en önemli adımlarından birçoğunun atıldığı 5.0 ve 5.5 sürümlerinde bulunan en ilginç özellik, satın alınan tüm silahların 200 mermiye sahip olmasıdır. Tabii ki bu durum sonradan büyük ölçüde değişti ama 200 adet mermiye sahip otomatik silahla etrafa dehşet saçtığımı dün gibi hatırlıyorum.



Counter-Strike 6.0 ve Beta

Oyunun bir anda patladığına ve sanki yoktan varolduğuna inandığımız dönemdir. Kısa sürede 6.1 versiyonu çıkan beta serisi, özellikle 6.0 ve 7.0 ile büyük gelişim gösterdi. Eskiden olmayan 4'ün 4'ü seçeneği burada eklendiği gibi, oyuna Dual Baretta ve kalkan gibi farklı silahlar eklendi. AK47'nin dinamikleri bu periyot içerisinde değişti ve herkesin severek kullandığı bir canavara dönüştü. Aynı zamanda günümüzde meşhur olan birçok harita da bu dönemde ortaya çıktı.



Counter-Strike: Source

Condition Zero ile özgürlüğünü ilan eden oyun, aynı yıl içerisinde yepyeni grafik motoru olan Source ile kullanıcıların karşısına çıktı. Temelde grafik detaylarıyla göz alan yapım, birçok oyuncuyu yeniden kendine bağladı. Eskiyen görüntü kalitesi bir anda mükemmeye ulaşan oyun, içerisinde barındırdığı teknik değişimler yüzünden ne yazık ki beta sürümlerinde olduğu kadar rağbet görmedi. Görevlerse yine rehine kurtarmaktan ve bombayı etkisiz hale getirmekten ibaretti.

Silahlar

CS söz konusu olur da silahlardan bahsetmemek olur mu? Oyunun merkezinde bulunan ve oyuncuların belki de en çok eğlendikleri noktalardan biri olan envai çeşit farklı silah, CSGO ile yine karşımızda. Bu sefer bildiğimiz, sevdiğimiz menü-müzün büyük bir değişiklik geçirdiğine tanıklık ediyoruz. Bir daire içerisinde bulunan menü, yine 1'den 6'ya kadar uzanan tuşları içeriyor. Çok daha estetik bir görünüm kazanan menümüzün içerisinde birkaç değişiklik var. Özellikle daha eski sürümlere göre çok önemli ve yeni silahlarla karşı karşıyayız. Bunlardan ilki, "Zeus x27" adındaki minik ve şirin silah. Kendisi 1000\$ ve ilginç bir şekilde tek kullanımlık. En büyük avantajı, belirli bir mesafedeki düşmanları tek seferde yok edebiliyor olması. Yine de şimdilik çok kullanışlı

bir cihaz gibi gelmedi bana. (Şöyle suikast görevi olsaydı, mükemmel olurdu.) Bir diğer yenilikse ağır makineli silahlarda bulunuyor. Artık çok daha hızlı ateş edebilen "Negev" isimli yeni bir oyuncağa daha sahibiz. Kullanması gerçekten çok zor olan bu cihazla saniyeler içerisinde sayısız miktarda kurşunu düşmana yağdırabiliyoruz. Son olarak dikkat çeken gelişmeler arasında bir de yeni bomba türü bulunuyor. Counter-Terrorist'lerde "Incendiary Grenade", Terrorist tarafında "Molotov" olarak geçen bomba türü, düştüğü yerden başlayarak geniş bir bölgeyi alevlerle kaplıyor. Verdiği zarar kadar görüş mesafesini de kısıtlıyor olması onu gerçekten kullanışlı bir bomba haline getiriyor. Tabii ki benim en çok sevdiğim bomba olan Decoy Grenade'i de unutmamak lazım. Bu



cihaz, oyuna sesle hakim olan oyuncuların korkulu rüyası. Attığınız yerde sanki büyük bir çatışma oluyormuş gibi sesler çıkaran bomba, en sonunda büyük patlamayla ortadan kayboluyor. Bu sayede düşmanlarınız sesin geldiği yöne doğru gidiyor ya da kendileri o taraftan gelecek bir saldırıya karşı korumaya alıyorlar.

görevleri tamamlamak suretiyle yeni silahları tanıyoruz. Bir atış parkurundan diğerine geçtiğimiz oyun modeli sayesinde hem CS hakkındaki temel bilgileri öğrenebiliyor, hem de birçok farklı silahla ateş edebiliyoruz. Oyunun sonunda bulunan "zamana kaşı ilerleme" ise bir hayli keyifli. Şahsen iki - üç kere en iyi zamanlamamı yapmak için uğraştım, fena kilitlendim.

CSGO'ya şöyle tepeden baktığımda temelde çok güzel şeyler görüyorum. Tamamen yeni bir CS olduğunu, oyunu oynadıkça bize gösteren bir yapıymış. İlk başta hızlıca burun kıvrılacak bir yapıymış sanıyorum ki en büyük dezavantajı olacaktır ama bir süre oynadıktan sonra kapılmamak elde değil. Eminim birçok eski oyuncu, şu anda kilit bir şekilde oynadıkları versiyondan vazgeçmeyeceklerdir ama bir yerde de yeni oyunlara şans tanımak lazım diye düşünüyorum. Yeni ve eski haritaları, bitmek tükenmek bilmeyen iki farklı tarafın çatışması ve takım oyununun derinliklerini yaşatan yapısı ile CSGO'yu kesinlikle edinir derim. Emin olun ki uzun bir süre başından kalkamayacaksınız.

Bildiğin CS ama biraz farklı

CSGO'yu bilgisayarına kurduğum andan bu yana oynuyorum ve önümüzdeki aylarda da oynayacağım bir yapıymış, orası kesin ama tüm güzelliklerine rağmen içerisinde bir canavar yaşıyor. Bu canavarı ortaya çıkarmaya öncelikle grafiklerden başlayayım... Aslında grafiklerle çok bir derdim yok, sonuçta Source motoru da yeni bir ürün değil ama oyuna çok daha iyi yedirilebileceğine de inanıyorum. Nasıl desem... Grafikler her ne kadar renkli olsa da çok donuk duruyor. Çevrenin geneline hakim olan bu yapı, ne hikmetse iç mekanlarda daha gerçekçi. Benim asıl sorunumsa hala 12 yıllık karakter modellemelerinin kullanılması. Tamam, görünüşler değişmiş belki ama hala aynı fiziksel hareketlere sahipler, sanki hiç yeni modelleme yapılmamış da hazırda bulunanlar Source grafik motoruyla giydirilmiş gibi. Özellikle ölü moddayken kendilerini TPS açısından bir izleyin, siz de bana hak vereceksiniz. Yani o silah tutuşlar, hele hele tabancayla ateş etme duruşu bildiğin CS 6.1 beta... Bu arada etrafın renkli olmasından da bir miktar şikayetim var çünkü çoğu zaman düşmanı göremeyen bir oyuncuya dönüştüm. Hele ki teröristlerin yeşilimsi, sarımsı kıyafete sahip olması, açık

alanlarda resmen görünmez olmalarını sağlıyor. Tüm bunların içine bir de headshot mekanikleri girince işler büyük ölçüde sarp sarp sarıyor. Yeni mekanik sayesinde ne ara kafanızda bir mermi patladığını anlamadığınız gibi, düşmanın kafasına doğru ne ara mermi attığınızı da anlamakta güçlük çekiyorsunuz. (En azından ben uzunca bir süre uğraştım.) CSGO'da birçok yeni görev modeli bulunuyor ve bunlar benden tam not aldı. Nitekim "competitive" diye tabir ettiğimiz ve genelde turnuva boyutundaki oyunlarda karşımıza çıkan yapı için hiçbir yenilik görmem beni üzdü. Sizlerin de bildiği üzere CS'de iki farklı turnuva harita modeli açılıyor: Rehine kurtarma ve bomba koyma. 12 yıldır aynı iki görevden ben çok sıkıldım. Artık bu yeni oyunla birlikte farklı bir deneyim yaşarım diye düşünüyordum ki yine karşımda bir grup rehine kurtarmaya ve bomba imha etmeye çalışan takım buldum. Anlıyorum, bunlar fazlasıyla rağbet gören ve insanların yıllardır sıkılmadan oynadıkları görevler ama en azından bu ikisini bozmadan oyuna yeni görevler eklemek nasıl olurdu? Ne bileyim, bir Capture the Flag olur, Last Man Standing olur ama adamlar resmen konu hakkında düşünmemişler bile. Yine bildiğimiz haritalar üzerinde, sadece daha gelişmiş grafiklerle, yine aynı oyunu oynuyor olmak sinir bozucu. Keşke birazcık zahmet edip farklı seçimlerle karşımıza çıksalardı da biz yine aynı haritaları seçmek isteseymişiz... ■ Ertuğrul Süngü

Counter-Strike: Global Offensive

- + Yenilenmiş grafikler, eksiklerin giderilmesi, oyun içi dinamiklerdeki değişiklikler, yeni oyun modları
- Fazla renkli olması, headshot dinamiklerinin saçmalaması, competitive görevlere yenilik getirilmemesi

8,6





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



Arkadaşım Nerede?

War of Cybertron'da bölümleri bir arkadaşınızla birlikte oynayabilmek çok güzeldi lakin bu olanak Fall of Cybertron'da bulunmuyor. Böyle bir seçime gidilmesinin nedeni de bölümlerin daha çizgisel ve daha senaryoya yönelik hazırlanmış olması.

Transformers: Fall of Cybertron

Dinozordan robot mu olurmuş? Kesinlikle olur!

“Alo! Şefik? E bu oyunun Steam kodunu girince oyun açılmadı? Pre-load falan diyor?” dedim, meğer Şefik orada yokmuş bile; ona bunları söylemeyi planlamışım sadece... Sonra bekledik, oyun kullanıma açıldı, oyuna girdik, çıktık (Oyun kapandı nedense.), bir daha girdik, yine çıktık (Bu sefer de yemek hazır oldu.) ve nihayetinde basiretimin bağlandığına kanaat getirip oyunu bıraktım. (Uğraşamam hocam!)

Sonra dedim, büyüklük bende kalsın, giydim Transformers tişörtümü (Oyuna göre giyinirim. Dead or Alive'da ne hale geldiğimi siz düşünün!), aldım Transformers oyuncaklarımı karşıma, başladım onlarla konuşmaya... (Iyicene problemlili bir manyakmışım ben.)

Tamam, bunları yapmadım, oyunu açtım, oynadım direkt. Daha doğrusu o benimle oynadı diyelim... Hayır, bir dakika durmadığım gibi oyunda, bu kısımlarda da sanki ben bir şey yapmıyormuşum da oyun kendi kendine bir şeyler yapıyormuş gibi bir hava esti. Arkada oturuyor olsanız, beni izleseniz (Öyle değil!), acayip eğlenirsiniz ve dersiniz ki “Hocam o kadar hareketi ne güzel yaptın ya...” Oysa ki kamera benim klavyeme döndüğünde sadece tek bir tuşa bastığımı göreceksiniz.

Tabii bu demek değil ki eğlenmedim. Aksine çok eğlenmedim, oyunun yarısından sonra iyicene gözüm döndü hatta.

Jazz ve Grimlock'ı kontrol ettiğimiz bölümler misal... Ne kadar iyiydi değil mi? Efendim? Siz daha oynamadınız mı? O zaman şu incelemeyi bir bitirin, sonra da mağazanın yolunu tutun. (Tutun kaçmasın! Ve kötü espriler bir yazarın sonunu getirmişti...)

Sırayla lütfen...

Cybertron iyiden iyiye yaşanmaz bir hale gelirken Arc'a güç sağlamak isteyen Autobot'ların başına Decepticon'lar inatla bela olmaktadır. Oysa otursalar kardeş kardeş, New York'un da yarısı yıkılmayacaktı misal.

İşte böyle bir ortamda oyunun içine giriyor ve 13 bölümde farklı Autobot ve Decepticon'ların neler yaşadığına göz atıyoruz. War for Cybertron'dan farklı olarak bu defa istediğimiz Autobot'u alıp göreve başlayamıyoruz. High Moon bu defa bölümleri Autobot'ların yeteneklerine göre planlanmış ve bir bölümde sadece tek bir Autobot kullanabiliyoruz.

Örneğin oyuna Bumblebee ile başlıyoruz. Bumblebee bize kontrolleri göstermek için orada aslında. Oyunu PC'de oynadığımdan ötürü size konsol performansını belirtmeyeceğim ama oyunun grafiklerinin PS3'te biraz sorunlu olduğu haberini de almadım değil. Peki kontrollerden girip grafiklerden çıkmama ne demeli? Bence şuursuzluk...

Kontroller PC'de gayet kolay, hatta Darksiders II'den çok daha iyi çalışıyor. Grafiklerse (İlla bu konuya döneceğim!) çok az bir modifikasyona izin veriyor. Anti-aliasing'i açayım, gölge kalitesini ayarlayayım, ışığın kalitesine bir dokunuş da ben vereyim diyenler için burada herhangi bir seçenek yok; ancak “Low” ve “High” gibi ayarlar ile genel grafik kalitesini değiştirebiliyoruz.

Bumblebee ile oyunun nasıl oynandığını anladıktan sonra Optimus Prime kontrolümüze veriliyor. Bakıyoruz Optimus Prime biraz daha ağır ama buna mukabil biraz daha güçlü ve

Alternatif

Gears of War 3
Ghost Recon: Future Soldier
Spec Ops: The Line



■ Bumblebee'nin ses çipi, filmlerdeki gibi çalışmıyor.



Robotunuzu Güncelleyin!



Para bu oyunda da önemli ve ne hikmetse Cybertron halkından da aynen Dünya'daki insanlardan, iskeletlerden, zebanilerden ve yine robotlardan döküldüğü gibi bir para birimizi döküyor. Bu paraları da Teletraan 1 adındaki Cybertron Defans Ağı'nda işimize yarayacak özellikler elde etmek için kullanıyoruz.

Toplamda beş farklı alanda yeni özellikler alabiliyoruz. Bunlardan ilk ikisi, biri normal, diğeri ağır silah olmak üzere silahlarımızı konu alıyor. Diyelim ki bir Assault Rifle'a sahipsiniz, paranızı dilerseniz bu silahın daha az tepmesi, daha iyi nişan hassasiyetine sahip olması, daha fazla cephane taşıyabilmesi gibi alanlarda geliştirmek mümkün olabiliyor. Aynı şekilde ağır silahlarımızı da bu şekilde güçlendirebiliyoruz.

Assault T.E.C.H. harcanabilir, bize yardımcı olacak birtakım özellikler (Bomba, ufak saldırı robotu ve benzeri.) satın almamıza yarıyor, Utility T.E.C.H. ise korunma amaçlı ve yine harcanabilir ekipmanlara ulaşmanızı sağlıyor.

Perks ise daha hızlı koşma, araç formuna geçtiğinizde daha çok hasar verme, daha dayanıklı olma, Teletraan'a dokununca sağlığı yenileme ve benzeri, sürekli sahip olabileceğiniz özellikler içeriyor. Size tavsiyem, en çok kullandığınız silahın tüm geliştirmelerini yapmanız ve Perks'ten de aklınızın yattığı özellikleri satın almanız yönünde. Assault ve Utility T.E.C.H.'ten hiçbir şey almadan da oyun bitirilebiliyor.

dayanıklı. Yine de oyundaki hiçbir robot "ramboculuk" oynamak için yaratılmamış, hepsinin çatışmalarda siper bulması gerekiyor. Burada iki türlü problem var. Bir tanesi "sipere gir", "sipere yat" gibi bir tuşun bulunmaması. Böyle bir durumda da ne oluyor, boyumuz kadar bir duvar bulup buna tam iki santimetre öteden bakarken buluyoruz kendimizi. (Kalkın, duvarın dibine girin ve birileri size ateş ederken böyle beklediğinizi hayal edin... Saçma.) İkincisi de son derece büyük çatışmaların içine girdiğiniz bölümlerde bazen siper namına bir şey olmayabiliyor, olanlar da patlayıp gidiyor, ortada kalıyorsunuz. Kafama at roketi uzaydan, öleyim o zaman; bu kadar kasmaya gerek yok...

Neyse ki oyunun ilerleyen kısımlarında silahlarımızı ve özelliklerimizi geliştiriyoruz da biraz daha iyi karşılık veriyoruz bizden sayıca her zaman üstün olan düşmanlara.

Metroplex!

Optimus Prime'la oynadığımız ilk bölümlerde Metroplex adındaki dev bir robot yardımımıza koşuyor. Burada enteresan

bir oynanış ortaya çıkıyor. Yer yer Optimus Prime ile robot avlıyor, yer yer de Metroplex'in savaş alanına yumruğunu indirdiğini görüyoruz.

Daha sonraki bölümlerde Cliffjumper, Jazz, Grimlock gibi Autobot'lar ve Swindle, Vortex, Starcream, Megatron gibi de Decepticon'lar kontrolümüze veriliyor. Her robotun kendine has bir özelliği olduğu için de bölümler buna göre şekilleniyor.

Cliffjumper'ı ele alalım... Görünmezlik gücü olan Cliffjumper, düşmanlarını gizlice ortadan kaldırabiliyor. Zaten bu bölümde de düşman robotlar genellikle devriye gezip size arkalarını dönüp bekliyor. Cliffjumper'ın araç formu da yere yakın bir arabayı andığından, bu arabanın geçebileceği dehlizler de bu bölümde sıkça karşımıza çıkıyor. (Görünmeden yerimizi değiştirmek için.)

Jazz'ı kontrol ettiğimiz kısımlarda da görüyoruz ki Jazz meğer Bionic Commando'ymuş. (Ya da Spider-Man.) Kendini oradan oraya atan Jazz ile yoğun bir şekilde eğleniyor ve bu bölüm bitmesin diye dua ediyoruz. (O kadar değil belki ama eğlenceli gerçekten.)

Öyle böyle derken oyun sonlanıyor, biz de kalıyoruz Escalation moduna. Escalation modunda 15 dalga düşman geliyor. Biz de onları vuruyoruz. Nasıl? Gerçekten bu kadar net olay, kısaltmadım. Bu moda heyecan katan olaysa düşmanlarımızdan düşen paralarla ya kendimize ya da grubun tümüne fayda edecek ekipmanlar alabilmek. Bazı zamanlarda kendinizi kurtarmak için alacağınız bir kalkan yüzünden tüm gruptan küfür bile yiyebilirsiniz çünkü herkes grup için para biriktirirken, sizin orada tekil takılmanız... Cümle kötü yerlere gidiyor.

Cybertron'un ötesi

Bölüm tasarımları biraz çizgisel, görsellik de -ne yalan söyleyeyim- beni pek etkilemedi. Şu kaplama işi bence ivedilikle çözülmeli. Sanırım her türlü bilgisayarda çalışırsın diye böyle bir seçime gidiliyor ama o robotlar kameranın dibine geldiğinde pikselleri sayılan kaplamalar görmek, şu devirde pek hoş değil.

Uzun oyun süresi ve multiplayer modları ile uzunca bir süre sizi oyalayabilecek olan Fall of Cybertron, orijinal veya hayatınızı etkileyecek bir yapım değil lakin hiç çekinmeden alıp oynayabilirsiniz. ■ Tuna Şentuna

Transformers: Fall of Cybertron

- + Robotların yeteneklerine göre hazırlanan bölümler, eğlenceli Escalation modu
- Tasarımlar iyi ama grafikler biraz yetersiz, oynanış biraz sık

8,4

Hybrid

Uç ve saklan!

insan bir Sound Shapes, bir Dust, bir Hybrid oynayınca beyni dönüymüş meğer. Arada da anime falan izlemeye çalışıyorum, Silver Surfer'in eski sayılarını toparlamışlar çizgi roman olarak, ona bakıyorum bir yandan, iyiden iyiye kafam çorbaya döndü.

Misal Hybrid'de müzik notaları bulmaya çalışsam nasıl olurdu diye düşündüm bir ara. Sonra Silver Surfer'in neden oyunu ve filmi yok adam gibi dedim. Silver Surfer'in animesi kesin çok çakma olurdu diye de aklımdan geçti. Sonra Darksiders II'de nerede kaldığımlı hatırlamaya çalıştım ve kendimi uzaydaki bir nokta olarak buldum. (Neyse ki Silver Surfer ölmeme izin vermeyecekti...)

Geçenlerde biriyle tanıştım, adamın bilgisayarında ve hayatında iki tane oyun var: Diablo III ve Call of Duty: Modern Warfare 3. Bir zamanlar ben de bazı oyunlara yoğunlaşabildiğimi hatırladım ve sonra garip bir hırs kapladı beni: Hybrid'i sevmişim ve neden ona odaklanmayayım dedim. Sonra kendimi mutfakta, sandviç hazırlarken buldum...

Yürüme yasağı

Şefik'in, "Summer of Arcade'deki tüm oyunları oynamalısınız!" feryadıyla yakaladığım Hybrid hakkında hiçbir şey bilmiyordum aslında. Sadece yine uzaylı ırkların birbirine girdiği bir multiplayer macerasından ibaret olduğundan haberim vardı, ötesini de oyuna başladıktan sonra görebildim.

Bir tarafta Variant adındaki uzaylı ırk, bir tarafta da tanıdık insan ırkı, Paladin'ler. Bu iki taraftan birini seçiyor ve oyuna adım atıyoruz. Sınıf seçimi yok, herkes birbiriyle aynı. (Bir noktaya kadar.) Ve ilk maç başladığında anlıyoruz ki oynanışta çok enteresan bir seçime gidilmiş: Yürümek yok! Her iki ırk da jetpack'lerle donatılmış



ve sadece bir yerden bir yere uçarak gidebiliyoruz. Bir siperin arkasındayız diyelim, gidebileceğimiz tek yer, bir diğer siper. Bu siperi seçiyor ve uçma tuşuna basıyoruz. Karakterimiz oraya uçuyor ve sipere yatıyor. Dilersek yarı yolda bir başka siperi hedefleyip oraya uçabiliyor veya halihazırda gitmekte olduğumuz siperde çok aksiyon varsa "geri çekil" tuşuyla eski siperimize dönüş yapabiliyoruz. Siperdeki konumumuz da önem taşıyor; bazen uçtuğumuz siperin aksi yönünde birisi pusuya yatmış oluyor ve siperin ters kısmında olduğumuz için kekkik gibi avlanabiliyoruz. (Siperin hangi yönünde duracağımızı da yine tek bir tuşla belirleyebiliyoruz.)

Karakterler arasındaki farklılığı birkaç özellik belirliyor. Bir tanesi seçtiğimiz silah elbette ki. Makineli tüfek mi, pompalı mı, yoksa başka bir silah mı? Bir diğer özellik, karakterlerin zaman içerisinde kullanıma giren yetenekleri. Siper arkasındakileri yerinden zıplatacak el bombaları, zaman içerisinde zaman veren alan etkili bombalar... Oyun stratejinize göre her maçtan önce kendinize farklı bir yetenek seçebiliyorsunuz. Ve tabii ki "perk"ler de maçın seyrini değiştirebilecek özelliklere sahip. Takım arkadaşlarınızı bir anda iyileştirebilmek, siperin arkasındaki düşmanları görünür kılmak, ışınlanabilmek, düşmanların drone'larını kendi tarafınıza çekebilmek ve dahası da oyunda başarılı oldukça açılan özellikler arasında.

Diğer aksiyon oyunlarında artarda düşman öldürmek (killstreak) size perk olarak geri dönerken,

burada yandaş drone'lar çağırmanızda etkili oluyor. İlk önce sizle birlikte siperden çıkıp ateş eden drone'lar kazanıyorsunuz, ardından kendi başına hareket eden, ağır silahlı Warbringer'lar geliyor. Killstreak'iniz devam ettikçe hızla hareket eden bir ninja robota bile kavuşabiliyorsunuz.

Toplamda altı farklı oyun modu bulunan Hybrid'deki oyun modlarında pek bir ilginçlik yok. Team Deathmatch, King of the Hill türveleri, Juggernaut ve daha taktiksel düşünmenizi isteyen, sınırlı sayıda geri dönüş şansız olan başka bir oyun modu oyundan kolay kolay sıkılmanızı engelliyor.

Ne var ki oyunun otomatik olarak ayarladığı oyun bulma hadisesi biraz sıkıntılıydı ben oyunu denediğimde. Bir maça girmek için 15 dakika beklediğimi bile biliyorum. Oyun modu ve harita seçimi de ancak bir gruplamaya girdikten sonra yapılıyor; o yüzden istediğiniz oyun türüne uygun arama yapmak da mümkün değil.

Hybrid bu önemli eksikliğe rağmen eğlenceli bir oyun olmuş; Xbox 360 kullanıcılarına tavsiye ederim.

■ Tuna Şentuna



Alternatif

Gears of War 3
Ghost Recon: Future Soldier
Spec Ops: The Line

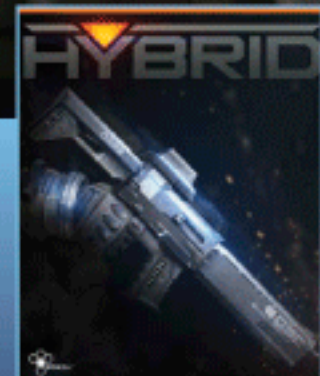
Hybrid

+ Siperden sipere hareket etmek ilginç olmuş
- Oynanışta biraz zor

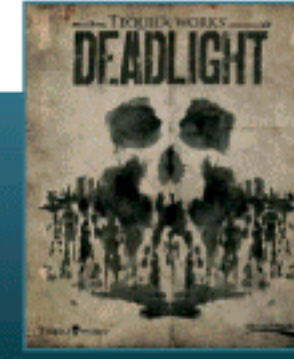
7,9



■ Hangi bölgede, hangi tarafın üstünlük kazandığını görebiliyorsunuz.



Yapım 5th Cell
Dağıtım Microsoft
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web www.whatishybrid.com



Yapım **Tequila Works**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Platform**
Platform **Xbox 360**
Web www.deadlightgame.com

Deadlight

Bir hayatta kalma mücadelesi daha

Yıllar öncesiydi... Ben henüz küçücük bir çocukken, dünyanın öbür ucunda, Seattle'da bir virüs salgını baş göstermişti... Bu noktada sevinmem gerekiyor sanırım çünkü hala hayattayım ve herhangi bir virüs taşıdığımı sanmıyorum ama herkes benim kadar şanslı değildi. Seattle'da yaşayan Randall Wayne, bu salgından sağ çıkmayı başardı ama bu sırada hem karısı Shannon, hem de kızı Lydia ile yolları ayrıldı.

Hikayeyi kısa kesiyor ve sorumu soruyorum: Tahmin edin bakalım, ne yapmamız gerekiyor? Tabii ki Randall'in bu kaotik şehirde hayatta kalmasını sağlayacak, aynı zamanda ailesini bulmasına yardımcı olacağız. Şehri kaotik yapan şeyse virüs salgını sonrası ortaya çıkan zombi nüfusu. (Evet, yine.) Bizi her gördükleri an peşimize düşüyor, bedenimizi parçalamak ve beynimizi mideye indirmek için çaba sarf ediyorlar.

Temelde aksiyon ve platform öğelerini bir araya getiren, kamera açısı olarak Seattle'i yandan gözlemlediğimiz bir oyun Deadlight ve tüm bu özellikleriyle Shadow Complex'i fazlasıyla andırıyor. (Yıllar öncesine gidip Flashback'i de örnek gösterebilirim.) Oynanış olarak iki boyutlu ama bölüm tasarımları olarak üç boyutlu bir dünya var karşımızda. Şehrin çoğu zaman karanlığa bürünen sokaklarında, kanalizasyon kanallarında ve benzeri alanlarında yol alırken sadece hayatta kalmaya çalışmak bir tercih ama ayrıca zaman ayırıp tüm delikleri tek tek kontrol etmek, oyunun hikayesi ve maneviyatı açısından bize ilginç detaylar sunabiliyor. Örneğin Randall'in günlüğünün kayıp, yırtılmış sayfalarını bulmak, şehirde olup bitenleri öğrenmemiz açısından önemli. Aynı zamanda oynanışa etki eden eşyaları da yine bu karanlık ve gizli noktalarda bulmak mümkün.

Zombilerle nasıl başa çıkacağız? Tabii ki en önemli seçenek bir tabanca olacaktır ama tabanca bulmak da zor, kurşun bulmak da. Alternatiflerden ilki, gözlerinizi dört açtığınızda bulabileceğiniz bir balta olacak ki bu sayede zombilerin ağzını burnunu kırabilirsiniz. (Bir zombinin ölmesi için bu yeterli mi peki?) Silah sıkıntısı çektiğimiz anlarda çevredeki bazı detaylara da başvurmak gerekiyor. "X" tuşuna basarak etkileşime geçebildiğimiz objeler, zombileri öldürmek için bize kolaylık sağlarken kimi zaman yolumuzu da açıyor. Örneğin oyunun bir noktasında dev bir kasayı, üst kattan alt kata atıyor ve bu sayede hem bir miktar zombinin pestilini çıkarıyor, hem de alt katın zemininin yıkılmasını sağlayarak kendimize yeni bir yol açıyoruz. Savunmasız kaldığımız anlardaysa -baltayı da kullanmamızı sağlayan- "B" tuşuna basıp zombilerden bir anlığına kurtulabiliyor ve bu sayede tabanca kuvvet kaçabiliyoruz.



Alternatif

Braid
Limbo
Shadow Complex



Tequila Works

Bağımsız bir firma olarak ilk oyununu satışa sunan Tequila Works'ün bünyesinde Blizzard Entertainment, MercurySteam Entertainment (Clive Barker's Jericho, Castlevania: Lords of Shadow), Pyro Studios (Commandos, Praetorians) ve Sony Computer Entertainment gibi firmalarda çalışmış isimler yer alıyor.

Randall'i hayatta tutmaya çalışırken dikkat etmeniz gereken iki husus var. Bu hususlardan ilki, tabii ki Randall'in sağlığı. Ekranın sol üstünden takip edebileceğiniz bu değer, birkaç zombi saldırısı sonucu tükeniyor ve bizi en yakın checkpoint'e götürüyor. İkinci hususta "stamina", yani dayanıklılık. Oyun boyunca birçok yere tırmanan, birçok yerden sarkan ve zombilerden "RB" tuşuna bastığımızda depar atarak uzaklaşabilen Randall'in tabii ki bir dayanma gücü var ve bu değeri de yine ekranın sol üstünden takip edebiliyoruz. Özellikle yakın dövüş anlarında bu değere fazlasıyla dikkat etmeniz gerekiyor, aksi takdirde halsiz kalabilir ve zombilere yem olabilirsiniz.

Deadlight'in orijinal bir hikayesi yok fark edeceğimiz üzere, oynanışta da çok orijinal detaylar yok ama oyunun puanını düşüren nedenler sadece bunlar değil. Açıkçası oyunun seslendirmeleri pek başarılı değil ve atmosferi destekleyeceğine düşürebiliyor. Ayrıca Randall'in oradan oraya koşup dururken yaptığı hareketlerin animasyonları arasındaki geçiş de göze batabiliyor kimi zaman. Neyse ki bu animasyon aksamaları, oynanışa olumsuz anlamda etki etmiyor ve istediklerimizi akıcı bir şekilde gerçekleştirebiliyoruz. Tüm olumlu ve olumsuz noktaları bir araya getirdiğimden benzer oyunları ve tabii ki zombileri sevenlerin denemekten çekinmemeleri gereken bir yapım olduğunu söyleyebilirim Deadlight'in. ■ Şefik Akkoç

Deadlight

- + Eğlenceli oynanış, başarılı görsel tarz, etkileyici atmosfer
- Kötü seslendirmeler, klişe senaryo, nadiren aksayan kontroller

7,5

▼ Zaman zaman mavi gökyüzünü görünce insanın içini bir huzur (!) kaplıyor.





Yapım Ronimo Games
Dağıtım Ronimo Games
Tür Platform
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web awesomenauts.com



Awesomenauts

Old school rocks!

Platform oyunlarını geberesiye severim. Oyun dünyasına girdim gireli belki de en çok haz aldığım türdür lakin platform oyunlarının da "multiplayer" kavramının hakimiyet alanına girebileceği aklımın ucundan bile geçmezdi. Onları hep tek başıma oynayacağımı düşünürdüm ama Awesomenauts gibi yapımlar türedi bir anda ve platform oyunlarını Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ortamlarına taşıdı. World of Warcraft'ın PvP tarafını bile yıllardır es geçmiş bir adam için bu ne demekti peki? Ayak uydurabilir miydim böyle bir değişime?

Awesomenauts, çizgi film tadında, oldukça basit gibi görünse de temeli stratejiye, takım çalışmasına ve kendini geliştirmeye yönelik bir yapımdır. İlk etapta neler olup bittiğini bile anlayamadım desem yeridir; hatta oyunun hikaye tarafını bile çözemedim. Sonradan fark ettim ki ortada öyle takip edilesi bir hikaye falan yok. Hoş, listeye dahil edilmiş bir campaign modu da yok. (Bu anlamda tek seçeneğiniz Practice Mode olacak.) Bütün olay, sadece ve sadece bir araya gelmiş üç kişinin diğer bir üç kişiyle kapışması üzerine kurulu. Ne için kapışıyoruz peki? Yaşadığınız evrenin ganimeti sayılan "Solar" kaynaklarını ele geçirmek için...

Hali hazırda altı karakteriniz var ve bu karakterlerden birini seçerek takımınıza dahil oluyorsunuz. Amaç, karşı takımın solar kaynaklarını bir bir yok etmek. Her şey bu kadar basit görünürken olayın derinlerine indiğiniz zaman işinizin hiç de kolay olmadığını anlıyorsunuz. Takımınızla birlikte hareket etmeli, size sunulan upgrade seçeneklerini stratejiniz doğrultusunda değerlendirmelisiniz ve bu stratejiye ayak uydurmalısınız. Aksi takdirde ne oldum delisi bir oyunla karşılaşırsınız ve şiddetle çıkış kapısına doğru yol alırsınız.

Sadık kalmanız gereken bu strateji olayına biraz daha yakından bakalım. MMORPG evreninin "tank", "dps" ve "healer" kavramlarına uzak değilseniz, şu anda ne demeye çalıştığımı az çok kavramışsınızdır. Oyundaki başarınız, size solar kazandıracak ve kazancınızla karakterinize yeni yetenekler satın alacaksınız. Ne kadar dengeli ve ne yaptığını bilen bir takımsanız, kazanma şansınız o kadar yüksek olacak. Bu arada oyunun kontrolleri oldukça basit. PC tarafından olaya bakacak olursak mouse'un sol ve sağ tuşları ile klavyenin WASD + Space kombinasyonu yeterli bir açıklama olur diye

Alternatif

Ratchet & Clank: All 4 One
Shoot Many Robots
Super Meat Boy

düşünüyorum.

Awesomenauts'ın görsel yanı, özellikle "old school" oyuncuların dikkatini çekecektir. Genel olarak bir çizgi film atmosferi hakim ortama. Karakterler de bu atmosfere tam oturuyor. Rakip oyuncularla kapışmaya girdiğiniz zaman karakterinizi o hengamenin içinde kaybetmiyorsunuz. Zaten bir taraf mavi rengi, diğer taraf ta kırmızı rengi temsil ettiği için bu anlamda pek sıkıntı yok. Herhangi bir sebeple oyundan düşen birinin yerini, hallice yapay zekaya sahip olan bir bot alıyor. Yani her iki tarafın kadrosu olduğu gibi kalıyor, sadece karakterleri kontrol edenlerin sayısı artıyor veya azalıyor. Tabii ki böyle bir durum, takımınızın stratejisini direkt olarak baltalıyor. Çok fazla bağlantı sorunu yaşadığımı söyleyemem ama sanırım oyunun birkaç parça yamaya ihtiyacı var, her multiplayer tabanlı oyunun ilk etapta ihtiyacı olduğu gibi...

Olaya kendi açımdan baktığım zaman Awesomenauts'ın hevesle oynadığım bir oyun olduğunu söyleyemem. Benim için platform oyunları her zaman tek kişilik statüde kalacak. Eh, benim haz etmediğim bir oyunun kötü bir oyun olmayacağı da ortada. Zaten şöyle bir araştırırsanız, Awesomenauts'ın otoritelerden sağlam puanlar aldığını görürsünüz ki bu puanları bence de hak ediyor. Muhtemelen birçok oyun severi saatlerce başında tutabilecek büyük bir potansiyeli var. Kim bilir, belki platform oyunlarını "çocuk oyunu" olarak görüp elinin tersiyle itenler için iyi bir başlangıç olabilir. Ben her halükarda notumu verip çekileceğim ortamdan ve Awesomenauts'ı beğenip beğenmemek yine size kalacak. O halde bana müsaade, görüşmek üzere...

Ertekin Bayındır

Awesomenauts

- + Platform ve multiplayer öğelerinin birleşimi, renkli ve eğlenceli grafikler, stratejik oynanış yapısı
- Bağlantı problemleri ve teknik sorunlar

7,0



İşte karakterinizi şekillendireceğiniz yer.



Legends of Pegasus

Umut, hayal kırıklığına giden yolda ilk adımdır

Oynayanlar hatırlayacaklardır, Warhammer 40.000'de bir Space Marine Librarian, Niçze'nin ünlü aforizmasını şu şekilde dile getiriyordu: "Umut, hayal kırıklığına giden yolda ilk adımdır!" İşte Legends of Pegasus'un öyküsü de tam olarak bu aforizmayı gerçekleştiriyor.

Önceki aylarda, 4X oyunlarını tanıttığım yazılarımı okuyanlar biliyorlar; uzun zamandır büyük merakla Legends of Pegasus'u beklediğimizi dile getiriyordum. Gerçekten de oyunu ilk duyurulduğu andan beri dikkatle izleyen bir stratejist olarak Legends of Pegasus, 4X oyunlarda Master of Orion'dan beri özlediğimiz pek çok yeniliği ve derinliği vaadediyordu. Üstelik oyunun beta aşamasına katılan oyunculardan da olumlu eleştiriler duyuyor ve umutlanıyorduk.

İşte o umutla, 10 Ağustos günü piyasaya çıkan

Legends of Pegasus'u hemen edinip incelemeye başladık. İnsanoğlu gerçekten de yeni bir Master of Orion'la mı karşılaşacaktı? Genç nesil, nihayet hayatında eksik olan o 4X stratejilerin tadını mı alacaktı? Dünyayı kökünden değiştirebilecek, taşları yerinden oynatacak, evrende dandik konsol shoot'em up'larının lehine bozulan ve karanlık tarafa geçen dengeyi yeniden sağlayacak olan o oyun bu oyun olabilir miydi?

Hayır, malesef, bu oyun değildi; hatta oyun, tarihe geçebilecek derecede büyük bir hayal kırıklığı olarak karşımıza çıktı zira geçen aylarda Jagged Alliance'in yeni versiyonunu da piyasaya sürerken, yapımcıları darlayarak Jagged Alliance'in çok önemli uzuvlarını kesip atmış olan dağıtımçı Kalypso, bu kez de devreye girmiş ve henüz beta aşamasını geçmemesi gereken, daha üzerinde en az altı ay çalışılması gereken güzelim Legends of Pegasus'u aceleyle piyasaya sürmüştü. Gerçekten çok derin bir içeriğe sahip olduğu belli olan ve tamamlanabilse yeni bir Master of Orion olabilecek potansiyeldeki oyun, malesef bug'larla dolu ve oynanması imkansız bir yazılım müsveddesi olarak karımıza çıktı. Bu uyanıklığın, aslında son zamanlarda oyun piyasasında sık yapıldığını da görüyoruz. Henüz tamamlanmamış ve daha aylarca çalışmaya ihtiyaç duyan bir oyunu, daha fazla masraf yapmak yerine, satışa sunup satıştan gelen parayla finanse etmek ve oyun piyasadayken yeni yamalar çıkararak oyunu tamamlamak alışkanlığı pek çok firmaya bulaşmış durumda.

Oyunu kısaca anlatmak gerekirse dünya büyük bir saldırıya uğradıktan sonra kurtulan birkaç gemi, başka bir galaksiye kaçıp burada kendine yeni bir dünya kurmayı başarır ancak bu galaksinin sakinleri de insanları rahat bırakmaya niyetli değildir. İnsanlar bir yandan kendilerine yeni gezegenler ararken, bir yandan da galaksideki iki büyük düşman ırkla savaşmak zorunda kalır. Öykü güzel. Üstelik 40 saatlik oyun süresi vaadedilen bir senaryo, yani tek kişilik kampanya da var ama ne yazık ki oynanış tam bir fiyasko.

Teknik olarak oyun dikkatlice tasarlanmış, güzel bir oyun. Gemilerinizi kendiniz tasarlıyor, gerçek zamanlı strateji oyunlarında olduğu gibi yüzlerce, binlerce gemi üretip sayısal üstünlük kurmaya dayalı bir oyun oynayamıyorsunuz. Kolonilerinizi akıllıca geliştirmek, güçlü bir ekonomi yaratmak ve sınırlı imkanlarınızla filonuzu geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Bunun için de doğru madenlere ulaşmalısınız, doğru kaynakları elde etmelisiniz. Sadece para sahibi olmak, gemi üretmek için yeterli olmuyor. Teknolojiye dikkatlice planlamanız gereken bir etken. Uzay gemilerine roket silahları takabileceğiniz bir teknolojiyi, uzay gemilerinin enerji ihtiyaçlarını optimize ettiğiniz bir teknolojiden önce geliştirdiğinizde bu roketler pek işinize yaramıyor çünkü gemilerin güçleri bu silahları kaldırmıyor.

Fakat tüm bunlar yine de boş bir çaba çünkü oyunu oynayabilmeniz, pratik olarak mümkün değil. Sürekli çökmeyi bir yana bırakıyorum. Görevleri bitirebilmeniz için gerekli olan kilit noktalar oyundan kayboluyor. Evet, kayboluyor! Ve haliyle o görevleri bitirip bir sonraki göreve geçemiyorsunuz. Ayrıca internet, oyundaki binlerce başka bug'dan şikayet eden oyuncuların ağlamalarıyla yıkılıyor.

Ne yazık ki potansiyeli çok büyük olan, uzun yıllardır hasret kaldığımız derinlikte bir 4X stratejiyle karşı karşıyayız ama oyunu oynamak mümkün değil. Dolayısıyla aylardır yaptığım tavsiyeyi yine yapacağım. Şimdilik piyasadaki en sağlam ve kaliteli 4X oyunu olan Distant Worlds ve eklentileriyle zaman geçirebilirsiniz. Ardından umarız birkaç aya kadar, Legends of Pegasus yamalarla sağlamlştırılır ve oynamaya hazır hale gelir. Bu sırada Star Drive isimli bir başka umut vaadedilen 4X'i de bekliyoruz. Bakalım derdimize deva olabilecek bir oyun sonunda piyasaya çıkacak mı. Oyunun notunu merak edenlere de açıklama yapayım. Bug'ları olmasaymış oyuna 75 - 80 düzeyinde not verecektim ama şu durumda notunu birazcık kırmak zorundayım. ■ **Cem Şancı**



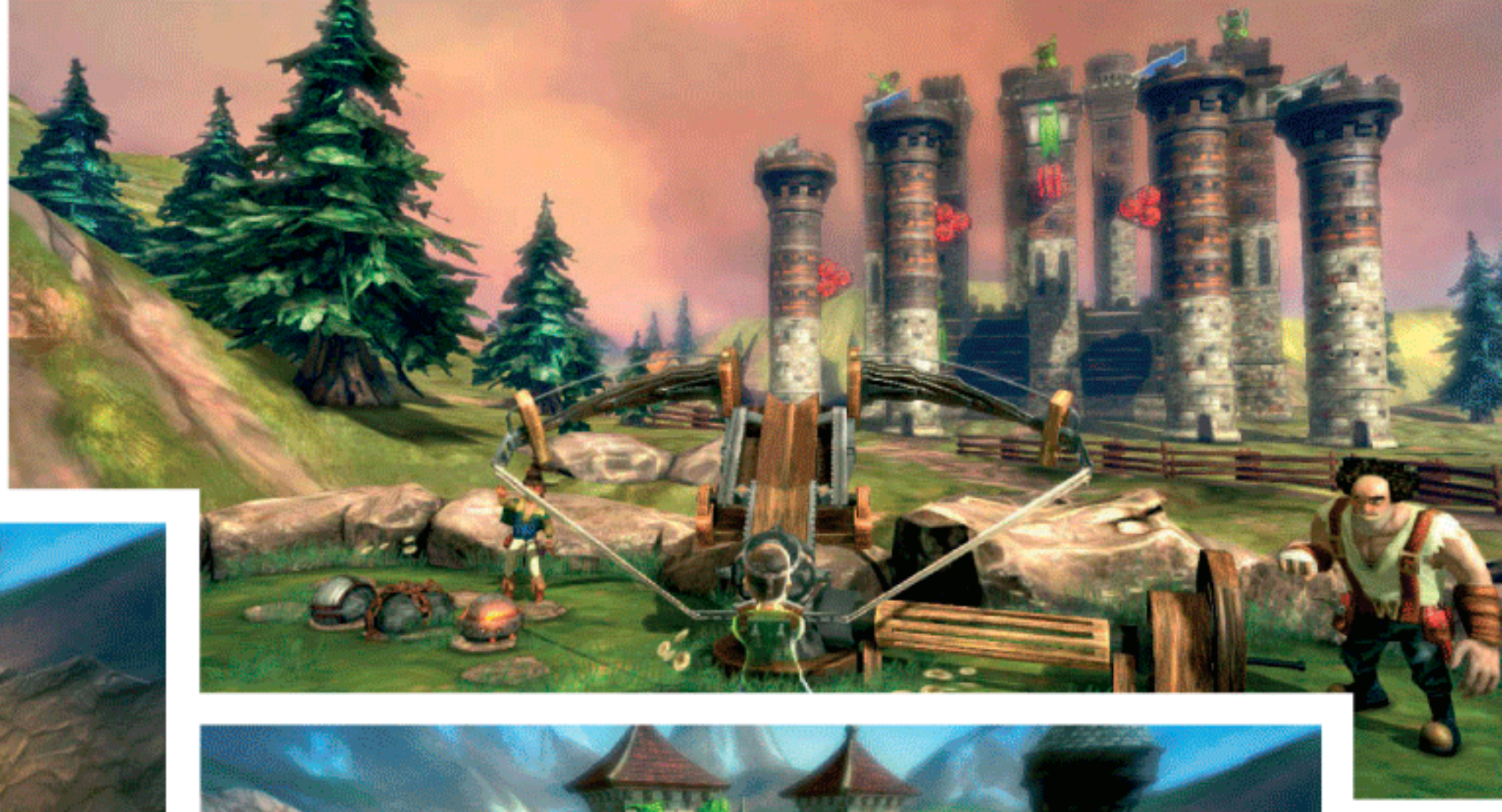
Alternatif
Distant Worlds
Sins of a Solar Empire
Star Wolves 3

Legends of Pegasus
+ Reklam kampanyası, afişler, animasyonlar süper
- Geri kalan her şey bir utanç kaynağı

2,5



Yapım Iron Galaxy Studios
Dağıtım Microsoft
Tür Puzzle
Platform Xbox 360
Web www.irongalaxystudios.com



Wreckateer

İtinayla kale yıkılır!

Angry Birds'ün ne kadar popüler olduğu ve bir türü nasıl ihya ettiği ortada. Bu fikrin bugüne kadar birçok farklı uyarlamasını gördükten sonra yapmamız gereken tek şey, farklı temalardaki benzer oyunları durmaksızın oynayıp yıkımdan deşarj olmak sanırım. İşte Wreckateer da tam olarak bunu yapıyor ve sizi parmak, mouse ya da gamepad kullanmadan, sadece vücudunuzu kullanarak bir yıkım ustasına dönüştürüyor.

Bir Kinect oyunu olarak tasarlanan Wreckateer'da, fantastik bir ortaçağ dünyasındaki Wreck & Tinker Destruction Company'nin yeni üyesi sıfatıyla mancınığın başına geçiyor, kaleleri hedef alıyor ve her bölümü başarıyla tamamlamaya çalışıyor. Tabii ki düz bir oyundan fazlasını yapmak isteyen yapımcılar, mancınığı kullanarak fırlattığımız objelere farklı özellikler eklemişler. Zaten böyle

bir çeşitlilik sağlanmamış olsaydı, Kinect'e ve hatta bu oyuna neden ihtiyaç duyardık ki?

Wreckateer'da hem bir mancınığı, hem de bu mancınık ile fırlattığımız ve farklı özelliklere sahip objeleri kontrol ediyoruz. Oyunun başındaki eğitim bölümünde ilk olarak objeleri nasıl kontrol etmeniz gerektiğini öğrenecek, sonrasında mancınığın başına kendiniz geçeceksiniz. Kontrollerse bir hayli basit. Bir adım öne atın, mancınığı ortadan ve iki elinizle tutun, geriye çekilerek gerin, ellerinizi açın ve bum! Buraya kadar olan kısımda birtakım hesaplamalar yapmanız, sonrasında dikkatinizi attığınız şeylere vermeniz gerekiyor.

Önünüzde basit kulelerden oluşan basit bir kaleden fazlası var. Öncelikle kaleleri ele geçiren goblin'leri düşmanınız belleyip yıkım sırasında mümkünse onları da aradan çıkarmalısınız. Bir kuleyi yıkarak goblin'i aşağıya indirmek kolay ama aynı zamanda direkt goblin'i vurunca puanlar katlanıyor. Kule tepelerindeki goblin'ler, uçan balona binmiş goblin'ler, tavşan kılığına girmiş goblin'ler... (Ayrıca goblin'leri vurarak "Mulligan" denen ve kötü atışlarımızı tekrar kullanmamızı sağlayan haklar kazanabiliyoruz.) Sadece goblin'ler midir ekstra

hedefimiz? Hayır. Bir de havada duran bonus puanlar var ve attığınız objelerin bunlara değmesi yetiyor. Taktiksel açıdan daha fazla puan kazanmanın yoluysa her bölüm başındaki kale tanıtımını izlemek ve iyi bir hizalama sonucu birden fazla yapıyı (Kale kapısı olur, kule olur, kale içindeki evler olur...) tek vuruşla indirmek.

Şu ana kadar "obje" diyerek sözünü ettiğim şeyleri biraz tanımlamam gerekiyor sanırım. Oyunun başında sıradan bir kayayı fırlatıp onu

sağa sola savurmak için kasarken, devamında birbirine zincirlenmiş birkaç kayayı fırlatıyor ve çarpışma öncesi kollarımızı açarak zinciri salıyoruz. Hepsine "kaya" demememin sebebi olan şeyse eğitim bölümünde test etme şansı bulacağınız kanatlı (Flying Shot) obje. (Yine obje dedim, bir isim uyduramadım.) Bunun dışında patlama (Bomb Shot) ve hızlanma (Speed Shot) özelliğine sahip alternatifler de mevcut.

Oyunun her bölümü için bronz, gümüş ve altın olarak sınıflandırılmış farklı skor seviyeleri mevcut ve altına ulaşmak için az önce anlattığım ekstra detayları yakalamak gerekiyor. Başarılı atışların birbirini takip etmesiyle katsayı da yükselince rekora gitmeniz olası. Bu noktada Kinect'in algısından şüphe edenlerin gözü korkmuş olabilir ama Wreckateer, Kinect'i en iyi kullanan oyunlardan biri olmuş kesinlikle. Hem mancınık kontrolü, hem de atış sonrası kontroller gayet basit ve rahat çalışıyor. Birkaç an dışında herhangi bir problem yaşamadığımı söyleyebilirim.

Gelelim Wreckateer'ın en kötü yanına. Oyunun mekaniği başarılı, her şey kontrol altında, bir sıkıntı yok ama o yıkım sahneleri gerçekten felaket. Koca bir kule düşünün, kayayı da o kuleye geçirdiğinizi düşünün, sonra o koca kulenin sadece ve sadece birkaç parçaya bölünerek yerle bir olduğunu hayal edin... Temeli yıkım üzerine kurulu bir oyunda görsel açıdan bunu çok çok daha iyi yansıtmaları gerekirdi ekrana ama fazlasıyla kolaya kaçılmış. Üstelik yıkılma süreci görsellikten ibaret ve dökülen parçaların diğer hedeflere doğru devrilip yıkımı arttıramaması can sıkıcı bir detay. Hal böyle olunca da işin strateji tarafı biraz zayıf kalmış. Buna rağmen başarılı bir Kinect oyunu olarak sizi yoracağını düşünüyor ve hem beyin, hem de vücut egzersizi için Wreckateer'ı tavsiye ediyorum.

■ Şefik Akkoç

Wreckateer

+ Başarılı Kinect kullanımı, farklı mühimmat seçenekleri
- Berbat yıkım animasyonları

7,0



Bu şekilde tek bir kuleyi değil, aynı anda birkaç kuleyi yıka-cak şekilde nişan alın.

Orcs Must Die! 2

Öldürecek daha çok ork olsa gerek



ilk kez adını duyduğumda "Kesin çok eğlenceli olacak!" dediğim oyunlardan bir tanesiydi Orcs Must Die!. Önceki oyunu 2011 yılında çıkan yapım, karşımıza aldığımız ve miktarı belli olmayan orkların kaçmasını engellemek üzerine kurulu bir yapıya sahipti. Araya çok zaman koymayan yapımçı firma, ikinci oyunu olan Orcs Must Die! 2 (OMD2) ile karşımıza çıkmış durumda.

Birdirbir

İlk oyunu oynayanların ikinci oyunda görecekleri en büyük değişiklikler arasında yeni bir karakterin aramıza katılması bulunuyor. Kendisini tanıdığımız War Mage, tüm şapşallığıyla yine aramızda. Her ne kadar elinde bir pompalı tüfekle oyuna başlasa da genel olarak baktığımızda kendisi yakın savaşların adamı. Menzilli silah da kullanabildiği bir gerçek ama yeni oyunla birlikte gelen Dwarven Hammer, kendisini resmen yakın dövüşe girmeye zorluyor. Verdiği anlamsız derecedeki hasarla dikkat çeken bu silah, oyuna eklenen yeni silahlardan sadece bir tanesi. İkinci oyunla aramıza katılan ikinci karakterimiz Sorceress adındaki bayan. Kendisi tam bir menzilli silah kullanıcısı ve yaptığı büyülerle oyuna bambaşka tat katan bir karakter. Asası sayesinde düşmanlarına uzak mesafelerden zarar verebilen büyücümüz, istediği takdirde düşman ünitelerini birbirine düşürme gücüne de sahip. Düşmanları başka yaratıklara çevirebildiği gibi, kendisini de dev bir orka dönüştürebiliyor olması gerçekten ilgi çekici.

Oyunun geneline baktığımızda 11 silah, sekiz "trinket" ve dört adet "vanity" görüyoruz ki ilk oyuna göre bu rakamlar ziyadesiyle artış göstermiş durumda. Tabii ki OMD2'nin kalbini oluşturan tuzaklarımızda da artış mevcut; artık 28 adet farklı tuzağa sahibiz. Oyunda kullanılabilir durumda olan her türlü eşyaysa üç farklı upgrade'e sahip. Silahlarımızı upgrade edebilmek için oynadığımız bölümler sonunda kazandığımız "skull"ları kullanıyoruz. Beş ila sekiz adet skull kazandığınız bölümlerle yetinmez ve karakterinizi daha hızlı geliştirmek isterseniz, o zaman senaryo modundan Endless Level moduna geçmenizi öneririm.

OMD2'de yeterince ilerlediğinizde dik-

Sonsuz Zeviyeye

Endless Level modu gerçekten de sonsuzluğu vaat ediyor bize. Kaçmasına müsaade edilen düşman sayısının 30 olduğu bu mod, her dalgada inanılmaz derecede zorlaşıyor. Öldükten sonra yeniden dirilmemiz de cabası.

katınızı çekecek en büyük özellik, haritaların gerçekten iki kişilik tasarlanmış olmaları olacak. Genelde keyifli olan tek kişilik senaryo, ne yazık ki multiplayer keyfinin yanında solda sıfır kalıyor. Tek kişiyken yaptıklarımızın daha zor versiyonlarını iki kişiyle yapmak inanın büyük bir keyif. OMD2'yi iki kişi oynamanın en büyük avantajıysa şüphesiz ki havadan gelen saldırılara karşı daha rahat bir oyun deneyimi yaşayabilmek zira tek kişiyken hem havadan, hem de karadan gelen saldırılar genelde can sıkıcı olabiliyor.

Kazandığımız tüm skull'ları tek bir tuşa basarak sıfırlayabiliyor ve bu sayede karakterimizi baştan yaratabiliyor olmamız, sanıyorum ki oyunun oynanabilirliğini bir hayli arttırmış durumda. Her cihazın üç upgrade'i olması ve sistemin ne şekilde çalıştığını anlamamız bazen zor olabiliyor ve yeteneklerimizi baştan yaratmak gerçekten iyi bir fikir bence. Bir nevi koridor ya da kule savunması oyun modelini benimsemiş olan OMD2, grafikleri ve hızlı oyun yapısı ile beni kendisine bağlamayı başardı. Adından sanki sadece ork öldürecekmiş gibi bir sonuç çıkıyor olmasınaysa aldırış etmeyin. Ne troll'ler, ne uçan abuk sabuk yaratıklar öldürdüm, size anlatamam... Oyun hakkında kötü eleştirim olsa olsa tek kişilik senaryo akışına olacaktır çünkü tek kişi oynanan haritalar gerçekten bir yerden sonra can sıkıyor. Ha, işin iyi yanı böyle arada girip bir bölüm geçmelik bir oyun yapısını da beraberinde getiriyor olması. Yine de siz siz olun, özellikle tanıdığınız bir arkadaşınızla multiplayer üzerinde bu oyunu deneyim edin. **■ Ertuğrul Süngü**

Orcs Must Die! 2

- + Hızlı ve eğlenceli oyun yapısı, yeni tuzaklar, yeni karakter, multiplayer çok keyifli
- Tek kişi bir yere kadar, bir noktadan sonra çok fazla yeşil renk görmek ve canın salata istemesi

8,1

Alternatif

Burn Zombie Burn!
Orc Must Die!
Serious Sam: The Second Encounter



İşte tüm bir gazla çıkana çıkana sıkıyorken aradan birisi kaynamış, aynen kaçıyor.

Yapım Robot Entertainment
Dağıtım Robot Entertainment
Tür Aksiyon
Platform PC
Web robotentertainment.com/games/omd2



PCnet bu ay dopdolu

2 SÜPER TAM SÜRÜM OYUN HEDİYE

EFSANENİN SON HALKASI: TALES OF MONKEY ISLAND (5 BÖLÜM BİRDEN) VE TAKTİK RPG OYUNU GROTESQUE

PCnet

Microsoft Office 2013'ü inceledik
Office'in gelecek sürümündeki yeniliklere bakın



BİLGİSAYARINIZ OKULA HAZIR MI?
ÖĞRENCİLER İÇİN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI SEÇTİK

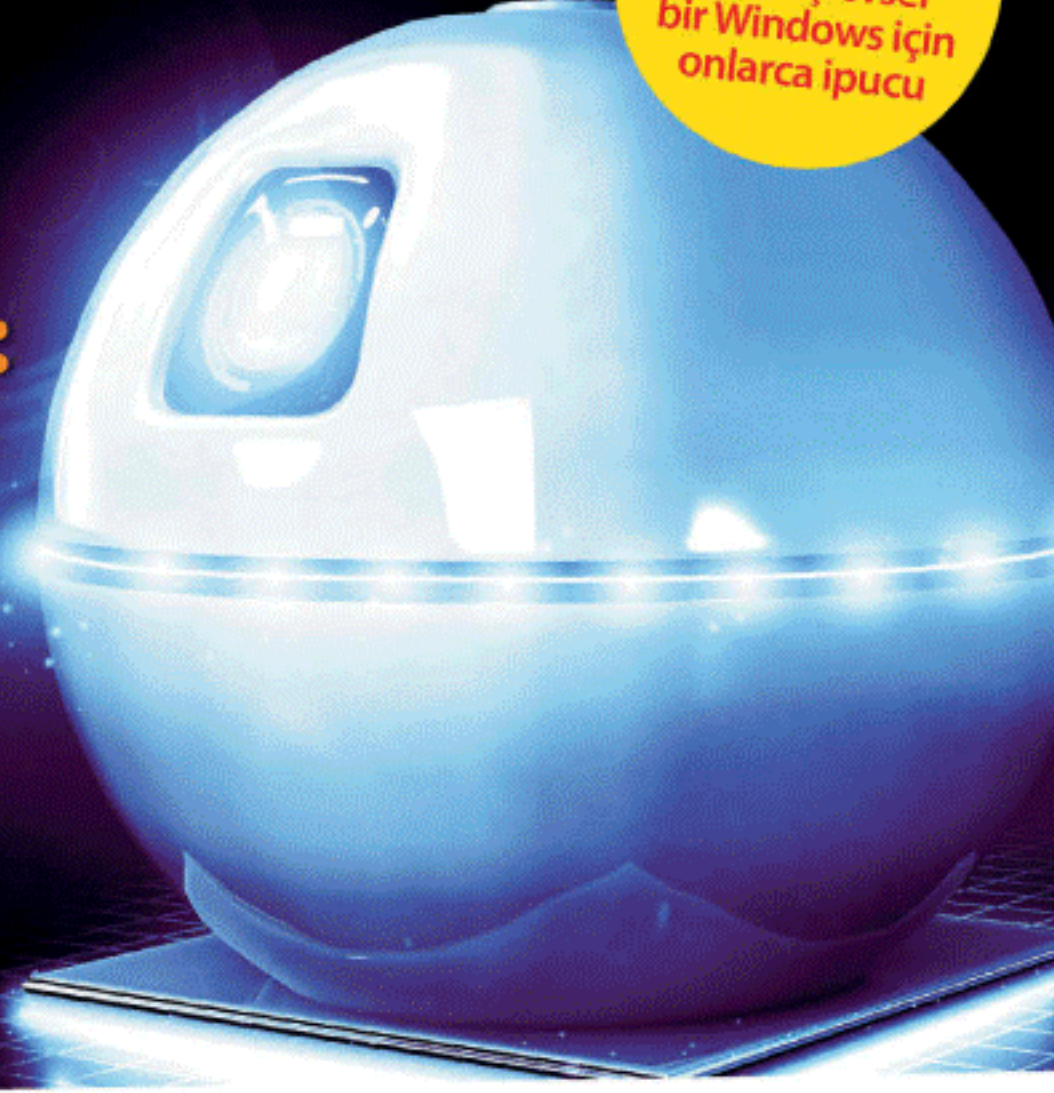
Teknolojiyi seviyoruz Eylül 2012 Sayı 180 Fiyat 7,00 TL

GELECEĞİN PC'Sİ

İlk gören siz olun:
Teknolojinin muhteşem yüzyılı yeni başlıyor.

Laboratuvar sırları:
• GOOGLE • SONY • INTEL • HP
• IBM • SEAGATE • LG • NVIDIA
• SAMSUNG • USC • CORNING
• ID SOFTWARE • TACTUS • AMD
• UCLA... VE ÇOK DAHA FAZLASI

SÜPER WINDOWS
Daha işlevsel bir Windows için onlarca ipucu



TEST 5.82
Projektörler
Dev ekran keyfi için daha iyisi yok



DOSYA 5.82
Karanlık oda
Bedava araçlarla dijital fotoğraf stüdyosu



ANALİZ 5.82
Windows 8
Eskisinden daha güvenli olacak mı?



2 süper tam sürüm oyun hediye

Efsanevi adventure oyununun son halkası Tales of Monkey Island ve taktik RPG oyunu Grotesque PCnet DVD'sinde!



www.pcnet.com.tr



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

Görsel eğitimler

- Banner hazırlama
- DVD kapağı tasarlama
- PHP uygulamaları geliştirme



The Political Machine 2012

Seçimler başlasın!

Ben politikayı sevmem, baştan söyleyeyim. Yapılan açıklamalar ve benzer şeyler sınırimi bozdukça da ilgilenmemeye ve kulaklarımı tıkamaya başladım geçtiğimiz yıllar içinde. Bu, duyarsız kaldığım anlamına gelmiyor; sağlanmaya çalışılan duyarlılık politikası bana göre değil sadece. Her neyse, oyunun türü tam bana göre strateji öğeleri taşısa bile üzerinde durmakta sıkıldığım bir oyun oluverdi. The Political Machine, temeli 2004'e kadar dayanan bir oyun aslında. "ABD seçimlerinde koltuğa geçene kadar neler yapmak zorunda kalıyorsunuz?" sorusunun cevabını veren bir oyun da diyebiliriz en basitinden. Stratejik kararlar üzerine kurulu, aksiyonu neredeyse hiç olmayan fakat buna rağmen en azından kendi coğrafi bölgesinde daha fazla sevildiğini düşündüğüm bir oyun. 2004'ten bu yana oyun istediği kadar değişsin, bizde politika Arapsaçına döndü, onlarınkini bile takip edecek pek dermanımız kalmadı sanıyorum ki, değil mi? Yine de 2004'ten bu yana, oyunun 2008 ve son çıkan 2012 versiyonuyla son sekiz yıldır istikrarla üçüncüsünü yaptıklarına göre seveni var demek ki. Biz de bakalım öyleyse ABD'de bu işler ne raddeye gelmiş, koltuk için neler yapıyorlar.

Oyunun mantığı en başından belli: Amerikan



Başkanı olmak için yapılması gerekenleri, tarafınızı da belli ederek, o doğrultuda yapmaya koyuluyorsunuz. Bir başkan adayı ne mi yapar? Bizde farklı coğrafi bölgelere seçim mitinglerine gidiliyor ya minibüs üstünde, bu da ondan farksız değil. Eyaletleri tek tek dolaşip ihtiyaçlara cevap vermek gerekiyor. ABD'deki iki ana parti sistemi oyunda da "Republican" ve "Democratic" olarak yer alırken, her versiyonda yeni adayların eklendiğini hatırlatalım. Yeni oyunda Barack Obama, Mitt Romney, Rick Santorum, Ron Paul ve Newt Gingrich gibi adaylar mevcutken sıfırdan bir aday yaratmak da mümkün. Sıra tabanlı stratejik dünyamızda ilk taktikleri alırken bir yandan da ne yanda olsak diye düşünüyoruz ki her adayın kendince özellikleri ve ilkeleri var. Bunları uygulamak için yaptıklarımızdan bahsedelim. Her yere parti binası dikmezsek olmaz, birkaç planı uygulamaya koymak ve yardımcılarımızdan da fikir almak gerekli. Mitingler düzenleyin, halkla tanışın. Bütçeyi arttırın ki ikna edici olun. Yetmiyor mu? Televizyon programlarına katılın! Oyunun gerçek konularla hafiften alay eden bir dili var ki beni gülümseten şey de bir tek buydu sanırım. Karakter tasarımları daha önceki versiyonlarda olduğu gibi biraz daha köşesiz ampul kafalar, içerikse çok da detaylı değil. Yani çok fazla geçmiş konulara göz atamıyorsunuz, derin bir bilgi beklemeyin. Oyunu ilk kez oynayacaklar kısmen eğleneceklerdir diye düşünüyorum ama önceki versiyonları oynamış olanları neredeyse hiçbir yenilik beklemiyor. Stardock daha fazlasını vaat ettiğini de belirtmemiştii zaten ve kadroları güncellenmiş bir spor oyunu gibi düşünürseniz, hayal kırıklığını da aza indirmiş olursunuz.

Sıra tabanlı strateji severler için güzel bir yaz çerezi

aslında. Bakın, severseniz diğer seçimleri de beklersiniz dört yıl sonra. Oy vermeniz bol olsun! **Ayça Zaman**

The Political Machine 2012

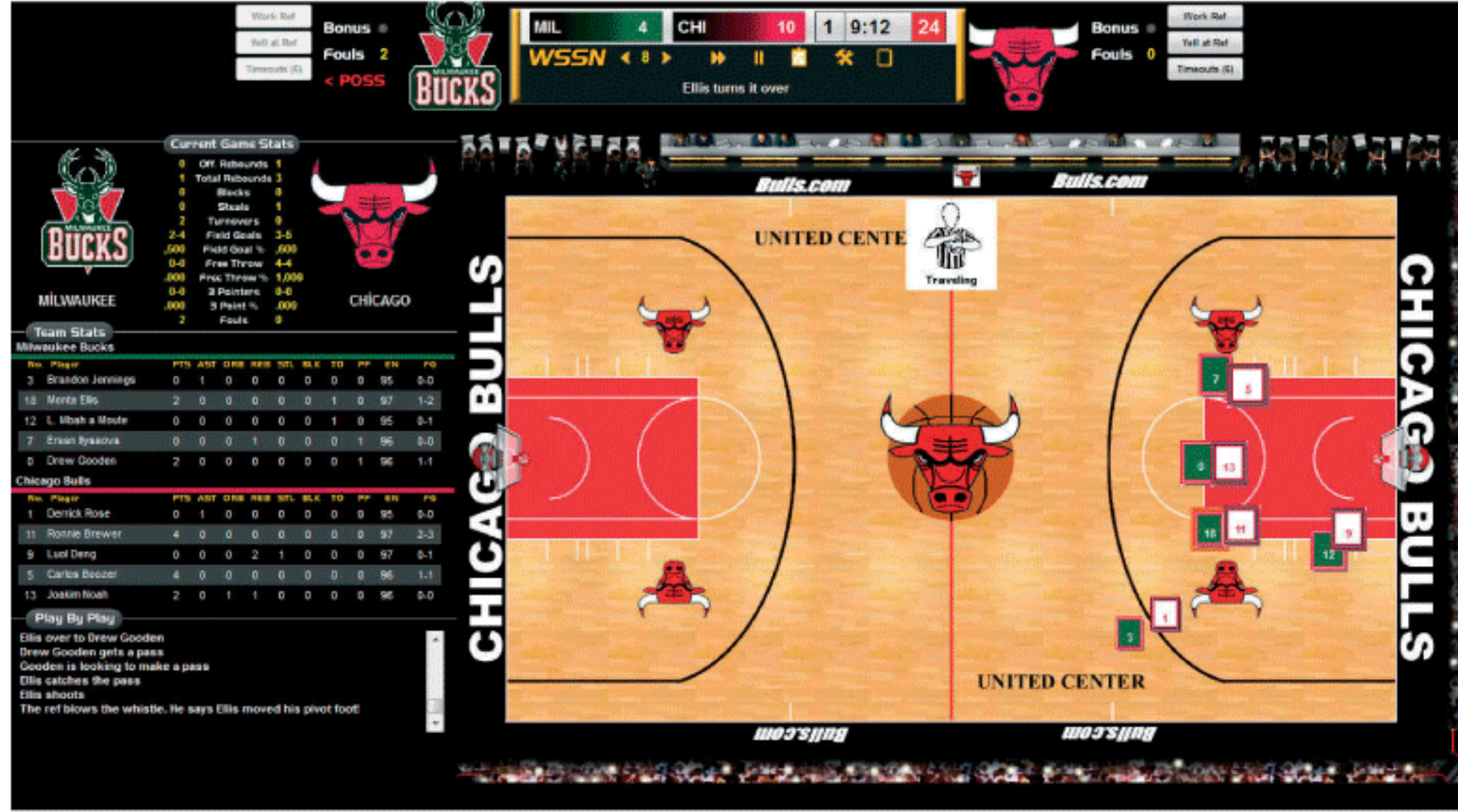
- + Güncel aday kadroları, eğlendirici dil
- Yenilik neredeyse yok gibi

6,0





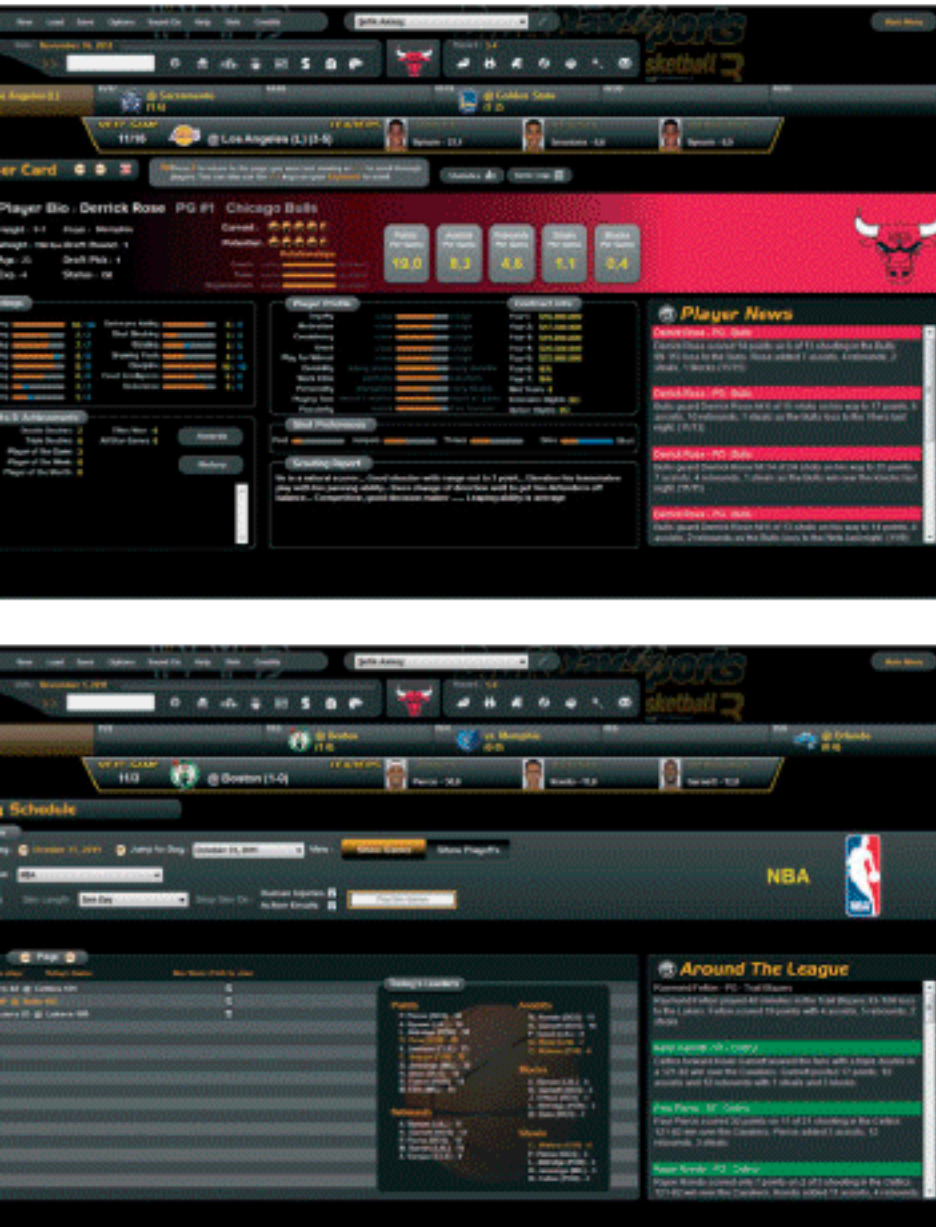
Yapım Wolverine Studios
Dağıtım Wolverine Studios
Tür Spor
Platform PC
Web www.wolverinestudios.com



Season Disk

Oyunu 34.95\$'a satın aldıktan sonra Season Disk olayına da bulaşmak mı istiyorsunuz? O zaman bir miktar daha para harcamanız gerekiyor. 2011 - 2012 ve 2012 - 2013 verilerini barındıran her iki disk 7\$'dan satılmakta.

Yenilenen arayüzün sağ alt köşesinde hem oyuncu, hem de lig haberleri görünmekte.



Draft Day Sports: Pro Basketball 3

Büyük egolarla başa çıkabilir misiniz?

Türkiye'de basketbol oldukça popüler, buna paralel olarak NBA'i takip eden de büyük bir kitle var. Ne var ki basketbol menajerliği oyunlarının ülkemizde pek popüler olduğunu düşünmüyorum. Çok küçük, çekirdek bir kitle takip ediyor bu tip oyunları. Aslında problem sadece bizde değil, dünyadaki popüleriteye paralel bir durumumuz var. Wolverine Studios tarafından yıllardır geliştirilen ve piyasaya sürülen basketbol menajerliği serilerinin (Draft Day Sports: College Basketball ve Draft Day Sports: Pro Basketball) kaderi pek değişmeyecek gibi görünse de ben o küçük, çekirdek kitleyi haberdar etmek için kendimi sorumlu hissediyorum ve parkelere adımımı atıyorum.

Aslında Mayıs ayı başında yayınlanması planlanan Draft Day Sports: Pro Basketball 3 (DDSPB3), uzun süren beta testleri neticesinde ancak ve ancak Temmuz'da satışa sunuldu. Bu yıl oyuna birçok yenilik ekleyen yapımcı ekip, test dönemini uzun tutarak ve tamamen oyuncuların geri dönüşlerini dikkate alarak süreci tamamladı. Oyun kusursuz mu? Hayır. Hatasız mı? Cevap yine hayır. An geliyor, arayüz birbirine giriyor, an geliyor, oyun çöküyor. Oyun için çalışmaların sürmesi ve yeni yamaların hazırlanması içimize su serpse de özellikle maçları izleyen benim gibi oyuncuların gözü hep "Save" butonunda. Neyse, kötüyü baştan söyledim, şimdi oyunun zengin içeriğine ve iyi yönlerine geçeyim.

DDSPB3, temel olarak NBA basketboluna dahil olduğumuz, 30 takımdan birini seçerek organizasyonumuzu zaferlere taşımaya çalıştığımız, aynı zamanda içeriğinde -dördü Türk takımı olmak üzere- 72 takımın yer aldığı Avrupa basketbolunu da barındıran bir menajerlik oyunu. Bu noktada oyun bize iki seçenek sunuyor; takımın sadece saha içi detaylarıyla uğraşmak ya da organizasyonu tamamıyla kontrol etmek. Tabii ki her ikisini birden yapmak, yani hem finansal detaylarla uğraşmak hem de saha içindeki heyecana ortak olmak mümkün. Oyuna başlarken bize sunulan en büyük yenilikse Season Disk olayı. Önceki oyunların en büyük problemlerinden biri, geçmişe yönelik istatistiklerin varolmuyuşuydu. DDSPB3 ile birlikte ekstra olarak satışa sunulan 2011 Season Disk, geçen sezonun sonundaki kadrolarla geçen sezona başlamamızı sağlıyor ve aynı

zamanda tüm oyuncuların geçmiş istatistiklerini bünyesinde barındırıyor. Koca bir sezonu devirdikten sonraysa opsiyonel olarak 2012 Season Disk karşımıza çıkıyor ve bu da lige bu yıl katılan oyuncuları oyuna dahil etmemizi sağlıyor. Tabii ki Season Disk kullanmayıp 2012 sezonuna başlamak da mümkün. Üstelik DDSPB3, önceki oyunlarda olduğu gibi draft öncesi ve sonrası başlama opsiyonu da sunuyor oyunculara. Oyuna draft öncesinden başlayarak hem draft, hem de Free Agent kapışma heyecanını yaşayabilirsiniz.

Oyunun çok ciddi ve derinlemesine bir altyapısı mevcut. Oyuncuların birçok farklı değeri, mevcut ve potansiyel güçleri, antrenman programlarıyla yönlendirilebilir oyun tarzları, koç ve takım ilişkileri ve daha birçok değişkeni bulunuyor. Egosu olan oyunculara az süre vermek, kimi oyuncuların tarzları dışında isteklerde bulunmak ve benzeri konular bu oyunda birer değişken. Sadece oyuncular mı takıma etki eden? Takımın koçu ve onun üç asistanı de farklı değerlere sahip. Tüm bunları göz önüne alarak bir takım, bir ekip, bir sistem kurmalısınız. Fevri kararlarla organizasyonu batırmanız, planlı hareket ederek yüzükleri toplamanız mümkün.

DDSPB3 ile seriye bu yıl eklenen yeni bir maç izleme seçeneği var. Bugüne kadar ortalama seviyedeki iki boyutlu maç motoruna ya da direkt skor almaya endekslili bünyelerimize, maçları metin halinde takip etme opsiyonuyla yeni bir pencere açılmış durumda. Bense hala maçları izleyen ve takıma anbean müdahale etmek isteyen, bu sebeple bir sezonu haftalarca bitiremeyen gruptanım. Bu sayede maçın bir yeni özelliğini daha tatma, yaşama fırsatı buluyorum. Savunma taktikleri konusunda bir yenilik mevcut değil ama oyunda artık yeni hücum opsiyonları yer alıyor. NBA 2K serisi kadar detaylı değil belki ama Single Post, Iso Offense, Ball Movement ve birkaç hücum seti daha seçebiliyor, maç içinde hücum sistemini değiştirebiliyor.

Aslında DDSPB3 ile ilgili anlatabilecek, maçlarda heyecanlanmamı sağlayan ve hatta gerçek bir koç gibi sinirlenmeme neden olan öylesine detaylar mevcut ki en iyisi, bir basketbol aşığı olan herkese bu oyunu tavsiye etmek olacak sanırım. Oyunu bambaşka bir hale getiren Fantasy Draft seçeneğinin varlığını da unutmadan söyleyeyim. ■ Şefik Akkoç

Alternatif

Draft Day Sports: College Basketball 2
Fast Break Basketball
World Basketball Manager

Draft Day Sports: Pro Basketball 3

+ Zengin ve derinlemesine içerik, Season Disk desteği, geliştirilen taktik seçenekleri
- Vasat 2D maç motoru, oyunu çökerten teknik hatalar

8,0



Yapım **Humble Hearts**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **Xbox 360**
Web www.elysiantail.com

Elbette ki mekanları karlı ormanlar, güneşli alanlar, yağmurlu kaleler oluşturuyor.



Dust: An Elysian Tail

Tek kişilik dev ordu

Summer of Arcade serisinin bir üyesi olarak Xbox LIVE Arcade üzerinden bulabileceğiniz bir oyun Dust ve ben de şu anda çok sıradan bir insanım. Bunun nedeni de oyuna hayran kalmış olmam. Gözlerimi oyundan alamadığım için sadece basit cümleler kurabiliyorum ve bundan da sıkıntı duyduğumu söyleyemem. Neden? Çünkü Dust, çok iyi bir oyun.

Oyun ilk aşamada bana PS2 zamanında, Atlus'tan çıkan Odin Sphere'i hatırlattı. Odin Sphere daha bir Japon oyunuydu fakat oynanışta ve görsellikte benzerlikleri yadsıyamadım. Dust da aynı Odin Sphere gibi iki boyutlu bir oyun ve Shank'teki gibi önümüze geleni kesip doğramaya çalışıyoruz. Oyunda RPG öğeleri de var, ekipman da, bolca aksiyon da... Tam bir yaz oyunu anlayacağınız! (Ne ilgisi varsa...)

Ben... Kimim?

Hafızasını yitirmiş bir kahramanın kontrolündeyiz. Kötü güçler var karşımızda ve bir de konuşan bir kılıç. Kılıcın adı Ahrah ve Terry Pratchett'in "Büyünün Rengi" isimli romanındaki kılıçtan daha ciddi bir hali var. "Beni sen çağırdın..." diyor kılıç, bizim kahraman da "Yok hacı, olur mu öyle şey..." diyor, sonra bir tartışma, bir kavga... Öyle olmuyor tabii ki, kılıç ile bizim dövüşçü genç iyi anlaşılıyor ve maceraya başlıyor. Kısa bir süre sonra da Sonic'ten tanıdığımız Tails'in benzeri bir yaratık, Fidget aramıza katılıyor.

Oyunu şöyle hayal edin; Shank gibi fakat çok daha esnek bir dövüş sistemi var. Bulduğumuz bölgelerdeki yükseklik de alabildiğine gidiyor, böylece birçok gizliliği keşfetmek için zaman harcamamız gerekiyor.

Sadece iki tuşla saldırı hareketleri yapan kahramanımız Fidget'in güçleriyle de kombolarını çeşitlendirebiliyoruz. Kısa bir sürede ele geçirdiğimiz Dust Storm adındaki saldırı

hareketi, Fidget'in attığı zayıf ateş toplarını ve türevlerini güçlü bir saldırıya dönüştürebiliyor.

Her düşman bize tecrübe puanı, para ve el işi kağıdı (?) olarak geri dönüyor. Tecrübe puanlarıyla seviye atlıyor, dört farklı alanda da kendimizi geliştirebiliyoruz. Health toplam sağlık puanımızı belirliyor, Attack saldırı gücümüzü, Defense dayanıklılığımızı ve Fidget da sevimli dostumuzun yeteneklerinin etkinliğini. Para da ilginç bir şekilde oyunda bayağı işe yarıyor. Sürekli dayak yediğimiz için sağlık problemi çekiyoruz ve bunu düzeltmek için gereken yiyeceklerden de pek az bulunuyor. Onlara para gidiyor bir kere... Onun dışında üstümüze giyeceklerimiz de hep para. Çok kapitalist bir oyun bu... Dolayısıyla para önemli; bulduğunuz yerde toplayın. Bir de şema ve malzemeler konusu var. Bu da oyunun "crafting" bölümünü oluşturuyor. Bulduğumuz şemaları blacksmith'e götürüp elimizdeki malzemelerle parayla satın alacağımız üst başı ürettirebiliyoruz. Ayrıca bir malzemeyi bir satıcıya satmak, o satıcının ileride o malzemeyi kendisinin getirtip size satması anlamına da geliyor, aklınızda bulunsun.

Rengarenk

Kahramanımızın saldırı hareketleri çok çeşitli sayılmasa da dövüş sisteminin esnekliği dövüşlerden asla sıkılmamanızı sağlıyor. Büyük düşmanlara karşı izlemeniz gereken özel stratejiler ve boss savaşları da oyundaki monotonluğu kırıyor.

Oyunda keşfedilmesi gereken yerlerin çokluğu ve her şeyin gerçek anlamda sanat eseri gibi gözüküyor olması ile birlikte Dust'in başına oturduktan sonra zar zor kalkabiliyoruz. Ne var ki oyunu bitirdikten sonra maalesef yapacak hiçbir şey kalmıyor. Ne bir New Game+, ne farklı modlar... Ama zaten kutulu bir oyun olmadığı için de bunları dert etmeye pek gerek yok bana sorarsanız.

Summer of Arcade serisinin en iyi oyunlarından biri olan Dust'ı herkese tavsiye etmek boynumun borcudur. Hepinize iyi oyunlar! **Tuna Şentuna**

Yalnız Başına

Dust'in grafiklerine baktıktan sonra, "Adamlar amma uğraşmış," diyeceksiniz büyük ihtimalle fakat şunu bilmelisiniz ki tüm grafikler ve grafik animasyon tek bir kişinin elinden çıkmış durumda: Dean Dodrill. Kendisi gerçek bir yetenek ve övgüyü sonuna kadar hak ediyor.



Alternatif

Rayman Origins
Scarygirl
Shank 2

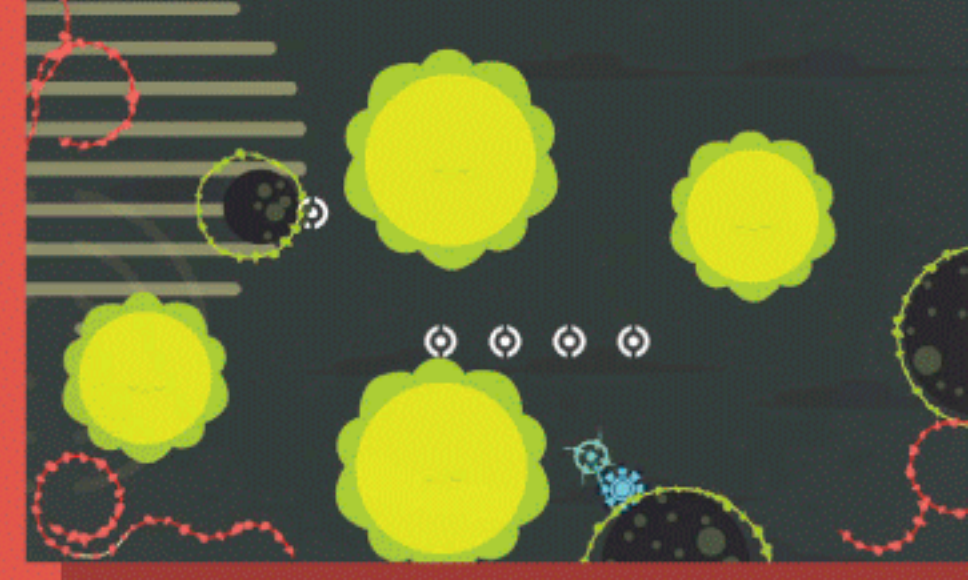
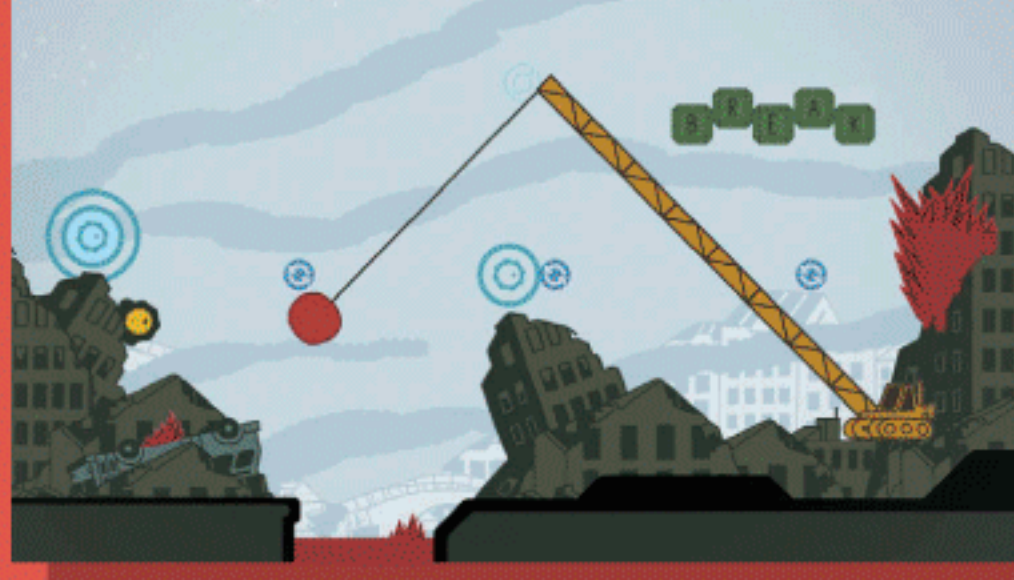
Dust: An Elysian Tail

+ Mükemmel grafikler, iyi savaş sistemi, bir dolu görev
- Oyunu bitirince yapacak bir şey kalmıyor

8,7

sound
shapes

Yapım Queasy Games
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PSV
Web www.soundshapesgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Kayıp Parçalar

Oyunun campaign kısmını oynamanızın en önemli nedenlerinden bir tanesi de her bitirdiğiniz bölümün size kendi bölümlerinde kullanabileceğiniz bölümler olarak geri dönmesi. Eğer kendi bölümlerinizi yaratma peşindeyseniz, mutlaka campaign bölümlerini tamamlayın.

- Bölümlerinizi farklı temalarda tasarlayabiliyorsunuz.

Sound Shapes

Müzik her zaman yanınızda

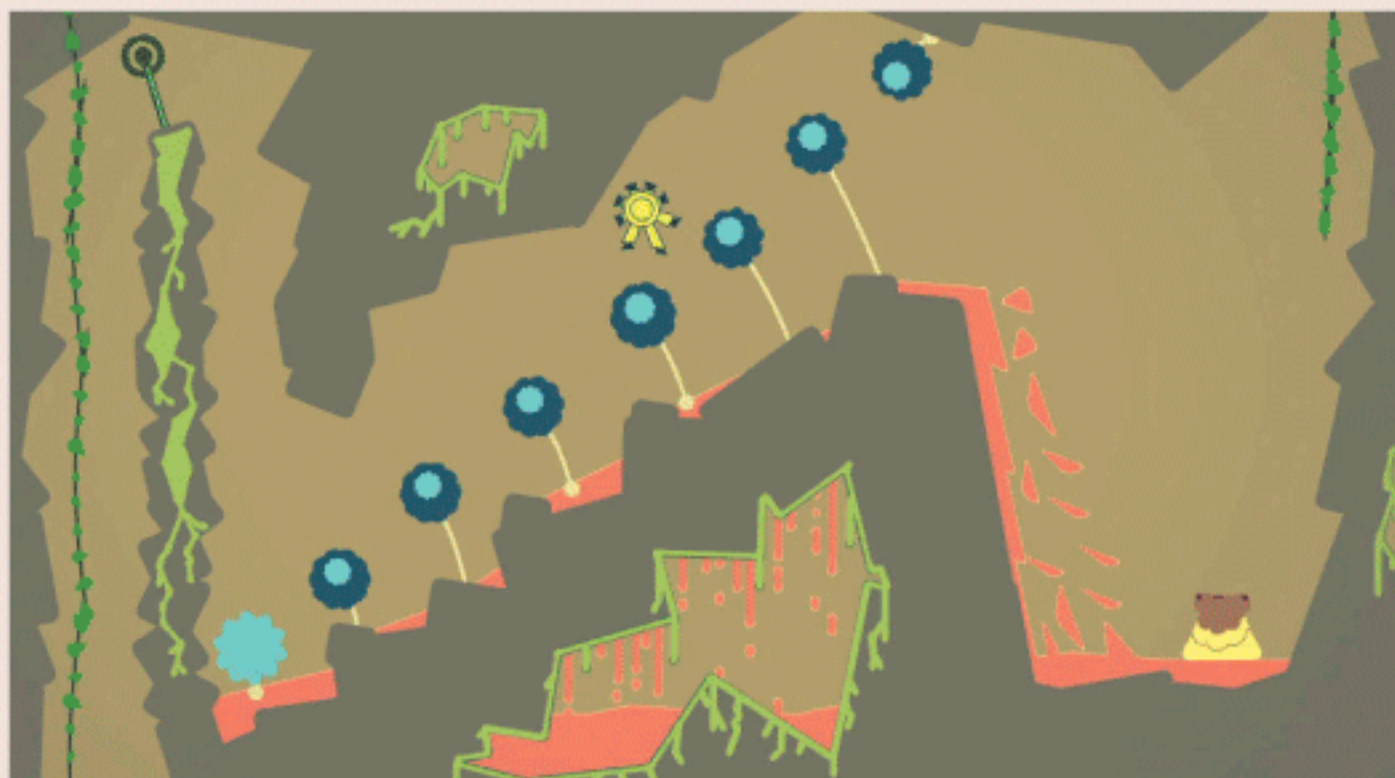
Yaz geldi, yaz bitti. Sonbahardayız. Nasıl hissediyorsunuz? Okul falan açılacak, değil mi? Hoş değil. Fakat LEVEL her zaman yanınızda. İyi gününüzde, kötü gününüzde, ilk aşkınızda, ilk mezuniyetinizde, ilk iş arama maceranızda, ilk evliliğinizde... Evet. Garip tabii...

Peki ya Sound Shapes? O da hep yanınızda mı? Bir PS Vita sahibiyse, cevabı yine evet. Lakin bu oyunu tercih edip etmeyeceğiniz çok kilit bir soruya bakıyor ve bu soruyu da incelemenin sonlarına doğru size soracağım; cevabınızı duyamasam da sizi gereksiz bir alışverişten kurtarmış olacağıma inanıyorum. (Çok mukaddes bir insanım.)

Yuvarlak bir yapışkan

Ne olduğunu hiçbir şekilde anlamadığım, yuvarlanan bir "şey" in kontrolüdeyiz oyunda. Sevimli yuvarlağımız belirli bölgelere yapışabiliyor ve bu sayede yerçekimine meydan okuyabiliyor. Hızla gitmesi gerektiğinde yapışma özelliğini "R" veya "Kare" tuşuyla, tuşa bastığınız sürece etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Böylece de bazı engellerden hızla kaçmak veya daha uzağa zıplayabilmek (Yokuş aşağı giderken.) mümkün olabiliyor.

Özünde bir platform oyunundan hiçbir farkı yok Sound



Alternatif

Lumines: Electronic Symphony
Patapon 3
Rock Band Unplugged

Shapes'in fakat oyun sadece bu kadarla kalsaydı, şurada yer vermezdik bile. Sound Shapes'i özel yapan -veya yapmaya çalışansa işin içinde müziğin olması.

Toplamda beş tane campaign bölümü var oyunda. Bunlar da belirli sanatçıların albümleri olarak ayrılmış. Mesela Beck'i seçiyor ve bunun altında beş farklı bölüm buluyorsunuz, hepsinde de Beck'in besteleri söz konusu. Bölümlere başladığınızda arkada hafif bir müzik duymaya başlıyorsunuz ve çevredeki şekilleri topladıkça müzikteki enstrümanlar, notalar artıyor. Bir bölümü bunların hiçbirini toplamadan bitirmek de mümkün ama Sound Shapes bu durumda sizi ödüllendirmiyor.

İşte burada bir gariplik söz konusu. Sırf arka plandaki müziği tam anlamda duymak için müzik parçalarını toplamak bana biraz amaçsız geldi. Bunu yaptığımda keşke bölümü daha kolay bitirmem için bir şeyler olsaydı veya ödülüm sadece bir rekordan ötesini işaret etseydi. Sadece oyunları hırsla oynayanlara yönelik bir düşünce söz konusu gibi geliyor bana; her şeyi toplamak istemeyenler için hiçbir artı taraf yok.

Kendim yaratırım

Beş albümlük campaign kısmını en fazla bir buçuk saatte bitirirsiniz. Onu geçtikten sonra da Sound Shapes'in asıl kısmına yönelmeniz lazım ve yazının başında bahsettiğim soru geliyor: Kendi bölümlerinizi yaratmak, bu bölümleri insanlarla paylaşmak veya başkalarının yarattığı bölümleri oynamak sizin için ne kadar önemli? Eğer bu soruyu sonuna kadar okuyup hiçbir şey hissetmediyseniz, bu oyunu direkt olarak es geçin. Buna karşın LittleBigPlanet gibi oyunlarda da bölümlerinizi yaratıp paylaşan bir insansanız, Sound Shapes'ten de randıman alabilirsiniz.

Bölümleri yaratmak ve müzik parçalarıyla süslemek gerçekten çok kolay ve bunu yapmak için müzik hakkında pek bir şey bilmenize de gerek olmuyor. Tabii ki bu işe alışmak biraz zaman alıyor ve yarattığınız ilk bölüm genelde pek bir şeye benzemiyor ama bu konuda hırslıysanız, Sound Shapes aleminde kendinize iyi bir yer edinebilirsiniz.

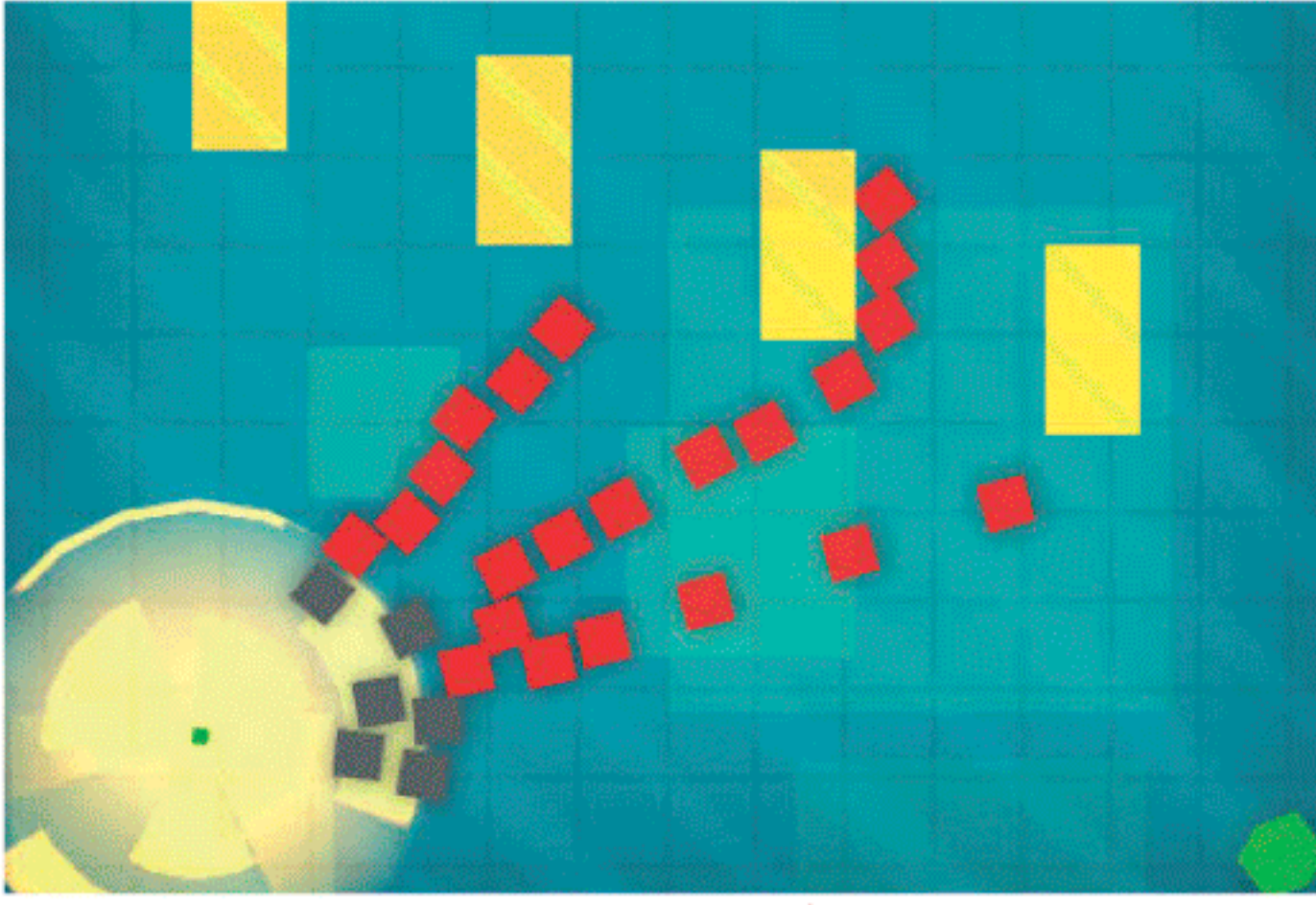
Hoş bir çaba olsa da Sound Shapes maalesef bana pek "oyun" gibi gelmedi. Daha çok bir hobi gibi ama pek fazla kişinin uğraşacağı bir hobi de değil. Seçim bu defa tam anlamıyla sizin...

■ Tuna Şentuna

Sound Shapes

- + Oyunun tarzı iyi, kendi bölümlerinizi yaratabiliyorsunuz
- Müziğin oyuna eklenme şekli biraz amaçsız olmuş, campaign bölümleri çok az

6,6



They Love You

Onlardan kaçış yok

Yıllar yıllar önce, Amstrad'da Saboteur adında bir oyun oynamıştım. Yalnız bu oyun Commodore 64'lerde falan da olan aynı isimdeki oyun değildi. Olay labirent gibi bir alanda, bir adamın bombaya ulaşmasını konu alıyordu. Yolda da hareketlerimize tepki veren köpekler vardı. Adımları çok dikkatli atmak gerekiyordu ki köpekler bizi yakalamasın... They Love You da bir anlamda bu oyuna benziyor. Amacımız büyük yeşil küpe ulaşmak ve yarı yolda da kırmızı kutucuklar peşimize düşüyor. Kırmızı kutulara

değmek sorun değil lakin bunlar yolumuzu tıkayıp bizi olduğumuz yere kilitliyor ve bölümü de geçmemiz imkansız hale geliyor. Hızlı olmak bir yol, kareleri şaşırtmak ikinci yol ve elimizde kısıtlı sayıda bulunan Freeze Bomb'ları kullanmak da üçüncü yol. Bir bölümü en az üç kez oynayacağınız, küçük ama büyük mücadele gerektiren bir oyun arıyorsanız, oyunu internet üzerinden oynamaya başlayabilirsiniz. ■

Tür **Bulmaca**
Yapım **Henrik Pettersson**
Web **theyloveyou.net** **8,1**



Flee Fish Flee: Adorabubble Adventure

Adımını düzgün at

Piksellerini tek tek sayabildiğiniz bir bulmaca oyunu bu. Aslına bakarsanız They Love You'nun bir benzeri bu oyun ve burada da bir balığın kontrolündeyiz. Bu mor balık, her bölümde tüm elmasları toplamaya çalışıyor ki o bölümü bitirebilsin. Karşısında her hareketiyle birlikte hareket eden birtakım engeller var. Örneğin siz bir kez ileri gidiyorsunuz, bölümdeki tüm diğer canlılar da

önceden ayarlanmış yollarında bir kare hareket ediyor. Bunlardan bir tanesine değmek de ölümünüze neden olacağı için onların rotasını iyi anlayıp hareketlerinizi ona göre ayarlamamız gerekiyor. Başlardaki bölümler kolay ama sonra çok iyi ayarlanmış hareketlerle hareket etmenizi gerektiren bölümler ortaya çıkıyor, sinirler de geriliyor. ■

Tür **Bulmaca**
Yapım **C. Forrester, J. Withing**
Web **tinyurl.com/crulfv9** **8,1**

Walker

Dümdüz ileri

Bu enteresan platform oyununda Walker adında bir "şey" in kontrolündeyiz. Düşünün ki Mario'nun atmosferine ve oynanışına çok benzer bir oynanış var ama kontrol ettiğiniz karakterin kontrolü tam olarak sizde değil! Evet, Walker kendi kendine ilerliyor ve tüm oyunu da tek bir tuşla yönetiyoruz. "Z" tuşunu aklınıza kazıyın çünkü bu tuşla hem zıplıyor, hem duvarlardan sekiyor, hem de düşüşümüzü yavaşlatıyoruz. Ayrıca nerede hayaletler görürsek, onlara doğru zıplayıp "Z" ye basmak da yönümüzü değiştirmemizi sağlıyor. Olay da bu zaten

aslına bakarsanız; yönünüzü ayarlamak bu oyundaki en büyük mücadele. Oyundaki bölümler kocaman ve bir ton da gizlilikle dolu, dolayısıyla tüm gizlilikleri ortaya çıkarmak, yükseklerdeki platformlara ulaşmak için bir ileri, bir geri gidip durmanız gerekiyor. Karşınıza düşmanlar çıkıyor, bunların bazılarının üstüne basıyorsunuz ölüyor, bazıları da anlamsız hareketler yaparak bunu yapmanıza izin vermiyor. ■

Tür **Platform**
Yapım **Blake Fix**
Web **invincibletime.com** **8,8**

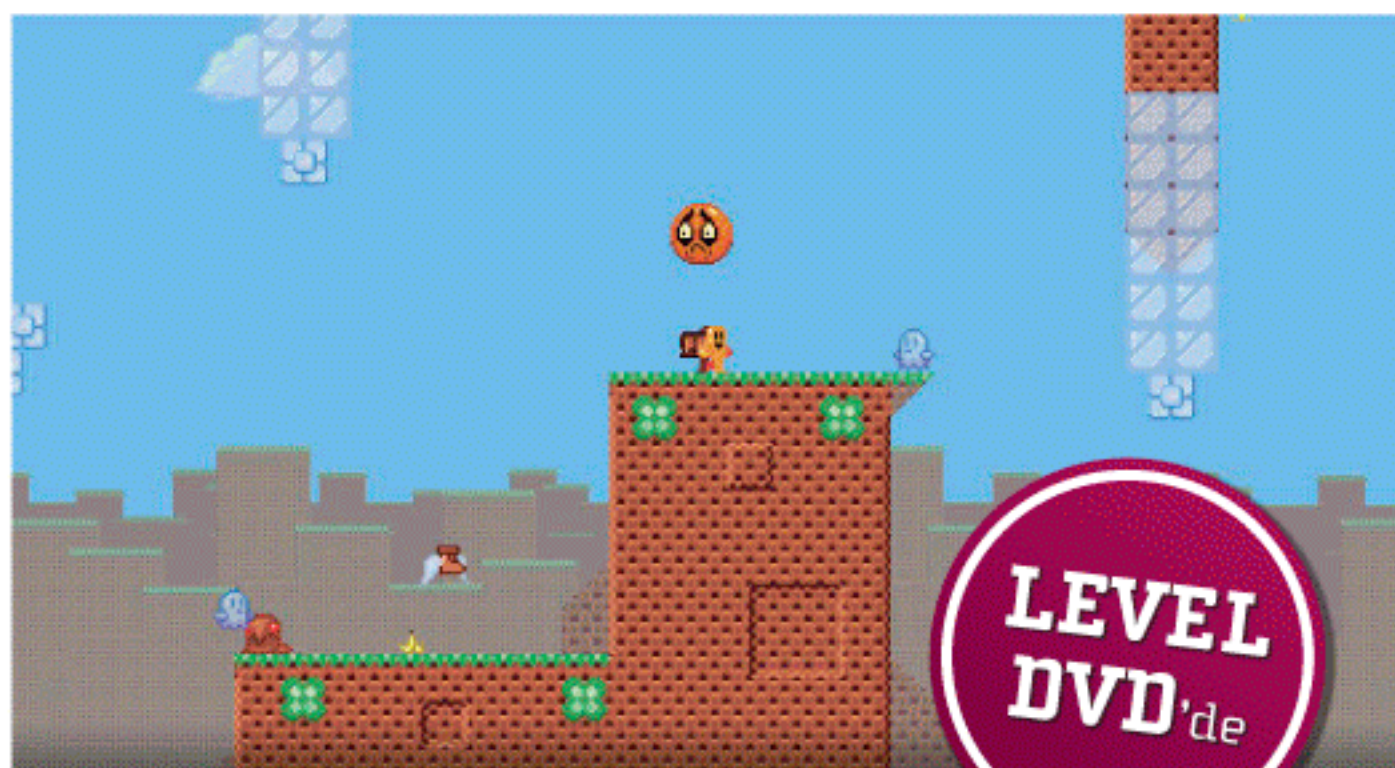
Atic Atac

Geçmişten bir isim

ZX Spectrum zamanlarına gidiyoruz. O sıralar bu platformda pek ünlü olan bir oyun Atic Atac, yeniden hayata geçiyor ve bir Windows oyunu olarak bedavaya sunuluyor. Kuşbakışı olarak nitelendirebileceğimiz (Plan perspektif aslında.) bir görüntüden oynanan oyunda üç farklı sınıftan birini seçiyoruz. Knight, Wizard ve Serif. Bu üç karakterin birbirinden farklı özellikleri bulunmasının yanında, hepsi kalenin farklı yerlerine girebiliyor. Böylece de oyunu birden fazla kez oynamanız için bir neden

oluyor. Birçok odadan oluşan kalede, her odaya girdiğinizde çeşitli yaratıklar ortaya çıkıyor ve bunlar size değdiğinde yok oluyor, sizin de enerjinizin bir kısmı gidiyor. Hızlı olmak ve silahlarınızı etkin bir biçimde kullanmak önemli, yönünüzü şaşırmamanızsa çok daha önemli. Kale bir labirenti andırıyor ve hangi kapıdan girdiniz, nereden çıktınız, hangi anahtar nereye açıyordu, bunları hep aklınızda bulundurmanız gerekiyor. ■

Tür **Aksiyon**
Yapım **Mick Farrow**
Web **tinyurl.com/bs632yu** **7,6**



TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



ÖLÜM GECE GELİR

- Gecenin bu vaktinde, burada ne yapıyorsun?
- Patron! Ne zaman... Nereden... Korkuttunuz yahu!
- Sus, burada soruları ben sorarım!
- Fakat soru sormamıştı-
- Sorayazdın!
- Böyle de bir kullanım var tabii ki Türkçemizde...
- Söyle bakalım, ne işler peşindesin? Yoksa bana söylemek istediğin bir şeyler mi var?
- Patron her ay canhıraş çalışarak oyun yetiştirmeye çalışıyorum; o yüzden de ofisten çıkamıyorum haliyle.
- Peki ya dün gece; dün gece ne yapıyordun?
- İyi misiniz patron?
- Diyorum ki... Şu atmosferi de bozmadan, seninle bir dedektiflik oyunu yapalım. Katil adaylarını sorguya çekelim, onları deşifre etmeye çalışalım.
- Katil adayının bir aday olduğunu nasıl anlıyoruz peki?
- Tahmin ediyoruz! Örneğin sen... Belki de bir cinayet işlemek üzeresin. Bunun kokusunu alabilmeliyiz işte oyunda! Şimdi koy oraya cinayete teşebbüs etmeye müsait bir adam, onu sorguya çekeceğiz.
- O ruh halini iyi bildiğim için hemen ayarlıyorum bir tane.
- Güzel. Şimdi sor bakalım o adama, neden öldürmek istemiş sarışın kadını?
- Çünkü sarışın kadın adamın karısına her şeyi anlatmakla tehdit etmiş onu.
- Öyle mi dedi şimdi sorunca? Enteresan... Hemen söylemesi çok enteresan...
- Patron... Ben söyledim bunu.
- O ne dedi peki?
- O bir şey diyecek kapasitede değil henüz. Ama siz söyleyin, onu dedirtelim.
- O zaman desin ki, "Ay bilmiyorum ki bir anda köprüden düştü!"
- Ay mı?
- Bravo, iyi yakaladın!

ADAMI SORGUYA ÇEKERKEN ŞİŞE ÇEVİRMESİNİ İSTEYECEĞİZ. İSTE BAKALIM NE YAPACAK...

- Tam olarak neyi?
- İpucunu elbette evladım. Şimdi oyuncular da diyecek ki, "Hmmm, bu adam biraz garip mi konuşuyor yoksa?"
- Ve nasıl bir sonuca varacaklar?
- Onu sana söyleyemem; spoiler olur.
- Ama oyunu ben yapıyorum?
- Tamam tamam. Aslında ölen sarışın kadın, adamın ilişki yaşadığı kadın değil; adam da onunla ilişki yaşayan adam değil. Meğer kadın adamı da öldürmüş ve onun kılığına girmiş!
- Bunu sindirmek için biraz zaman isteyebilir miyim...
- Fakat tabii ki oyuncular bu kadar çabuk sonuca varamayacak. Yan karakterler eklememiz lazım. Bu adamı sorguya çektikten sonra, adamın o gece görüldüğü yerlerden birinde, bir gece kulübündeki barmeni sorguya çekeceğiz. Koy barmen oraya.
- Şişe de çevirsin mi?
- Aferin, güzel yakaladın! Adamı sorguya çekerken şişe çevirmesini isteyeceğiz. İste bakalım ne yapacak...
- Çeviriyor diye hayal ettim bir an.
- Güzel. Çevirebiliyor. Ama bu barmen olduğu için değil, eskiden sirkte çalıştığı için. Ve tahmin et bakalım, asıl sarışın kadın da eskiden nerede çalışıyormuş...
- Elbette ki bir Amerikan filminde.
- Çok sığsın evladım. Çok basit düşünüyorsun çocuğum! Kadın da sirkte çalışıyormuş! Trapezci olarak hem de.
- Ve barmenle, yani sirkteki adamla da orada tanışmış ve trapezde zibidi gibi bir oraya, bir buraya atlayıp duruyorlarmış!
- Seni trapeze bağlarım, işlerini de oradan yaptırırım! Bak olayı ben burada ne güzel bağlıyorum sirkte, oraya buraya; sana süper "plot twist"ler yaratıyorum, senin aklın hala eğlencede, yok sarışın kadınlarda, "ona nasıl yaklaşsam da konuşsam"da, "bir akşam yemeğine gitmek için ne yapmak gerekir"de-
- Şimdi anladım.
- Neyi anladın evladım?
- Oyun bahane... Yaratacağım algoritmalar sayesinde bir kadına nasıl yaklaşılır, ağzından nasıl laf alınır, onları öğreneceksiniz!
- Sor bakalım nasıl görünüyormuşum?
- Sorayım patron, hemen...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Eylül 2012 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



Donanım

Donanım dünyası tam gaz

Tavuk mu yumurtadan çıkar, yumurta mı tavuktan? Donanım ile bu sorunun ne alakası mı var? Donanımlar oyunlar için mi üretilir, yoksa oyunlar donanım için mi? Hadi bakalım, bu sorunun içinden çıkın çıkabiliyorsanız. Kuşkusuz ki oyunlar, yeni donanım ürünlerinin satılmasını körükleyen ve körüklemekten de öte, ateşleyen en önemli unsur. Öyle ki donanım dünyasının lokomotifi,

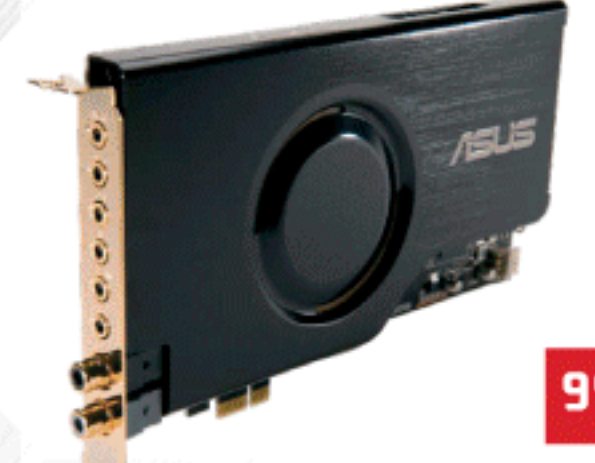
büyük ölçüde oyun sektöründen geçiyor. iPad alıp da oyun oynamak dışında cihazı başka bir şey için kullanmayan insanların sayısı tahmin ettiğinizden fazla olabilir. Angry Birds oynamak için akıllı telefon almak mı? Hayır ama tüketici bunu direkt kabul etmese de bilinçaltında "Bunu alınca şu oyunu da oynarım." ya da "Şu ürünü alınca bu oyunu da oynayabilir miyim?" soruları yankılanıyor, hem de güçlü bir şekilde.



98

Razer BlackWidow Ultimate

Oyun düşkünlerine özel bir klavye.



99

Asus Xonar D2X

İşitme duygunuzu harekete geçirmek için...



101

Teknik Servis

Bozuldu diye üzülme, yeni aldım diye sevinme!



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



Razer BlackWidow Ultimate

Şu ana kadar görmüş olduğunuz tüm klavyeleri aklınızdan çıkartın.

Oyun ekipmanlarında önde gelen bir marka olan Razer, mekanik tuşlara sahip yeni klavyesi BlackWidow Ultimate ile oyun düşkünlerine bambaşka bir dünyanın kapısını aralıyor. Öncelikle Yeni BlackWidow Ultimate'in mekanik tuşlu olmasının bir takım avantajları var: Hiç şüphesiz dokunuş hissini tamamen değişmesi ve her tuşun 50 gr'lık baskı hassasiyetine sahip olması büyük bir konfor sağlıyor. 2 mm'lik bir baskıda bile tuşlar sisteme ilgili komutu aktarabiliyor. Diğer ve en önemli özelliklerden biri de her bir tuşun sistemle kendi başına haberleşebilmesi. Böylece oldukça fazla sayıda tuşa aynı anda basılması gerektiğinde –ki bildiğimiz gibi oyunlarda artık üç tuşa aynı anda basmak bile kesmiyor- standart klavyelere kıyasla avantajlı duruma geçiyor.

Razer BlackWidow Ultimate olması gerektiği gibi, hatta mecburen USB arabirimi üzerinden sisteme bağlanıyor ve tuş aydınlatmasına sahip. Kıstaslarımıza göre aydınlatmasız olan klavyeleri artık oyuncu arkadaşlarımıza tavsiye ederken zorlanıyoruz. Sunulan aydınlatma beş kademeli olarak ayarlanabiliyor ve karanlıkta tuş parlaklığının gözünüzü alması engelleniyor. Tuş aralarından ışık sızıntısı olmaması ve yüksek kalitedeki malzeme sayesinde profesyonel bir ürüne sahip olduğunuz en iyi şekilde hissettiriliyor. Ana bağlantıya ek olarak bir adet daha USB bağlantısı ve kulaklık çıkışı / mikrofon girişi de kablo üzerinde bulunuyor. Kullanıcılar böylece klavyenin hemen sağ tarafında kolayca erişilebilen bir USB arabirimine sahip oluyor. Kulaklık ve mikrofon bağlantıları da aynı bölgeye taşınıyor. Programlanabilir beş adet makro tuşu ile sol tarafa dikey olarak yerleştirilmiş. Razer BlackWidow Ultimate'de oyuncular için büyük önem taşıyan Windows tuşu kilitleme ve kolay makro kaydı / profiller gibi detaylar da söz konusu. Hatta On-the-Fly makro kaydı özelliği sayesinde gözünüzü oyundan ayırmadan ve işletim sistemine dönüş yapmadan makrolar kaydedebilirsiniz.

Razer BlackWidow Ultimate'in sandığınız klavyelerden biraz farklı olduğunu söylemiştik. 1.5

kg'lık ağırlık heyecanlı sahnelerde klavyenin kaymaması için düşünülmüş olsa gerek. Oldu da oyun içinde klavyenin yeri değişirse kolay bir şekilde geri çekebilmeniz için örgülü bir kablo da sunulan ayrıntılar arasında. Lastik kaplamalı kablolar bildiğiniz gibi takılma sorunu yaşıyor. Yazı yazarken bile kullanıcıya büyük bir keyif veren klavye belki de şu ana kadar karşınıza çıkan en iyi seçeneklerden biri. Şu an bu yazıyı yazarken bile parmaklarımızın ritminden size ne kadar bahsetsek az. Yazımızı sonlandırırken boyutlardan da bahsedelim. Eh, haliyle biraz büyük. 475 x 171 x 30 mm. ■

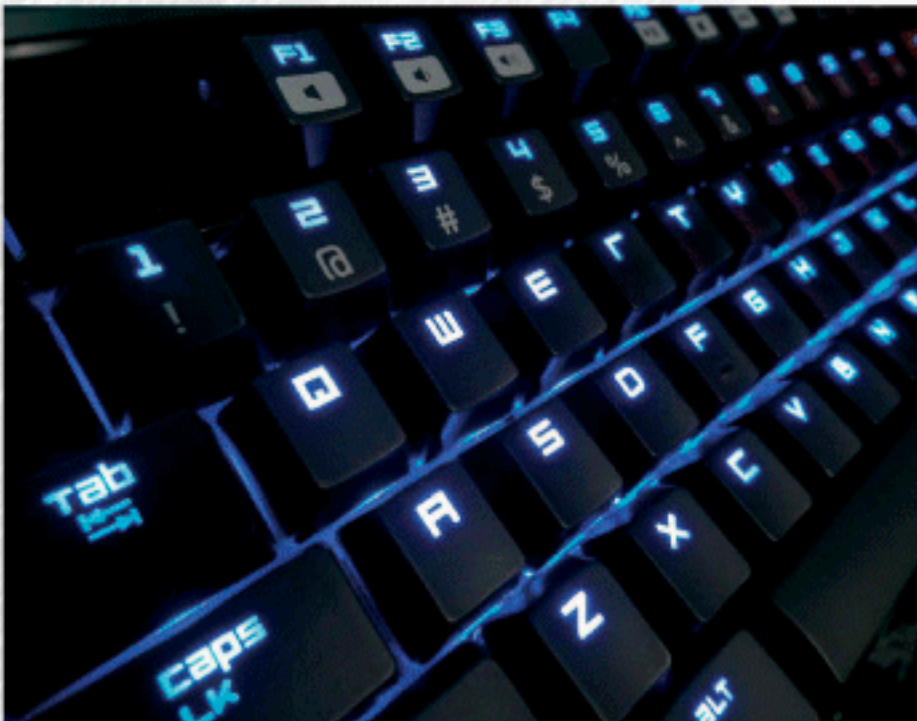
İthalat: Razer

Web: www.razerzone.com

Artı: Günümüzün en iyi tuş konforu, kolay mikrofon / kulaklık bağlantısı ve oyunculara ek özellikler

Eksi: Her Razer'da olduğu gibi "iyiye sahip olmanın ağır bir bedeli var" kuralı geçerli

Puan: 9/10



Samsung NP550P5C



Masaüstü bilgisayar tadında.

Intel'in dört çekirdekli Core i7 3610QM işlemcisiyle hız ve performans açısından beklenecekleri veren Samsung NP550P5C'de, işlemci normal şartlarda görevini 2.3 GHz frekansta yerine getiriyor ve tek çekirdeğe odaklı olan uygulamalarda hızını 3.3 GHz'e kadar yükseltebiliyor. Görevli bellek miktarı ise 6 GB gibi yüksek bir kapasitede. Kapağında küçük siyah noktalarla süslenmiş metal görünümlü bir malzeme tercih eden Samsung NP550P5C'nin gövdesinde malzeme gerçek alüminyuma dönüşmeye başlıyor. Chiclet klavyenin üzerinde yer alan ses sistemi JBL'in elinden çıkmış ve bir standart bir taşınabilir bilgisayara oranla çok daha üstün bir ses üretmeyi başarıyor. Samsung NP550P5C kullanıcılar büyülemekte görsel-

liğinin dışında da iddialı. Yer verilen 15.6 inç büyüklükteki ekranda 1600 x 900 piksel çözünürlük oluşturulabiliyor. Blu-ray sürücü sayesinde yeni nesil filmlerden tam anlamıyla tat alınabildiği gibi NVIDIA'nın 2 GB'lık GeForce GT 630M grafik kartıyla da eksiksiz bir oyun deneyimi yaşanabiliyor. ■

İthalat: Samsung
Web: www.samsung.com.tr
Artı: Güçlü donanım, dikkat çekici tasarım ve multimedya yetenekleri
Eksi: Full HD çözünürlükte bir ekran daha çok yakışirdi
Puan: 8/10



Asus Xonar D2X



İşitme duyunuzu geliştiriyor.

Anakartların üzerinde bulunan ses kartları birçok kullanıcı için yeterli gelse de, multimedya düşkün olanlar için her zaman daha iyi çözümler mevcut. Xonar ailesi ses kartlarıyla pazarın artık tek bir oyuncusu bulunmadığını dile getiren firmanın D2X olarak adlandırdığı model, en güçlülerden biri. Analog 7.1 ve S/PDIF ses çıkışlarına sahip olan ses kartı bilgisayara PCI Express x1 arabirimi üzerinden bağlanıyor ve ek güç bağlantısına (FDD) gerek duyuyor. Arabirimlerin LED aydınlatması sayesinde karanlıkta yapılacak bağlantı değişiklikleri bir eziyet olmaktan çıkıyor. EMI koruması sayesinde her koşulda pürüzsüz bir ses ortaya koyan ses kartında

yine firmanın geliştirdiği AV200 kodlu ses işlemcisi görev yapıyor. Dolby Digital Live, Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby ProLogic IIx ve DTS gibi önemli ses teknolojilerine destek veriliyor ve ayrıca akustik yankı engelleme (AEC) özelliği de dikkat çekenler arasında. Asus D2X daha çok film ve oyunlara düşkün olan kullanıcılara hitap ediyor.. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Etkileyici bir ses deneyimi, EMI koruması ve ek ses teknolojileri
Eksi: Ses konusunda hassas kişilerin ilgi alanına giriyor
Puan: 9/10



Hercules HDP DJ-Adv G501

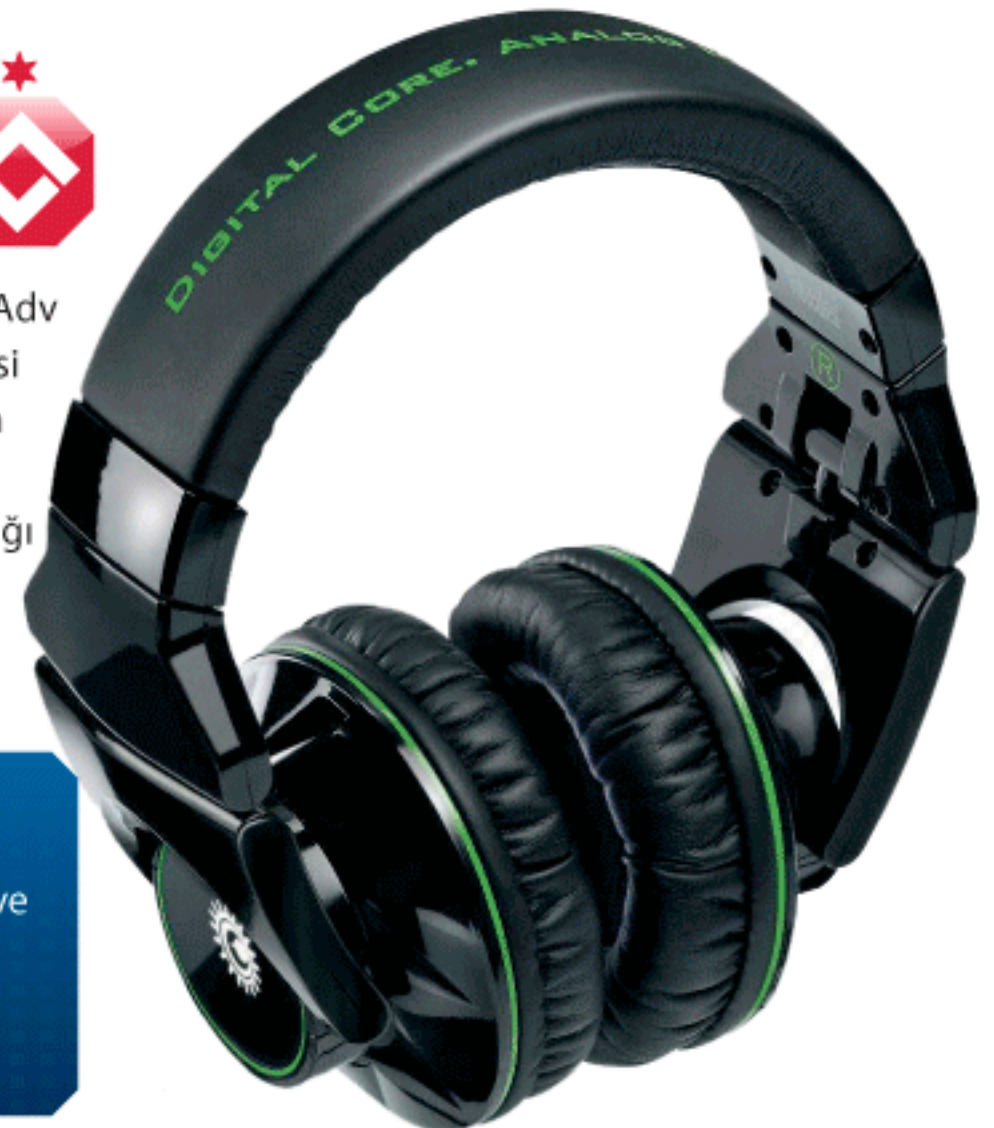


Dinlediklerinizi gerçek anlamda hissedin.

Hercules HDP DJ-Adv G501'in avantajlı olduğu noktalar arasında ilk sırada rahatlık geliyor. Kulak kepeğini tam anlamıyla kapayan ve fazla şiddetli olmayan bir baskı gerçekleştiren kulaklığın taç kısmında da yumuşak malzemenin kullanılmasına devam ediliyor. Kulaklık pasif bir şekilde gürültü yalıtımı yapıyor ancak çoğu aktif kulaklıktan daha başarılı ve daha da önemlisi hiçbir rahatsızlık hissi vermeden bunu başarıyor. Öte yandan 2 metre uzunluğundaki kablunun sökülebilmesi ve sürücülerin 90 derece kadar katlanarak taç kısmının içine girmesi taşınabilirliği artıran yönler arasında. 3.5 mm'lik bir bağlantı kablosuna sahip olan ancak kutusundan 6.3 mm'lik bir

dönüştürücü ile beraber gelen Hercules HDP DJ-Adv G501'in taşıma çantasının olmaması bize göre eksi bir yön. Teknik özelliklere bakacak olursak 50 mm çapındaki sürücülerin standartların üzerinde olduğunu söylemeliyiz. Desteklenen frekans aralığı 10 Hz ve 25 kHz arasında. 10 Hz değeri özellikle duyulamayan ancak hissedilebilen bas seslerin algılanması için son derece önemli. ■

İthalat: Hercules
Web: www.hercules.com/tr
Artı: Rahatlık odaklı tasarım, katlanabilir tasarım ve 50 mm'lik sürücüler
Eksi: Benzer fiyatta birçok alternatifi mevcut
Puan: 8/10



Kingston HyperX SH100S3B

Yüzde 60 hız dopingine ne dersiniz?

Kingston HyperX SH100S3B öncelikle fiyat / performans açısından da başarılı bir ürün. İşletim sistemleri ve günümüzün programlarını rahatça kullanabilmek 60 GB – 64 GB kapasiteli bir SSD'de ne yazık ki mümkün değil. 120 GB'dan daha yüksek kapasiteli seçenekler de var ancak fiyat olarak 120 GB seviyesi şu an için ideal. Ürün kutusundan 3.5 inç montaj kiti ile geliyor ve böylece masaüstü bilgisayar kasalarına montaj yapmak dert olmaktan çıkıyor. Kingston ayrıca taşınabilir bilgisayar terfisini de hesaba katmış ve boşa çıkacak olan 2.5 inç'lik sabit disk için bir disk kutusunu da kutu içeriğine dahil etmiş. İşlevsel bir tornavida da cömertliğin göstergesi. Yaptığımız testlere göre ürün

sanide 500 MB üzerinde okuma ve 500 MB'a varan yazma performansı ortaya koyuyor. Hiç şüphesiz SandForce kontrolcünün performanstaki etkisi büyük. Kingston HyperX SH100S3B'ye terfi ettikten sonra başta işletim sisteminizi ve programlarınızı çok daha hızlı çalıştıracığınıza emin olabilirsiniz. Yeni hızınızı işletim sisteminiz yüklenirken bile gözlemleyebilirsiniz. ■

İthalat: Kingston
Web: www.kingston.com.tr
Artı: Yüksek performans, montaj kiti ve dönüşüm aparatı
Eksi: Daha yüksek kapasitelerin ucuzlaması gerekli
Puan: 9/10



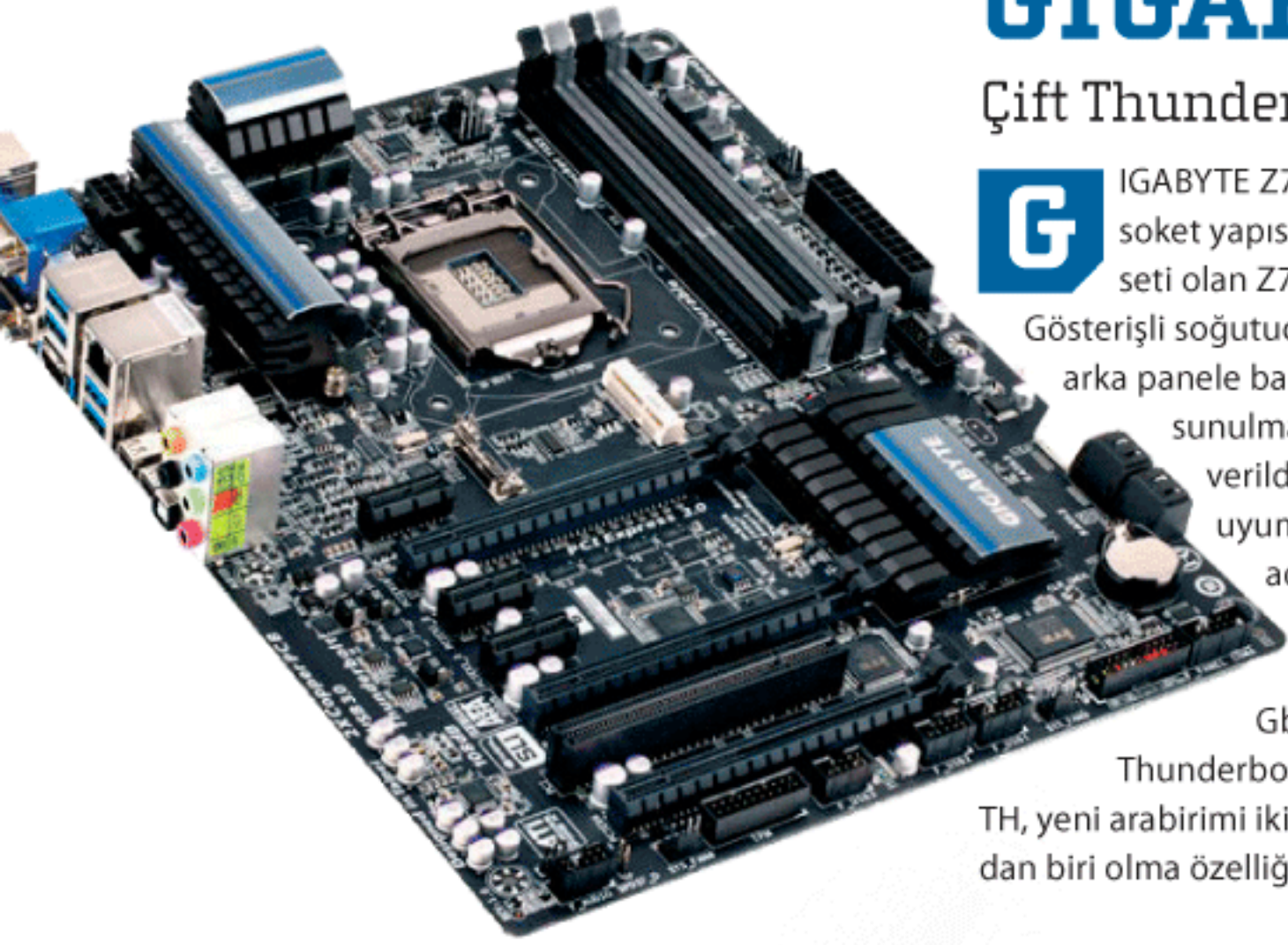
GIGABYTE Z77X-UP4 TH

Çift Thunderbolt arabirimi.

GIGABYTE Z77X-UP4 TH, Intel'in LGA 1155 soket yapısına destek veren ve en yeni yonga seti olan Z77 için güncel bir anakart seçeneği. Gösterişli soğutucuları ile dikkat çeken anakartta, arka panele baktığımızda artık USB 2.0 bağlantısı sunulmadığını ve USB 3.0'a bolca yer verildiğini görmekteyiz. Geriye uyumluluk olduğundan firma tam altı adet USB 3.0 sunuyor. Arka paneldeki yenilikçi özelliklerden bir diğeri de hiç şüphesiz 10 Gbps'lik hız desteği sunan yeni nesil Thunderbolt arabirimi. GIGABYTE Z77X-UP4 TH, yeni arabirimi iki adet bulduran ilk anakartlardan biri olma özelliğine sahip. Kutusundan kablosuz

ağ ve Bluetooth desteği sağlayan bir kartla beraber gelen anakartın üst modelinden en belirgin farkı FireWire'a destek sunmaması. GIGABYTE'a özgü mSATA bağlantısı da işlemci soketinin altındaki yerini almış durumda. Overclock ve malzeme kalitesi olarak kullanıcılara günümüzün konforunu sonuna kadar sağlamayı başaran GIGABYTE Z77X-UP4 TH, başarılı bir anakart. ■

İthalat: GIGABYTE
Web: www.gigabyte.com.tr
Artı: Çift Thunderbolt, bol miktarda USB 3.0 ve yüksek kararlılık
Eksi: Thunderbolt'a biraz daha zaman vermeli
Puan: 9/10



MSI Radeon R7770 Power Edition

Soğutmada yepyeni bir dönem.

MSI Radeon R7770 Power Edition, kesinlikle sıradan bir grafik kartı değil. Öncelikle tamamen yüksek kalite bileşenlerle üretildiğini söyleyelim. Güvenilen bileşen kalitesine dayanarak firma kullanıcılarına grafik işlemciye, belleğe ve VDDCI'a doğrudan voltaj yoluyla erişim desteğini sunuyor ve böylece overclock söz konusu olduğunda tüm engeller kalkıyor. TransThermal teknolojili özel bir soğutma sisteminin bulunduğu kartta soğutucu ızgaranın zamanı geldiğinde temizliğini yapmak son derece basit. Daha da güzeli kutudan gelen ikinci fanı mevcut olan fanın üzerinde kullanarak daha etkili bir hava akışı sağlayabilirsiniz. Bir diğer seçenek ise mevcut fanı biraz daha arkaya kaydırarak yer açmanız ve ikinci

fanı açılan yerde kullanmanız. Fabrika çıkışlı overclock'lu olarak satışa sunulan kart AMD'nin fiyatına göre performansta en başarılı yongalarından biri olan Radeon HD7770'e sahip. Görüntü çıkışları olarak güncel arabirimleri üzerinde bulduruyor ve performans olarak son derece başarılı. ■

İthalat: MSI
Web: www.msi.com.tr
Artı: Yüksek performans, başarılı ve sıra dışı soğutma sistemi
Eksi: İyi bir overclock için deneyim gerektiriyor
Puan: 9/10





Teknik Servis

Hep teknoloji hakkında tavsiye verecek değiliz ya. Bazı okurlarımızın e-posta gönderme konusunda tecrübesiz olduğunu, hatta e-postaları anne, baba veya abi / ablalarının hesabından gönderdiğini görüyoruz. Öncelikle saygın bir e-posta servisinden kendinize isim / soy isim veya isminizin baş harfi ve soy isminizden oluşan bir e-posta adresi almanızda fayda var.

S: Yaklaşık iki yıl önce yeni bir bilgisayar aldım. İstedğim özelliklerde gayet iyiydi, hiçbir sorun yoktu. Fakat son zamanlarda açılırken garip bir ses çıkarmaya başladı. Vızıltı gibi bir ses. İlk önce fanlardan şüphelendim. Acaba içindeki malzemeler mi yerinden oynadı diye. Galiba güç ünitesinden geliyor, çünkü kasanın kenarına elimi koyduğum zaman en çok titreşim oradan geliyor. Bazen kendi kendine susuyor bazen de yine kendi kendine başlıyor. Genellikle ilk açılışlarda oluyor. Hiçbir kablonun değiştiğini sanmıyorum kaç kere açıp baktım. Neden ötüyor olabilir? İkinci sorum da yine bir sesle ilgili. APB: Reloaded yükledim geçen yıl. Güzel bir oyun, tadını çıkara çıkara oynadım ama ne yazık ki fazla uzun sürmedi. Yine yaklaşık bir kaç ay önce oyunu oynarken ekran donup sesler kırılmaya başladı. Fakat oyun devam

etti. Yani saniyelik bir olay. Sonra oynamaya devam edince daha çok olmaya başladı. Bu böyle devam etti. Belki sunuculardan kaynaklanan bir sorundur diye aldırış etmedim. Ve sonunda korktuğum başıma geldi: APB oynamadığım zamanlarda bile değişik bir ses çıkmaya başladı. Sanki bir demir parçası sıkışmış gibi. Tahmin edeceğimiz gibi iş büyüdü ve hard disklerime kadar uzandı. Kasamda iki disk takılı. Tahminen her disk ikiye bölünmüş (C,D,E,F). Bir disk birleştirme programında C ve E sürücülerinin "HEALTH" kısmında "Error" yazıyordu. Bu kuşkuvarımı daha da arttırdı ve sonunda PC'yi tamire götürmek zorunda kaldık. (Ses çıkarıp Masaüstüne gelememe durumunu yazmıyorum bile.) İşin garibi Bütün hard diskler testten başarılı bir şekilde geçti. APB denen kahrolası oyunu oynarken bu sesler çıkmaya başladı

ve bazı oyunlarda da devam etti. Bildiğiniz Çin işkencesi yaşadık resmen. Şu anda bir sorun yok gibi. Bazen hafif bir ses çıkıyor ama sorun olmuyor. Ne olmuş olabilir? GamersFirst'ün oyunlarını oynamak hayatımda yaptığım en büyük hatalardan biri oldu, Knight'ta anlamsız server reset ve saçma sapan "Thirty Party Tools" banları, Sonsuz Macera'da para sıkıntısı, yığınla yamalanmayan bug'lar... Resmen soğudum MMO'lardan. Yardımcı olursanız memnun olurum. Derginizi severek okuyorum çok yararlı bilgiler veriyorsunuz, ayrıca Şefik ağabeyin yazı sonlarında yaptığı yorumları zevkle okuyorum. Bilgisayarım: GTX 470, Core 2 Quad İşlemci, 4 GB RAM, Windows XP SP3 (Ekran Kartı sürücüsünü her zaman güncelliyorum). Ahmet Cem

C: Ahmet Bey, daha önce bu sayfalarda GTX 470 ▶

► **ekran kartı alıp birebir aynı sorunları yaşayan kullanıcılar görüştük. GTX 400 serisi, NVIDIA'nın Fermi mimarisini çıkardığı ilk seriydi ve bu mimari yeterince pişmediği için kartlar aşırı derecede ısınıyordu. Bu bağlamda GTX 470 ve GTX 480 gibi kartlar, özellikle de soğutmaları fabrika çıkışlı ise, aşırı ısınıp kapanmalara neden olabiliyordu. Sizin sorununuzda da zamanla artan sorunlar silsilesi görüyoruz. Yani bir donanım, zamanla tozlanmaya başlıyor ve gün geçtikçe artık daha fazla ısınıyor. Isındıkça da kitlenmeler sıklaşıyor. Bu gibi durumlarda kasayı açıp işlemci ve ekran kartının tozlanma durumuna bakmalı ve AIDA64 ile ısıları kontrol etmelisiniz. Eğer ekran kartınız referans soğutmaya sahip ise ekran kartları için özel soğutmalardan alıp stok soğutucuyu değiştirmenizi tavsiye ederim. Son olarak Windows 8 RTM çıkmışken hala Windows XP kullanmanıza bir anlam veremedim. Hele hele ekran kartınız DirectX 11 desteklerken 2002'de çıkmış ve DirectX 9'da kalmış XP kullanmanız şaşırtıcı. Windows 8 64 Bit'e geçmenizi tavsiye ederim.**

S: Masaüstü bilgisayarım Airties 2410 Wireless adaptör takılıydı ve altı aydır olduğu gibi internetim vardı. Arada kesikler oluyordu ama adaptörü çıkarıp takınca geliyordu internet. O gün adaptörü çıkardım taktım ama internet gelmedi, evdeki diğer bilgisayarlarda internet vardı, sürücüyü CD'sinden tekrar kurdum ama nafile, daha sonra güncel sürümünü buldum, onu dene dim, o da olmadı. Aygıt yöneticisinden kaldırdım tekrar kurdum filan ama yine de olmadı. Bu sırada birkaç kez mavi ekran geldi, bilgisayarı çökme tehlikesinden kurtardınız gibi mesajlar geldi. Bununla birlikte birkaç sorun daha ortaya çıktı: Bilgisayar kapanırken kapanma ekranı neredeyse 10 dakika sürüyor. Bazen bilgisayarı açınca "Windows Başlatılıyor"dan sonra siyah bir ekranda kalıyor bilgisayar ve çoğu zaman başlarken Windows'un nasıl başlaması gerektiğini soruyor. Bunlarla birlikte virüs bulaşma ihtimalini düşündüm, ya da aygıt yöneticisinden yanlış bir şey yapmamın sonucu olduğunu düşündüm. Daha sonra bilgisayara format attım, belki her şeyi baştan yapınca düzeler diye. Ama yine de şu interneti getiremedim. Buğra Felekoğlu

C: **Kablosuz ağ adaptörünü başka bir bilgisayara tak ve çalışıp çalışmadığını kontrol et. Çalışmıyorsa tabii ki sorun adaptördedir. Fakat çalışıyorsa, anakartının USB portlarında sorun var demektir. C:\Windows\Minidump klasörüne mavi ekran sorununun kaynağını bulmana yardımcı olacak olan bellek dökümü kaydedilir (Hani şu "bişey %100'e kadar doldu sonra bilgisayar yeniden başladı" dediğiniz kısım, bellekteki sürücülerin kaydedildiği andır). Nirsoft BlueScreenView ile -bu programı not etmeniz de fayda var, çok işinize yarayacak- Minidump klasöründeki dmp dosyalarını açarak sorunun hangi sys dosyasından kaynaklandığını öğrenebilirsiniz. SYS dosyasını Google'da aratarak bunun adaptöre ait bir sürücü mü yoksa USB portlarından sorumlu dosya mı olup olmadığını anlayarak sorunun adaptör kaynaklı mı yoksa anakart kaynaklı mı olup olmadığını tespit edebilirsiniz.**

S: Geçenlerde Battlefield Heroes oynamaya başladım. İlk başta her şey normalken, sonradan civarda bulunan evlerin görüntüleri gidip gelmeye başladı. Basbayağı evlerin arkasındaki adamlar falan gözükü-

yor. Şunu da belirtmek isterim ki, ilk oyundan sonra bu durum olmaya başlıyor (gidip gelme Star Wars filmindeki hologramlar gibi...). Acaba bu sorun benim bilgisayarımın mı yoksa oyundan mı kaynaklanmakta? Oğuz Ertan

C: **Oyundan kaynaklanacağını sanmıyorum zira bu sorun oyunda sana haksız bir avantaj sağlıyor. Böyle bir sorunu geliştiriciler tespit edip onarırdır. DirectX Web Update aracı ile DirectX'i güncelleme gerek. Ayrıca AMD ekran kartı kullanıyorsan Catalyst 12.8, NVIDIA kullanıyorsan GeForce 300 serisi sürücü kullanman gerek.**

S: Birkaç gün önce Skyrim oyununu yükleyip oynamaya çalıştım ancak bazen 15 dk. sonra, bazen 30 dk. sonra belirli bir süre geçmeden oyun sırasında monitörle bilgisayar bağlantısı kesiliyor. Ekranda "No Video Input" "Monitor Going To Sleep" yazıyor. Bu esnada 10 saniye boyunca oyunun seslerini arka plandan duyabiliyorsunuz ve 10 saniye sonra alarm gibi bir ses geliyor, bilgisayara hard restart atmak zorunda kalıyorum. Bilgisayarımın Ekran Kartı: ATI Mobility Radeon HD 4650. Sürücü güncel. Monitör de PHILIPS 222E. Bunun da sürücüsü güncel. Underclocking dene dim olmadı. CPU vs ısıyla da alakalı değil. 8 GB RAM'i var. 2.8Ghz Dual Core İşlemci. Bu hatayı nasıl engelleyebilirim bu konuda görüşlerinizi alabilir miyim? Ayşe Hilal Özbey

C: **Oyun oynarken ekranın kapanması fakat arka planda oyundan sesler gelmesi çok sık karşılaşılan bir durum. Ekran kartları, kendi BIOS'u olan ve kendi kendini kontrol eden donanımlardır. Kart çok ısındığında, grafik çekirdeği, bellek yongaları ve güç besleme ünitelerine (CRM) zarar gelmemesi için kendini kapatır. Yani bu sorunu yazılımsal yolla çözmeniz zor. Kartı söküp tozunu temizlemelisiniz. Ya da Catalyst Control Center'dan fan ayarını Manuel'e alıp fan hızını birkaç dakika boyunca %100 yapın. Bu kartın üzerindeki tozları savuşturacaktır. Sorun devam ederse kartın soğutucusunu söküp termal macunu yenileyin. Kartın fan hızlarını sürekli belli oranda yüksek tutmak istiyorsanız Radeon BIOS Editor ile fan hızlarını modifiye edip karta modifiyeli BIOS'da atabilirsiniz.**

S: Benim sorunum Temmuz başında almış olduğum MSI GT680'in arada sırada hata vermesi. Ekranda görüntü kayboluyor, bazen göz kırpması tarzı gidip geliyor ve sonrasında "Görüntü sürücüsü yanıt vermeyi kesti ve bu durumdan kurtuldu" hatası veriyor. Bazen hiç görüntü gelmiyor, reset atmak zorunda kalıyorum. Son sürüm sürücüyü kaldırıp tekrardan yükledim fakat bir faydası olmadı. Garantiye yollamalı mıyım? Daha önceden kullandığım LG-E500 serisi dizüstü de bu hatayı vermişti ve bir daha açılmaz oldu. Servis anakartın değişmesi gerekiyor demişlerdi. İlerde böyle bir sorunla karşılaşır mıyım? Çağrı Bal

C: **Öncelikle LG-E500'de yer alan GeForce 8400 veya 8600 serisi ekran kartları defoluydu. Bu konuda NVIDIA'ya açılmış ve kazanılmış bir dava bile mevcut. GT680'de yaşadığınız sorunda da ekran kartı gözüküyor. GTX 460M ekran kartında bir sorun olabilir. İlk iş olarak BIOS güncelleme yap. Zira dizüstü bilgisayar BIOS'larını güncellediğin zaman genelde ekran kartının BIOS'u da güncellenmektedir. Sorun devam ederse ürünü garantiye gönder. Anakart komple değişmez. MXM slotuna takılı olan GTX 460M ekran kartını değiştirirler garanti kapsamında.**

S: Harici hard diskim bilgisayarım tarafından görülmüyor. Aslında iki gün öncesine kadar bir sorunu yoktu, ama şimdi bilgisayara taktığım zaman bir ses çıkartıyor ve bilgisayar tarafından görülmüyor. Yaklaşık 5 dakikada bir ses tekrarlanıyor ama bilgisayar tarafından görülmüyor. Harici hard disketim 500 GB Smart Disk. Satın aldığım bakkalı aradım, garantiye göndereceklerini ama içindekilerin kurtarılamayacağını söyledi. Ben inanmak istemiyorum. İçinde benim için çok önemli olan bazı fotoğraflar var. Filimler ya da oyunlar önemli değil ama en azından fotoğrafları kurtarmak istiyorum. Çağrı Bıyık

C: **Benim de geçen ekran kartuşum bozuldu. Sevgili Çağrı, bugüne kadar kimse seni düzeltmedi sanırım ama harici sabit disk diye bir şey yok. Harici sabit disk var. Soruna gelince: harici diskler bozulduğunda bazen bozulan disk değil, disk ile bilgisayarın USB arabirimi üzerinden iletişim kurmasını sağlayan dönüştürücüdür. Diskin kutusunda bir parça vardır. Bu parça, sabit diskteki SATA portundan alınan sinyalleri USB portuna yönlendirir. Bu parça bozulunca bakkallar disk komple bozuldu zanneder. Oysaki disk sağlam ve çalışmaktadır. Kutuyu sök ve sabit diski doğrudan SATA portuyla bağla. Böylece verilerine ulaşma ihtimalin olacaktır. Yine de ulaşamıyorsan fotoğraflarına elveda de, zira verileri kurtarmak, sana zaman makinesini icat edip geçmişe gidip o fotoları tekrar çekmekten daha pahalıya mal olacaktır.**

S: Acer Aspire 6935G model bir dizüstü bilgisayarım var. Özellikleri şöyle: 3 GB RAM, Intel Core 2 Duo T6400 2.00 GHz işlemci, NVIDIA GeForce 9600M GT ekran kartı. Ben bu sistemin işlemci ve/veya ekran kartını değiştirmek istiyorum. Böyle bir şey mümkün mü? Eğer mümkünse neyle değiştirmeliyim? Ne kadar bir performans artışı sağlarım? Performans olarak çok yüksek bir işlemci/kart istemiyorum, sadece oyunlarda AA kapalı da olsa HD kalitede (en fazla 1366x768 oluyor ama olsun) ve ayarlar en az orta seviyedeyken rahat çalışmasını istiyorum. E.Ege

C: **Evet Ege. Ufak bir araştırma sonucu dizüstü bilgisayarındaki MXM II portlu 9600M GT ekran kartını söküp bunu HD 4650'ye yükseltebileceğini buldum. Yapman gereken Mobility Radeon HD 4650 ekran kartı bulup satın almak ve RAM miktarını da 4 GB yapmak. Bir de 128 GB SSD aldıktan sonra Windows 8 64 Bit de kurdun mu artık tekrar uçuşa geçebilirsin.**

S: Bir ay önce Samsung RV520-S03TR modelinde i5 işlemci, 4 GB RAM, GeForce GT520M 1gb ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar aldım. Bilgisayar şimdiye kadar kusursuz fakat işlem sayısı, hız bakımından biraz yetersiz. Aynı anda 3-4 büyük program açtımda PC donmadan başka her şeyi yapıyor. Ama sadece Visual Studio 2010 açıkken bu bilgisayarın kasılması için yeterli oluyor. Bilgisayarın hızını, işlem sayısını nasıl artırabilirim tavsiyeleriniz neler? Burak EKMEK

C: **Performansı artırmak için yapabileceğiniz iki yükseltme söz konusu. Bunlardan ilki işlemcinizi i7 serisi bir işlemci ile değiştirmek, ikincisi ise 120 GB'lık bir SSD satın almak. Bu ikilinin getirdiği performansa hayran kalacaksınız. Şimdiden rica ederim. ■**

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Sistemim E5200 işlemci, 4 GB RAM ve HD2400 ekran kartı. Bende Battlefield 3 var. Oyuna girmeden "DirectX device creation error. Failed creating D3D device of at least version 10.0 on adapter driver "unknown". Error is DXGI_ERROR_UNSUPPORTED ("Unsupported"). This is typically caused by not having the minimum required DirectX support for the GPU. For NVIDIA GPUs, DirectX 10.0 support is required. For AMD and GPUs from other vendors, DirectX 10.1 support is

required." yazıyor. Ne yapmalıyım?

C: Oyun resmen isyan bayrağını çekmiş. Halil Sezai moduna girmiş. Hiç Battlefield 3 gibi bir oyun HD 2400 gibi bakkal bile değil, seyyar manav kartına teslim edilir mi? Geliştiriciler duysa, Battlefield 4'ün geliştirmesine ara verip sana ekran kartı almak için aralarında para toplarlar. Git bakkaldan bi' HD 5670 al da öyle oyna oyunu. Hadi bakim.



Sistem Gereksinimleri



Counter-Strike: Global Offensive

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo E6600 / AMD Phenom X3 8750
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista) / 2 GB (7)
Sabit Disk: 7.6 GB
Ekran Kartı: 256 MB, DirectX 9, Pixel Shader 3.0



Darksiders II

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista SP1 / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.0 GHz veya dengi AMD
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: NVIDIA GeForce 9800 GT veya dengi AMD / ATI



Sleeping Dogs

İşletim Sistemi: Windows XP SP2 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.7 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 3870 / NVIDIA GeForce 8800 GT



Transformers: Fall of Cybertron

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.6 GHz / AMD Phenom X3 8750
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 8.4 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 4850 / NVIDIA GeForce 8800 GT

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 -Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şehser! 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 şehseri 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 şehser... 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

AĞUSTOS 2012		LİZZET 2012		TEMMUZ 2012	
Battlefield 3: Close Quarters	90	Lee Lee's Quest 2	95	A Mother's Inferno	95
Bonsai Defense	88	LEGO Batman 2: DC Super Heroes	89	Civilization V: Gods & Kings	91
Deponia	82	MtG: Duels of the Planewalkers 2013	90	Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	89
Endless Space	80	Pro Cycling Manager 2012	67	Gemini Wars	62
Eruption	80	Resistance: Burning Skies	65		
Foreign Legion: Multi Massacre	80	Quantum Conundrum	70		
Hoodwink	70	Resonance	70		
Inversion	50	Sins of a Solar Empire: Rebellion	73		
ir/rational Redux	80	Spelunky	80		
		Spec Ops: The Line	75		
		Summer Stars 2012	55		
		Tony Hawk's Pro Skater HD	70		
		The Secret World	80		
		The Walking Dead: Episode 2 - Starving for Help	75		



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımçıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011

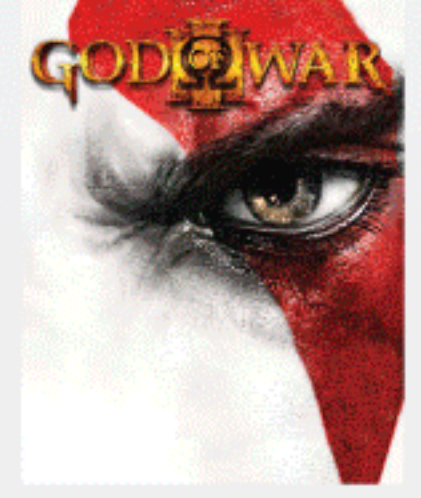


Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle de oldu. Testereleleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başarıydı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Gravity Rush	86	SpellForce 2: Faith in Destiny	70	DiRT Showdown	95
Home	70	Starhawk	83	Game of Thrones	75
Ice Age: Continental Drift - Arctic Games	70	The Amazing Spider Man	83	Legend of Grimrock	80
Lollipop Chainsaw	70	The Sims 3: Katy Perry's Sweet Treats	60	Max Payne 3	91
Lone Survivor	70	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	74	Mortal Kombat	88
Of Light and Shadow	91	Virtua Fighter 5: Final Showdown	65	Risen 2: Dark Waters	60
PixelJunk 4AM	71	HAZİRAN 2012		Sniper Elite V2	68
SBK Generations	80	Datura	61	Sorcery	70
Sequester	89	Diablo III	90	The Walking Dead: Episode 1 - A New Day	80
Shifter	81			Warlock: Master of the Arcane	70



www.yazihane.com

Spor yazarları tek bir sitede!

Uzun zamandır takip ettiğimiz bütün spor ve medya yazarlarını aynı yerde buluşturan bir site var artık: Yazihane. LEVEL'da zaman zaman köşe yazılarıyla boy gösteren Kaan Kural'ın yanı sıra ekranlardan yorumlarıyla tanıdığımız birçok isim burada. Örnek verecek olursak; tenis yorumlarıyla dikkat çeken ve olimpiyatların açılış - kapanış yorumcuları Caner Eler ve Emre Yazıcıol burada. Kayakla atlamada dikkat çeken ve Yazihane'nin oyun köşesi yorumcusu Ozan Can Sülüm ve editörlerinden İnan Özdemir de kadroda yer alıyor. NTV'den Onur Eldem, Rock FM ve Hürriyet yazarı Çetin Cem Yılmaz göze çarpan yazarlar arasında. Sporun her dalıyla ilgili makaleler, müzikle ilgili notlar, oyunlarla ilgili nostaljik yorumlar bu sitede okuyucuya ulaşıyor. Bütün ekip birbiriyle bu kadar uyumlu olunca da ortaya şahane bir internet sitesi çıkıyor. Mutlaka göz atın, her bir makale kendisini keyifle okutan türden. Çok seveceksiniz. ■ Ayça Zaman

Hayalet Kitap

Doğu Yücel

Doğu Yücel'i tanımayan var mı? Az da olsa olma ihtimaline karşılık kendisinden biraz bahsedelim. Blue Jean dergisiyle büyüyen bir neslin yakından tanıdığı bir yazar kendisi, aynı zamanda senaryo yazarı da. "Okul" ve "Küçük Kıyamet" filmlerini hatırlarsınız, senaryosu Doğu Yücel'in kaleminden çıkmıştı. Son kitabı "Varolmayanlar" ile kendinden oldukça bahsettirdikten sonra

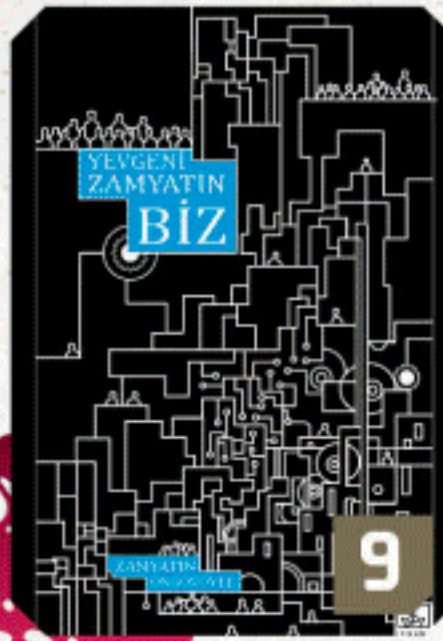


bundan 10 yıl önceki kitabı "Hayalet Kitap" ile tekrardan okurla buluşmaya hazır. Üzerinden tekrardan geçildikten sonra raflara yıllar sonra konuk olan bu kitap; sürprizli kurgusu, şaşırtıcı mizahı, platonik aşka dair tespitleri ve ülkemizdeki eğitim sistemine eleştirel bakışı ile yayımlandığı günden beri okuyucudan büyük ilgi gördü. Kısacası bu eserlerle hala buluşmak için çok geç kalmadınız, Doğan Kitap etiketliyle raflarda sizleri bekliyor. ■ Ayça Zaman

Biz

Yevgeni Zamyatin

Pek buralarda duyulmadı belki ama 21. Yüzyıl yazarlarını derinden etkileyen bir yazar aslında Yevgeni Zamyatin. Etkilediği yazarlar arasında da şimdi sayacağım isimler çoğumuzun favorisi eminim ki. Aldous Huxley, Ayn Rand, George Orwell, Kurt Vonnegut, Ursula K. Le Guin gibi isimler tarafından esin kaynağı olarak be-



timlenmiş kendisi. Ülkemizde de orijinal dili olan Rusça'dan ilk kez İthaki Yayınları tarafından dilimize uyarlanıyor. Biz, sanayileşmenin getirdiği insanın tüketim toplumunun sınırlarını zorlayıp bu dünya ile doymamasını eleştiriyor. Herkesin numaralarla adlandırıldığı ve her an dinlenip gözetlendiği bir ülkede, Tek Devlet'in komşu gezegenlere yayılmak için yaptırdığı uzay gemisinin çalışmalarına katılan bir mühendisin günlük notlarından oluşuyor. Merak ediyorsanız, en yakın kitap evi sizi bekliyor.

■ Ayça Zaman

Etkinlikler



Red Hot Chili Peppers

8 Eylül
santralistanbul, İstanbul

Yıllardır gelmesini beklediğimiz efsanevi grup Red Hot Chili Peppers, sonunda ülkemizi ziyaret ediyor. Californication, Scar Tissue, Road Trippin' ve daha fazlası için santralistanbul'da buluşalım!

Ayın diğer etkinlikleri

- 8 Eylül: Red Hot Chili Peppers / santralistanbul, İstanbul
- 10 Eylül: Jethro Tull's Ian Anderson / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 14 Eylül: Stevie Wonder / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Eylül: Leonard Cohen / Ülker Sports Arena, İstanbul
- 21 Eylül: Beirut / Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 22 Eylül: Cirque du Soleil / Ülker Sports Arena, İstanbul
- 26 Eylül: Goran Bregovic / ODTÜ Vişnelik, Ankara
- 27 - 28 Eylül: Kings of Convenience / Babylon, İstanbul
- 30 Eylül: Moonspell / Innpark Venue, İstanbul
- 30 Eylül: Urban Festival / KüçükÇiftlik Park, İstanbul



Sonata Arctica

Stones Grow Her Name

Yıl olmuş 2012, aylardan da Mayıs'a gelinmiş, Sonata Arctica yedinci stüdyo albümünü tüm dünyada satışa sunmuş; pek de iyi etmiş. İnat edip bir türlü ısınmayı başaramadığım Sonata Arctica'ya yedinci albümlerinde hayranlık duymaya başlamam konusunu geçiyor ve bu albümün nasıl müzik çalarınızda sürekli yer alacağı konusuna geliyoruz.

Albümün sonundaki bonus parçayı saymazsak,

11 adet kaliteli parça yer alıyor albümde ve hepsinden kalite akıyor; gerçekten hiçbiri boş değil. Marş havasındaki Only the Broken Hearts ile giriş yapıyoruz. Burada bayağı eğleniyor ve ikinci parçada, "80'lere mi döndük, ne oldu?" diyoruz bir an. Losing My Insanity'nin girişindeki piyano bizi bir başka dünyaya götürüyor, Alone in Heaven biraz duygulandırıyor, Cinderblox'ta ise bançonun sesiyle bir şaşırıyoruz. Meğer vokalist Tony Kakko, bir gün bançosuyla eğlenirken arkaya da bir gitar riff'i koymayı akıl etmiş, sonra da arka planında bançonun eksik olmadığı bu şarkı ortaya çıkmış. Bu şarkının ardından da Don't Be Mean ile bir kez daha duygu seline kapılıyor, Wildfire serisiyle de albümü noktallıyoruz. Power metal'le arası iyi olanların kaçırmaması gereken bir albüm olmuş; kesinlikle dinlemeniz gerekiyor! ■ Tuna Şentuna



Epica

Requiem for the Indifferent

Epica'nın kurucusunun After Forever'dan ayrılan vokalist ve gitarist Mark Jensen olduğunu biliyor muydunuz? İyi ki de ayrılmış, bizi bu mükemmel grupla buluşturmuş. Ben bu adamları 2005'te piyasaya sürdükleri Consign to Oblivion ile tanıdım ve ardından da tabii ki vokalist Simone Simons gözüme çarptı. O vakitten beridir de Epica ne yapsa, ben de takipçisi oldum. Son albümlerinde de büyük bir

kalite söz konusu. Senfonik metal hiç bu kadar senfonik olmamıştı bana sorarsanız. Albümü Monopoly on Truth ile bir açıyoruz (Karma giriş parçası, o sayılmaz.), ondan sonra dur durabilersen! Sevgili Simone'un sesi yine pamuk gibi, gitarlar yine baskın, senfonik öğeler de tüm parçaları süslüyor ve her şarkı akılda kalıcı bir melodi barındırıyor. Storm the Sorrow'un fırtınalı havaları anımsatan yapısı, Delirium'un yavaş ve iliklerinize işleyen tonları, Internal Warfare'ın kalkıp savaşa gitmenizi buyuran hızı, Therion'un parçalarını andıran Guilty Demeanor ve çok daha fazlası... Requiem for the Indifferent tek kelimeyle mükemmel bir albüm olmuş; Epica'yı tanıyan, tanımayan herkese tavsiye ediyorum. ■ Tuna Şentuna



Röportaj

Heretic Soul'un dünü, bugünü, yarını...

Bir death metal / deathcore grubu... Ruhlarını ve bedenlerini "asil müziğe" adanmış müzisyenlerden oluşan bir müzik topluluğu... Onlar, bir gün bu ülkede heavy metal ve türevlerinin yaygın bir şekilde dinleneceğine dair inancımızın kuvvetlenmesine, umutlarımızın yeşermesine neden olan dört genç adam... Onlar Heretic Soul... Dinleyiniz, dinletiniz... (Not: Röportaj, grubun davulcusu Erhan Karaca'yla yapılmıştır...)

Doruk Akyıldız: Sohbet, grubun kurulduğu günden bugüne yaşananların / yaşadıklarınızın hikayesini sizin ağzınızdan dinleyerek

başlayalım...

Erhan Karaca: Tabii... Grubumuz ben ve Sarp tarafından 2005 yılında kuruldu. 2006 yılında ilk konserimize çıktık. Birçok eleman değişikliğinden sonra istediğimiz kadroya ulaştık. Türkiye'de ve Avrupa'da pek çok konserde ve festivalde sahne aldık. Bu altı - yedi yıla iki demo ve iki albüm sığdırdık. Bu albümlerden sonuncusu olan Born Into This Plague, ABD'li şirket Rotting Corpse Records etiketiyle 2010'da piyasaya çıktı. Adı geçen albümümüz Türkiye'de Hammer Müzik'ten temin edilebilir. Ayrıca yeni albüm kaydımız henüz bitti, şu sıralar mix aşamasında. Albümle beraber yeni turlar bizi bekliyor...

DA: Senin de dile getirdiğin gibi ilk albümünüz 2010 yılında piyasaya çıkıyor: Born Into This Plague... Albüm tabiri caizse eğer dokuz "sağlam" death metal / deathcore şarkısından oluşuyor. Born Into This Plague'nin yaratıcısı olan sizler, adı geçen albümü kaydetmeye karar

Heretic Soul'un Kadrosu

Vokal / Gitar: Sarp Keski
Davul: Erhan Karaca
Bas: Enes Akovalı
Gitar: Orçun Kocakoç



verdiğiniz an, sonucun bu kadar iyi olacağını öngörmüş müydünüz? Yoksa siz de "Biz de bu kadarını beklemiyorduk." diyor musunuz?

EK: Güzel cümlelerin için teşekkürler... Aslında parçaları oluşturmaya başladıktan ve defalarca çaldıktan sonra o parçaların nasıl olduğunu anlayamıyorsun. Objektif bir gözle dinlemek zor oluyor. Ancak albümü elimize aldıktan günler, haftalar sonra dinlediğimizde -tanım yerindeyse eğer- şarkılara dışarıdan bakabiliyoruz. Nihayetindeyse ilk albümümüz için ortaya çıkan sonucun bizim adımıza tatmin edici olduğunu söyleyebilirim ama şunu da eklemek istiyorum: Born Into This Plague albümü, 2008 yılının sonlarında kaydedildi, 2010'da piyasaya çıktı. 2008'de en fazla üç - dört yıllık müzisyenlerdik. Şimdiyse teknik anlamda pek çok şey öğrendik, tecrübe edindik. Sözün kısası yeni albüm The Nihilistic Attitude, bu gelişimi, bu değişimi gösteren ve bizi teknik anlamda istediğimiz yere getiren bir albüm olacak.

DA: Biraz daha Born Into This Plague albümü üzerine konuşalım istiyorum. Söz konusu albümü dinledikten sonra, bir "old school"

Heretic Soul'un Oyunları

- Alan Wake
- Battlefield
- Call of Duty: Modern Warfare
- Championship Manager & Football Manager
- FIFA serisi (2010'dan sonrası)
- L.A. Noire
- Sensible Soccer

dinleyicisi olarak, bu albümün beni en çok mutlu eden özelliği, albümün heavy metalin köklerinden kopuk ya da ayrıksı bir yaklaşım üzerine kurulu olmamasıydı. Bir death metal / deathcore grubu olmanıza karşın, dejenere bir sound ya da müzikal tavır mevzubahis değil Heretic Soul'un kodlarında... Sen de benimle aynı fikirde misin?

EK: Aslında yaptığımız müziğin tam bir açıklaması ya da tanımı yok. Death metal değil, deathcore değil, teknik death metal veya herhangi başka bir tür de değil. Tüm bu türlerin orta yerinde, bir buluşma noktası bizim müziğimiz. Öyle sanıyorum ki bu sayede Heretic Soul'un müziğinde, pek çok tarzın dinleyicisi kendinden bir şeyler bulabiliyor.

DA: Almanya gibi -tanım yerindeyse eğer- bir "heavy metal ülkesi"nde yanı sıra da Belçika ve Çek Cumhuriyeti gibi deneyimli ve ateşli heavy metal dinleyicilerinin yaşadığı topraklarda, büyük - küçük birtakım festivallerde çaldınız. Avrupa dinleyicisinin Heretic Soul'a yaklaşımı ve tepkisi nasıldı?

EK: Çok iyiydi... Çaldığımız her konserde, festivalde iyi tepkilerle karşılaştık, karşılaşıyoruz. Öncelikle bu ülkelerde varolan dinleyicilerin yabancı gruplarla ilgili olmalarının bizim için avantaj olduğunu söylemeliyim. Yanı sıra özellikle Türkiyeli bir metal grubu olmamızın, onlara oldukça ilgi çekici geldiğini de eklemeyen geçemeyeceğim. Ayrıca bu ülkelerde müziğe ve müzisyene verilen değer çok fazla...

DA: Ülkemizde varolmuş ya da varolan birçok heavy metal grubu şansını daha önce Avrupa heavy metal piyasasında denedi ve üzülmeye ifade ediyorum ki bu şans deneme hikayelerinin neredeyse tamamına yakını hüsrarla sonuçlandı. Siz bir metal topluluğu olarak, Avrupa heavy metal piyasasında hatırı sayılır bir yer edinmek gibi bir amaca sahip misiniz, eğer sahipseniz "yol haritanızı" nasıl bir strateji üzerine kuracaksınız?

EK: Yaptığımız müzik evrensel... Neden sadece birkaç yüz insan görsün, dinlesin? Bu yüzden müziğimizi mümkün olabilen her ülkede, dinleyiciyle paylaşmak istiyoruz. Turlarımızın çoğunu kendi imkanlarımızla gerçekleştiriyor ve zaman zaman tren istasyonunda veya trenlerde uyuyarak sahneye çıkıyoruz. Ama kimin umurunda? Önemli olan bunu yaşamak. Tur için yola çıktığımızda zihnimizde tek düşünce hüküm sürüyor: Sahneye çıkıp her şeyimizi vererek çalmak.

DA: Daha önce kısaca değinsek de ateşli ve sağlam bir kayıt olacağına emin olduğum ikinci albümünüz üzerine biraz daha konuşalım istiyorum...

EK: Stüdyo kayıtları bitti, mix aşamasına geldik şu an. Kayıtları mix için birkaç yere gönderdik, sonuçları bekliyoruz. Bu albümde de dokuz parça olacak. Parçaları "kayıt günlükleri"nde, YouTube üzerinden veya Facebook sayfamızdan dinleyebilirsiniz. Daha önce dediğim gibi, The Nihilistic Attitude'da dinleyici-



ler daha teknik, daha hızlı, daha agresif bir Heretic Soul'la karşılaşacaklar...

DA: Benim suallerim bitti Erhan. Son olarak söylemek istediğin bir şey varsa eğer söz sende...

EK: Bize bu fırsatı sunduğu için Heretic Soul ailesi olarak, her sayısını sabırsızlıkla beklediğimiz LEVEL dergisine ve ailesine çok teşekkür ederiz... Müzikseverler bizimle ilgili gelişmeleri Facebook sayfamızdan takip edebilirler: www.facebook.com/hereticsoul1



■ Doruk Akıldız

Ryoushi

Nasılsınız ey ahali? Yaptınız mı tatilleri? Gittiniz mi denizlere, güneşli mekanlara? Ama ne oldu; hepsi geçti, gitti... Bir tatili daha yedik. Şimdi okul zamanı, şimdi iş zamanı, şimdi aşağıdaki animeyi izleyip filmi es geçerek Woodkid dinleme zamanı!

Naruto ve Bleach fanatığı insanlara sesleniyorum: Hunter X Hunter'ı daha önce izlemediyseniz, farklı bir ekip tarafından yeniden bir seri olarak gösterimde.

Ben izlememişim, şimdi başından kalkamıyorum. ATM adında bir film izledim, hiç güzel değildi ama bu ayki konumuz "avcı" konseptine uygunluğundan yer vermek istedim. Assassin's Creed: Revelations'ın fragmanındaki müziğin bestecisi Woodkid de EP'si Iron ile aramızda. O zaman hepinize iyi çalışmalar, yeni öğretim yılında başarılar ve bunun gibi bir dolu dilek...

■ Tuna Şentuna



Anime

Hunter X Hunter

Bakalım kaçınıcı bölüme gelmiş seri... 42. Üstelik SoutenSubs adındaki bir Türk grup da fansub desteğiyle animeye Türkçe altyazı desteği sunuyor. O zaman hemen bu animenin peşine düşün, durmayın!

Peki ne olup bitiyor... Şöyle bir dünya hayal edin, bu dünyada bir kere garip garip yaratıklar var. Avcılar ve avcı olmak isteyenler var. Her yıl düzenlenen avcılık sınavı da bu dünyadaki en önemli olaylardan bir tanesi. Dünyanın dört bir yanından kendine güvenen insanlar her yıl avcı olmak için bir yarışa katılıyor ve bu yarış da tahmin edersiniz ki Naruto'daki sınavdan pek az farklı. Anime, Gon'un ve üç arkadaşının hikayesi şeklinde başlıyor, sonra olaylar elbette ki kopup gidiyor. Babası da bir avcı olan Gon Killua, Kurapika ve Leoria adındaki arkadaşlarıyla birlikte büyük bir maceranın içine düşerken siz de her bölümde yeni yeni karakterler tanıyıp kimin kime karşı üstün geleceğinin hesabını yapmaya başlıyorsunuz.

Naruto'da ve Bleach'te gayet iyi işleyen bir formül burada da kullanılmış. Kendine has özellikleri olan birçok savaşçı, bunları al birbirine karşı savaşır, arada bir hikayede çalkalanmalar yarat, tahmin etmediğimiz şeyler ortaya çıksın; ver elini izleyici kitlesi!

Kaç bölüm süreceği belli olmayan Hunter X Hunter'ı daha felsefi, daha mecha'lı, daha sonuca yönelik ilerleyen animelerden hoşlananlar sevmeyecektir fakat Naruto'nun ve Bleach'in sıkı takipçileri çekici bulabilirler. (Naruto ve Bleach ile karşılaştırmadıkları sürece!) ■

Film

ATM

Bu filmde çok sağlam bir avcı konsepti var, o da manyağın tekinin ATM'nin içine giren üç kişiyi avlaması. Tam bir avcı kararlılığında ATM'nin kapısına dikiliyor bu adam ve içerideki üç kişi de kendilerine -nedense- hiç güvenemedikleri için ATM'den dışarı adım atamıyor. İlk önce ATM'nin ısıtma tertibatı iptal oluyor (Dışarısı eksi sıcaklıklarda.), ardından birisi dışarı kaçmaya çalışıyor, biri yaralanıyor, diğeri deliriyor... Derken, derken "Nasıl olacak da oradan çıkacaklar?" diye iyiden iyiye merak etmeye başlıyorsunuz.



Konsept fena değil ama işleniş biraz uyduruk. Bir kere adamın amacı nedir, bunu bir türlü anlamıyoruz. İkincisi ayağınız var, üçünüz dışarı aynı anda çıkıp koşsanız, biriniz otoparktaki bir şeyi alıp adamın kafasına geçirse yine olur... Üçüncüsü de cep telefonunun artık elimizden düşmediği şu çağda üçünüz nasıl olur da cep telefonundan mahrum kalırsınız?! Çok saçma.

Çok vasat bir korku - gerilim filmi olmuş; izlediyseniz geçmiş olsun, izlemediyseniz de asla bulaşmayın... ■

Müzik

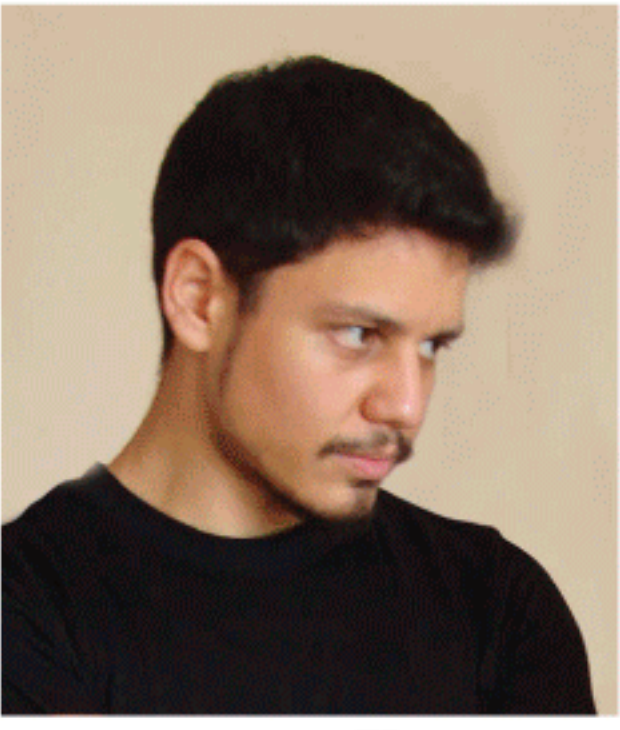
Woodkid - Iron

Bu bir albüm değil, bir EP. Burada yer almasının nedeni de EP'ye adını veren Iron isimli parçanın, Assassin's Creed: Revelations'ın sinematik fragmanında kullanılmış olması. Her neyse, konu Woodkid'in son derece iyi müzik yapması. Iron adlı parçayı ve iki adet remix'ini de barındıran EP'de Wasteland özellik- le çok dikkatimi çekti. Brooklyn adlı parça da pek içli ama Brooklyn



WOODKID - IRON EP

hakkında hiçbir şey bilmediğim için adamın neyin özlemini çektiğini pek içselleştiremedim. (Havalı kelimeler birtakım...) Sonuçta toplam altı tane şarkı içeriyor bu EP ve sadece dijital olarak satılıyor. (Amazon, iTunes gibi sitelerden MP3 olarak satın alabilirsiniz.) Bunu diyorum, sonra müzik mağazalarında fellik fellik Woodkid aramayın. Woodkid'in bu yılın sonunda The Golden Age adında bir albüm piyasaya süreceğini de hatırlatırım. ■



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

Oyun canın yongasıdır!

Malum, ayağımın tozuyla gamescom'dan geldim. Randevumun olduğu tüm yapımcılarla görüştüm, elime geçirdiğim her oyunu oynadım ve olası her eğlencenin dibine vurdum. Yurda da şişmiş ayaklar ve yüzümde ekşi - tatlı bir gülümseme ile ayak bastım. Bu gamescom öyle bir yer ki oyunlardan geri kalmamak için tuvalete gitmek bile büyük zaman israfı olduğu için insanın yemek yiyisi dahi gelmiyor. Uyku, yemek ve başka zaruri ihtiyaçlar yerine oyun oynamayı tercih eden güruh, ne demek istediğimi çok iyi anlıyor şu anda. Bi' düşünsenize, etrafta yüzlerce, hatta binlerce oyun var ve çoğu da henüz çıkmamış olan, dışarıda parayla dahi bulamaya-çağınız oyunlar. Tam "Yeme de yanında yat!" diye tabir ettiğimiz bir durum, insanın içinden Messe'de kamp kurup geceleri sabaha kadar mütemadiyen oyun oynamak geliyor. Ne yazık ki akşam olunca bizi ufaktan ufaktan otelimize postalyorlardı ve biz de ertesi sabah 9:00'a kadar arzularımıza gem vurmak zorunda kalıyorduk. Ertesi gün yine yüz binlerce oyuncuya çarpa çarpa fuarın her bir salonuna girip sürmenaj olana

kadar oyun oynuyorduk; hem de üst üste günlerce! Zaten içerdeki herkes oyun sever! İlk defa gördüğünüz ve muhtemelen bir daha göremeyeceğiniz ziyaretçiler Japon da olsa, Meksikalı da olsa heriflerle konuşacak, paylaşacak tonla ortak şeyiniz oluyor. "Resident Evil 6'yı beğendin mi Johnny?", "Yok be moruk, oyunu oynarken kusmamak için zor tuttum kendimi. Bu yılın olayı bence Puppeteer'di." falan derken laf lafı açıyor. Özellikle sırada beklerken aynı işi yaptığınız yabancı meslektaşlarla muhabbet etmek çok keyifli oluyor. Farklı kültürleri temsilen oyun basınından gelen editörlerin farklı damak zevkleri olması, sunum başlayana kadar oyunların birbiriyle kıyaslanması, bir el daha, bir el daha oynamak için birbirine ajitasyon yapması vesaire çok keyifli bir olay...

Fuarı organize edenler, bu yılki gamescom fuarına 275.000'den biraz daha fazla ziyaretçi katıldığını, bunun da aşağı yukarı geçen sene gelen ziyaretçi sayısı ile aynı olduğunu açıkla-

dılar. Halbuki bu yıl 275.000 ziyaretçi barajının aşılacağı ve yeni bir rekor kırılacağı tahmin ediliyordu. Çünkü gamescom'a geçen yıl 39 ülkeden 557 katılımcı iştirak ederken, bu yıl gamescom 40 ülkeden 600 katılımcıyı ağırladı. Yalnız şahsi gözlemim, geçtiğimiz sene gamescom'un daha bir kalabalık olduğu yönünde. İki ay önce Los Angeles'taki E3 fuarında ziyaret ettiğim Nintendo ve Microsoft gibi firmaları gamescom'da göremeyince epey üzüldüm. gamescom'daki firma sayısı geçtiğimiz yıla göre artış göstermiş ama Microsoft ve Nintendo gibi firmaların çıkıp yenine Kocca ve Vae Victis gibi firmaların girmesi haliyle beklenen ziyaretçi rekorunun egale edilememesine yol açmış olabilir. Bir de geçen yıl THQ'nun gamescom'da Metro: Last Light ve Saints Row: The Third gibi oyunlarla gövde gösterisi yaparken bu sene benî WC'lerin üst kısmında yer alan üç küçük odada misafir etmesi de trajik bir kare olarak hafızama kazandı. Geçen sene gamescom'da tam fark edemediğim ve bu yıl gördüğümde hoşuma giden bir olaya fuara giren tüm ziyaretçilerin kollarına, yaşlarına göre ayrı renkte bantlar takılması oldu. 12 yaşına kadar olan ziyaretçilere yeşil, 16 yaşına kadar olan ziyaretçilere mavi ve 18 yaşından büyüklere kırmızı kol bantları hazırlanmış. Böylece alanda misal 18+ PEGI reytingine sahip bir oyuna yaşı tutmayanların girmesi kolayca filtrelenebiliyordu.

Bir de bana sık sık "E3 fuarına nasıl gideriz, gamescom'a nasıl gireriz Ahmet abi?" türünde sorular geliyor. Bunu da sizin için ABD'de ve Almanya'dayken sordum. E3 fuarı halka açık olmayan ticari bir fuar. Medya veyahut oyun endüstrisinden olmayan kimselerin içeri girmesi istenmiyor. Medya dışında oyun endüstrisinden olduğunuzu belgeledikten sonra ise fuara giriş 1000\$. Yedi yıl evvel E3'e katıldığımda fuar halka da açıktı ve girişler 299\$ civarındaydı diye hatırlıyorum ama son yıllarda içeriye sadece iş yapan insanlar giriyor ve haliyle E3, gamescom'a göre çok daha nezih ve sakın geçiyor. E3'ün aksine gamescom fuarı halka açık bir oyun fuarı ve giriş ücretleri de günlük kişi başı 19€ civarında. Dolayısıyla içerisi kum gibi oyuncu kaynıyor. Ülkemizdeyse önümüzdeki ay başında Türkiye'nin en büyük oyun festivali GameX başlıyor. Eh, ne diyelim artık, gamescom'daki kalabalığın darısı GameX'in başına. ■





İlkler (Bölüm 2)

Sonbahar aylarına girdiğimiz şu günlerde, Eylül, Ekim derken olacak size Ocak. 2013 gelecek, bir yıl daha büyümüş ve yaşlanmış olacağız. Ne tatlı bir giriş yaptım değil mi?

İşte böyle bir Aralık ayında (Konuyu bağlamıyorum.) piyasaya çok acayip bir oyun çıktı. Yıllardan 1993, havalar artık bildiğin soğuk. Yalnız durun; bundan önce çok daha önemli bir oyundan bahsetmek lazım.

Şimdi ne oynuyoruz bilgisayarlarımızda, konsollarımızda? Call of Duty'ler, Battlefield'lar, Crisis'ler... Herkeste bir FPS fanatıklığı, herkes birbirinin peşinden koşuyor silahıyla. İşte benim FPS maceramın başlangıç oyunu, çoğu insanın olduğu gibi Wolfenstein'di. Üstelik ben bu oyunu bir oyun fuarında görüp, "Bu nasıl bir şey ya böyle?" diye dakikalarca izlemiştim. (Oyun fuarını da nereden bulduysam o zamanda?)

Wolfenstein çok acayip bir oyundu. Tavan yüksekliği en fazla 2.70 olan mekanlarda, zıplama, merdiven çıkma gibi dertler olmadan, o koridor senin, bu koridor benim Nazi peşinde depar atıyorduk. Cephane kısıtlıydı, düşmanlar zorluydu, gizlilikler fazlaydı ve oyun her şeyiyle büyük bir mücadeleydi. Wolfenstein'in ardından Wolfenstein'a bir hayli benzeyen birtakım oyunlar türedi, bunları oynamadım da değil lakin şu an isimlerini hatırlamıyorum.

Ve Aralık 1993 geldi, id Software, Doom adında bir oyun piyasaya sürdü, yer yerinden oynadı. 2 MB belleğe sahip, 486 SX'lere burun kıvrıran bu oyun, 4 MB'lı 486 DX2-66 sahiplerini mutlu ve gururlu birer birey haline getirmişti. Dünya Doom olmuştu, herkes BFG 40.000'leriyle uzaylı peşine düşmüştü.

Doom, FPS türünün tanımı haline gelmişti.

O sıralar Gameshow vardı. (Saygıyla, sevgiyle bahsedilmesi gereken bir dergidir; oyun dergiciliğine girme nedenimdir.) Bu dergide "Doom gibin" tanımlamasıyla belirlenmişti FPS'nin açılımı. Yeni bir FPS mi piyasada? Doom gibin. Bir oyun önerisi mi lazım? Cevabı, "Doom gibin mi olsun?" Bu olay o kadar uzun süre gitti ki Doom artık bir oyundan öte, koskoca bir türü ve çağı anlatan bir kavrama dönüştü.

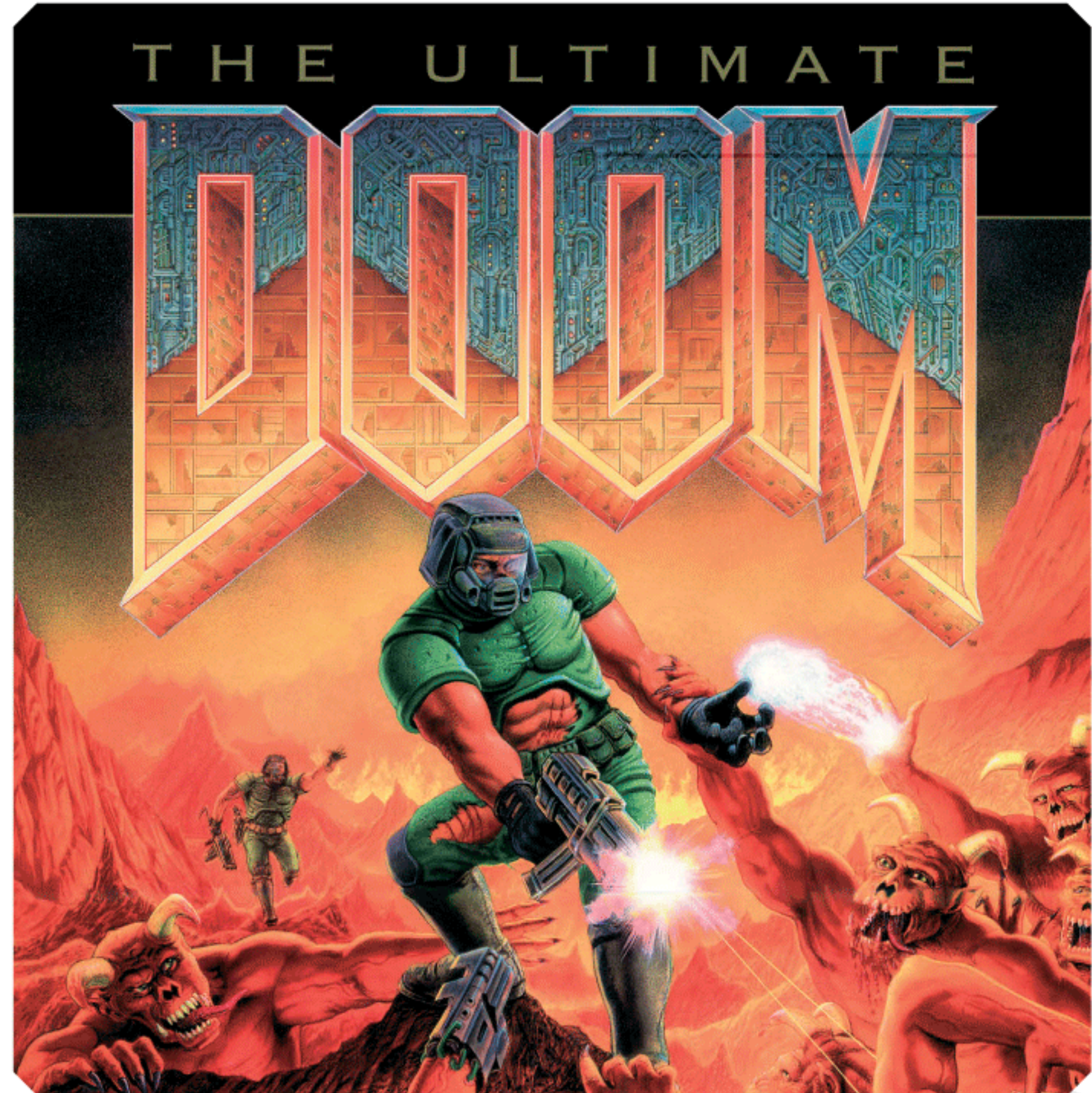
Doom'dan sonra sebil gibi FPS çıkma-ya başladı piyasaya. Rise of the Triad'ı çok beğenmişim zira uçabilmek mümkündür, bir

de düşmanları öldürünce bazen ekranın önüne gözleri düşüyordu. (Bunları daha önceki bir köşe yazısında anlattığım hissiyatı beni kemirmekte şu an. Olsun, hatırlatmış olayım.) Tüm FPS oyunları büyük bir ciddiyette giderken, ortaya Duke Nukem 3D çıktı. Oyun piyasası bir kez daha karıştı çünkü oyun hem oynanış açısından çok iyiydi, hem birçok orijinal fikirle doluydu, hem de espriliydi. Diğer FPS'lerin aksine unutulmaz bir kahramanın kontrolüne oturtmuştu bizi. Duke karakter sahibi, zaman zaman konuşan, espri yapan, aynada kendine bakabilen, pisuruları kullanabilen, striptizcilere para verebilen, son derece ünlü bir karakterdi. Düşmanlarını

küçültüp ezebilmesi ve boyundan büyük yaratıklara karşı sıkı bir mücadele verebilmesiyle, Duke unutulmaz bir kahraman olarak akıllarda yer etti.

FPS döneminde Doom'un yanında Heretic ve Hexen adında iki oyun daha vardı ki bunlar da büyük beğeni toplamıştı. Doom'un bir nevi ortaçağın fantastik havasında geçen versiyonu olarak tanımlanabilecek bu iki oyun da döneme damgasını vurmayı başarmıştı.

Güzel günlerdi ama bunu şimdiki zamanı kötülemek amacıyla söylediğimi de sanmayın. Geçmişe yolculuğumuz gelecek ay da devam edecek; o vakte kadar siz de yükleyin Doom'u, bakın bakalım hala oynanabiliyor mu... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

İyi bir 4X yapmanın sırrı

Geçen ay da bu 4X stratejilerden bahsetmiştim ancak yaz ayları, sürpriz bir şekilde, yıllarca hasret kaldığımız 4X oyunlarında bir patlama yaşanmasına sahne olunca, ister istemez bu tarihi fırsatı değerlendirip, 4X hakkında konuşmak için bahanemiz oldu.

Bu ay hepimizin heyecanla beklediği Legend of Pegasus'un oyunseverlerin karşısına çıktı ancak incelememde de okumuşsunuzdur, oyun tam bir fiyaskoya dönüştü. Maalesef, baştan sona bug'la dolu olan ve henüz yayınlanmaması gereken, üzerinde en az altı ay, optimal bir yıl daha çalışılması gereken bir oyun olduğunu gördük.

Fakat birkaç aydır üst üste gelen yeni 4X oyunlarından sonra, yapımcıların çok ihmal ettiği bazı detayları ve bir 4X'in sürükleyici olması için hangi özelliklere sahip olması gerektiğini burada bir tekrar edip, ileride referans olması için yazıya dökmek istiyorum.

Master of Orion'dan beri kalbimizi fetheden yeterince iyi bir 4X olmamasına

rağmen, zaman içinde tek tek başarılı 4X'ler ortaya çıktı. Space Empires serisi bunların başında gelirken 2010'da aniden ortaya çıkan Distant World serisi de harika bir örnektir.

Peki bu oyunları, strateji severlerin kalbine yerleştiren nedir?

1- Gemi Tasarımı

Benim için, iyi bir 4X'in olmazsa olmazı, gemi tasarımından geçiyor. Oyuncu, ulaştığı yeni teknolojilerle tamamen kendi eseri olan, kendi dizaynı olan gemiler tasarlayabilmeli. Ancak oyun Sword of the Stars'daki gibi, sadece bir iki modülü, bir iki silahı değiştirmeye izin veren bir gemi editörüne sahipse, o oyunu çok ciddiye alamıyoruz, ki gerçekten de çok sağlam bir gemi tasarım yeteneğine sahip olmayan 4X'ler hep unutulmaya mahkum kaldılar. Hatırlayacaksınız, Master of Orion'da taktik savaş ekranında farklı görevler üstlenecek değişik gemiler tasarlamak için uzun saatler harcanırdı ki ancak ondan sonra düşman gemileriyle savaşmak mümkün olurdu. Bu açıdan bakınca, fabrikada yüksek sayıda gemi üretip düşmanın gezegenleri-

ne gönderdiğimiz Sins of a Solar Empire gibi 4X'ler bile gözüme basit bir RTS gibi görünüyor.

2- Çok detaylı teknoloji ağacı

Oyunda bilim adamlarının keşfedeceği ne kadar çok sayıda yeni teknoloji olursa, kullanılacak stratejilerin sayısı da o kadar artıyor ve çeşitleniyor. Yani oyuncuya yeni seçenekler sunuluyor. Space Empires bu konuda bir fenomendir zira yüzlerce yeni teknoloji keşfetmeye izin verir. Karşılığında ise ne mi olur? Oyuncu o kadar büyük bir stratejik karar seçeneği ile karşı karşıya kalır ki, bir oyunu asla diğer oyuna benzemez. Misal mi istiyorsunuz: Bir seferinde dev armadalar kurup düşmanı sayı üstünlüğü ile yenebilirken diğer sefer oynayışınızda "BattleStar Galactica" fantezisi kurabilir ve içinde kendi gemi üretim fabrikaları olan dev bir ana gemi üretip bununla düşman hatlarının gerisinde dolanıp düşmanı bu ana gemiden çıkardığınız avcı gemileri ile hezimete uğratabilirsiniz. Ya da, tamamen robot-kamikaze gemileri inşa edip, düşman gezegenlerine ve gemilerine çarptırıp düşmana çok büyük hasar verebilirsiniz. Space Empires'da seçenekler sonsuz!

3- Detaylı Diploması

Diğer imparatorluklar ile her şeyi, her detay seviyesine konuşabilmeli ve mantıklı tepkiler alabilmelisiniz. Bu konuda Distant World aşmış bir sisteme sahip zira diğer imparatorlukları neredeyse tamamen diploması yoluyla ele geçirebilmeniz bile mümkün.

4- Detaylı taktik savaş

Ne yazık ki, pek çok 4X oyunu burada çakozluyor. Endless Space gibi yeni çıkan başarılı 4X'lerde taktik savaş sadece zar atmak üzerine kuruluyken, Sins of a Solar Empire basit bir RTS'den öteye gidemiyor. Yine Space Empires, çok gelişmiş bir taktik savaş ekranıyla oyuncuyu memnun edebiliyor ancak grafik yapısı eskimiş olduğu için çoğu oyuncu bu oyuna bakmak bile istemiyor. Distant World ise, gerçek zamanlı ancak gemilerin yeteneklerine ve istatistiklerine dayalı, nispeten zevkli bir taktik savaş imkanı sunuyor ama hala Master of Orion'daki gibi gemilere tek tek emirler verip bir general edasıyla tüm savaşı detaylıca kontrol edebildiğimiz stratejileri özlüyoruz.

Peki sonuç?

Biliyorum çoğu ergen arkadaşımız bana teşhisi çoktan koydu. Beni eskiden Master Of Orion oynayan bir kız çok üzümüş, o yüzden böyle olmuşum. Tebrikler. ■





Birlikten oyun doğar

Oyunlarla ne derece yakınsınız, bilmiyorum ama oyunların bize neler yaptırdığını son zamanlarda fazlasıyla düşünüyorum. Zamanında oyunların kötüleyici yönleriyle ilgili envai çeşit haber çıkardı, konu hakkında herhangi bir fikri olmayan medya da olayları şirir şirir, sırf kendi kazancı için oyunların öldürücü olduğunu iddia ederdi. Geçmiş zaman kullandım, biliyorum zira bu durum bir beş ile 10 yıl öncesine göre çok iyimser bir hal aldı. Birçok oyun atölyesi kuruldu, oyun kavramı tırnak içine alınarak eskiye göre çok daha detaylı bir şekilde incelenir oldu.

Hepsinden önemlisi, artık oyun denildiği zaman sadece bilgisayar oyunu aklına gelmeyen bir dünya ve Türkiye var karşımızda. Oyunlar her yerde ve her şekilde karşımıza çıkabiliyor. Bir şekilde hepsinin bilgisayar oyunu bulunuyor belki ama hiçbirisi masaüstü oyunlarda olduğu gibi bizi birbirimize yaklaştırmıyor, kaynaştırmıyor. Masaüstü işini şimdilik bir kenara bırakalım ve önce elimizde velinimet gibi duran MMORPG'lere, yani devasa online rol yapma oyunlarına bir bakalım. MMORPG'ear bence bize sunulmuş birer hazine; eğer doğru kullanmayı bilirsek... Dünyanın herhangi bir yerindeki binlerce, milyonlarca kişiyle tanışmaktan, sohbet etmekten tutun da yolda görseniz yüzüne bile bakmayacağınız bir insanı sanal karakteriyle tanıyabiliyor ve bambaşka bir arkadaşlık kurabiliyorsunuz. Bence bu arkadaşlıklar gerçek hayattaki kadar gerçek zira birçoklarınız gibi ben de World of Warcraft'a yıllarımı verdim ve kurduğum loncalarla büyük işler başardık. İşte, kullanmayı iyi bilme kısmı benim açımdan burada devreye giriyor... Beraber hayatlarımızdan saatler harcıyıp girdiğimiz raid'lerde tam bir takım çalışması yaşamış olan oyuncularla gerçek hayatta bir araya gelmek, yaptığım en güzel işlerden bir tanesiydi. Ardı arkası kesilmeyen tanışma ve kaynaşma günlerimize, İstanbul dışından da insan gelmeye başladığı zaman anladım ki yaptığımız şey gerçekten harika!

Bu işin online ve artık günümüzde sürekli karşımızda olan bir örneği... Nitekim benim hayatımın büyük kısmını oluşturan masaüstü oyunlara da deyinmek istiyorum. İlk olarak

Monopoly'den tutun da Drakon'a kadar uzanan masaüstü oyunlar listesine değinmek isterim. Bu oyunlarda birçok arkadaşımızla çok farklı oyun deneyimleri yaşatabiliyor, özellikle yeni üretilen kutulu oyunlar hakkında bilgi üzerine bilgi alabiliyoruz. Tabii ki bir de sadece kutulu oyun oynatan dükkanlar var ki işte tam bu noktada masaüstü oyunların insan ilişkilerindeki yadsınamaz rolü ortaya çıkıyor; sürekli yeni insanlarla tanışmak ve onlarla belki de daha önce hiçbir şekilde olmadığı ya da olamayacağı gibi diyaloga girmek... Gelelim Warhammer kısmına; ben sadece boya yapıyorken bile onlarca insanla tanıştım şu ana kadar çünkü hiç bilmeyen için çok ilginç, hakkında çok şey duymuş olanlar içinse hep yapmak istediği şeyi yapıyor oluyorum. TüSOT gibi oluşumların yaptıkları turnuvalarsa Warhammer camiasını oluşturduğu gibi, birbirini haftada en az bir kere gören insanlar ortaya çıkarmış durumda. İşin Magic kısmındaysa oyun içerisinde bulunan "Draft" ve "Sealed" gibi formatlar, birbirini tanımayan onlarca oyuncuyu aynı masaya

oturtup belki de normalde görse sevmeyeceği bir kişiyle strateji yapmaya zorluyor ve bu şekilde bambaşka diyalogların başlamasına sebep oluyor.

Yani aslında bizler küçükken mahallemizde yaşadığımız o topluca gerçekleştirilen oyunlar, ebeveynlerimizin sandığının aksine halen aramızda; sadece büyük bir evrim geçirmiş şekilde. Tabii ki saklandığın yerde ebe görecekm diye endişelenmenin ya da havaya topu fırlatıp bir renk haykırmanın yerini tutamaz belki ama durum düşünüldüğü kadar da acınası bir halde değil diye düşünüyorum. Tek sorun, günümüze hakim olmuş hızlı tüketime ne şekilde ayak uyduracağımızı bilmekten, oyunlarımızı "doğru" şekilde oynamaktan geçiyor. Fakat bu demek değil ki illa tek bir doğru oynama şekli var; ben sadece oyunların istenildiğinde nasıl da bir araya getirci bir etkisi olabileceğine değinmek istedim. Pek tabii ki isteyen evinden çıkmadan da oyun oynayabilir, ona da yapacak bir şey yok değil mi sevgili okur? Zevkler ve renkler en nihayetinde... ■



GUILD WARS 2

Triya'nın yıkımı, ejderlerin gazabıyla başlıyor!

LEVEL 189

1 EKİM'DE PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

Oyun başlıyor!

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

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

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

GAMEX AWARDS sektörün en prestijli ödülleri...

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

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



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



Galaksinin en parlak yıldızı 1 yıllık TTNET WiFi internet hediyesiyle Türk Telekom'da!

Samsung Galaxy Tab2 Tablet; ayda sadece ₺35'ye.
Güle güle kullan Türkiye!



₺45 x 24 ay • ₺35 x 36 ay

Samsung
GALAXY Tab 2
10.1

- 1 GHz Çift Çekirdek İşlemci • Android 4.0 Ice Cream Sandwich İşletim sistemi ve Adobe Flash 10.1 ile flash sayfaları görüntüleyebilme
- Google Play Store'dan yüz binlerce uygulama
- Ön kısımda konumlandırılmış hoparlörler ile mükemmel multimedya deneyimi



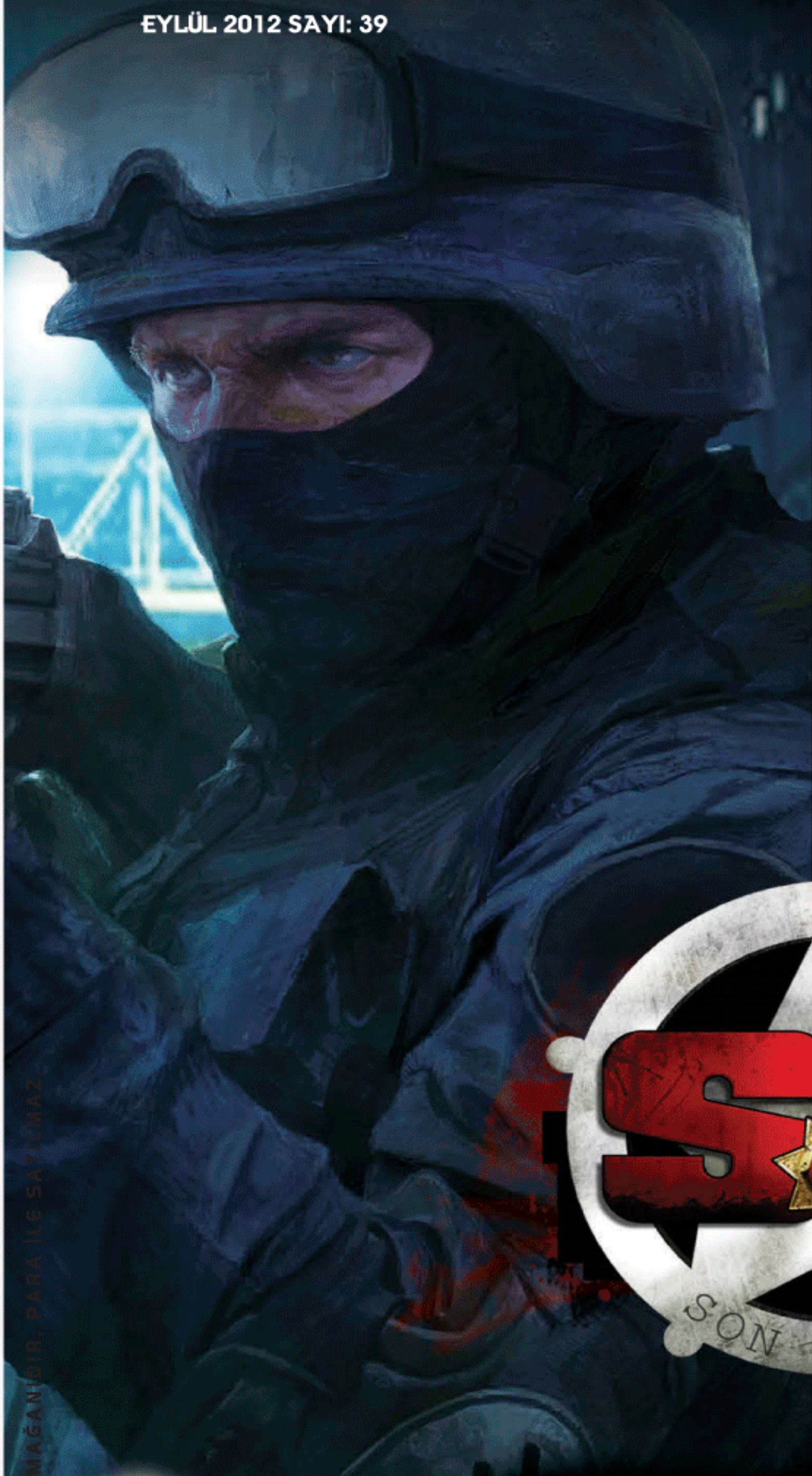
Kampanyaya katılmak için en az 6 aydır bireysel ev telefonu aboneliğiniz olmalıdır, 31 Temmuz 2012 ve 31 Aralık 2012 tarihleri arasında Türk Telekom ofis veya bayilerinden kampanyaya başvurmanız gerekmektedir. Kampanya katılım tarihi itibarıyla 24 ay / 36 ay boyunca Türk Telekom'un aboneliği olarak kalmaya yönelik taahhütname tarafınızdan imzalanmalıdır. Eigen, Samsung OmniaLite, iPod touch, Exper Notebook, Nokia c5-03 ve Samsung B6520 cep telefonu, Motorola XOOM Tablet I, iPad2 Tablet, XOOM2 Tablet, Yeni iPad Tablet, Blackberry Playbook Tablet ve bilgisayar kampanyalarının herhangi birinden yararlananlar bu kampanyaya katılamaz. Ayrıntılı bilgi: www.turktelekom.com.tr, 444 1 444.

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

EYLÜL 2012 SAYI: 39



LEVEL'İN ARMAĞANIDIR. PARA İLE SATILMAZ

“Dünyanın en çok oynanan PC oyunu”

-Forbes

“Dünyanın canlı olarak en çok izlenen elektronik spor oyunu”

-Forbes

Çok Yakında
Tamamen
TÜRKÇE

LEAGUE of LEGENDS

www.leagueoflegends.com



facebook.com/
LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi



youtube.com/lolturkiye



twitter.com/LoLTrOfficial



gplus.to/loltr



GAMES



ONLINE OYUN CENNETİ GAMESCOM

Bu yılki gamescom fuarı resmen online oyunların istilasına uğramış durumdaydı. Nereye dönsem, nereye başımı çevirsem bir online oyuna denk geliyordum. E3 fuarının aksine online oyunlar, AAA oyunları yutacak kadar gamescom'un bütün salonlarına yayılmış durumdaydı. İki ay önce E3 fuarında tek tük boy gösteren online oyunların yeni mekanı artık iyice gamescom olmuş diyebiliriz zira Meksikalı online oyun yapımcılarının bile burunlarının dibindeki E3'ten ziyade gamescom'a ağırlık vermiş olmaları son derece şaşırtıcı. Geçtiğimiz yıllarda düzenlenen gamescom fuarlarında tohumları ekilen online oyunlar, geçen sene iyice büyüüp serpilmişti. Bu yıl da artık online oyunlar tüm gamescom alanına iyice kök salmış durumdaydı. Yalnız Sega, Nintendo ve Microsoft gibi köklü AAA oyun üreticilerinin E3'e katılıp da gamescom'a katılmaması son derece düşündürücü zira bu üç firma geçen yıl gamescom'a gelmişti. Acaba E3 ve gamescom ufaktan ufaktan AAA ve online oyunlar olarak ayrışmaya mı başlıyor? Yoksa E3'e katılmayan yüzlerce online firması gamescom'a dadanınca diğer firmalara alan mı kalmadı? Fuarlarda online oyunların AAA üreticilerini yerinden etmesinin gelecekte oyunculara nasıl yansıtacağını kestirmek güç ama şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki gamescom artık tam anlamıyla online oyun cenneti olmuş.

Ahmet Özdemir
ahmet@level.com.tr

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

14 League of Legends



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Edgeworld

DOSYA KONUSU

12 S2 Son Silah

13 Kehanet Online:
Sihirli Anahtarlar

28 Tynon





İNCELEME

- 14 League of Legends
- 22 Blazing Throne
- 24 Rage of 3 Kingdoms
- 28 Tynon

REHBER

- 18 League of Legends
- 30 Rage of 3 Kingdoms
- 32 Liste
- 34 Sözlük

12 S2 Son Silah



10 Edgeworld



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



Theralon

Hazırlık aşamasında

Gamescon bu yıl beraberinde yine birçok sürprizi de getirdi. Bunlardan bir tanesi de şüphesiz "Project: Theralon" oldu. Henüz tasarım aşamasında olan yapım, Indernum tarafından hazırlanıyor. Oyunculara sonu gelmez bir dünya sunacağını iddia eden yapımçı firma, tamamen

sandbox bir MMORPG üzerinde çalıştıklarını dile getirdi. Oyunda bulunacak ilgi çekici özelliklerin başındaysa, şehir kurma ve havada yapacağımız savaşlar bulunuyor. Ayın zamanda CryEngine 3 grafik motoru ile hazırlanan yapım, mükemmel bir görsel şölen yaşatmayı da planlıyor.



District 187: Sin Streets

Time to go

CJ Games Global'ın uzun sürece önce hakkında bilgiler verdiği yeni ücretsiz MMOFPS oyunu District 187: Sin Streets, bizleri 21. Yüzyılın sonunda, ekonominin tamamen yok olduğu bir döneme ışınlamaya hazırlanıyor. PvP odaklı oyun yapısı içerisinde SWAT'lardan birisi olup

adalet dağıtmaya çalışabilecekken, istersek bir mafya olup etrafa korku saçabileceğiz. Bölge kontrol edebileceğimiz oyun, tamamen ücretsiz olacak. Merak edenler için beta kayıtları çoktan açıldı ve 11 Eylül'e kadar da sürecek. Açık beta ise 18 Eylül 2012 tarihi ile başlayacak.



WORLD OF TANK GENERALS

Yeni bir internet tabanlı oyun

İsminin fazlasıyla tanıdık geldiğini biliyorum ama bu sefer bir oyunun yan ürünü ile karşı karşıya değiliz. Bilakis, World of Tanks'ın devamı niteliğinde olacak olan World of Tank Generals, yakın zamanda bilgisayarı olan herkesin oynayabilmesi için tamamen internet tabanlı olarak bizlere merhaba

demeye hazırlanıyor. Malum İkinci Dünya Savaşı'nı konu alacak olan yapımda, sadece tank değil, piyadeleri de kontrol edebileceğiz. Genel hatlarıyla stratejik noktaları elde tutma mantığına sahip olacağı açıklanan yapımda başlangıçta; US, U.S.S.R., Germany ve France olmak üzere dört farklı ırk ile oynayabileceğiz.



UFO ONLINE: FIGHT FOR EARTH

Yeniden bizimle birlikteler

Dünyanın kucak açtığı uzaylılar, bizlere düşündüğümüzden daha farklı bir şekilde yardım ettiler... Dost olarak geldiklerine kendimizi inandırdığımız bu dünya dışı varlıklar, şimdi bizim efendimiz oldular... İşte tüm bu denklemi yok etmek için mücadele eden insanları canlandıracağımız UFO Online; bir süredir devam eden kapalı beta tes-

tinden, açık beta sürecine geçmiş durumda. X-COM severlerin çoktan haberi olduğuna inandığım yapım, tıpkı X-COM serisindeki benzer bir oyun içi deneyim sunuyor. Açık beta ile birçok yenilik de oyuna eklenmiş durumda. Eğer X-COM seven eski oyuncularından ya da biraz uzaylı avlamak isteyenlerdenseniz, elinizi çabuk tutun.



NAVYFIELD 2: CONQUEROR OF THE OCEAN

Denizlerde hüküm sürmek isteyenler için

MMO'nun her türlüünü gördüğümüzü sandığımız günümüz oyun dünyasına bomba gibi düştü Navyfield 2: Conqueror of the Ocean. Nexon Europe tarafından geliştirilen MMORTS türündeki yapımda görmeye alışmadığımız kalitede grafikler bizleri bekliyor olacak. Gambryo grafik motoru aracılığı ile modellenen gemiler, şimdiden göz kamaştırıyor. 64 farklı oyuncu

tarafından toplamda 192 aracın kullanılmasına izin verecek olan yapım, içerisinde envai çeşit gemi bulunduracak. Destroyer'ler, denizaltılar ve uçak gemileri sadece verilebilecek örneklerin bazılarını oluşturuyorlar. Birbirinden farklı gemilerin silah ve mürettebatını da istediğimiz gibi ayarlayabiliyor olmak, sanki düşündüğümüzden de iyi bir oyun geleceğinin habercisi gibi.

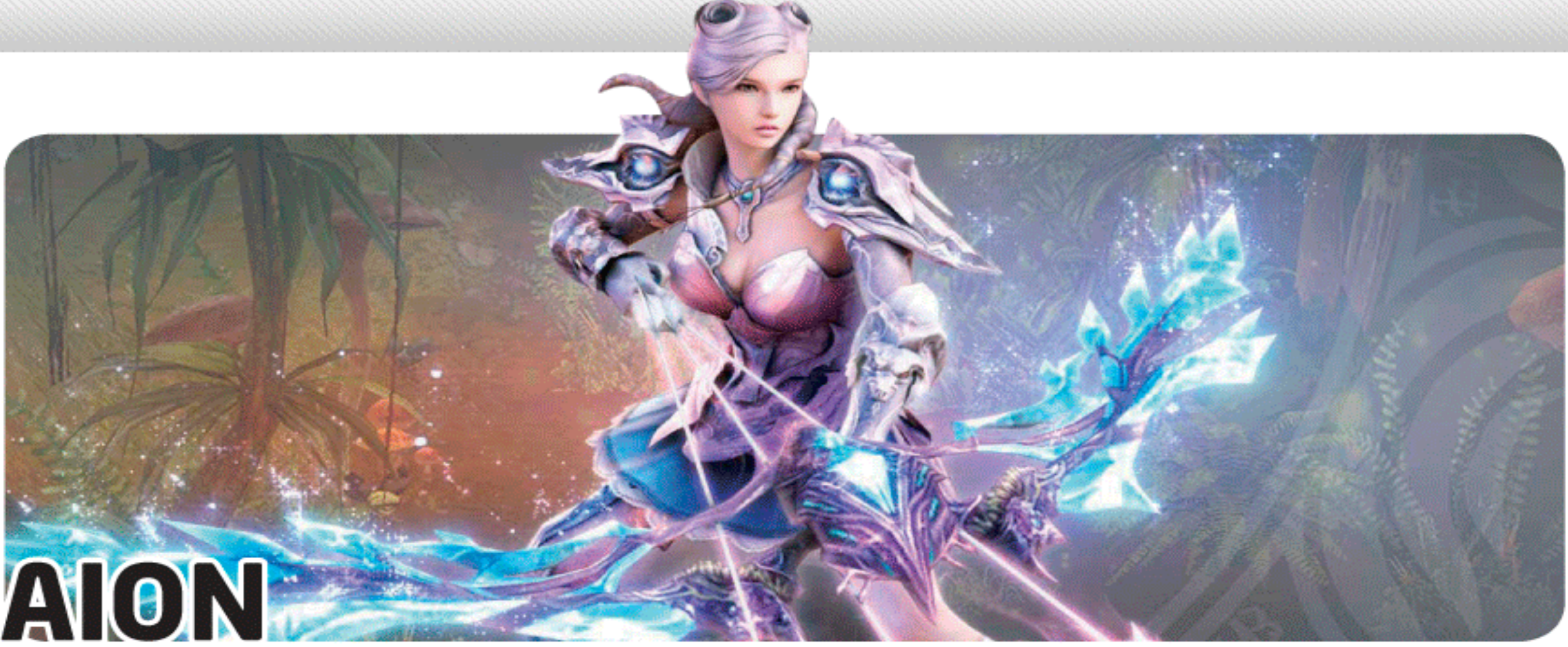


STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Yeni sezonu başladı bile

Büyük sükse yaratan çıkışı ardından, yayınlandığı ilk büyük yama ile birçok oyuncusunun kaybeden Star Wars: The Old Republic, giden oyuncularını yeniden kendisine çekme çabası içerisinde. Oyun bu sefer gerçekten büyük bir adım atıyor ve yeni bir eklenti ile oyun haritasını genişletiyor. Bu sayede "Makeb" isimli gezegen yeni görevleri ve yeni zindanlarıyla

karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Şimdiden adı belli olan operation'lardan bir tanesinin ismi: "Terror From the Beyond." Pek tabii bunlarla yetinmeyen oyun bir de yeni "Cathar" ırkı ile karşımıza çıkacak. Birçok yeni görev ve eklenmesi beklenen yetenek de cabası. Bakalım The Old Republic bu yama ile hak ettiğini bulabilecek mi?



AION

Bir ilk onunla birlikte yazılıyor

Uzun zamandır sessiz sedasız bir köşede duran Aion, daha önce yapılmamış bir şey deneyecek gibi gözüküyor. Gamescon 2012'de NCsoft tarafından yapılan açıklamaya göre Aion, yeni yayınlanacak olan 4.0 güncellemesi ile üç yeni ırkı bizlerle bir araya getirecek. Bir oyuna tek seferde üç ırkın eklenmesi daha önce görülmemiş olduğu gibi, böyle bir hareket daha önce hiçbir ücretsiz MMO

için yapılmamıştı. Nitekim oyuna eklenecek sınıflar hakkında net bir bilgi vermeyen NCsoft, oyuna genel olarak bir adet barut kullanan ve bir adet de müzik aleti çalan iki farklı sınıfı eklemek istediklerini yaptıkları röportajda dile getirdiler. Her ne kadar iki sınıf hakkında bilgi verilmiş olsa da üçüncü sınıfın nasıl bir silah kullanacağı ya da nasıl bir karaktere sahip olacağı merak konusu.



DC UNIVERSE ONLINE: HAND OF FATE

Büyük şehirlerde yeni deneyimler

Süper kahramanlarla yakın deneyimler yaşamamıza olanak sunan DC Universe Online, yeni bir güncelleme ile yakın zamanda karşımızda olacak. Toplamda yapılan beşinci büyük güncelleme olacak olan indirilebilir içeriğin adı "Hand of Fate." Sadece PC için değil, aynı zamanda PS3 sahipleri için de gelecek olan güncelleme ile karşımıza iki büyük efsane şehir olan Gotham

City ve Metropolis çıkacak. Tamamen yüksek seviye oyunculara hitap etmesi beklenen bölgelerde, takım oyunu ağırlıklı görevler bulunacak. Güncelleme aynı zamanda yeni "Utility Belt Attachments" ve PvP oyuncularını için "magic-powered" Legend'lar oyuna eklenecek. Son olarak eklenecek olan envai çeşit yan görevi de unutmamak lazım.



EDGEWORLD

Hoş bir RTS

Edgeworld: Kabam Games'in geliştirmiş olduğu; Facebook, Myspace, Google+ ve Yahoo üzerinden veya kendi internet sitesinden oynanabilen browser tabanlı, gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Bu tarz oyunlarda genelde akla ilk gelen ortaçağ temasıdır. Edgeworld ise bilimkurgu temalı bir oyun. Oyunun temel amacı her zamanki gibi kendi üssünüzü kurup, geliştirmek ve diğer oyuncular üstünde hakimiyet kurmaya dayanıyor.

Edgeworld'de gerçek zamanlı stratejiler-

de görmediğimiz PvE sistemi mevcut. PvE sisteminde bulunan bilgisayar üslerine saldırıp hammadde toplayıp, XP kazanabiliyorsunuz. Üslerin seviyesi arttıkça kazanılan hammadde ve XP kazancıda doğal olarak artış gösteriyor.

Oyunda görev sistemi de mevcut, görevler tamamlandıncaya verilen ödüller XP kazancınızın temelini oluşturuyor. Genelde ödüller hammadde ve XP olsa da bazen bina yapımını hızlandırma ve birkaç adet asker de verilebiliyor.

DAĞITIM Kabam Games

YAPIM Kabam Games

WEB www.edgeworldgame.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Türkçe dil desteği

- PvE sistemi

- Plantium alanla almayan arasındaki gelişim sürecinin fazla olması



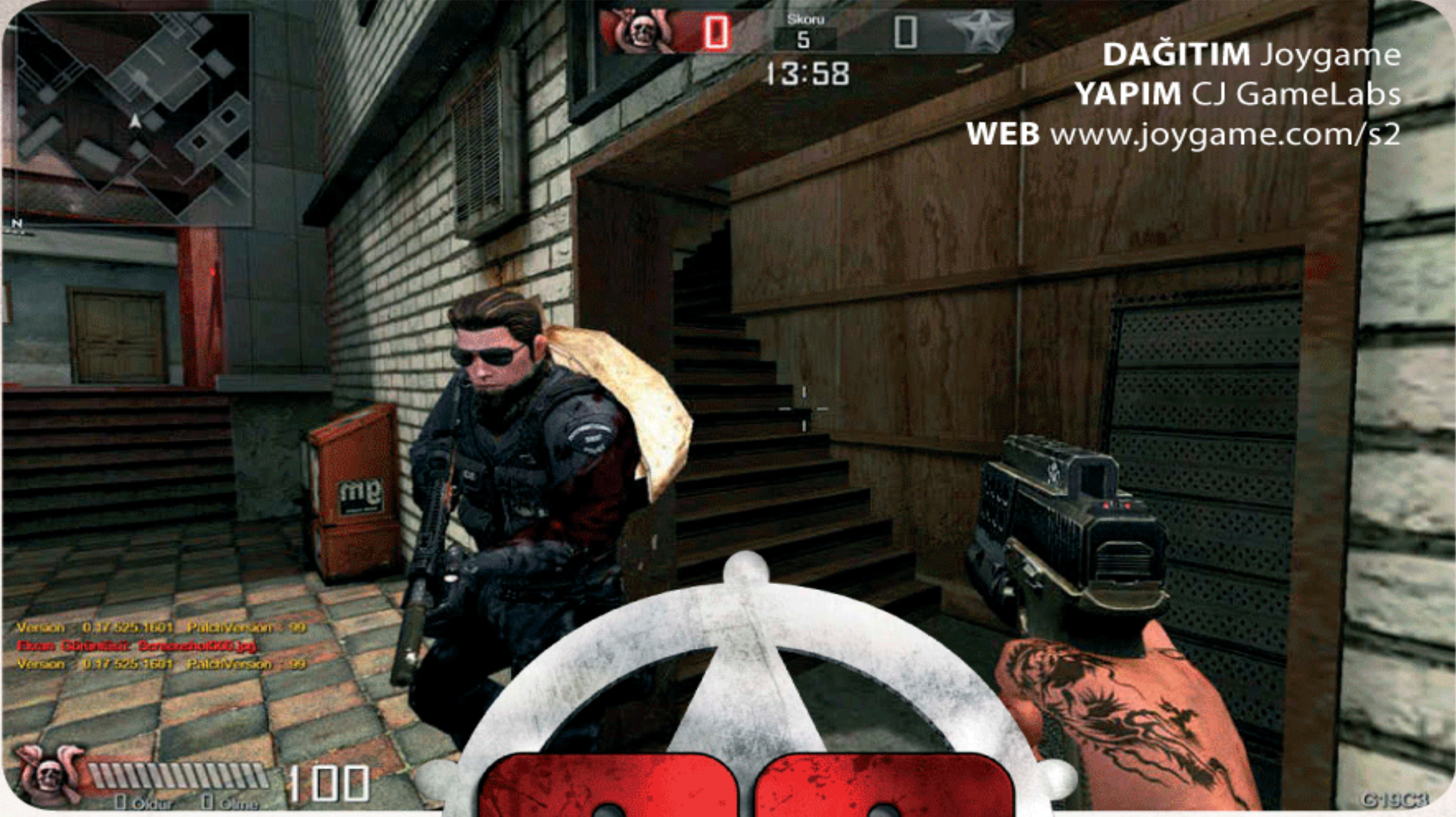
Birde oyunda bulunan birkaç binaya değinmek istiyorum. Savunma simülatörü; bu bina olası bir saldırıyı canlandırıyor ve size gerçekten çok yardımcı dokunabilecek bir bina. Savunmanızda ki zayıflıkları gözlemleyebilme olanağı sağlıyor. Toplamda 1412 çeşit saldırı simülasyonu ile hem savunmanızın zayıf yönünü görmüş oluyor hem de bolca XP kazanmış oluyorsunuz.

Kaynak dönüştürücü; kaynakları bir türden diğerine dönüştürmeye yarayan bir bina. Toplamda dört çeşit kaynak mevcut; kristal, gaz, enerji, uranyum. Oyunda kaynak dönüştürebilme olanağı olması size büyük sıkıntıları aşmanızda yardımcı olacak gibi gözüküyor.

Sıçrama kapısı; birlikleri savaş alanına taşımak için kullanılan bir bina. Toplamda üç adet sıçrama hakkınız var. Tabii bu sıçrama hakları zamanla doluyor ve kendini yeniliyor ve bir oyuncuya saldırmak için planlı ve programlı davranmanıza neden oluyor. Yani birine deli gibi saldırıp bütün bina-

larını yok etmek öyle kolay değil. Zaten oyunu oynamaya başlayınca asıl konuyu üslere saldırıp yakıp yıkmak olmadığını anlıyorsunuz. Önemli olan haritada bulunan ve ittifakların kontrolü altındaki bölgeleri ele geçirmek. Tabii bunun için sizin de bir ittifakta bulunmanız gerekiyor.

Oyunda bulunan ve gerçek parayla satın alınan platium, satın alan oyunculara çok fazla kazanç sağlıyor. Oyuna başlarken 10 adet platium veriliyor ama zamanla daha çok ihtiyacınız oluyor. Gerek bina yapımlarını hızlandırma, gerekse 15 katına kadar XP kazancınızı arttırabilme olanağı çok güzel. 65 platium'u 10 dolar gibi bir fiyata alabiliyorsunuz. 5000 platium ise 399.90 dolar. Platium alan bir oyuncuyla, almayan bir oyuncunun gelişimlerinin arasında ki farkın dikkat çekmesi oyunun tek kötü yanı diyebiliriz. Onun dışında Edgeworld güzel bir oyun. Ortaçağ atmosferinden sıkılanlar veya bilimkurgu severler için ideal bir oyun. İyi oyunlar... - **ÇAYLAK**



Joygame'in birçok oyunu ülkemizdeki MMO camiası tarafından severek oynanıyor. Nitekim Wolfteam'in ardından bu sevgi daha önce görülmemiş boyutlara ulaştı ve FPS oyunculuğu bambaşka bir boyut kazandı. Bununla yetinmeyen Joygame ise bir süredir bizi S2 ile şaşırtmaya devam ediyor.

S2 kendisinden fazlasıyla emin bir yapım. Oyun içi dinamiklerini harika oturtmuş olan oyun, başına oturan oyuncuya oyunun ufak detaylarından çok, içerisinde barındırdığı haritalara konsantre olmasını sağlıyor. Toplamda beş adet mod'a sahip olan S2, her mod'unda sunduğu farklı oyun yapılarıyla

kendisini benzeri yapımlardan rahatlıkla sıyrabiliyor. "Ölüm Oyunu: Standart" adı altındaki ilk oyun modu, hedeflenmiş ilk öldürme sayısına ulaşan takımın maçı kazandığı bir mod. "Ölüm Oyunu: Özel" ise yine benzeri

bir yapı bulunurken, haritaya özel silahlar oyun yapısını büyük ölçüde değiştirebiliyor. "Raundlu Maç" moduysa belirlenmiş olan zafer sayısına ilk ulaşanın kazandığı bir mod. "Mücadele", tek raundluk bir yapım olduğu gibi, "Capture the flag" mantığıyla çalışan ve de düşman bölgesinde ele geçirdiğimiz bir objeyi kendi üssümüze taşımamızı isteyen bir mod. Son olarak "Yok Etme Görevleri" ile önceden hedeflenmiş bir noktayı havaya uçurmaya çalışıyoruz.

S2'nin belki de en önemli özelliklerinden bir tanesi gerçekten iyi grafiklere ve akıcı bir oyun moduna sahip olması. Daha da önemlisi tüm bunları yaparken sabit diskimizde çok az bir yer kaplaması. Tamamen Türkçe dil desteğine sahip yapımın bir diğer dikkat çeken noktası silah kullanma hissiyatı. Kısacası farklı modları olan, hızlı ve rahat oynanabilen bir FPS arıyorsanız, S2 sizin oyununuz demektir.





Bu tarzdaki başlıklara belki çok alıştınız ama Kehanet Online (KO) gerçekten ilk bakışta rengarenk dünyasıyla dikkat çeken bir yapım. Ülkemizdeki MMO oyuncularının memnuniyeti için ter döken KO, anime vari grafikleriyle karşımıza çıkıyor. Hemen akabindeyse bambaşka bir diyarın içerisinde buluveriyoruz kendimizi.

Yaratımlar

Birçok MMO'da olduğu gibi KO'da da bir karakter yaratarak işe başlıyoruz. Karakter yaratma menüsü çok detaylı değil belki ama sunduğu sınıflar gerçekten dikkat çekici. İnsan, Naiti, Vata, Delfis ve de Luluanta olarak beş farklı sınıftan bir tanesini seçerek oyuna başlıyoruz. Her ırkın kendisine özel bir hikayesi ve pek tabii özelliği bulunuyor. MMO'larda pek sık görülmeyen, farklı bir yetenek sistemi de KO'nun bünyesinde yer alıyor. Aktif ve pasif olarak ikiye ayrılan yetenekler gerçekten oyuna farklı bir tat katmış, oyun içi dinamiklere büyük bir artı sağlamış. Hele bir de farklı ırkların, farklı sayılarda alabildikleri aktif ve pasif yetenekler olduğunu düşünürsek, savaş sisteminin ne kadar da detaylı olabildiğini çok daha net görebiliriz. Günümüze gelindiğin-

deyse oyuna iki büyük genişleme paketinin eklendiğini görüyoruz. "Vataların Yükselişi" isimli paket oyuna envai çeşit harita ve zindan eklendiği gibi, ulaşılabilecek en üst seviye 65'e yükseltilmişti.

İkinci eklenti paketi olan "Korsan Adası" sayesinde Kehanet Online inanılmaz derecede büyüdü. Bir yandan en üst seviye sınırı 80'e çıkarırken, bir yandan da beş yeni şehir ve bir adet yeni zindan oyunculara merhaba dedi. Yakın zamanda karşımıza yeni seviyelerle, Kuşatma Sistemiyle ve Büyük Kale Savaşlarıyla çıkacak olan oyun, kendisini her daim dinç tutmayı başarıyor.



ONLINE OYUN



DAĞITIM Riot Games
YAPIM Riot Games
WEB www.leagueoflegends.com



LEAGUE of LEGENDS®

Strateji oyunu aşerenlere

Konu League of Legends olduğu zaman aklımıza ilk gelen oyun şüphesiz DoTA olacaktır. Defence of the Ancients (DotA), gerçek zamanlı strateji oyunu olan Warcraft III: Reign of Chaos ve Warcraft III: The Frozen Throne oyunları için üretilmiş bir moddu. Kullanıcıya sunulan bu modun yegane amacı; haritanın her köşesinde yer alan yapıları korumak ve düşman yapıları yok etmektir. Aradan geçen zaman içerisinde gözden kaçamayacak kadar yüksek rakamda oyuncunun kendisi kaptırdığı bu oyun, başkalarının da dikkatini çekti. Riot Games'in yayınladığı ve dünya çapında milyonlarca oyun severine ulaşan "League of Legends" oyunu Kuzey Amerika ve Avrupa'da en çok oynanan PC oyunu oldu. Çoklu oyun platformu Xfire'in açıkladığı verilere göre League of Legends bir yıl içerisinde toplamda neredeyse 1,3 milyar saat boyunca oynanmış bir yapıdır. Xfire ile birlikte araştırmayı gerçekleştiren DFC Intelligence CEO'su David Cole,

konu ile ilgili şunları söyledi: "Yalnızca bir yıllık bir sürede League of Legends gibi oyunların bir milyar oyun saati sınırını aşması oyun sektöründe yaşanan olağanüstü bir değişime işaret ediyor."

League of Legends, DotA ile başlayan altyapıyı biraz daha geliştirerek oyuncuların beğenisine sundu. DotA'daki gibi champion seviye geliştirmesine dayanan oyunda ayrıca oyuncuların hesaplarının da (account level) kendi seviyeleri bulunmakta. Oyunda kazandığımız maçlar sonucunda daha yüksek seviyelere yükseliyor ve bu gelişim süresi esnasında yeni büyülere de erişim sağlayabiliyoruz. "Summoner Spells" olarak geçen bu büyüler her champion'ın kendine özgü olan büyülerini ve özelliklerini haricinde kendi hesabımızın level'i arttıkça açılan ve ekstradan defans ve saldırı amaçlı kullanabileceğimiz özellikler olarak karşımıza çıkıyorlar. Maçlarda kazanılan "Influence Point"leri oyun içindeki



"Store"da harcayarak yeni champion'lar ve "rune" sayfamıza ekleyebileceğimiz rune'lar satın alabiliyoruz. Satın aldığımız champion'lar dışında oyunun kendi bünyesinde her hafta yenilenen haftalık bedava sunulan champion'ları da kontrol edebiliyoruz. Store'da champion ve rune'leri "influence point" ve "Gerçek para" ile alabiliyoruz. Champion ve rune'ların dışında sadece gerçek para ile alabildiğimiz "champion skin"leri de bulunmakta. Bunları satın alarak oyunun içinde farklı görünümde champion'lar kontrol edebiliyoruz. Hatta bazı champion'ların kullandığı büyülerin efektleri bile skinler aracılığı ile büyük değişim gösterebiliyor.

Riot Games, Türkiye'deki oyun segmentasyonunu incelemek amacıyla kapsamlı bir araştırma gerçekleştirdi. Türkiye'nin farklı bölgelerinden, farklı sosyo-ekonomik düzeylere sahip olan 16 - 35 yaş arasındaki yaklaşık 1000 erkek PC oyuncusu arasında internet üzerinden yapılan araştırmaya göre, oyuncuların büyük bir bölümü oynadıkları oyunlara yeni özellikler katmayı seviyor ve bu özellikler için de para harcamaktan kaçınmıyorlar. Oyuncular para harcamayı sevse de bunu yapmak için firmanın güven, makul fiyat ve yapımcı desteği sağlaması gerekmektedir. Riot Games güven konusunda gayet başarılı.

Ve kendi oyunundaki ekstra özelliklere haftalık indirimler uygulayarak oyuncularının kalbini fethetmiş durumda ki ücretsiz oyunlara firma tarafından yapılan bu yaklaşım, aynı zamanda büyük puanlar toplamış durumda.

Ücretsiz oyunlarda para harcama düşüncesi genelde sıcak bakılmayan bir düşünce olsa da Türk oyuncular farklı karakter görünümü, yeni özellikler ve yeni bölümler için para harcamaktan kaçınmamaktalar. League of Legends oyununun Türkiye'de bu kadar yaygınlaşması ve tutulması oyunun kullanıcılara verdiği eğlenceli bir takım oyunu sağlaması ile gerçekleşiyor. Riot Games, Türk oyuncuların gösterdiği ilgiden memnun olduğunu oyunun Türkçe versiyonunu hazırlayarak gösteriyor. Türkiye'deki oyun segmentasyonuna göre yüzde 31 olan en fazla payı "yalnız kurtlar" kategorisi kapsıyor. Yüksek sosyo - ekonomik düzey ve eğitilmiş olan bu kullanıcı grubu yeni karakterler, ekstra özellikler ve yeni bölümler için para harcamaktan çekinmiyorlar. Satın alabilirlik düzeyi en yüksek olan gruplardan biri olan "yalnız kurtlar" grubu oyunlar konusunda çok seçici değiller. Ancak bu konuda her türlü web siteleri, blog'lar ve forumları takip ediyorlar. Evdeki bilgisayarlarından bu tür oyunları oynayan yalnız kurtların oyunlarda



sosyalleşmekten yana oldukları pek söylenemez.

Haftada ortalama 4,5 saat online oyun oynayan yalnız kurtlar, 2,5 saat offline oyun oynuyor. Bu grup yüzde 83 oranında PC platformunu tercih ediyor ve bunun yanında oynadıkları oyunları diğer oyun konsollarında ve tablet bilgisayarlarında da bulabilmek istiyorlar.

E-sporlarda ustalaşmak en az fiziksel spordaki kadar emek ve beceri gerektiriyor. Dünyada büyük bir hızla popülerleşen e-spor türünün öncüsü olma rolünde League of Legends'ı görmekteyiz. Bir spor ligi haline dönüşmesi planlanarak yapılan "League of Legends"ın internet üzerinden gerçekleştirilen turnuvaları dört - beş milyon izleyici sayılarına ulaşmakta. İzleyenlere görsel bir şölen sunan bu turnuvalarda çekişme hat safhada. Oyunun usta oyuncu ve takımları arasında yapılan maçlar dünya üzerinde büyük bir ilgi görüyor. E-sporcular yapılan turnuvalar sonunda pek çok ödül kazanıyorlar. League of Legends sürekli yenilenen içeriği ve sahip olduğu oyuncu kitlesiyle e-spor dalında öncü olmakta ve e-sporlara hak ettikleri saygıyı kazandırma rolünde büyük adımlar atmaktadır.

Oyunu geliştiren Riot Games'in İcra Kurulu Başkanı Brandon Beck, "League of Legends'ı yaparken baştan beri sadece bir oyun değil, bir spor dalı olacak şekilde tasarladık. Maçlar futbol ya da basketbol maçları gibi çekişmeli geçiyor" dedi ve oyuncularla ilgili olarak şu bilgileri ekledi:

"Riot Games olarak League of Legends'ın ilk müsabaka sezonunu Haziran 2010 - Ağustos 2011 arasında gerçekleştirdik. Finali birinci tamamlayan takım, 100.000\$'lık ödülü üyeleri arasında paylaştı. 2. sezonda birincilik ödülü, oyunun popülerliği oranında çoğalarak tamı tamına 5.000.000\$'a çıkmış bulunuyor. Maçların ne kadar çekişmeli geçtiğini anlatmaya gerek bile yok."

League of Legends koridor tipi oyunlardan farklı bir yol izledi ve bu yolda çok başarılı olduğunu ve olmaya devam edeceğini kanıtladı. Sürekli kendini yenilemesi ve bu sayede oyuncuların oyuna olan ilgisini olabildiğince yüksek tutması da bu konuda ne kadar başarılı olduklarının bir kanıtı olarak karşımıza çıkıyor. Eğer DotA ile başlayan bu koridor tipi oyunları seviyorsanız ücretsiz olan bu online oyunu mutlaka denemelisiniz. - **ERTUĞRUL**

LEAGUE OF LEGENDS

Artılar

Hızlı oyun yapısı, detaylı yetenekler, takip ve bilgi gerektirmesi, herkes tarafından oynanabilmesi

Eksiler

Bazıları için fazla renkli

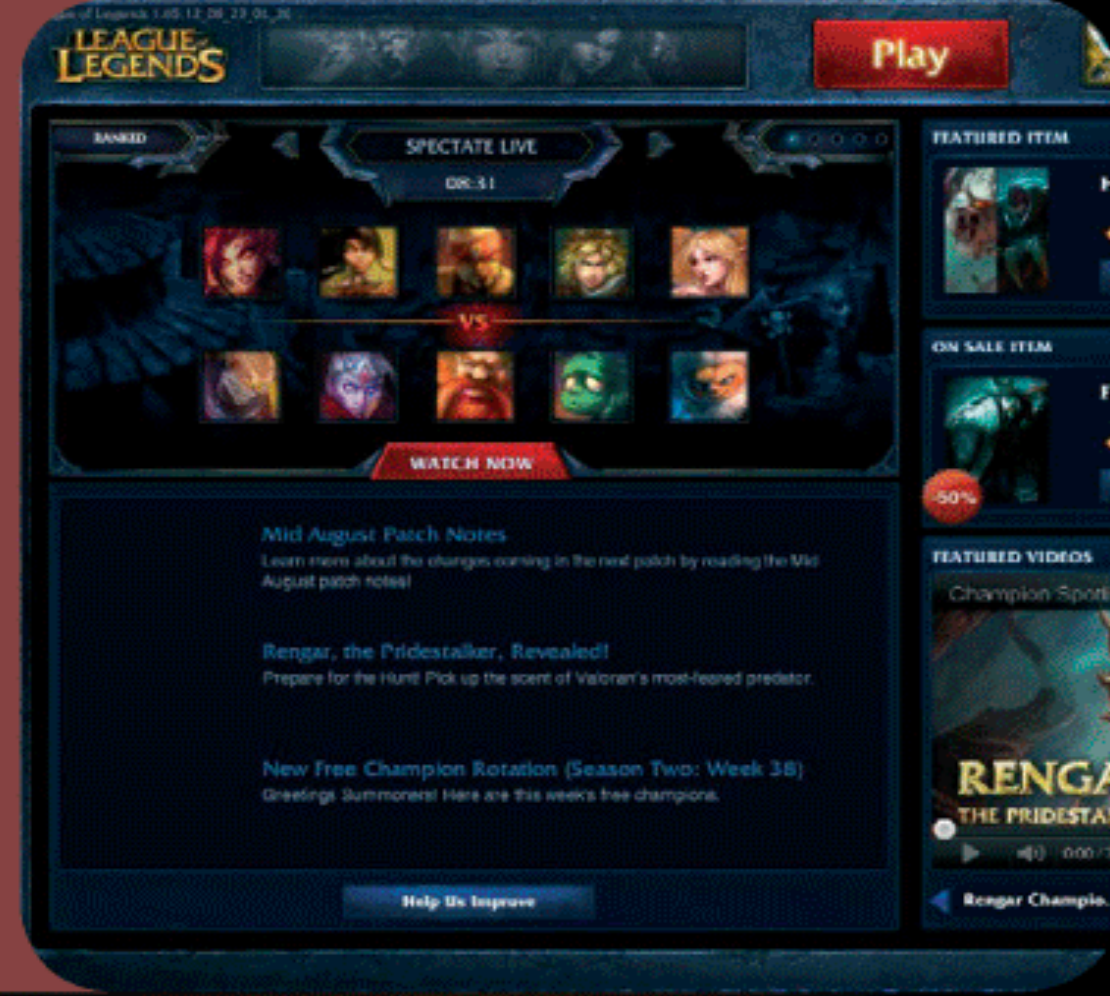
10/10

LEAGUE OF LEGENDS

Beslemeyin, beslenin!

Oyun Menüsü

Oyunun menüsü dört ana işlevsel sekmeyi içermektedir. Play sekmesi ise kendi içerisinde dört ana başlığa bölünür. Karşımıza çıkan ilk mod PvP'dir ve Classic ile Dominion olmak üzere ikiye ayrılır. Sonraki sekme co-op vs AI bulunuyor ve isteyen oyunculara antrenman yapmaları için rahat bir zemin sağlıyor. Custom game sayesinde, başkalarının oyunlarına dahil olmaksızın, kendi oyunumuzu kurabiliyoruz. Son olarak karşımıza çıkan tutorial da basic ve battle training olmak üzere bizlere League of Legends (LoL) oynamanın inceliklerini öğretiyor. Denemeden geçmeyin derim.



İzlemece

League of Legends'teki diğer bir güzel özellik, Spectating modunun oyunda bulunması. Spectating modunda oyuncular yüksek rank'e sahip oyuncuların maçlarını izleyebilir veya kendi arkadaş listesine kayıtlı oyuncuların oyunlarını izleyebilirler. Spectating modunda izlenen maçlar ile izlediğiniz maçın gerçek süresi arasında üç dakika fark vardır. Böyle bir zaman farkı olmasının en büyük sebebi, iki arkadaşın birbirlerinin ekranlarına bakmak suretiyle düşmanın yerini söylemesini engellemektir.

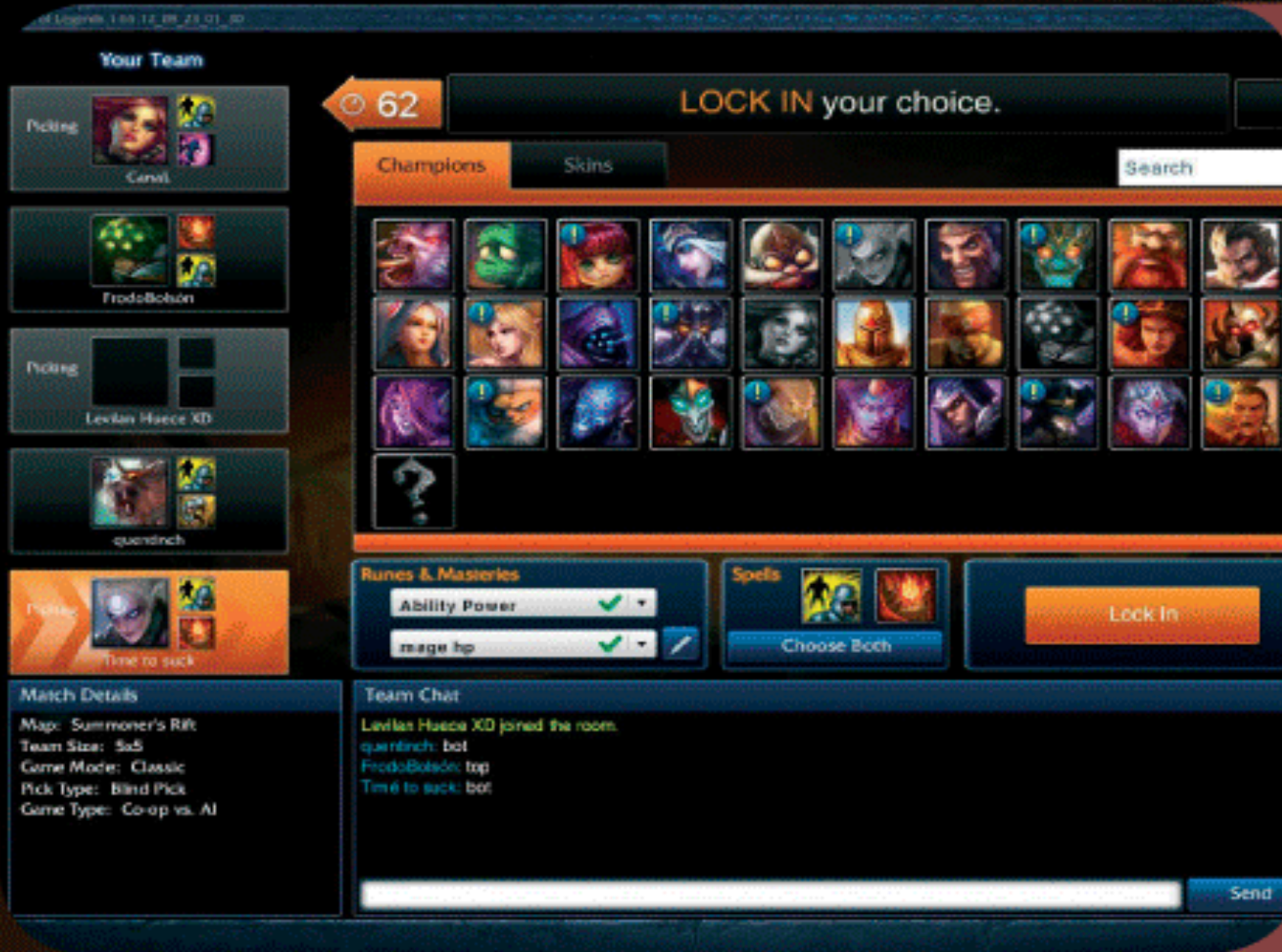
Store

Store'da oyuncular maç kazanarak elde ettiği "influence point"leri harcayarak yeni championlar ve runelar satın alırlar. Storeda champion alma sekmesinde championların fiyatları ve championlarla ilgili bilgiler yer alır. Championlarla ilgili taktikler ve champion'un farklı skinleri görülmektedir. Ayrıca oyuna ilk başladığımız günden, bugüne kadar geçen sürede para harcadığımız tüm eşyaları da görmemiz mümkün.



Summoner Profile

Bu sekmede oyuncunun profil sayfası görüntülenir. Profil sayfası: Player'ın kendi level'i, rank statları, match history'si, championlar'ı, rune sayfası, mastery sayfası, summoner speller'ının olduğu sekmeleri içerir. Ranked takım kurulum sayfası da bu summoner profile altında yer almaktadır. Playerlar rune sayfalarında 21 minor rune ve üç "quintessenceden" oluşan bir set oluştururlar. Bu runelar oyun içindeki champion statlarına direk etki etmektedir.



Champion seçim ekranı

Belirli bir oyun moduna girdikten sonra oyuncular champion seçim ekranıyla karşılaşır. İki farklı champion seçim modu vardır. Birisi "draft pick" diğeri de "blind pick"tir. Bu ekranda champion seçimi yapılır. Oyuncular önceden ayarladıkları rune sayfalarından birini seçerler ve mastery'lerini ayarlarlar. Bu mastery'ler rune'lar gibi oyun içinde champion statlarına direk etki eder. Son olarak summoner spell seçimi ve skin seçimi yapılır ve maç başlar.

Jungle

Bazı championlar lane'de level kasmak yerine jungle yaparak level kazanırlar. Jungle'da champion'lar jungle yaratıklarını öldürerek level atarlar. Her iki team'inde kendi jungle'ı vardır. Jungle'da standart yaratıklar da bulunurken öldürdüğünüzde aura kazandığınız golemler bulunmaktadır. Kırmızı aura kazandığımızda ataklarımız az miktarda damage over time bırakır düşmana ve düşmanı yavaşlatır. Mavi aura ile cooldown reduction ve mana regen kazanırız. Jungle yapmaktaki asıl amaç; solo level kasanın daha çabuk level atlayarak gelişmesi, tüm lane'lere baskı oluşturmak ve gank'leme potansiyelimizi artırmak.



Champion özellikleri

Oyun içinde yaptığımız eşyalarla ve atladığımız seviyelerle champion'umuzun kazandığı statları gözlemleyebiliriz. Stat ekranını açmak için sadece champion'un portresine tıklamamız yeterli olmaktadır. Bu ekranda stat dışında karakterimizin lore'u hakkında bilgi de alabiliriz. Ayrıca bu champion'la oynarken ve ya ona karşı oynanırken neler yapmamız gerektiği hakkında öneri veren ipucu sekmesi de bulunur.

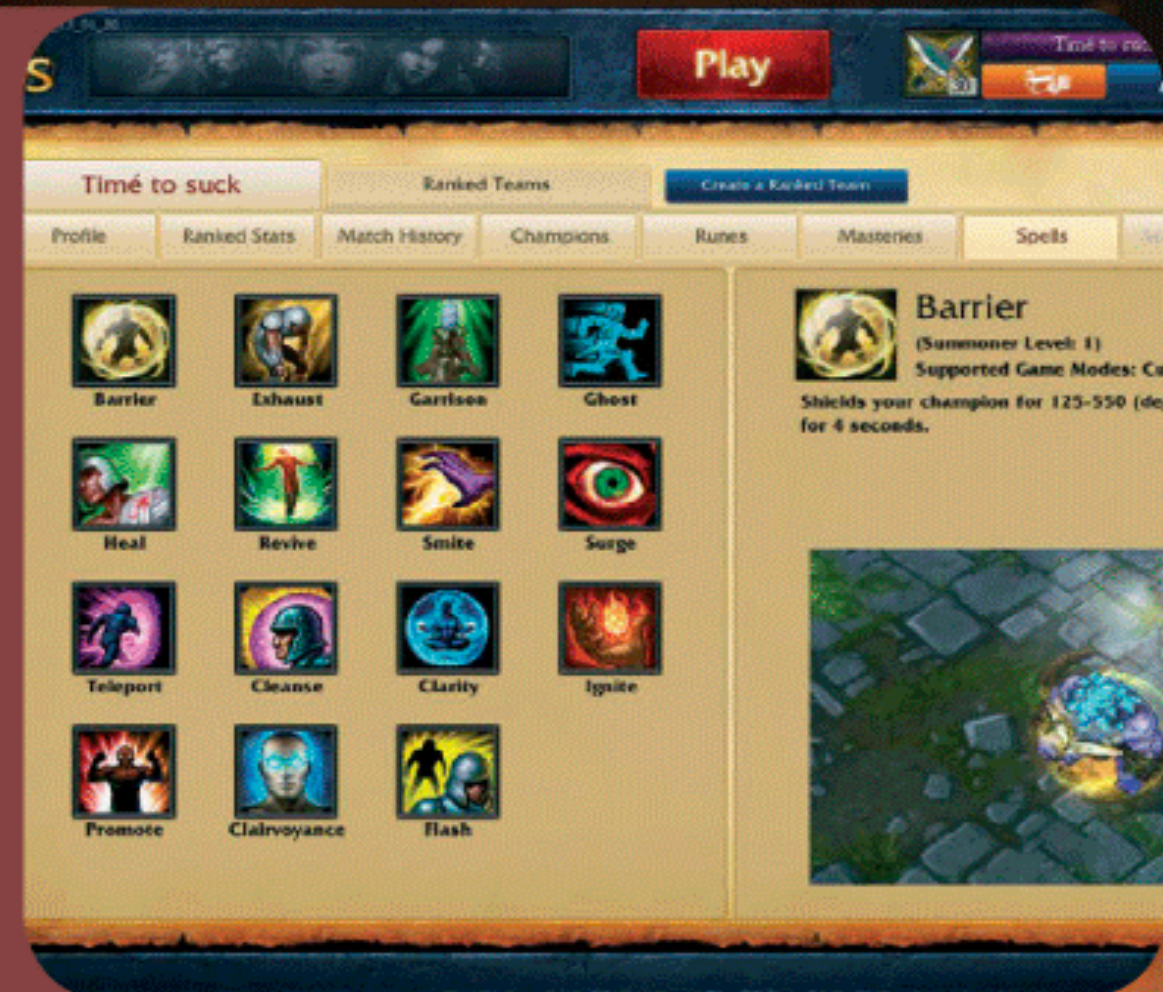


Maç Özeti

Yaptığımız her maçtan sonra karşımıza o maçı özetleyen bir ekran gelmektedir. Bu ekranda takımların kill, death, assist sayıları ve topladıkları gold'lar görülür. Ayrıca herhangi bir takımdaki herhangi bir champion'un maç statları da gözlemlenebilir. Oyun içinde istenmeyen hareketlerde bulunan oyuncuların şikayet edilmesi de bu ekrandan gerçekleştirilebilir. Ayrıca birlikte oynamaktan hoşlandığınız oyuncuları da buradan arkadaş listenize ekleyebilirsiniz.

Summoner Spells

Oyunun içinde kastiğimiz seviyenin haricinde hesabımıza özel bir seviye de bulunmaktadır. Bu "account level"ı ile yüksek seviye rune'ları alabilmekteyiz. Ayrıca hesabımıza özel bu seviye sayesinde champion'umuzun kendi büyüleri haricinde yeni ve farklı summoner spell'lere de erişebilmesi mümkündür. Bu summoner spell'ler defans, saldırı veya destek amaçlı olarak kullanılabilirler. Atlayacağınız ilk 12 seviye sonucunda hepsine sahip olacağınız bu özel büyüler, yerinde kullanıldıkları zaman size büyük avantaj sağlayacaklardır.





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



DAĞITIM Vibrant Communication YAPIM Snail Games WEB bt.vibrant3g.com

BLAZING THRONE

Antik ejderhalarla evcilik oynamaca

Blazing Throne (BT) karşımıza tarayıcı tabanlı bir MMO olarak çıkıyor. Kısacası oyunun indirilmek gibi bir derdi tasası, kota sorunu veya zaman sıkıntısı yok.

"Yaratıcı", bütün elementleri bir araya getirdi. Toprağı, havayı, suyu oluşturdu ve iki kıta yarattı. Bütün bunlar onu yordu, işlerle ilgilenmesi için kendi tarafından tanrı olarak adlandırılan onun işlerini devralacakları yarattı ve uykuya yattı. Tanrılardan bazıları Yaratıcı tarafından net belirtilmediği için görevlerini yerine getirmemeye başladı. Bazılarıysa görevlerinden çok, arzuları için güçlerini kullandı. Bu sırada dünyaya çoktan birkaç ırk yerleş-

mişti bile. Orklar, insanlar ve Elfler. Ortada dolaşan varoluş ve yaratılış enerjisi bir yaratık türünün dogmasına neden oldu ve onlara Ejderha dendi. Tanrıların birbirleri arasındaki kavga, ejderhalara ve diğer ırklara da etki etti ve tüm yaşayanları iki ayrı tarafa sürükledi. Karanlık ve aydınlık taraf. Zaman içerisinde iki tane büyük savaş oldu ve sonucunda tanrılar da, ejderhalar da bitkin düştü ve kendi karanlık köşelerine çekildiler. Ama yeryüzündeki savaş bitmemişti. Orklar ve Elfler arasında nedeni bilinmeyen bir savaş vardı. Elflerin eski yoldaşları olan Orkların yerini insanlar almıştı. Orklarsa yeni bir müttefikle boy



gösterdi . Yeni ırk, Forsaken'lar gizemlerini korumakta ve iki taraf arasındaki savaş sürmekteydi.

BT, tarayıcı tabanlı bir oyun ve oynanması kolay bir MMO olarak piyasaya sunulmuş. Oyun bizlere dört ırk ve bu ırkların altında kendi içerisinde azda olsa değişen beş ayrı sınıf kondu. BT, başlarda anlaşılması zor bir panel sunuyor ve tepkiniz " Bir dakika yahu ne oldu şimdi? " olabiliyor. Fakat manzaraya gözlerinizin alışması pek uzun sürmüyor. Zaten oyun size bir takım kolay görevler yaptırarak sizi bir eğitimden geçiriyor ve neyin nerede olduğunu söylüyor. Eylemlerinizi birbirine bağlı bir çok farklı mekanda yapıyorsunuz. Yine de bu mekanlar arasında hızlı geçiş gibi özelliklerinizi kullanıyorsunuz ki bizleri de fazla tıklamaktan kurtarmışlar. Savaş sırasında bir üniteyle ya da başka bir oyuncuyla savaşa girdiğinizde işlem basit bir, tur bazlı kavgaya dönüşüyor. Sınıflar birbirini tamamlayacak şekilde ayarlanmış. Tur bazlı savaş sisteminden, eğer arkadaşlarınızla oynuyorsanız güzel bir geri dönüş alabilirsiniz. Sürekli bölgeden

bölgeye atladığınız için akıcı arka plan görselleri kullanılmış ve hareket ettiğiniz sahaya bağdaştırılmışlar. Oyun aynı zamanda para ile alınabilecek ve oyunda yeterince kullanabileceğiniz hoş ve gerekli olabilecek bir sürü eşya satın alma şansında tanıyor oyuncularına. Bir Inventory slot'u daha açmak işinize yarayabilir.

Eğer sürekli görev yapmaktan ve genellikle bu görevlerde "Git bunu kes." ya da "Git şununla konuş." gibi ibarelerden hoşlanıyorsanız BT'ye bir şans tanıyın derim. Ama biraz derinlik isterim dersanız genellikle görevlerle oyunu geçtiğiniz için sıkılabilirsiniz. - **ÇAYLAK**

BLAZING THRONE

Artılar

Hoş görsellik,
kolay oynanış

Eksiler

Sıkıcı görevler

6/10



DAĞITIM RMS/Offgamers YAPIM UQEE WEB r3k.offgamers.com

RAGE OF 3 KINGDOMS

Strateji oyunu aşerenlere

Uzakdoğu temalı hikayeler hep ilgimi çekmiştir. Tam anlamıyla bir kültür zenginliğine sahip Uzakdoğu, tarihte de büyük bir öneme sahip şüphesiz. Fakat biraz daha eskiye gidecek olursak, üç büyük Çin krallığı dönemi karşımıza çıkıyor. Tek imparatorluk, üç krallık. Hal böyle olunca da ortalık tabii karışıyor ve büyük ordular eşliğinde savaşlar başlıyor. Hatta bu üç krallığı konu alan film ve diziler bile mevcut. Bu sefer film izlemek yerine, filmi kendimiz çekeceğiz.

Rage of 3 Kingdoms, isminden de belli olabileceği gibi, üç krallık arasındaki senaryoyu konu alıyor. Oyun, browser

tabanlı bir strateji oyunu olduğu için herhangi bir kurulum gerekmiyor. Ayrıca oyunu ücretsiz oynayabiliyoruz. Ne yazık ki yapımcılar Türkçe dil desteği sağlamamışlar. Türkçe olması tabii ki Türk oyuncular için daha iyi olabilirdi fakat artık oyunlardaki İngilizceye alıştığımızı düşünüyorum. Başlangıçta, her browser strateji oyunundaki gibi, boş bir köyü geliştirmeye başlıyoruz. Ayrıca oyun esnasında, ekranın sağ alt tarafında, oyunun bize verdiği görevler mevcut. Bu görevler, tutorial tadında ve bize oyunu anlama konusunda yardım ediyor. Aynı zamanda her yaptığınız görev için ödül



kazaniyorsunuz. İlk olarak oyuna tek bir komutan ile başlıyoruz. Silah dükkanından aldığımız ekipmanları komutanımıza giydirerek onu ve ordusunu daha güçlü bir hale sokabiliyorsunuz. Fakat komutanımızın, ordumuzun ve bina seviyelerinin gelişebilmesi için, ana bina seviyemizin gelişmesi gerekiyor. Ana binamızın seviyesi ise istediğimiz zaman artıramıyoruz. Çünkü oyunda bir senaryo mevcut. Bu senaryoya göre ordumuzu savaşa sokuyoruz. Düşmanları birer birer mağlup ederek, yeni haritalar açıyoruz. Her harita açışımızda binalarımızın seviyelerini geliştirme hakkımız doğuyor. Kazandığımız bazı savaşlarda ise ordumuza yeni komutanlar katılabiliyor. Bu komutanlardan istediğimizi seçerek savaş alanında birkaç komutan eşliğinde ve daha güçlü bir ordu ile savaşa şansımız oluyor. Fakat her komutanı istediğimiz zaman

savaşların içine sokamıyoruz. Öncelikle birkaç teknik geliştirme yapmamız gerekiyor. Bu geliştirmeler ise ordumuzu, zırh gelişimi ve silah gelişimi gibi etkilerle daha güçlü bir hale getiriyor. Ayrıca bu geliştirmeler sayesinde savaş alanına daha fazla sayıda komutan yerleştirerek, ordu sayımızı artırabiliyoruz. Bu durumda da düşmana karşı avantaj sağlayabiliyoruz. Bunun yanı sıra daha önce bahsettiğim, komutanımıza ekipman dizmek konusuna tekrar gelecek olursak, tüm bu ekipmanları ayrı ayrı geliştirme şansımız var. Tabii tüm bu ekipmanların bir seviyesi mevcut ve komutanımızın seviyesine göre ekipman giydirmek durumundayız. Şimdi en önemli kısım olan savaş bölümüne değinelim. Savaşa hazır durumdayız, komutanlarımız ve ordumuz bizden emir bekliyor. Sonunda savaş başlıyor ama farklı bir savaş sistemi



çıkıyor önümüze. Artık browser strateji oyunlarının klişeleşmiş sistemi yerine, sıra tabanlı bir savaş sistemi görüyoruz. Yani önce siz, sonra düşman teker teker saldırıyorsunuz. Verdiğiniz hasar puanı ve asker sayınız fazlaysa zaten savaşın galibi sizsiniz demektir. Biraz daha detaya incek olursak, savaş sırasında hasar puanı fazla olan komutanınızı arka sıraya, savunması kuvvetli olan komutanınızı ise ön sıraya yerleştirirseniz, savaşı kazanma şansınız artıyor. Çünkü sıra tabanlı olmasına rağmen, düşmanınız arka sıraya yerleştirdiğiniz ordunuza, ön sırayı yok etmeden

saldıramıyor. Fakat sizin arka sıradaki ordunuz düşmana saldırı yapabiliyor. Yani bu tarz farklı taktikleri deneyerek küçük avantajlar yakalamak mümkün. Bu şekilde savaşlar kazanarak, senaryoda ilerliyorsunuz. Ama her haritanın sonunda bizleri büyük bir düşman ordusu bekliyor. Bu düşman ordusuna tek başımıza ne yazık ki saldırma şansımız yok. Bu sebeple saldırı seçeneğine bastığımızda, ancak party halinde saldırabileceğimiz yazıyor. Ayrıca bu oluşan party, en az dört kişilik olmak zorunda. Gerekli oyuncu sayısı sağlandığında saldırı yapabiliyoruz. Eğer bu savaşı

da kazanırsak, o haritayı yüzde yüz oranında bitirmiş oluyoruz ve diğer haritaya geçebiliyoruz.

Bu arada savaşlar yalnızca kara üzerinde meydana gelmiyor. Senaryo içinde haritaları açmaya başlarken bazı kısımlarda deniz savaşları da önümüze çıkıyor. Deniz savaşlarında askeri birimlerimiz, gemiler olsa da sistem aynı işliyor. Tabii yapılan savaşların





bazılarından ganimet toplayabiliyoruz. Bu ganimetler hammadde olmasının yanında, bazen komutanlarımıza takabileceğimiz bir silah, zırh veya pelerin olabiliyor. Ayrıca şehrimizin içerisinde bir market bulunuyor. Bu market sayesinde ihtiyacımıza göre birkaç alım satım işi yapabiliyoruz. Bunun yanında oyunda klan yerine krallıklara dahil oluyorsunuz. İsterseniz kendi krallığınızdan olan oyuncularla iş birliği içinde de çalışabilir ve eğlencenin tadına birlik içinde varabilirsiniz. Unutmadan, burada da bir gold üyelik sistemi mevcut. Gerçek para karşılığı gold satın alarak, bina ve teknik geliştirmelerimizi daha hızlı sonuçlandırabiliyoruz. Yani sonuç olarak, browser tabanlı strateji oyunlarında, eskiden belirli sayılarda okçu, atlı veya kılıçlı asker üreterek kalabalık bir ordu ile saldırı butonuna basıyorduk ve hiçbir aksiyona şahit olamadan savaşlar sona eriyordu. Fakat son dönemlerde bu standartlar ortadan kalkmaya başladı ve yapımcılar, oyuncuları

savaşların daha da içine sokarak, onlara savaşı direkt olarak yönetme fırsatı vermeye başladılar. Artık sıkça karşımıza çıkan bu strateji oyunları daha farklı açılara sahip bir şekilde oyuncuya farklı deneyimler sunmayı amaçlıyor. Belki de yapımcıların bu farklılığa yönelişi, oyuncuların bu tür oyunlara ilgisinin azalmasından kaynaklanıyor olmasındandır. Tabii Rage of 3 Kingdoms, denenmesi gereken bir yapım şüphesiz ama son kararı verecek olan yine oyuncular olacaktır. - **ABDULLAH**

RAGE OF 3 KINGDOMS

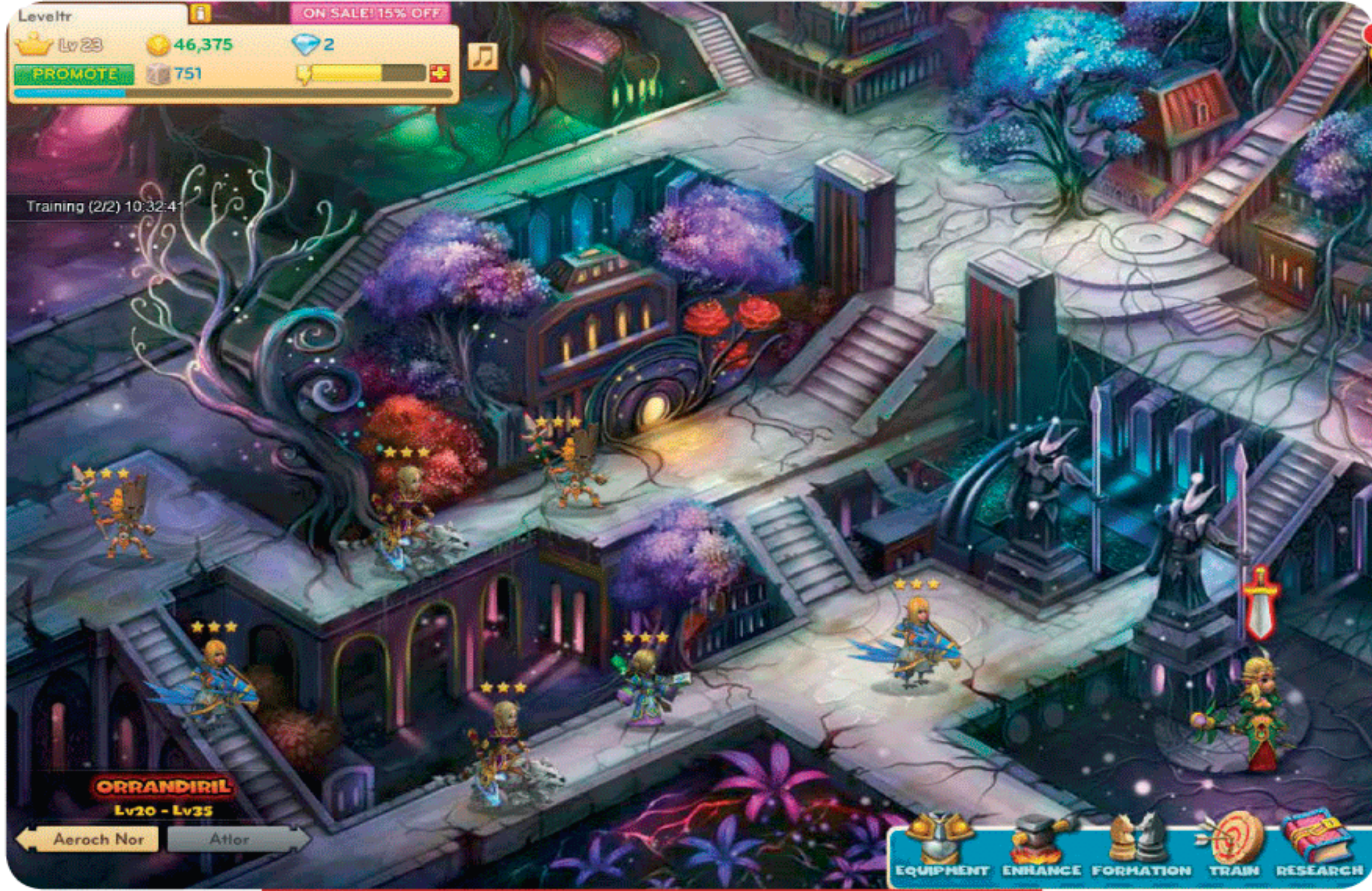
Artılar

Savaş kontrol sistemi keyifli

Eksiler

Detaylı olduğu için çözmek zaman alabilir

7/10



DAĞITIM uCool YAPIM uCool WEB tynon.ucool.com

TYNON

Animeci tayfa beri gelsin hele!

Her gün anime temalı online oyunlar çıkıp duruyor. Buna dur demek imkansız gibi. Özellikle anime seven kesim bu oyunları deliler gibi oynuyor. Tynon'da bu kitle hedef alınarak hazırlanmış bir oyun. Facebook üzerinden de oynayabildiğimiz oyuna gelin şöyle bir göz atalım.

Tynon dünyasındaki krallıklar kötü kalpli bir büyücü tarafından etki altına alınmışlar. Rohrer Diyarı'nın kralı da bu büyücünün etkisindedir. (Yüzüklerin Efendisi'ndeki Saruman-Theoden ilişkisini düşünün.) Bize ise oyundaki ana karakterimizi kullanarak büyücünün planlarını bozup kralımızı eski haline döndürmeye çalışacağız. Ana karakterimiz ise Rohrer Diyarı'nın seçkin savaşçılardan

rından olan Rosaline isimli kızcağız.

Oyunun hemen başında düşmanlarımızla savaşmaya başlıyoruz. Goblinler Rohrer Diyarı'nın başkentini yağmalamış ve bizde bu şehri kurtarıyoruz. Oyun ilerledikçe Tynon dünyasında ki diğer krallıklarda da savaşıyoruz. Buralarda edindiğimiz takım üyelerini istersek kendi yanımızda savaşlarımıza dahil edebiliyoruz. Sıra tabanlı bir savaş sistemi kullanıyor oyun. Ama ne yazık ki oyuncu savaşlarda etkin kılınmamış. Bizim tek yaptığımız elimizdeki takım arkadaşlarımızı ve kendimizi savaş alanında doğru yerlere yerleştirmekten öteye gitmiyor. Takım üyelerimizin silahlarını ve zırhlarını altın karşılığı upgrade edebiliyoruz. Oyunun PvE



kısından sıkılırsanız, 20. Seviyede açılan arenada diğer oyuncularla savaşılabiliyorsunuz. Ayrıca 22. Seviyede açılan guildlere katılarak diğer oyuncularla etkileşime geçebilirsiniz, oyunda yapacak bir şeyiniz kalmazsa zindanlarda oyalanabilirsiniz. Bu tip içerikler biraz olsun oyun süresini uzatsa da de sonuç olarak hep aynı şeyleri yaptığımız için kısa bir süre sonra sıkıyor.

Şehri goblinlerden kurtardıktan sonra oyunun diğer yüzü karşılıyor bizi. Kurtardığımız şehir harap olmuş ve bizde şehri tekrar diriltmeye çalışıyoruz. İşte tam burada oyunun, tam bir Facebook oyunu olduğu ortaya çıkıyor. İstersek arkadaşlarımızın şehirlerine giriyor ve onlara yardım edebiliyoruz. Evler ve iş yerleri inşa ediyoruz. Evlerden vergi alarak, iş yerlerinde ise ürün satarak altın kazanıyoruz. Ancak günlük kazancımız sınırlı. Bu sınıra ulaştığımızda bir gün beklememiz gerekiyor. Burada oyunun ücretli seçenekleri devreye giriyor. Paramıza kıyıp gem satın alırsak bir gün beklememize gerek kalmıyor. Belli seviyelere ulaştığımızda yeni binalar, dekorlar vs. açılıyor. Yine gem satın aldığımızda bu binaları henüz açılmamış olsa bile inşa edebiliyoruz. Akademide savaşlardan kazandığımız Virtue puanlarıyla takımımızın

savaş stratejisini güçlendirebiliyor, vuruş gücünü artırabiliyoruz.

Oyunun görsel yönü son derece iyi yapılmış. Özellikle şehirlerin görüntüsü, şehirlerdeki insanların koşuşturması, hoplayıp zıplamaları gerçekten çok hoş gözüküyor. Oyunun müzikleri çok iyi olmasa bile en azından kafa ütölemiyorlar. Ancak oyunda müzik çeşitliliği olmadığından ilerde sıkabiliyor. Farklı oyun stillerini bir arada bulundurması, senaryoyu oyuna iyi yedirmesi ve görselliğiyle bir süreliğine sizi oyalayabilecek bir oyun Tynon. Buna rağmen bir Facebook oyunundan fazlasını da beklemeyin. Bu sıcaklarda vakit geçirecek bir şey bulamıyorsanız bu oyunu deneyebilirsiniz. - **ÇAYLAK**

TYNON

Artılar

Birçok oyun türünü bir arada barındırması, görsellik

Eksiler

Savaşlarda oyuncuya özgürlük sunmaması, bir süre sonra monotonlaşması

6/10

RAGE OF 3 KINGDOMS

Kralların savaşı

Şehir Merkezi

Şehir merkezimiz ekranda böyle görünüyor. Uzakdoğu esintilerini hissetmek mümkün. Ayrıca şehir merkezimiz, adeta oyunun ana menüsü gibi. Aynı ekranda tüm seçenekleri ve bina seviyelerini görebiliyoruz. Sağ alt tarafta bulunan seçenekler sayesinde gitmek istediğimiz bölüme kolayca erişebiliyoruz. Yapımcılar genel olarak çözülmesi zor olan bu oyunu, arayüzleri sayesinde en kolay hale getirmişler. Şehir ise, hoş bir Uzakdoğu şehri görünümünde tasarlanmış.



Komutanlar

Bu bölümde komutanlarımızın her birini detaylıca inceleyebiliyoruz. Onları eğitime sokarak seviye atatabilir ve ordusunun gelişimini sağlayabilirsiniz. Resimde görülen Tetris şekli andıran sıralama ise, savaş sırasındaki alınan taktiksel dizilimi gösterir. İstedığınız savaş taktiğine göre komutanlarınızı savaş alanına sürebilirsiniz. Ayrıca seçilen komutanın resminin altında temel güç puanları, asker sayısı, hangi sınıf olduğu ve savaş esnasında kullandığı yetenek türü görünür.

Teknik gelişim

Resimde görüldüğü üzere teknik geliştirmeler, askerlerimizin temel hasar puanlarını ve savunma puanlarını yüzdelik olarak artırmak için uygulanıyor. Diğer yandan, burada farklı şekilde taktiksel dizilim geliştirmeleri bulunuyor ve savaş alanına daha fazla sayıda komutan sürme şansı veriyor. Her gelişim türünün üstüne tıkladığında, gelişimin kaçınıcı seviyede olduğu ve ne işe yaradığı kabaca gösteriliyor. Bu geliştirmeler ordunuz için büyük avantaj sağlıyor.



Hammadde

Bu maden ve tarla haritasında, her madenin veya tarlanın bir sahibi olduğu görülüyor ve üzerinde kimin olduğu yazıyor. Boş gördüğünüz madene veya tarlaya sahiplenin fakat biraz daha aç gözlülük yapmak isteyebilirsiniz. Eğer böyle düşünüyorsanız, ordunuza güvenip istediğiniz maden veya tarlaya musallat olun ve oraya sahip olun. Fakat savaş sonunda yenilip daha kötü bir halede gelebilirsiniz. Ama bu riske değeceğini düşünüyorsanız, hiç durmayın.



Savaş zamanı

Burası savaş haritalarından sadece bir tanesi. Şekilde görülen düşman ordularının üstünde, onları gösteren işaretler bulunuyor. Bu işaretler nereye saldırmamız gerektiğini gösteriyor. Her kazandığımız savaş sonrası yeni bir düşman ordusu beliriyor. Yavaş yavaş tüm orduları yenilgiye uğratarak senaryonun içinde yer alan bu haritayı tamamlamış oluyoruz ve yeni haritaya geçebiliyoruz. Tabii her harita değişikliğinde düşmanlarınız biraz daha zorlamaya başlıyor.

Dünya haritası

Dünya haritasına göz attığımızda farklı farklı şehirler görmek mümkün. Her şehre istediğiniz zaman giriş yapamıyorsunuz. Giriş yapmak için senaryoya bağlı kalmak durumundasınız. Savaşarak her haritayı açtığınızda farklı şehirler karşınıza çıkacak. Unutmayın neredeyse her şey senaryoya bağlı durumda. Ne kadar ilerleseniz, o kadar yenilikle karşılaşacaksınız.



Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



Age of Empires Online

Dağıtım Microsoft

Yapım Gas Powered Games

Web www.ageofempiresonline.com

Aylık Ücret Yok



SimCity Social

DAĞITIM EA

YAPIM Playfish

WEB www.ea.com/simcity-social

Aylık Ücret Yok



Aion

Dağıtım Gameforge

Yapım NCsoft

Web www.aionfreetoplay.com

Aylık Ücret Yok



Point Blank

Dağıtım Nfinity Games

Yapım Zepetto

Web www.pblank.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret 14.99 \$



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Florensia

Dağıtım alaplanya

Yapım NETTS

Web tr.florensia-online.com

Aylık Ücret Yok

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadele.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildığım kadarıyla" anlamında kullanılır.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

WB: Welcome Back'in kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

GL: Good Luck'in kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Lol: Laughing out loud'in kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülp pek eğlendiğini belirten kısaltma.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

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

“Dünyanın en çok oynanan PC oyunu”

- Forbes

“Dünyanın canlı olarak en çok izlenen elektronik spor oyunu”

- Forbes

4-7 Ekim'de
GAMEX
Fuarındayız

- Ödüller ve hediyeler

- Çılgın yarışmalar

- Sürpriz konuklar

... ve daha nice etkinlikler, sürprizler
sizleri bekliyor olacak

LEAGUE of
LEGENDS

Çok yakında
tamamen
TÜRKÇE

www.leagueoflegends.com



facebook.com/
LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi



youtube.com/lolturkiye



twitter.com/LoLTrOfficial



gplus.to/loltr



GAMES