

185 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

HAZİRAN 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 06 - ISSN 1301-2134

LEVEL

ÜÇÜNCÜ ŞEYTAN ÇIKARMA AYINI

DIABLO®



25.2.1971

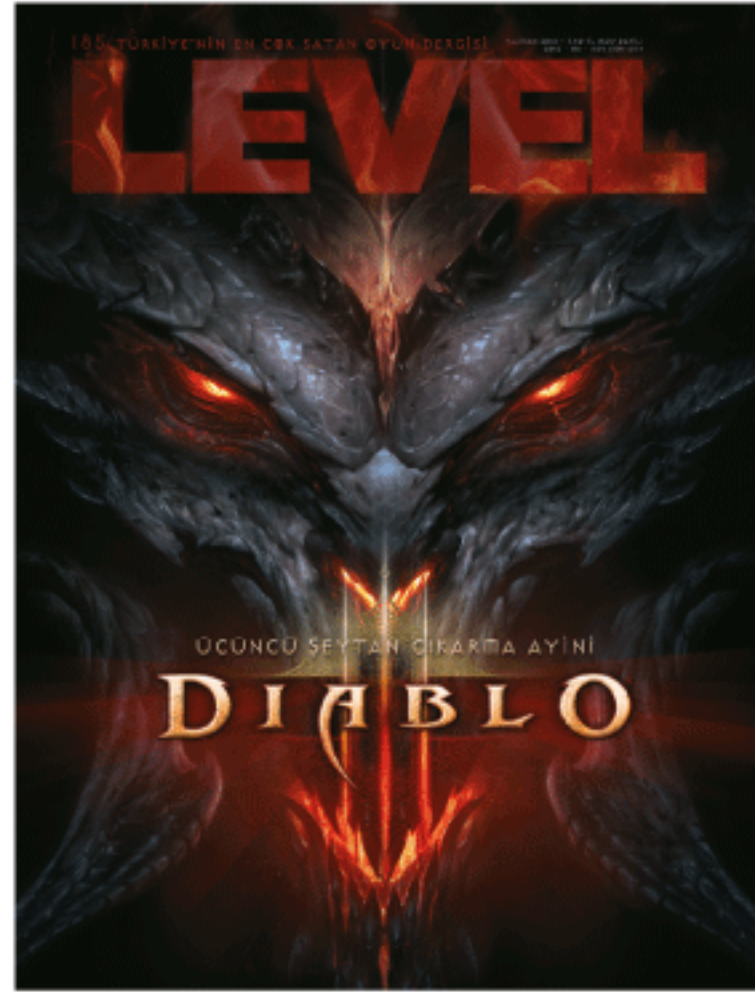
Konuşulacak ne kadar çok şey vardı. Erhan, okulu anlattı biraz. Betül, eskicilerde gördüğü koltukları... Bir ara karınları ağrıyana kadar güldüler, bir ara hararetli hararetli tartıştılar. Fotoğrafın en ortasındaki Seda, kameraya 3 numaralı bakışını atarken...



TARİHE
MEYDAN OKUYAN BIRA
1890



4/5/2012



YENİ DEVİR

Geçen ay hem oyun dünyası için, hem de bizim için önemli bir aydı.

Oyun dünyası için önemli bir aydı çünkü uzun aradan sonra eski dostumuzla (düşmanımızla), Diablo'yla buluştuk ve zindanlarda kaybolduk. Beklenen her oyun gibi Diablo da bazılarınca eleştirildi. Tabii ki eksikleri var; biz de bunlardan bahsettik ama bunun için hikayesi olduğunun farkındayız çünkü Diablo, Diablo'dur ve ne olursa olsun, uykumuzla takas edeceğimiz üç - beş oyundan biridir. Hal böyle olunca oyunun kapak olması kaçınılmazdı. Öyle de oldu. Buyurun Ertuğrul'un yazısına...

Peki geçen ay neden bizim için de önemliydi? Hayır, sadece Diablo çıktığı için değil; taşındığımız için... Artık Güneşli'de, Hürriyet binasında değil; Mecidiyeköy'de, Trump Towers'tayız. Yani şehir merkezinde...

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden, Mecidiyeköy'den selamlar...

Kendinize iyi bakın!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Not: Rappelz promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

■ Bugüne kadar karıştığın en büyük kavga neydi ve ne hakkındaydı?

Fırat Akyıldız



■ En son üstümden iki - üç herfin uçtuğunu hatırlıyorum, o kadar. Öncesi ve sonrası yok!

Şefik Akkoç



■ Bugüne kadar hiçbir kavgaya karışmadım, temizim amirim.

Tuna Şentuna



■ Kendimle olan kavgam bir türlü bitmiyor benim. Bir türlü tam olarak istediğim sonuca ulaşamıyorum kendimle ilgili. Ondan sonra sürekli kendinle tartış dur... Değil mi doktor?

Emre Öztınaz



■ Ortaokul yıllarında arkadaşımın gözüne yumruk atıp morartmışım. Sebebini hatırlayamadım ama oldukça keyif vermişti o yumruk.

Ertuğrul Süngü



■ 0.5 uç kavgalarım büyüktür, hep can yakmışımdır. 0.3 uçlar ilk çıktığındaysa büyük olaylar atlatmışım. Ne yazık ki kavga etmek, tartışılan konu hakkında fikri olmayan bir insanın, ters görüşlü birisine beyni yeterince el vermediği için çıkardığı bir olaydır. Büyük beyinler, kontrol altına alınabilen egolar için el ele...

HAZİRAN 2012, SAYI 185

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karslıoğlu 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 Kavasoğlu

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 Kırımlıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: 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

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Görüp duyabileceğinin en iyisi!



Mükemmel ses ve görüntü performansı ile
yeni Samsung NP550.



Samsung Dizüstü Bilgisayar

S Serisi 550P

NP550P5C-S02TR / T01TR
15.6"/17"

3'üncü nesil Intel® Core™ i7 İşlemcili Samsung NP550'nin yüksek kaliteli, zengin ses veren, nefes kesici JBL hoparlörleriyle benzersiz bir ses deneyimi yaşayacak, birleşik Blu-Ray'i*, mükemmel renkleri ve HD+ özelliğiyle gerçekçi görüntünün tadına varacaksınız. Görüntünün ve sesin en iyisi Samsung NP550'de.

*NP550P5C-S02TR modeli için geçerlidir



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



Diablo III Sayfa 60

12 yıllık özlem sona erdi, Diablo bir kez daha oyuncuların karşısına çıkma cesaretini gösterdi ve Ertuğrul ile girdiği zorlu mücadelenin galibi...

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

İLK BAKIŞ

- 32 Sniper:
Ghost Warrior 2
- 34 Dishonored
- 36 God of War: Ascension
- 38 The Elder Scrolls Online
- 40 FIFA 13
- 42 Torchlight II (Test)
- 44 The Unfinished Swan
- 45 Raven's Cry

- 46 Enemy Front
- 47 PlayStation
All-Stars Battle Royale

**48 Role Playing
Günlükleri****DOSYA KONUSU**

- 50 Call of Duty:
Black Ops II

**56 Doktorlar****İNCELEME**

- 60 Diablo III
- 74 Max Payne 3
- 82 Risen 2: Dark Waters
- 84 DiRT Showdown



- 86 Sniper Elite V2
- 87 Warlock:
Master of the Arcane



Max Payne 3 Sayfa 74

Bunalım, alkol bağımlılığı ve belirsizlikle geçen yılların ardından Max Payne'i yeniden hayata bağlayan yeni sebepler bulmak mümkün olabilir mi?



LEVEL DVD 185

DEMOLAR

Autumn Dynasty
Avernum
Caveman Craig 2
Loren the Amazon Princess
Momodora III
Olympus 2207

BEDAVA OYUNLAR

Chaos
Little City
Reversion: Chapter 1
Soldat
Tripod
You Have to Win the Game

EKSTRALAR

Diablo III Wallpaper Paketi
LEVEL PDF Arşivi

VIDEOLAR

Assassin's Creed III
Call of Duty: Black Ops II
Crysis 3
Datura
Diablo III
DiRT Showdown
Game of Thrones
Guild Wars 2
Hitman Absolution
Max Payne 3
Minecraft: Xbox 360 Edition
Mortal Kombat
One Piece: Pirate Warriors
Port Royale 3
Pro Evolution Soccer 2013
Reset
Resistance: Burning Skies
Sniper Elite V2
TERA
The Elder Scrolls Online
The Last of Us
The Walking Dead: Episode 1
Tom Clancy's GR Alpha
Tom Clancy's GRFS
Torchlight II
Transformers
UEFA Euro 2012
Warlock: Master of the Arcane
World of Warplanes

88 Game of Thrones



- 89 MUD:
FIM Motocross
World Championship
- 90 Mortal Kombat
- 90 Sorcery
- 91 Datura
- 92 Legend of Grimrock
- 92 The Walking Dead:
Episode 1 - A New Day

- 93 Chaos
- 93 Little City
- 93 Tripod
- 93 You Have to
Win the Game

94 Big Boss

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 186

POSTA

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

Tuna dönerse atın: inbox@level.com.tr



SBS" NO ATO DE WA...

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Bu benim ilk mesajım ve siftah yapıp ilk mesajımın dergide yayımlanmasını çok istiyorum; inşallah da yayımlanır. Adım Furkan Dinç. Senin yerin benim için ayırır diğer yazarlara nazaran. En severek okuduğum kısımların yazarına baktığımda, sağ alt köşede hep Tuna Şentuna yazıyor. Aslında beklediğim bir şey çünkü kimse senin kadar sevecen yazamaz. Neyse, uzatmadan sorularıma geçeyim.

"Sevecen yazı" nasıl bir şey acaba Furkan... Ama madem seviyorsun "sevecen yazıları", ben de ay-nen devam ederim. Hoş geldin bu arada, geç otur bakayım şöyle. Şöyle! Öyle değil... Tamam.

1. Ben L.A. Noire oyununu aldığım gün bir süre oynamadım çünkü oyunu çok seviyordum ve kıyamadım oynamaya. Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra oyunu çok sevdim. Kafa yormalı, polisiye, kanlı dedektif oyunlarına bayılırım. Sizin de bu oyun

hakkındaki düşüncelerinizi çok merak ediyorum. L.A. Noire hakkındaki düşüncelerinizi alabilir miyim?

Bence de gayet iyi bir oyun ama benim hiç öyle "oynamaya kıyamama" lüksüm olmuyor. Oradan Şefik, yazı da yazı diye nasıl bir rahatsızlık veriyor... E-posta atıyor, arıyor, telgraf çekiyor. Sonra "zırrr" kapı zili, bakıyorsun, kendisi kapıda! (Japonya güzel dedin, geldim! - Şefik)

2. Ben bir FIFA hayranı olarak oyunda halen neden Fenerbahçe'nin olmadığını merak etmekteyim. Şike sorunu yüzünden oyundan çıktı sanıyorum. Öyle mi gerçekten? Ve yeni bir güncelleme çıkıp bir süre sonra Fenerbahçe tekrar FIFA'ya dahil olabilir mi? Koyu bir Fener taraftarıyım da...

Fener'i FIFA'dan mı çıkarmışlar? O nasıl bir şeymiş öyle? Şefik nedir olayın aslı? (Sadece Fenerbahçe değil, ligler arasından Türkiye çıkarıldı son anda. Daha sonra güncellemeyle ekleneceği söylendi ama sezon bitti zaten, seneye inşallah. - Şefik)

3. Xbox 360, PS3'e göre daha çok tercih ediliyor. Bunun nedeni nedir acaba? ABD'de Xbox 360'ın satış rakamları PS3'ü geçmiş. Xbox 360'ın ne gibi özellikleri var. Çünkü ben Xbox 360 ile ilgili hiçbir şey bilmiyorum.

Xbox 360 bir oyun aleti olmaktan öte, hızlı yıkama moduyla 4kg çamaşırı tam 12 dakikada yıkayabilen, muhteşem bir alet. Bir de bunu yaparken Kinect denilen aleti takıyorsun, çamaşırların ne yöne döneceğine sen karar veriyorsun karşısına geçip... Ne diyorduk Furkan ya? Xbox 360 güzel alet, evet ama sadece ABD'de lider konumda. PS3'ün varsa Xbox 360 almaya da gerek yok. (Hele şu sıralar hiç kimse konsol almasın; bakarsınız yenisi duyurulur falan. - Şefik)

4. Ben şimdi SBS'den sonra hediye olarak bir sürü PS3 oyunu alacağım. Daha doğrusu alırdıcağım. (Ben mi çalışıyorum da alacağım; biraz saçma kullandım kelimeyi.) Şu günlerde piyasadaki oyunlara

bakıyorum ama güzel oyunlar pek göremedim. Sizce günümüzde piyasadaki hangi oyunları tercih etmeliyim ve çıkacak hangi oyunları bana önerebilirsiniz Tuna Abi?

Oyun tavsiyesi... Yani olmuş Haziran 1, Diablo III'ün çıkışının üstünden 15 gün geçmiş, sen PS3 oyunu falan diyorsun... Şu sıralar gerçekten pek bir şey yok ortada ama gözünü şu oyunlardan ayırma: Max Payne 3 (Bu çıktı gerçi.), Borderlands 2, Lollipop Chainsaw, Spec Ops: The Line. 5. Bayağı PS3 oyunları hakkında soru sordum... Biraz da elektronikten konuşalım. Wii mi, PS3 mü, Xbox 360 mı, PS Vita mı? Bu dörtlü arasında kalmıştım ve PS3'e karar vermiştim, "ÇOK" da memnunum, herkese öneririm. Aslında ben PS3'ü aldığımda PS Vita çıkmamıştı bile ama çıkacak diye duyularım vardı. Olsun, ben PS3 aldım ve memnunum, bu bana yeter demektir. Ama sorun şu ki oyunları aşırı pahalı. Yeni çıkan bir oyun, özellikle de iddialı bir oyuna en aşağı 150TL'den satışa çıkıyor ve ben asla korsan kullanmam. Ne yapmamı önerirsiniz acaba?

Tam olarak neyi bilmek istediğin konusunda biraz şüpheye düştüm. Konsol tercihi diye girdik, PS3'ün iyi olduğuna kanaat getirdik ama oyunları pahalı diye üzüldük. Bence üzülmeye devam edelim çünkü pahalılar, haklısın. Sorularım bu kadardı. İnşallah sorularıma cevap verip dergide yayımlarsınız. Çok ama çok istiyorum şöyle dergiyi açtığımda posta kısmında kendi e-postamı görmek.

Oyun tavsiyesi... Yani olmuş Haziran 1, Diablo III'ün çıkışının üstünden 15 gün geçmiş, sen PS3 oyunu falan diyorsun...

O zaman SBS hediyen bizden olsun Furkan! Kendine dikkat et. Kyoutsukete kudasai! (Burada herkes böyle diyor.) (Ne diyor? - Şefik) Furkan DİNÇ

ANO GE-MU GA SUKI DATTA...

Sevgili Tuna Abi ve bütün LEVEL severler. Ben Doğukan, 15 yaşındayım ve LEVEL dergisini 179. sayısından beri okuyorum. (Biraz yeniyim yani.) Aslında ben size daha önce de bir mail atmıştım ama "İnsanlık hali, yoğunlar bayağı herhalde, görmediler..." diye bir daha atayım dedim; umarım cevaplırsınız.

Önceki postanı gördük aslında Doğukan. Fakat tam yemek yiyorduk topluca (Nedense...) ve o sırada postan geliverince yemeği bölemedik, falan, daha da uydurayım mı? N'aber? İyi misin? Bak bu defa gördük işte. (Ben hala yiyorum, rahatsız etmeyin beni! - Şefik)

1. Prototype'ın ilk oyunu her ne kadar grafiksel olarak çok da iyi olmasa da gerçekten bana göre farklı bir yapımdı ve zevkle bitirmiştim. Ancak ikinci oyunu alıp almama konusunda kararsız kaldım. Senin görüşün nedir?

Bence ilkinden çok da farklı bir oyun değil. Aksiyon açılışımızı giderebileceğimiz, bir kez oynadıktan sonra da dönüp bakmayacağımız bir oyun. Her halükarda oynanır ama onu soruyorsan.

2. Okuduğuma göre metal müzik severmişsin. Peki daha önce hiç Motörhead'in albümlerini dinledin mi? (Ayrıca Şefik Abi, sen hangi müziklerden hoşlanıyorsun?)

Motörhead elbette dinledim ve beğenmedim. Benim metal müzik zevkim de bir garip; her şeyim garip olduğu gibi! Şefik müzik dinlemiyor

ayrıca. (Şefik'e niye soru soruluyor ya?) (Ben de bilemedim Tuna. Son aylarda dubstep'e sardım ama genel olarak BritPop, post-rock ve elektronik müzik dinliyorum Doğukan. - Şefik) 3. Ben Lord of the Rings'in çok hayranı olmasam da etraftan duyduğum ve LEVEL'da okuduğum incelemelerden sonra War in the North dikkatimi çekti. Sence alınmaya değer bir oyun mu?

Kimine göre değer, kimine göre değmez. Bana göre değmez mesela. Onun yerine şeyi oyna... Hmmm... İyi bir LotR oyunu aklıma gelmedi, iyi mi...

4. Çoğunlukla vasat çıkan Spider-Man oyunlarının Spider-Man: Web of Shadows ile büyük bir evrim geçirdiğini ve bundan sonra yapılan Spider-Man oyunlarında iyileşme belirtileri olduğunu gözlemledim. Senin bu konudaki görüşlerin nelerdir? Ayrıca Haziran'da çıkacak olan The Amazing Spider-Man oyunundan ne bekliyorsun?

Spider-Man oyunları bir dönem iyiydi, sonra yine kötüye gitti, ardından Shattered Dimensions ile toparladı, sonra yine grafiği düşmeye başladı, The Amazing Spider-Man ile yeniden toparlayabilir gibi geliyor.

5. WWE '12'yi oynadın mı? Oynadıysan nasıl buldun? İzlemeyi çok sevmesem de WWE oyunlarını zevkle oynarım.

WWE 12 o kadar iyi bir oyun ki oynamaya kıyamadım ve hiç oynamadan öyle bıraktım mağazadaki rafında... WWE oyunları ile hiç alakam olmadı, kusura bakma. (Dergi dahilinde WWE oyunlarından haz alan tek bir canlı bile yok, öyle diyeyim ben. -

Şefik)

6. Age of Empires mi, yoksa Total War mu?

StarCraft? Olmaz mı? Olur de n'olur, diğerlerine hiç zaman ayıramadım! (Yıl olmuş 2012, artık Total War. - Şefik)

Sorularım bunlar. Okursanız çok, yayımlarsanız daha da çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler... Doğukan TEK

ORE NO KAZOKU WA, CHOTTO...

Merhaba LEVEL ailesi. Ben Sergen. 15 yaşındayım. Derginizi yeni takip etmeye başlamış olsam bile (Kasım 2011'den beri.) her ayın ilk günü alıyorum. Daha önce de yazmıştım ama cevap gelmedi, ben de kendimi, "Çok yazan vardır, ondandır ehe..." diyerek avuttum. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

Selam Sergen. Bak üstteki Doğukan da başka bir şeyler diyerek kendini avutmuş. Demek ki böyle böyle hiç kimseye cevap yazmasak bile, dergi işleyecek. Getirin seyahat broşürlerini!

1. Dergide bazı oyunlara verdiğiniz puanlamaları haksız buluyorum. Mesela Alan Wake oyununa 8,5 puan verilmiş ama eksileri bence o kadar puan götürecekin sorunlar değil. Bu konuda hiç, "Ya, puanlama yanlış oldu galiba..." dediğiniz oldu mu?

Olmaz mı... Ben bir kez, tam 40 gün, 40 gece ağladım. 40. gece de ağladığım için saat 12'yi geçti ve 41 gün oldu o an. Dedim ki, "41 gün ne, yuh, biraz da başkası ağlasın." Oradan Şefik'e bir vurmuşum odunla, bu sefer o başladı ağlamaya. Arada da diyor, "Ben mi verdim 8,5 ya?!" Haklı tabii... İşin doğrusu hiç geri adım attığımız olmadı. Puanları düşünerek veriyoruz sonuçta. 40 gün, 40 gece düşünüyoruz örneğin. (Dergi çıkmıyor böylece.) (Sadece "karar" kutusunda yazan eksilerden değil, yazı içinde anlatılan

detaylardan da puan kırılabilir. - Şefik)

2. Ben Manhunt hayranıyım. Üçüncü oyunla ilgili yeni bir bilgi var mı?

Manhunt hayranlarına kötü haber: Üçüncü oyunla ilgili hiç haber olmadı ki? Rockstar'ın başka işleri var, Manhunt işini de pek beceremedi doğruyu söylemek gerekirse...

3. Ailemizin maddi durumu iyi değil ve bilgisayarım biraz (!) eski. Kalp krizi geçirmemen için sistem özelliklerimi yazmıyorum. Yeni oyunları gördüğümde içime oturuyor. Sence ne yapmam gerekiyor?

Tabii ki en yakın bankanın yolunu tutup orada kendini acındırmalısın. Belki, "Ay bu devirde öyle bilgisayar mı kaldı?" der anaç bir vezne sorumlusu (Veznedar?) ve hop, 3000TL'yi koyar önüne... Olmaz değil mi?

4. F.E.A.R. serisini çok seviyorum ama çocuklukta yaşadığım bazı olaylardan dolayı çok çabuk korkabiliyorum. Ailem bu işi abartıp bana oyunu yasakladı ve psikologdan yardım almaya kadar gitti bu iş. Ben yaramaz bir çocuk olduğum için yine de oynuyorum. Özetle yeni F.E.A.R. oyunu ile ilgili bilgi var mı?

Madem o kadar korkuyorsun, neden kendine eziyet ediyorsun Sergen? Sen Japon oyunlarını oynamalısın belki de... Hepsi renkli, hepsi neşeli... Her şey gerçekten o kadar sevimli ki bir süre sonra zeka yaşın belirgin ölçüde düşüyor. (Benim düştü galiba.) Yeni F.E.A.R. diye bir şey yok; ailen rahat edebilir. (Her yeni oyunda kötüye gitti zaten, kalsın. - Şefik)

5. Geçen ay Ahmet Abi'nin yazdığı Max Payne 3 makalesine bayıldım. Tebriklerimi iletirseniz sevinirim.

O yazının bir kısmını da ben yazmıştım ya; yok mu bana da tebrik? Ahmet?! Sen tebrik et bari beni. (Ben zaten senin yazından feyiz alarak devam etmişim. Asıl zor olan girişi yapmaktır, tebrikler Tuna! - Ahmet)

6. Ben hem Metallica, hem de Guitar Hero hayranıyım. Ne zaman arkadaşlarımla buluşsak, "Haydi Guitar Hero: Metallica oynayalım!" diyorum. Bu tavrımdan ötürü benimle kavga eden arkadaşlarım bile var. Sen bu konuda ne düşünüyorsun?

Bence arkadaşlarını değiştirme vakti gelmiş de geçiyor. Metallica'ya laf yok. Her daim oynanır, sıkılan gruptan atılır. (Çok kötüsü Tuna! - Şefik)

7. Call of Duty: Black Ops II tanıtım videosunu izledim ve açıkçası biraz hayal kırıklığına uğradım diyebilirim. Sen ne düşünüyorsun?

Neler düşündüğümü sayfalar boyu anlattım derginin ilerleyen bölümlerinde. Bir bak istersen.

8. Ben dördüncü sınıfta İngilizce eğitimi almaya başladığımdan beri hem oyunlardan, hem de WWE'den merak ettiğim kelimelerle İngilizce'mi geliştirdim. Altıncı sınıfta A1 derecesinde İngilizce biliyordum. Şimdi Lise 1'deki öğretmenimiz, sınavdan 94 aldığımda sinirlendiğim için "kendini beğenmiş" dedi ve beni anneme şikayet etti. Annem de öğretmenimi haklı bulup bana oyun oynamayı yasakladı. (Bkz. Dördüncü soruda da oyunu yasaklıyor.) Sence ne yapmam gerekiyor?

Acaba arkadaşlarıyla birlikte aileni de mi değiştiren? Şaka şaka, şimdi Türkiye Aile Birliği diye bir grup vardır kesin; hepsi peşime düşer! Yalnız İngilizce seviyenin iyi olmasına katkı sağlayan oyunlardan seni alıkoymak pek anlamlı gelmedi bana. Sanki sen sürahiye yere düşürsen, ailen sana hemen ilk iş oyunu yasaklayacakmış gibi geliyor. (Bu sefer kesin dava edecekler beni.)

9. LEVEL Ligi bölümünde bu yıl Ayça Abla neden hiç oynamadı?

Çünkü Ayça Abla'nızın saçları sapsarı. Öyle

► **olunca da bünyede tabii ki bir böyle afralar tafalar oluşuyor, "Oyun oynamak mı? Randevu alın önce..." diyor tüm bedeni adeta... Ne dedim şu an? Ayça'nın çok işi var, nedeni de bu kadar netti oysa ki... (O fasulye, ondan. - Şefik)**
Sorularım bu kadardı; dergide yayımlarsanız sevinirim. Bol oyunlu günler...
Sergen MERİÇ

MERİÇ ONİ-SAN!

Merhaba Tuna Abi,

Japonya nasıl? Ben de iyiyim, sen? Sizi sormalı? Abi dergi senin gidişinle sallandı mı ne? Cenk ve Erdem Abi'nin bölümü nerede? Onlarsız bu ayın tadı tuzu kalmadı... Yani idolümdüler, heheyt be!

Japonya iyi, hoş. Sen de iyisin, ben de iyiyim. Bizi soracak olursan sallantıda görürsün Cenk ve Erdem Abi'nin bölümlerini. (Cümle oyunu yapayım derken anlamlı bir şey söylemiş oldum!) Cenk ve Erdem tatilde galiba. Ya da... Şefik? (Ameliyathaneden çıkıp yeni soruları cevaplamalarını bekliyoruz! - Şefik)

1. Ben Star Wars: The Old Republic oynayabileceğim bir netbook istiyorum. Asus Lamborghini VX6S düşündüm. Senin önerilerin neler? Beni üç sene götürmesi lazım, bir yıl da internet işlerimi görsün, ondan sonra ben üniversitede değiştirim onu. Bu ay "en iyi netbook" konusu yapsanız süper olurdu. (Dört dergiye de mesaj attım. Belki siz yaparsınız?)

SWTOR oynanabilecek netbook henüz yok. Notebook dersen, olabilir. i5 işlemcili, 4GB belleğe sahip, harici bir ekran kartı olan bir notebook'la oynarsın. En iyi netbook konusu yapalım da hiçbiri sana yaramasın!

2. Abi sırf yapılan "remake"ler için PSP alayım diyorum; fiyatı da düştü, ne dersin? Yoksa PS Vita geliyor mu? eBay'de 200\$'a vardı. Sizce oradan alırsam sorun çıkar mı?

PS Vita geldi yahu, sen neredeydin? Eğer Japon değilsen PSP alınmaz artık. PS Vita'ya çok güzel oyunlar da çıkacak üstelik. eBay'den alacağın elektroniğin de gümrüğe takılma olasılığı çok yüksek.

3. Abi Wii-U'yu inceleme fırsatınız oldu mu E3'te?

Olmadı. Ben gitmedim en azından; bu yıl da gitmiyorum. (Gitsene! - Şefik)

4. Soru içinde soru olur ama abi metal'den başka şarkılar da dinler misin; mesela Selena Gomez? Büyük hayranıyım. Asus Sabertooth Z77 almaya değer mi abi? Bu arada NVIDIA 690 Haziran'a yetişir mi?

Üç soruyu nasıl bu kadar soğuk kanlı bir tavırda sorabildin? Ben çok zorlanırdım, kendimle çelişir, ardından infilak ederdim. Selena Gomez'i tanımıyorum ama metal dışında elbette ki müzik dinliyorum. Sabertooth almaya değer, NVIDIA da Haziran'a yetişmez.

SBS'den köşe bucak kaçırdığım bir arada bunları yazdım. Meriç Abi'ye ibretlik müzikler paylaştığı için teşekkür ederim.

Meriç "Abi" sana uzun saçlarıyla saldıracak az sonra zira kendisi gayet Abla. Evli barklı kadına "abi" denir mi hiç?!

Kürşad ÖZEREN

NIHON E ZEHHI IKITAI!

Selamlar Tuna Abi ve LEVEL okurları. (Şefik Abi'ye de parantez içi selamlarımı yolluyorum.) Adım Hakan olmasına rağmen, "Watashi wa L desu!" diye bir başlangıç yapmak geldi içimden. 15 yaşındayım. LEVEL dergisini, develer tellal iken, pireler berber iken bile takip ediyordum. Elimde Call of Duty'nin

ilk oyununun demosunun bulunduğu sapasağlam, LEVEL imzalı DVD'si bile duruyor; kaç sene öncesinin, hatırlayamıyorum bile... Neyse, Tuna Abi duydum ki Japonya'daymışsın. Benim için de büyük önem taşıyor Japon kültürü. Japonya'ya gitmek gibi bir de hayalim var aslında. Sırasıyla birkaç sorum olacak sana Tuna Abi.

Japonya'ya herkes, ömrünün bir kısmında mutlaka gelmeli. Bu kadar net konuşuyorum bakın! (Şimdi ben Japonya'ya gitsem, "Ben Tuna'nın arkadaşıyım." desem işime yarar mı Tuna Abi? - Şefik)

1. Öncelikle senden bana birkaç anime tavsiye etmeni isteyebilir miyim? Şöyle aksiyonlu, doğüstü bir şeyler olabilir mesela. Death Note tarzı da olabilir. Ao no Exorcist bayağı iyiydi aslında. İzlediğim çoğu animeden alamadım o tadı. Bitmesi büyük bir kayıp oldu benim için diyebilirim. Bildiğin onun gibi seriler var mı acaba?

Ao no Exorcist bayağı iyiydi gerçekten ya, hala aklımda sahne sahne... Bence şu üçlüye bir şans ver: Code Geass, Another ve Guilty Crown.

2. Yıl olmuş 2012, bende hala adam akıllı bir konsol yok. Karar verdim, bu sene alacağım. Gerçekten klişe bir soru olacak galiba fakat sence Xbox 360 mı alayım, PS3 mü? One Piece: Pirate Warriors'ın çıkışı benim gözümde PS3'ü daha da bir yüceltti. Sırf o oyun için PS3 almayı düşünüyorum diyebilirim aslında. Fakat Xbox 360'a çıkan ve oynamak istediğim birçok oyun da var. Örneğin Halo da oynamak istiyorum, Gears of War da... The Amazing Spider-Man oyununun PC için çıkmayacağını duyunca gerçekten çok üzüldüm. Fakat iyi yanı şu ki Xbox 360 ve PS3 için çıkıyormuş. Ben bir konsol alacağım ve bir yenisi çıkacak, sonra haydi bir de ona para biriktirmek zorunda kalacağım diye korkuyorum ama kararlıyım, alacağım yani. Fiyatları neredeyse aynı ama bir performans farkı olur mu dersin?

PS3'ün daha fazla "konsola özel" oyunu var.

Bunu aklında bulundur. Xbox 360'ın da internet olanakları pek güzel. Ona göre kendin karar ver diyeyim... (Hiç sulandırmadan, nasıl bu kadar sakın cevap verebildim?)

3. Lollipop Chainsaw gümbür gümbür geliyor diye duyular aldım, fakat ikinci bir görüş almak her zaman için iyidir. Sence beklentileri karşılar mı? Ne de olsa elektrikli testeresiyle zombi avlayan bir "cheerleader" görmek pek nadir karşılaşılan bir durum. Bu oyun hakkında fikirlerini almak istedim.

Lollipop Chainsaw'un gümbür gümbür geldiğini kimden duydun? Öyle bir şey pek yok. Artistik ve eğlenceli bir oyun ama ortalığı sarsacak gibi de değil pek. Alıp oynayacağız, o ayrı.

4. Abi, bir konsol alınca alacağım ilk oyunlar ne olsun? Çoğu oyunu oynarım, tarzı pek fark etmez. FPS'ye alışmam biraz zaman alabilir tabii ki ama oynarım yani. Şimdilik listemde Batman: Arkham City, The Amazing Spider-Man, Spider-Man: Edge of Time, Marvel vs. Capcom 3 ("Superhero" hayranlığım vardır da biraz.) ve birkaç anime oyunu var. Sen neler önerirsin?

Dead Space 2 almalısın, bir anda o geldi aklıma. PS3 alırsan God of War 3, Xbox 360 alırsan Alan Wake olabilir. Mass Effect 3 iyidir. Anime ve süper kahraman sevdiğine göre Bayonetta da hoşuna gider kesin.

5. Mayıs sayısında Japonya'yı anlattığın sayfaları sıkıldıkça okudum abi ve iyice alevlendiğimi söyleyebilirim. Benim gibi birkaç "Otaku" arkadaşım daha var. Birkaç sene sonra şöyle toplaşıp Japonya'ya gidelim diyoruz. Oradaki Shounen anime / manga dükkanlarına girmek içinse sabırsızlanıyoruz. Bize bu güzel ülke hakkında birkaç bilgi daha vereceğini umuyoruz.

Japonya'yı anlatmaya devam edecek misin acaba Tuna Abi?

Edeceğim elbette ki. Bu ay da görebilirsin derginin çeşitli köşelerinde Japonya maceralarımı... Bütün LEVEL ailesine verdiği emekler için teşekkür ederim. Bu sorularımı yanıtız bırakmayacağınızı umuyorum. Hele yayınlarsanız mutluluktan havalara falan uçarım herhalde. Kendinize iyi bakın.
Hakan ÖZYURT

NATSU YASUMI, DOU SHIYO KANA...

Tuna Abi merhaba! Eğer izin verirsen sana birkaç soru sormak istiyorum.

1. Umarım senin de bildiğin gibi artık yaz geliyor. Ben de anneannelerim evine gideceğim ama orada çok sıkılıyorum; bu yüzden yazın bilgisayarım, denize girmek ve güneşlenmek varken tek arkadaşım oluyor. Dolayısıyla ben de artık yavaş yavaş oyun seçmeye başladım. PS3'te Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 oynadım. Ben de bir FPS sever olarak senden yazın oynayabileceğim, FPS türü bir PC oyunu önermeni istiyorum.

Tatile gitmişsin o kadar, denize girsene. Ben sanırım bu yaz tatilimi Okinawa'da geçireceğim. Ah, pardon... Sadece ilk kısmını diyecektim. Ardından da Türkiye'nin güzide sahillerinden biri... Konu niye bana döndü ki? FPS diyormuşsun. Portal 2 oynadın mı? Peki ya The Darkness II? Çok iyi olmasalar da Bulletstorm'a ve Brink'e de şans verebilirsin. (Bir de Rage vardı. - Şefik)

2. Notlarım güzel. Tuna Abi sence ben yazın karne hediyesi olarak PS Vita aldırayım mı? Yoksa değmez mi? Ve eğer PS Vita alırsam hangi oyunları almamı önerirsin?

Tüm yaz anneannelerde olacaksın PS Vita gayet anlamlı olur. Uncharted: Golden Abyss, WipEout 2048 ve Lumines: Electronic Symphony öneririm. Bir de Rayman Origins!

3. Tuna Abi, 2012 yılında bir sürü oyun çıkacak. Bu sonbaharda çıkacak olan oyunlardan birkaç tane önerir misin? Benim aklımda birkaç tane var: Far Cry 3, Grand Theft Auto V (Tarihi tam bilinmese de...) ve Assassin's Creed III. Ama ben oyunlarımı kendi harçlığımdan aldığım için birini almamalıyım. Bu hangisi olmalı?

GTA V çıkarsa sadece onu alsan bile kurtarır. ACIII'ü de oynamak isteyeceğinden eminim ama... İki tane alsan olmuyor mu? Bir hüzün kapladı beni...

4. Ben FPS kadar aksiyon ve strateji oyunlarını da seviyorum. Biliyorum, derginizin bir kısmında bu oyunların güzellerini listeye koyuyorsunuz. Ama ben yine de sana danışmak istedim. Bana aksiyon veya strateji oyunu önermeni diliyorum.

Strateji olarak yıl sonuna kadar iki oyun nasıl alabileceğini kurgulasan iyi edersin. Aksiyon olarak da acaba annelere nasıl bir rol yapıp da para koparmalısın daha fazla? RPG oldu gerçi bu... Civilization V ve StarCraft II önerdikten hemen sonra Diablo III diyorum artık!

5. Call of Duty serisine meraklı bir LEVEL okuyucusuyum ve sence Call of Duty'nin eski oyunlarını alıp oynamak mantıklı mı?



Çok da mantıksız değil ama eski oyunların multiplayer kısımlarını değerlendiremeyeceğin için (Oynayan adam yok.) kısa süren senaryo bölümlerine o kadar para vermek ne kadar mantıklı, onu sorgulamak lazım...

Sevgiler,

Ahmet Hayri KULUMBUR

Takvim Haziran

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
28	29	 Max Payne 3		1		3
					<ul style="list-style-type: none"> • Max Payne 3 (PC) • Resistance: Burning Skies (PSV) • Summer Stars (PS3 360 Wii) 	
4	5	6	7	8		
			<ul style="list-style-type: none"> • Funky Barn 3D (3DS) • Monster 4x4 3D (3DS) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gemini Wars (PC) • Imagine Champion Rider 3D (3DS) • Inversion (PC PS3 360) • Puzzler Crosswords (3DS) • Rayman Origins (3DS) • The Sims 3: Katy Perry's Sweet Treats (PC Mac) 		
11	 R.A.W.: Realms of Ancient War		14	15		17
			<ul style="list-style-type: none"> • R.A.W.: Realms of Ancient War (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gravity Rush (PSV) • Heroes of Ruin (3DS) • Lollipop Chainsaw (PS3 360) • Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (PC) 		
18	19	20	21	22		 Battlefield 3: Close Quarters
	<ul style="list-style-type: none"> • SpellForce 2: Faith in Destiny (PC) • The Secret World (PC) 		<ul style="list-style-type: none"> • Heavy Fire: Afghanistan (PS3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Battlefield 3: Close Quarters (PC) • Sid Meier's Civilization V: Gods & Heroes (PC) • Steel Battalion: Heavy Armor (360) 		
25	 Spec Ops: The Line		29			31
<ul style="list-style-type: none"> • Everyone Sing (PS3 360 Wii) • Test Drive: Ferrari Racing Legends (PC PS3 360) 			<ul style="list-style-type: none"> • After Sunset (PC) • Depona (PC) • Ice Age 4: Continental Drift - Arctic Games (PC PS3 360 Wii DS 3DS) • Pro Cycling Manager 2012 (PC) • Project Zero 2: Wii Edition (Wii) • Spec Ops: The Line (PC PS3 360) • The Amazing Spider-Man (PS3 360 Wii DS 3DS) • Tour de France 2012 (PS3 360) 			

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Hitman: Absolution

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 23 Kasım 2012

Barkod kafa tüm soğukkanlılığıyla yeniden kontratlarındaki taahhütlerini yerine getirmek için geliyor. Agent 47'yi kah bir polis, kah bir iş adamı kılığında görmeye hazır olun.



Darksiders II

Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii II
Çıkış Tarihi: 24 Ağustos 2012

THQ'nun ayakta kalma umutlarından biri olan Darksiders II'de, mahşerin dört atısından Death'i kontrol edip kardeşlerimizden War'u kurtarmamız gereken bir senaryoyla karşı karşıya kalacağız.



Neverwinter

Platform: PC
Çıkış Tarihi: 2012

Cryptic Studios tarafından geliştirilen ve yeniden canlandırılmaya çalışılan Neverwinter efsanesi sağlam bir şekilde geri döneceğe benziyor. Beş kişiye kadar co-op desteği sunacak oyunu merakla bekliyoruz.



HYUNDAI

- Resmi Sponsor -



**UEFA
EURO2012**
POLONYA-UKRAYNA

YENİ HYUNDAI i20. DUYULARLA DOLATILDI.



Yeni
i20

1.2 lt benzinli, 1.4 lt dizel ve benzinli motor seçenekleri, akıllı anahtar sistemi, geri görüş kamerası, yağmur sensörü, far sensörü ve sınıfına getirdiği birçok yenilikle Yeni Hyundai i20.

Test sürüşüne gelin, onu daha yakından tanıyın ve özel tanıtım fiyatlarından yararlanın.

Yeni i20'nin ortalama yakıt tüketimi 4,3-6,0 lt/100km ve CO₂ salınımı 114-140 g/km arasında değişmektedir. AT/715/2007, AT/566/2011

**HYUNDAI
FINANS**

**5 YIL
GARANTİLİ
ULTRA
SERVIS**

hyundai.com.tr | yeni20.hyundai.com.tr



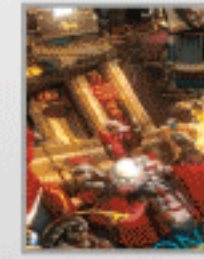
LEVEL LİGİ

Ay 6

Oyun **Pinball FX2**
Platform **Xbox 360**

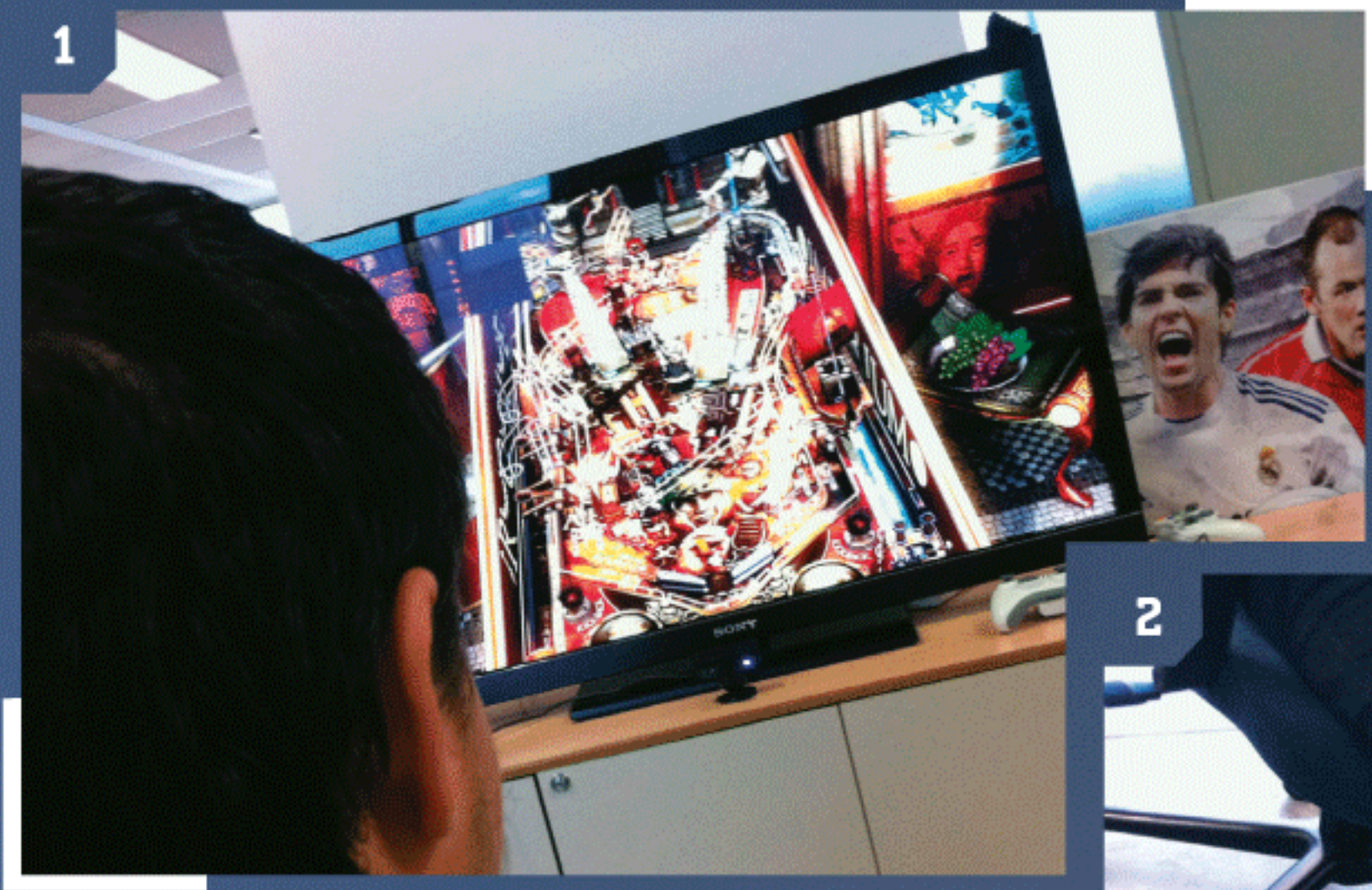
2010 yılının sonlarına doğru Xbox LIVE üzerinden satışa sunulan Pinball FX2, temeli itibariyle ücretsiz olarak indirilebiliyor. Microsoft Puanı harcamamızın gerektiği noktaysa yeni çıkan masaları oynamak oluyor. Şu ana kadar hem belli temalar (Epic Quest, Rome, Paranormal gibi.), hem de belli markalar (Captain America, Fantastic Four, Ms Splosion Man gibi.) için hazırlanan birçok masa yayınlandı. Her masanın süre sınırlı deneme sürümleri mevcut ve beğendiğiniz her masa için 200 ya da 240 Microsoft Puanı ödemeniz gerekmekte. Eğer tilt oyunlarına meraklı bir oyuncuysanız, beğendiğiniz bir - iki masayı ve oyunu hemen almanızı tavsiye ederim.

Pinball FX2



Yapım: Zen Studios
Dağıtım: Microsoft
Tür: Pinball
Platform: Xbox 360
Web: www.pinballfx.com

2010 yılının sonlarına doğru Xbox LIVE üzerinden satışa sunulan Pinball FX2, temeli itibariyle ücretsiz olarak indirilebiliyor. Microsoft Puanı harcamamızın gerektiği noktaysa yeni çıkan masaları oynamak oluyor. Şu ana kadar hem belli temalar (Epic Quest, Rome, Paranormal gibi.), hem de belli markalar (Captain America, Fantastic Four, Ms Splosion Man gibi.) için hazırlanan birçok masa yayınlandı. Her masanın süre sınırlı deneme sürümleri mevcut ve beğendiğiniz her masa için 200 ya da 240 Microsoft Puanı ödemeniz gerekmekte. Eğer tilt oyunlarına meraklı bir oyuncuysanız, beğendiğiniz bir - iki masayı ve oyunu hemen almanızı tavsiye ederim.



1

Geçen ayki hayal kırıklığından sonra Pinball FX2 için iddialı sayılabilirdi Ahmet. Masayı tanıdıktan sonra asıl hakkına geçip belirlediğimiz sürenin sonuna geldiğinde 137.500 puana ulaştı ve kötü bir skor elde etti. Sirasını savmadan önce oyunun başında biraz daha vakit geçirip elde ettiği 600.000 civarı puansa gözyaşlarının sel olup akmasına neden oldu.



2

Ahmet'in skoruna kötü dememiz, dünya rekorunun 4.000.000.000'a yakın olmasından kaynaklanıyordu ama anlaşılana o ki hiçbirimiz Ahmet'ten çok daha iyisini yapamayacaktık. Kurada ikinci sırayı alan Emre, daha iyi bir performans sergilemesine rağmen 193.500 puan yaptı ama bu puanla yerinin garanti olmayacağını hepimiz biliyorduk...



3

...ki beklenen oldu. Sanırım bu tür oyunlarda aramızdaki en tecrübeli isim Fırat'tır. Yıllar önce saatler boyunca ekran başından kalkmayan Fırat, Pinball FX2'de bir hayli iddialıydı. Ne var ki belirlediğimiz süre sınırı onu da tedirgin etti ve bu baskıyla ancak Emre'yi kıl payı geçebildi. Fırat'ın 195.100 puanlık derecesini geçebilir miydim?



4

İddialıydım, geçebileceğimi düşünüyordum ama olmadı. Fena gitmiyordum, üstelik bir anda 500.000 puan toplayabilecek noktaya da geldim ama başaramadım, olmadı. Süre azalıyor, puanım bir türlü istediğim seviyeye gelmiyordu ve zaman bittiğinde elde ettiğim 180.650 puanla hem Fırat'ın, hem de Emre'nin gerisinde kaldım.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	6	3
Ahmet	6	1
Emre	6	1
🏆 Fırat	6	1
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi



Dikkat! Gelecek, çok yakın...

Yeni nesil oyunlara **Unreal Engine 4** desteği

X box 360'ın yedi, PS3'ün de altı yaşında olduğunun farkında mısınız? PC'ye de sürekli yeni ekran kartları gelmekte fakat kullanılan oyun motorlarındaki iyileştirmeler ve yenilemeler -bence- bu kartların gücünü kullanamamakta.

Sayfanın aşağılarında bulabileceğiniz kutudaki oyunlara güç veren Unreal Engine 3 de artık yaşını iyiden iyiye belli ediyor ve zaten Epic Games de 2003'ten beri Unreal Engine 4 üzerinde çalışmakta. Bilmeyenler için özet geçmek gerekirse de Unreal motoru, oyun yapımcılarının oyunlarını daha kolay ve Unreal motorunun sunduğu kaliteyle birlikte son derece iyi bir şekilde yaratmalarına olanak tanıyan bir araç.

Geçtiğimiz aylarda Epic, kapalı kapılar ardında 153 saniyelik bir Unreal Engine 4 demosunu gösterime sundu. Demoda oyun motorunun yeni özellikleri gerçek zamanlı olarak, yani oyun içinden alınmış bir videomuş gibi gösterildi. Lavlar aktı, Diablo benzeri bir yaratık ortaya çıktı, küller uçuştü, alevler etrafı sardı... NVIDIA Kepler GTX 680 ile yapılan gösterim, açıklananlara göre herkesi etkiledi.



Daha az uğraş, daha üstün görsellik

Unreal Engine 4'ün oyun yapımcılarına sunacağı birçok kolaylık bulunuyor. Bunlardan bir tanesi, oyun motorunun önceden ayarlanmış senaryolara göre değil de ortama göre "render" yapabilmesi. Örneğin birçok oyunda, oyuncu aynaya baktığında kendini görmez, yapımcıların başka bir kod dizisine koyduğu başka bir model görür. Unreal Engine 4 ile o aynada gerçekten kendinizi göreceksiniz ve böylece yapımcılar da ayrıca bir model üzerinde uğraşmak zorunda kalmayacak. Bununla birlikte ışığın suyun içerisinde dağılması ve yansımaları gibi özellikler de yine gerçek zamanlı olarak çözülecek.

Oyun motorunun parladığı bir nokta da "particle effect"ler. Mesela toz parçacıklarını ve onların hareketlerini oyunda kullanmak istiyorsunuz. Eskiden olsa grafik kartınız yanar giderdi. Unreal Engine 4 ile bu parçacıkları oyuna eklemek ve onları hareketlendirmek, grafik işlemcinizi kesinlikle yormayacak.

Yapımcılar için bir başka kolaylık da küçük görsel değişiklikleri rahatlıkla görebilmelerini sağlayan özellikte yatıyor. Sürekli render almak zorunda kalmadan, küçük değişiklikleri direkt olarak görebilecek olan yapımcıların bu duruma gerçekten sevineceklerini düşünmekteyim.

Unreal Engine 3'te de yer alan -ve ismini duyunca şaşırduğım- Kismet aracının yenilenmiş versiyonu Kismet 2 de Unreal Engine 4'te bulunacak. Kismet aslında yapımcılara kod yazmadan, bazı komutları seçip kullanabilmelerini sağlayan bir araç. Mesela oyundaki karakter kapıya çarptığında, kapının açılmasını sağlamak için kod yazmaya gerek duymadan Kismet'in özellikleri kullanılabilir. Yeni Kismet'te de yapımcıların işlerini kolaylaştırabilecek birçok komuta yer verileceği açıklanıyor.

Sonuç itibarıyla Unreal Engine 4 gerçekten yeni nesli anlatır nitelikte bir oyun motoru ve her dakika çıkan ekran kartlarıyla, PC'ler Unreal Engine 4'ün tüm özelliklerinden faydalanabilecek. Konsollar konusundaysa bir muamma söz konusu. Düşünülen o ki Epic Games, Sony'nin ve Microsoft'un yeni konsollarının özelliklerini görmüş ve Unreal Engine 4 için biraz geri kaldıklarını düşünüyor, Unreal Engine 4'ün tüm özelliklerinin rahatça kullanılabilmesi için daha güçlü konsollar üretmeleri konusunda görüşme halinde. Umuyoruz ki yeni nesil konsollar, gerçek anlamda yeni liği de beraberinde getirir... ■

Önemli UE3 Oyunları

2006 yılında beri 150'ye yakın oyunun hayatına geçmesinde rolü bulunan motorun hangi önemli oyunlara destek verdiğini merak ediyor musunuz?

- Asura's Wrath
- Aliens: Colonial Marines
- Batman: Arkham City
- Borderlands 2
- DmC (Devil May Cry)
- Gears of War (Seri)
- Homefront
- Infinity Blade
- Lost Odyssey
- Mass Effect (Seri)
- Mirror's Edge
- Mortal Kombat
- Section 8: Prejudice
- Shadows of the Damned
- Silent Hill: Downpour
- Tony Hawk's Pro Skater HD
- XCOM: Enemy Unknown

Hazır Kart'luların akıllı seçimi: Yeni Nokia Asha 302.

Türkiye'de ilk kez
Hazır Kart'luya
24 ay taksitle.

Ayda sadece
19TL'den
başlayan
fiyatlarla.

Üstelik bir yıl boyunca
her ay 250 MB internet ve
sınırsız facebook paketiyle.



NOKIA



TURKCELL

Hayat paylaşınca güzel

turkcell.com.tr | facebook.com/Turkcell | twitter.com/Turkcell | Müşteri Hizmetleri: 532

Turkcell Hazır Kart kullanıcıları sunulan ürün ve internet paketlerini 12 veya 24 ay taksitle kredi kartı ekstrelerine toplam paket tutarı yansıtacak şekilde alabilirler. Access, Bonus, Card Finans, Maximum kredi kartlarına 24 ay taksit, Access, Bonus, Card Finans, Maximum, World kredi kartlarına 12 ay taksit imkanı sağlanmaktadır. Toplam kredi kartına yansıtacak tutara ürün ve internet paketi fiyatları, KDV ve ÖİV dahildir. Kampanya 02 Mayıs-30 Haziran 2012 tarihleri arasında geçerlidir. Belirtilen tarihlere Nokia Asha 302 modelini kampanya kapsamında satın alan müşteriler, Turkcell Sınırsız Facebook Paketi'ni ve 250 MB internet paketini 12 ay boyunca ücretsiz olarak kullanabileceklerdir. Kampanya dahilinde verilen Sınırsız Facebook Paketi'nin kullanım kotası bulunmamaktadır, ancak adil kullanım gereğince facebook paketinin hız limiti 250 MB'lık kullanımdan sonra 48 kbps'e düşürülebilir. İlgili banka, ürünü anlaşmalı kredi kartlarıyla 24 aylık tekliften faydalanarak alan müşterilerimize aylık bedelin üzerine, kendi belirlediği oranda faiz uygulayabilir. Ancak hiçbir surette abonelerden alınacak maksimum ücret 12 aylık tekliflerde aylık 40 TL ve 24 aylık tekliflerde aylık 22 TL'yi geçmeyecektir. Kampanyaya ilişkin detaylı bilgiye www.turkcell.com.tr'den ulaşabilirsiniz.



Gökdelenlerden at beni...

Nasıl olsa Örümcek-Adam; bir yere yapışır

Bir film oyunu olarak düşünmeniz normal ama The Amazing Spider-Man, sanıyorum ki bir film oyunundan çok daha ötesi olacak.

Bir nevi "köklerine dönüş" yaşayan Örümcek-Adam, yıllar önce PSOne'da beğenerek oynadığımız ve Neversoft tarafından hazırlanan Örümcek-Adam'a birçok yönden benziyor. Bununla birlikte Batman: Arkham City'ye de benziyor. Yani iki tane mükemmel oyunun karışımı, şahane bir Örümcek-Adam geliyor!

New York ayaklarımızın altında

Filmi bu ayın sonunda izleyeceğiz, hemen ardından oyunu oynayacağız ve göreceğiz ki oyun, filmde olanları değil, filmde olanlardan sonrasını konu alıyor. Oscorp firması, Michael Morbius'un da yardımlarıyla yeni deneyler yapmaya başlar ve

Aynı Anda, 10 Kişi...



Yeni oyuna, yeni bir dövüş sistemi de lazım, değil mi? Zaten Örümcek-Adam'ın çizgi romanlarını okuma fırsatı yakaladıysanız, bilirsiniz ki Örümcek-Adam genellikle sadece tek bir düşmanla savaşmaz, karşısına hep birden fazla rakip çıkar. (Süper kötüler için konuşmuyorum.) Oyunda da eli silahlı adamlarla bolca karşılaşacak olan Örümcek-Adam, bu defa onlarla teke tek ilgilenmeyecek; daha çok Batman'dekinin bir benzeri olan bir dövüş tekniğiyle karşılık verecek. Beş tane düşmanla karşılaştıysa bir yumruk birine, bir tekme diğerine, hop birinciye geri dön, ondan sek üçüncüye geç... Batman'i oynadıysanız, zaten dediğimi anladınız. Tabii ki Örümcek-Adam, Batman'e göre çok daha esnek ve akrobatik hareketleri çok daha gelişmiş. Arada ağ hareketlerini de kullanabilecek ve bu dövüşler, Batman'dekine göre çok daha renkli geçecek. Süper kötülerle karşılaştığında da yine bolca kombo ve akrobatik hareket kullanabilecek olan Örümcek-Adam'ın iyi gününde tam dört ton kaldırdığını biliyor muydunuz? (Bir ton muydu yoksa?)

türleri birbirine karıştırarak bunu Aleskei Sytsevich üzerinde dener. Deneyin sonucunda da ortaya Rhino çıkar. Oscorp aynı zamanda bazı robot tasarımları da yapmaktadır ve bu robotlar da bir şekilde insanlara karşı savaş açar. Ne oldu? İki sağlam rakip ortaya çıktı. Bir de ortama Iguana'yı ve Black Cat'i ekleyin ve Örümcek-Adam'ın yardımınıza ne kadar çok ihtiyacı olduğunu anlayın.

Yine bir film oyunundan beklenmeyecek bir şekilde, oyun Grand Theft Auto gibi şehirde serbestçe dolaşmamıza izin verecek. Dilersek ana senaryoyu takip edeceğiz, dilersek yan görevler yapacağız ve zaman zaman da mini oyunlara denk gelerek oyunun farklı özelliklerini deneme şansı yakalayacağız.

Ne var ki oyunun dikkat çeken özellikleri bunlar değil. Geçtiğimiz ay iyicene detaylı bir şekilde gösterilen Web Rush özelliğiyle Örümcek-Adam'ı çok daha etkili bir şekilde kullanabileceğiz.

Web Rush birçok farklı durum için kullanılabilen bir özellik. Bu özelliği çalıştırdığımızda zaman yavaşlıyor ve Örümcek-Adam'ın çevrede etkileşime geçebileceği noktalar işaret ediliyor. Örneğin binalar arasında gezerken bunu yaparsak Örümcek-Adam ağ atabileceği noktaları görebiliyor ve o noktaya çok daha seri bir şekilde, sizin bir şey yapmanıza gerek kalmadan ilerleyebiliyor.

Gizlilik gerektiren bölümlerde de Web Rush işe yarıyor. Aynen Batman: Arkham City'de olduğu

gibi, Örümcek-Adam rakibini tek harekette etkisiz hale getiriyor ve kimse, ne olduğunun farkına varmıyor.

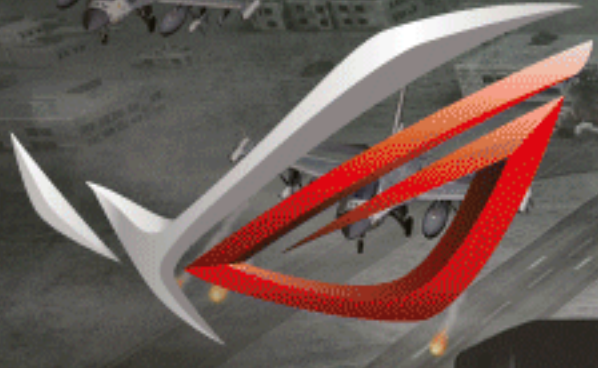
Boss savaşlarında da Web Rush'ın bir işlevi var ve o da boss'ların zayıf noktalarını bularak saldırmak veya boss'ların saldırılarından kaçacak rotaları ortaya çıkarmak.

Beenox kesinlikle doğru yolda ilerliyor. Ne olursa olsun, oyunun eski, iyi zamanlardaki haline olan benzerliği bile bu oyunu oynamamızı sağlayabilir.

PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS ve 3DS için hazırlanan oyunun serbest gezinme özelliği sadece PC'de, PS3'te ve Xbox 360'da bulunacak; Nintendo versiyonları daha farklı bir oynanış içerecek.

Oyunun çıkış tarihi 29 Haziran olarak belirtiliyor. Siz de benim gibi sıkı bir Örümcek-Adam fanatigiyseniz, bu oyunu görür görmez deneme olanağı yakalamaya çalışın. (Alın dememek için kendini zorlamak...) ■





REPUBLIC OF
GAMERS

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



ATEŞ ETMEYE HAZIR

G75

EN GELİŞMİŞ SAVAŞ MAKİNESİ

En İyi Güç: Intel® 3'ncü Nesil Core™ i7 işlemci ve Orijinal Windows® 7 Ultimate ile donatıldı.

En Kuvvetli Akıllı Soğutma: Çift Fan Çıkışı / Arkadan Havalandırma / Çıkarılabilir Fan Filtresi

Muhteşem Ses: ASUS SonicMaster ses teknolojisine sahip yerleşik subwoofer

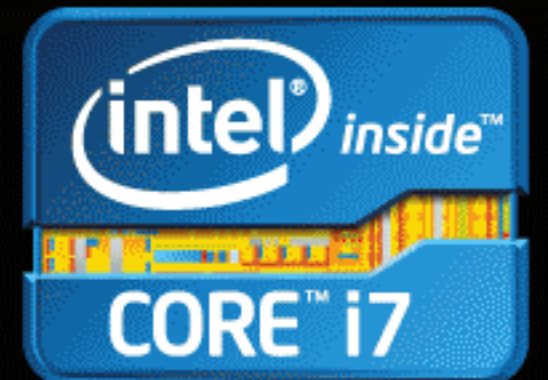
Harika gerçeklik: En son NVIDIA® grafik işlemcisi ile hayranlık verici seviyede grafikler / Light Boost 3D Teknolojisi / Active Shutter 3D teknolojisini.

Savaş Mühendisliği: Gövdeyle uyumlu arkadan aydınlatmalı klavye / Ergonomik eğimli tasarım / Konforlu ve yumuşak avuç yaslama alanı.

Askeri Tasarım: Hayalet uçakların görünümünden esinlenen tasarım.

REPUBLIC OF GAMERS CEPHANELİĞİ SUNAR

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, ve Core Inside, Amerika ve diğer ülkelerde Intel'in ticari markalarıdır.





Beyaz, güzeldir

Yeni PS Vita, bu ay piyasada

işte habercilik budur arkadaşlar. Bakıyorsunuz, yeni PS Vita denilmiş, bu ay diye hemen yanına not düşülmüş. Tek ipucu, üst spottaki "beyaz" kelimesi. Oysa ki ortada olan biten, PS Vita'nın yeni bir renginin piyasaya çıkıyor olması.

"Tuna Japonya'dan Bildiriyor" kısmında da bahsetmiştim; Japonya'da özellikle el konsolların bir ton farklı tasarıma sahip olan versiyonu çıkıyor. Çoğu oyunlardaki karakterlerin görsellerine sahip oluyor, diğer kısmı da grafik tasarımlar içeriyor.

PS Vita ise şu anda sadece siyah renge sahip ve bu şekilde de emin olun ki Japonya'daki dükkanların raflarında, hiç de ilgi çekici durmuyor. Sağına bakıyorsunuz rengarenk bir PSP, solunda hoş bir anime

kızının resmi basılmış bir 3DS... Sony de 28 Haziran itibarıyla, PS Vita'nın yeni renklerini satışa sunmaya başlıyor ve bunlardan ilki "Crystal White" adında, bildiğiniz beyaz renkte olan bir PS Vita. İlk olarak Japonya'da çıkacak olan ürün kuşkusuz ki Türkiye'ye de gelecektir fakat bunun için biraz beklememiz gerektiğini belirtiyim. Fiyatı siyah PS Vita ile aynı olacak olan beyaz PS Vita'yı, sınırlı sayıda üretilen olan Hatsune Mikku versiyonu izleyecek. İşte bu da tam olarak bahsettiğim, "Japon stili" tasarıma denk geliyor. Normal PS Vita'dan yaklaşık 250TL (Japon para biriminden çevirdim.) daha yüksek bir fiyata sahip olacak fakat içerisinde 4GB'lık kayıt kartı, Augmented Reality kartları, Hatsune Mikku oyununun bir kopyası

ve ekran koruyucu barındıracak.

Eğer PS Vita'nın siyah versiyonu size hitap etmiyorsa beyazının çıkışını takip edebilirsiniz lakin bence rahat bir altı ayı var buralara gelmesi için... ■



ŞİMDİ OYUN ZAMANI!

ATOM Dijital Oyun, Animasyon ve Mobil Uygulama Fikirlerinizi Bekliyor!

TURKCELL TEKNOLOJİ, ATOM'u Destekliyor!



Son Başvuru:
1 Temmuz 2012

Başvuru ve Bilgi için:
www.metutech-atom.org
metutech-atom@metutech.metu.edu.tr

Oyun gibisi yok!

METUTECH-ATOM genç girişimcileri bekliyor...

ODTÜ yerleşkesi içerisinde, ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulan ve adını büyük ihtimalle Global Game Jam etkinlikleriyle mutlaka duymuş olduğunuz ATOM, yani Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi üçüncü kez kapılarını genç girişimciler açıyor.

Dijital oyun ve animasyon sektörlerinde Türkiye'nin ilk ve tek ön kuluçka merkezi olan METUTECH-ATOM, sektördeki girişimcileri destekleyerek Türkiye'de dijital oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunmayı hedefliyor.

METUTECH-ATOM girişimcilerin yetişmesini ve büyümesini, sürdürülebilir iş modellerinin geliştirilmesini sağlamak adına Türkiye'nin lider iletişim ve teknoloji şirketi Turkcell'in Ar-Ge ve inovasyon üssü Turkcell Teknoloji'yi de arkasına alıyor. Böylece ATOM bünyesindeki genç girişimciler, Turkcell Teknoloji'nin deneyimi ve kaldıraç etkisiyle projelerini daha başarılı bir şekilde geliştirme ve ticarileştirme fırsatı bulacak. Tabii ki mobil sektörün

en önemli isimlerinden biri olduğu için Turkcell Teknoloji'nin katkılarıyla mobil uygulama projeleri de zenginleşecek.

Turkcell Teknoloji, genç girişimcilerin hem oyun projelerine, hem de mobil uygulama fikirlerine danışmanlık ve yön gösterme desteği verecek, ayrıca başarılı ekiplerin şirketleşme ve büyüme aşamalarında da destek olacak. Ekiplere ayrıca Dijital / Mobil Pazarlama, Mobil Uygulama Geliştirme, Ürün Yönetimi, Girişimcilik gibi alanlarda eğitimler verilecek.

Turkcell Teknoloji'nin gücü ve etkisi ile ATOM'daki genç girişimcilerin pazarda farkındalığı artacak ve başarılı projelerin önü açılmış olacak.

METUTECH-ATOM bugüne kadar sekiz firmanın oluşmasını sağladı ve son başvuru tarihi olan 1 Temmuz 2012'ye kadar sizin de dijital oyun, animasyon ve mobil uygulama fikirlerinizi bekliyor.

Eğer hayallerinize güveniyorsanız, ATOM'daki yerinizi alma vaktiniz de gelmiş demektir...

Daha fazla bilgi için www.metutech-atom.org adresine uğramayı unutmayın. ■

Türk Telekom'la geleceğe dokunun

MOTOROLA

XOOM 2

Yeni tasarımıyla daha ince ve hafif
1.2 GHz çift çekirdekli işlemci ve Android 3.2 ile daha hızlı
Splash Guard teknolojisiyle suya dayanıklı
Gorilla Corning Glass yüzeyiyle daha sağlam
MotoCast teknolojisiyle tüm dosyalarınıza kolay ulaşım



Orijinal kılıf
hediye!

Ayda
39 TL'den
başlayan
fiyatlarla

8.2"

10.1"

MOTOROLA XOOM™ 2



**Türk Telekom, Türkiye'yi dünyanın
en ileri teknolojileriyle buluşturmaya
devam ediyor.**

Tablet teknolojisinin son harikası XOOM 2, üç farklı modeliyle
şimdi Türk Telekomlulara çok yakın: MOTOROLA XOOM 2,
XOOM 2 WiFi ve XOOM 2 Media Edition arasından seçiminizi yapın,
Türk Telekom ofis ve bayilerine uğrayın, bu özel fırsatı kaçırmayın.



Kampanya, Türk Telekom ev ve iş telefonu abonelerini kapsar, 31 Aralık 2012 tarihine kadar geçerlidir ve stoklarla sınırlıdır. MOTOROLA XOOM 2 için 24 ay (ayda 67 TL) ya da 36 ay (ayda 47 TL) / MOTOROLA XOOM 2 ME için 24 ay (ayda 61 TL) ya da 36 ay (ayda 43 TL) / MOTOROLA XOOM 2 Only WiFi için 24 ay (ayda 55 TL) ya da 36 ay (ayda 39 TL) abonelik taahhüdü verilmelidir. Ayrıntılı bilgi www.turktelekom.com.tr ve 444 1 444'te.

Unutulmuş projeler, hayata geçiyor

Kickstarter ile eski oyunlara, yeni tat

LEVEL dışında oyun haberlerini takip ediyorsanız ve bunlar genellikle İngilizce kaynaklıysa bol bol "Kickstarter" sözcüğünü görmüşsünüzdür. Son üç ay içerisinde iyicene ivme kazanan bu Kickstarter konusu, birçok projenin destek almasına ve eski yapımların tekrar hayata geçirilmesine olanak tanıyan bir platform. Diyelim ki sizin bir oyun projeniz var, bunu Kickstarter sayfasında güzelce anlatıyorsunuz. "Amacım bu, bana para sağlarsanız ortaya şöyle bir şey çıkacak..." gibi cümlelerle projenizi anlatıyorsunuz. Ardından da bağışlar gelsin diye beklemeye başlıyorsunuz.

Boşa para vermek yok

Şimdi diyeceksiniz ki "Tamam, X oyununun tekrar ortaya çıkmasını isterim ama niye para vereyim ki şimdi?"

Haklısınız lakin zaten parayı verince ödülü de kapıyorsunuz. Projeyi yayımlayan kişi, yapılan bağış oranına göre sizin nasıl bir kazancınız olacağını da belirtiyor. Örnekle sağlamaştıralım bu konuyu. Diyelim ki oyunu-muz Carmageddon: Reincarnation. Şu anda halen bağış toplamakta olan bir oyun projesi ve 400.000 Dolar bağış toplamayı başarırsa oyun hayata geçecek. Siz eğer bu projeye 1\$'lık bağış yaparsanız, oyunun sitesinde isminiz geçiyor. 15\$'lık bağışta oyunu Steam üzerinden bedava indirme şansınız oluyor, bir wallpaper'a sahip oluyor ve oyun içerisinde "Katkıda Bulunanlar" kısmında isminiz yazılıyor. Bu böyle, 10.000 Dolar'a kadar gidiyor. Örneğin 10.000 Dolar'lık bağışta, İngiltere'ye ulaşımınız sağlanıyor, havaalanından Carmageddon etiketli bir Range Rover'la alınıyor ve üç gün bir otelde konaklatılıyor. Bitmedi... Bu üç gün içerisinde yapım ekibiyle tanışıyor ve onlarla birlikte size benzeyen bir oyuncu yaratıyorsunuz. Ayrıca bu karakterin aracını da yine ekiple birlikte siz modelliyorsunuz.

Bu Carmageddon: Reincarnation için bir örnektir ve sitedeki tüm projelerin farklı vaatleri bulunuyor. Örneğin geçtiğimiz ay yeterli miktarda para toplayan Leisure Suit Larry projesinin 10.000 Dolar için verdiği vaatler, Carmageddon'unkinden çok daha zayıf. Sadece Seattle'a ülke içinden bir uçak ayarlıyorlar ve sizi günü-birlik ağırlıyorlar.

Kickstarter sistemi gerçekten birçok oyunun inanılmaz paralar toplayarak yeniden canlanmasına fayda etmiş durumda ve bundan sonra da edecek gibi görünüyor. Konu ilginizi çektiyse www.kickstarter.com adresinden tüm gerçekleşmiş ve gerçekleşmeyi bekleyen projeleri inceleyebilirsiniz. ■

Kickstarter Oyun Projeleri

Sitede elbette ki çok fazla oyun projesi yer alıyor fakat biz şimdi gerçekleşmiş olan ve gerçekleşmeyi bekleyen en önemli birkaç oyuna ve ne kadar bağış topladıklarına bakalım.

Gerçekleşmiş projeler

1. Double Fine Adventure / 3.330.000 Dolar. (Grim Fandango, Full Throttle ve Day of the Tentacle gibi oyunların yaratıcısı Tim Schafer'in stüdyosunun yeni adventure oyunu.)
2. Wasteland 2 / 2.900.000 Dolar. (Fallout gibi oyunlara ilham kaynağı olan ilk post-apokaliptik RPG'nin devam oyunu.)
3. Shadowrun Returns / 1.830.000 Dolar. (Zamanında çok beğenilen ve konusuyla dikkat çeken bir oyundu.)
4. Leisure Suite Larry / 655.000 Dolar. (Larry hakkında fazla söz söylemeye gerek yok herhalde...)

Gerçekleşmeyi bekleyen projeler

1. Carmageddon: Reincarnation / 400.000 Dolar bekliyor. (Arabaların birbiriyle savaşı ve masum insanları ezebilme olasılığı.)
2. Two Guys SpaceVenture / 500.000 Dolar bekliyor. (Space Quest adındaki adventure oyununun yapımcılarından yeni bir adventure oyunu.)
3. Tex Murphy - Project Fedora / 450.000 Dolar bekliyor. (Ünlü dedektifimiz Tex Murphy, yepyeni bir adventure oyunuyla dönüş yapıyor.)





SAMSUNG

Monitörün sonrası: Samsung S23B550V

MHL teknolojisi ile akıllı telefonunuzdaki videoları kesintisiz bir şekilde izletmeye hazır

Günümüzde tercih edilecek bir monitörün artık Full HD çözünürlüğü sunması ve LED teknolojisi ile çalışması gerekiyor. Ancak üreticiler onlarca marka ve model arasından sıyrılmak için bazı sıra dışı özellikleri de monitörlere ekliyorlar. Samsung'un 23 inç ekran büyüklüğüne sahip olan S23B550V modelinde standart bir monitöre kıyasla öne çıkan oldukça fazla detay var. Öncelikle ürünün sahip olduğu teknik detaylardan bahsetmek gerekli.

23 inç ekran büyüklüğüne sahip olan Samsung S23B550V, oldukça çevreci ve en yüksek 40W güç tüketimi gerçekleştiriyor. Monitörün ayarlarından güç tüketimini çok daha düşük bir değere çekebilmek mümkün. Panelin 250 kandela gücündeki parlaklığı günümüz için oldukça yeterli ve belirtilen statik kontrast oranı birçok monitörde karşılaşılan 1000:1. Mega DCR teknolojisi sayesinde 5.000.000:1 gibi üstün bir değer elde ediliyor ve siyah ile beyaz arasındaki basamak sayısı çok daha artırılabilir. Görüntü girişi olarak bir adet analog temelli D-Sub ve dijital olan çift HDMI var. Tüm 23 inç modellerde olduğu gibi Samsung S23B550V'da da 1920 x 1080 piksel çözünürlüğe destek veriliyor ve Full HD videolar hiçbir çözünürlük kaybı ol-

madan izlenebiliyor. Panelin görüş açısı ise teknolojisi itibarıyla yatayda 170 ve dikeyde 160 derece.

Birçok monitörün aksine Samsung S23B550V'de şaşırtıcı derecede güçlü bir ses sistemi var. Ses, stereo esasına göre çift kanal olarak üretiliyor ve 10W (2 x 5W) gücünde hoparlörler vasıtasıyla oluşturuluyor. Çift HDMI girişi sayesinde bilgisayarın dışında oyun konsolu veya HD medya oynatıcı gibi ürünler de monitöre sürekli olarak bağlı tutulabiliyor. Monitörün en önemli özelliği hiç şüphesiz benzerlerinden ayrılmasını sağlayan en önemli nokta olan MHL teknolojisi. Eğer akıllı telefonunuzda MHL teknolojisi destekleniyorsa görüntü çıkışı Samsung S23B550V'a bağlayarak videolarınızı yüksek kalitede ekrana aktarabilirsiniz. Monitörle beraber gelen kablo sayesinde izleme anında akıllı telefonunuza şarj da yapıldığından keyfiniz asla yarıda kesilmiyor. Samsung S23B550V ile güçlü hoparlörler sayesinde bilgisayarınız o an açık olmasa bile ek bir ses sistemine gerek duyulmadan film izleme keyfi yaşanabiliyor.

Standart monitörlerin aksine Samsung S23B550V, akıllı bir görüş açısı yönetimine sahip. Kanepeye uzanarak film izliyorsanız veya egzersiz yaparken

bir şeyler seyretmek hoşunuza gidiyorsa monitör ekranını görüntü kalitesinden ödün vermeyecek şekilde bakış açınıza göre ayarlayabilme şansınız var. Beş farklı ayarlanabilen açı sayesinde monitöre tam karşıdan bakmasanız bile izlediğiniz görüntülerdeki hiçbir detayı atlamayacaksınız. Samsung S23B550V kullanıcılarına birçok avantaj sunuyor.

Samsung S23B550V, günümüzün monitörlerinden oldukça farklı. Öncelikle çift HDMI görüntü girişi sayesinde monitörlerin artık bilgisayarlarla kullanılmak zorunda olmadıklarını çok iyi bir şekilde ispatlıyor. Ürüne bilgisayarın dışında birçok görüntüleme cihazınızı ve hatta akıllı telefonunuzu bile bağlayabilirsiniz. Sıra dışı MHL teknolojisi ise özellikle akıllı telefonundan film izlemeyi ve oyun oynamayı sevenler için önemli bir detay. Arabirime görüntü kablosu bağlıyken ayrıca şarj işlemi normal şartlarda gerçekleştirilemiyor ama MHL teknolojisi sayesinde mümkün. Samsung S23B550V, multimedya keyfine tam anlamıyla varabilmeniz için bir monitöre göre oldukça başarılı sayılabilecek bir ses sistemi içeriyor. Yeni monitör kararınızı vermeden önce S23B550V'ü göz önünde bulundurmakta fayda var. ■



MHL
Mobile High-Definition Link

2 HDMI

Samsung Magic Angle Vertical

Stereo Speaker

1 MEGA[∞] Dynamic Contrast

Her şeyin başı, para İnanılmaz güzellikteki paketleriyle, **Borderlands 2!**

Geçtiğimiz aylarda köşemde bir konudan bahsetmiştim. Oyunların fiziksel olarak satılabilmesi ve bu anlamda da daha çok para kazanabilmek adına hazırlanan koleksiyon versiyonları herkesin ağzının suyunu akıtıyor. Mesela hiç aklımda yoktu, şimdi Borderlands 2'nin özel paketlerinden birini almayı planlıyorum. (Türkiye'ye de gelmez ki şimdi...)

Oyunun iki farklı özel versiyonu piyasaya çıkacak ve daha az bel büken versiyonuyla başlayalım maratona. Yaklaşık 99 Dolar'dan satışa çıkacak olan Deluxe Vault Hunter's Collector's Edition'in içerisinde oyunun yanında bir görsel kitabı, yapıştırıcılar, Pandora'nın haritası, dijital çizgi romanı indirebilmek için bir kod, Marcus Kincaid'in balon kafalı bir oyuncuğu ve bir DLC yer alacak.

149 Dolar'dan satılacak olan Ultimate Loot Chest Limited Edition ise tüm Deluxe Vault Hunter's Edition içeriğine sahip olacak ve

Borderlands 2'de, oyunun içerisinde göreceğiniz kırmızı eşya sandığının saklanabilir boyuttaki bir versiyonunu içerecek. Buna ek olarak metal kutu, Pandora'nın Yaratıkları adındaki bir poster, kartpostal seti, Sir Hammerlock'un ağzından yazılan saha notları ve kumaş malzemeden üretilmiş bir harita da pakette yer alacak. Ultimate Loot Chest Limited Edition'ların her birinin bir numarası bulunacak; yani ortalıkta, "Ben 33. paketi almışım," diye hava atabileceksiniz. (133.000 tane üretilmiş meğer...) İki özel versiyon da PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve standart versiyonla aynı gün piyasada olacak.

Bu arada, bizi çok ilgilendirmiyor ama oyuna bazı anlaşmalı sitelerden ön sipariş veren arkadaşlar, oyundaki beşinci sınıf olan Mechromancer'a oyun çıktığı gün kavuşabilecek. Bizse bu karakteri bir DLC olarak oyunun çıkışından bir süre sonra, parayla satın alabileceğiz. ■



İkinci Dünya Savaşı'na dönüş

Ruslar ve Naziler **Company of Heroes 2**'de!

Erenin en iyi strateji oyunlarından biri olan Company of Heroes geri dönüyor! Heyecanlı mısınız? Değil misiniz? Demek ki siz, 2006 yılında Company of Heroes'u oynamadınız, görmediniz. Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı temalı oyunların modası çoktan geçmiş olsa da uzunca bir süredir etrafta bu savaş etrafında dönen bir oyun görmememiz vesilesiyle, CoH 2'ye kucak açabileceğimize inanıyorum.

Warhammer 40.000: Dawn of War'un arkasındaki isim olan Relic tarafından hazırlanan oyunda Doğu Cephesi'nde Rusların Almanlara karşı olan savaşında yer alacağız. Rus askerlerini daha çok karlı ortamlarda kontrol ederek Almanların bitmez tükenmez savaşma arzusunu dinginleştirmeye ve karlı ortamları avantajımıza kullanmaya çalışacağız.

ğiz. Kar bize siper ve kamuflej sağlayacak ancak bir yandan da hızımızı yavaşlatacak. Relic oyunu kendi grafik motoru Essence 3.0 ile hazırlıyor ve bu sayede 2006'daki oyuna göre çok daha gelişmiş grafikler, tamamıyla yok edilebilir ortamlar vaat ediyor. Oyundaki yeni özellikler arasında, "Dynamic Battle Tactics" adında, henüz ne anlama geldiği bilinmeyen bir özellik yer alıyor. Bununla birlikte komutanların, aynen Dawn of War'daki gibi birçok yeteneğe sahip olacağı da söyleniyor.

2013'ün başlarında piyasada olması beklenen oyun, birçok DLC ile de beslenerek uzun süre bilgisayarlarımızda ve muhtemelen konsollarımızda kalmayı hedefliyor. Bakalım THQ ve Relic, Company of Heroes'u altı yıl önceki gibi yeniden tahtına oturtabilecek mi? ■

Lost Planet'ta farklı bir bakış

Anime stili aksiyon oyunu **E.X. Troopers**, bu yıl Japonya'da

Bir oyunun bazı sistem grupları için geliştiriliyor olması çok normal geliyor. Örneğin bolca, "PC, PS3 ve Xbox 360" diyoruz. Bazen de bir oyunun hazırlanmakta olduğu sistemler birbirinden pek alakasız olabiliyor. Elimizdeki örnekte de Lost Planet'in farklı bir hikayesinin anlatılacağı E.X. Troopers'in PS3 ve 3DS için geliştirildiğini görüyoruz ve "Ne

alaka?" demekten kendimizi alamıyoruz. Lost Planet'a daha "hafif" bir bakış açısı getirecek olan ve daha çok aksiyon oyunlarına yeni giriş yapan oyunculara yönelik hazırlanan E.X. Troopers'in görsel olarak da daha renkli ve anime stili olması dikkat çekiyor. (Capcom yapıyor sonuçta...) Hikaye de tam olarak animelerden fırlamış gibi. Bir kere bir okul yaşantısı var ve olayda gençler başrol oynuyor. (Çok şaşkınım şu an!) Snow Pirate'lar ile Akrid ırkı arasındaki savaş konu ediliyor ve olaylar EDN-3rd'de geçiyor.

Bizim kahramanımızın ismiyse Bren Turner ve kendisi EDN-2nd'da bir akademi mezunu. (16 yaşında bir liseli genç olmayabilir mi acaba?) Bren'in arkadaşları arasında TeeKee adında, Akrid yaratıklarıyla konuşabilen bir Snow Pirate ve bir Vital Suit'in içinde yaşayan, yeni nesil bir yapay zeka olan Gingira yer alıyor. Gingira, Bren'e "Master" diye sesleniyor.

Köle zihniyeti...E.X. Troopers'in hikayesi PS Vita'daki Gravity Rush'takinin benzeri manga stili ara sahnelerle anlatılacak ve çizimleri çok beğeneceğiz. (Capcom öyle diyor.) Bu yıl Japonya'da piyasaya çıkması beklenen oyun elbette ki Avrupa'ya da gelecektir fakat bu biraz zaman alabilir. Japonca'sına güvenene her yol açık! ■



Yapay kalp nakli yapılabileceğini
1929'da yazdık.

1982'de yapıldı.

Dünyanın
bir numaralı
popüler bilim ve
teknoloji dergisi
Popular Science,
şimdi Türkiye'de.





Japonya'da Mobil Oyunculuk

PS Vita mı; o ne?

Japonya'nın altını üstüne getirdim arkadaşlar. Gitmediğim şehir kalmadı resmen. Tokyo, Osaka, Kyoto, Nara, Kobe, Hiroshima, Okinawa... Neresi aklınıza gelirse oraya gittim. Kuzeye çıkmadım ama; radyasyondan korkarım.

Her gezdiğim şehir, geçen ay da bahsettiğim üzere bir dolu arcade salonuyla dolu. Bunların çoğu aslında kumar makineleriyle dolu lakin üst katlara çıktıkça normal oyun makinelerine de rastlamak mümkün.

Ve yine geçen ay dediğim gibi bu cihazlar genellikle internete bağlı, hatta çeşitli kartlar alarak kendinize bir kimlik bile oluşturabiliyorsunuz.

Osaka'da bir arcade salonunda, yine klasik

olarak Tekken Tag Tournament 2 oynayayım dedim. Yalnız bu defa 100 Yen'e iki oyun oynanıyordu. Ne olduğunu anlayamadım önce fakat ardından karşımda gerçek bir oyuncu bulunca bayağı online ortama düştüğümü anladım.

Pek sevdiğim Lei, pek sevdiğim Eddy Gordo ile maça girdim. Karşımdaki oyuncu maşallah, yapay zekayı 100'e katlıyor. "Ciddi oynamak lazım." deyip ben de abandıkça abandım. İlk maçı ben aldım. İkinciyi o. Üçüncüyü ben ve dördüncüyü de ben! Bu sırada arkamda ufak bir seyirci kitlesi oluşmuştu ki bir tanesi beni tebrik etti; meğer bayağı kallavi bir adamı yenmişim. Bundan sonra bir maç daha başladı, daha uyduruk oynayan bir oyuncu geldi karşıma. O geliyor, bu geliyor, ben hala yerimdeyim. Bir süre bu şekilde oynadıktan sonra Steve ve Alisa ikilisine sahip

bir arkadaş ağzımı yüzümü kırıp beni oradan yolladı. Ve öğrendiğime göre bir kimliğim olsaymış, bayağı ünlü olurmuşum...

El konsolları

Arcade salonlarından çıkalım artık ve Japonya'da el konsollarında neler döndüğüne bir bakalım. Yaşları ufak olan oyuncuların ellerinde mutlaka birer Nintendo DS -veya 3DS bulunmakta. Yaş büyüyünce de 3DS'leri görmek mümkün ama oran biraz azalıyor.

Hiç beklemediğim bir şekilde PSP de inanılmaz revaçta. Gerçi

takip ediyorsanız eğer, Japonya'daki konsol ve oyun satışlarında PSP ve PSP oyunları halen hep en üst sıralarda.

Bir dükkana girdim, PS Vita'lar kaç paradan satılıyor diye bakıyorum, tam 18 farklı çeşit PSP çıktı karşıma. Bir dolu renk, bir dolu özel tasarım... Fiyatları da normal PSP'lere göre çok pahalı ama benim bile bir tane alasım geldi.

Metroda PSP oynayan insanların sayısı o kadar fazla ki sanırsınız PSP yeni çıkmış bir konsol. Bizse PSP'lerimizi atacak çöp arıyoruz.

PS Vita konusuysa tam anlamıyla bir hüznün. Şöyle söyleyeyim: Bir kişi görmedim ki elinde PS Vita olsun, hatta zaman zaman ben yanımda taşıyıp uzun metro yolculuklarında oynuyordum ve insanlar bana garip garip bakıyorlardı.

PS Vita'nın satışları hiç parlak değil zaten. Elbette ki düzelecektir bir gün ama PSP'nin ve 3DS'in bu kadar çok Japon halkına hitap eden oyunu varken uzunca bir süre o satışlar parlamaz.

Japonların ev konsollarındaki tercihini pek bilemiyorum lakin geçtiğimiz ayın sonundaki satışlarda hep 3DS oyunları bir numaraydı; bir tek Capcom'un Resident Evil: Operation Raccoon City'si PS3'te satış patlaması yapmıştı. Demek Japon, Resident Evil'i gerçekten seviyor...

Japonya'nın enteresan oyun anlayışını tam olarak anlamak isterdim ama bunu anlamam için Japonya'da en az bir yıl yaşamak lazım. Benim elimdense ancak bu kadarı geliyor... Sizin de bir gün yolunuz Japonya'ya düşerse bahsettiğim konuları kendi gözlerinizle görme şansınız olacaktır. ■



Otomobillerin uçabileceğini
ilk kez 1926'da yazdık.

2012'de gerçek oldu.

Dünyanın
bir numaralı
popüler bilim ve
teknoloji dergisi
Popular Science,
şimdi Türkiye'de.



Son Dakika!

- Capcom, Street Fighter X Tekken'den beklediği satış oranını yakalayamadığını açıkladı. Bunun nedeni olarak da piyasada çok fazla dövüş oyunu olmasını gösterdiler ki haklılar gerçekten.

- **Borderlands 2 ve Aliens: Colonial Marines gibi oyunlarla uğraşmakta olan Gearbox Software, geçtiğimiz yıl Haziran ayında Brothers in Arms: Furious 4'u açıklamıştı fakat Ubisoft'un bu ismin haklarını bırakmasıyla birlikte oyunun rafa kaldırıldığı düşünölmeye başlandı.**

- Pek bir şeye benzemeyen Tekken filminin devamı geliyor. Yalnız bu defa ümitliyiz zira yönetmen, Ong Bak'ın yönetmeni! Sinemalarda da gösterime girecek olan Tekken: Rise of the Tournament, ilk filmin öncesinde olanları konu alacak.

- **Far Cry 3'ün multiplayer betası bu yaz başlıyor. 16 kişilik maçlar, altı sınıf ve birkaç farklı harita içerecek olan oyuna giriş hakkı kazanmak için oyunun Facebook sayfasına bir göz atın.**

- Max Payne 3 diskinin içinden Grand Theft Auto V'in araç listesi çıktı! Listeye göre oyunda arabalar, motosikletler, BMX'ler, balıkçı tekneleri, trenler ve tanklar bulunacak.

- **İlk iki Tony Hawk's Pro Skater oyununun HD versiyonu olacak olan Tony Hawk's Pro Skater HD, üçüncü oyunun bölümlerine de bir DLC ile sahip olacak.**

- Criterion, yepyeni bir yarış oyunu hazırlığında ve bu oyun sadece PS Vita'ya çıkacak. Acaba yeni bir Burnout mu geliyor dersiniz?

- **Ellen Page'e fazlasıyla benzeyen The Last of Us'ın yıldızlarından Ellie'nin yüzü biraz değiştirildi. Artık çilleri yok ve burnu biraz daha farklı. Böylece Ellen Page benzerliği az da olsa giderilmiş oldu.**

- Serinin fanatikleri tarafından (Ben dahil.) sürekli istenen "yenilenmiş Final Fantasy VII"ye Square Enix maalesef sıcak bakmıyor. Yeni FF oyunlarının eskiyi unutturması gerektiğini söyleyip odalarda ışsız bırakıyor bizleri...

- **Volition, yepyeni bir Saints Row oyunu üzerinde çalışmaya başlamış bile. Saints Row 4; PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştiriliyor.**

- Lara Croft'un yeni macerasının 2013 yılına ertelendiği açıklandı. Neyse, geç olsun da güç olmasın...

- **LEGO Lord of the Rings geliyor! Çıkış tarihi 26 Ekim olarak belirtilmiş olsa da daha sonra ne oyun, ne de çıkış tarihi ortada kalmadı. Hobbit filmiyle beraber bir LEGO oyunu da iyi giderdi zaten...**



Arkadaş, iyidir...

Dead Space 3'te yardım eli

E bir yandan da büyük bir çabayla Dead Space 3'ü hazırlıyor; herhalde duymuşsunuzdur şimdiki kadar... Çok saçma biçimlerde ayyuka çıkan Dead Space 3 (Televizyon kamerası ofiste gezerken Dead Space 3 afişine odaklanıyor vesaire...) nihayet EA tarafından da resmi olarak açıklandı ve oyunun detayları da yavaş yavaş belirginleşmeye başladı.

Bu defa bir buz gezegeni olan Tau Volantis'teyiz ve Lost Planet'teki Akrid'ler başımıza bela oluyor... Konu böyle olsa çok acayip olmaz mıydı? Capcom vs. EA! Tabii böyle bir şey yok; Tau Volantis, Dead Space evrenine ait bir gezegen ve önceki oyunlardaki kahramanımız Isaac de hakkında çıkarılan tutuklanma emri yüzünden bu gezegene kaçıyor ve elbette ki sevimsiz yaratıklarımız burada da karışımıza çıkıyor.

Isaac'ın tek derdi Necromorph'lar değil bu defa üstelik... Kişilik bölünmesine maruz kalan Isaac, "Gölge Isaac" adında ikinci bir benlikle de mücadele ediyor ve bu kişilik bozulması onu sürekli kabuslara sürüklüyor.

EA, tek kişilik oyunun yanında, senaryoyu iki kişi de oynayabileceğimizin müjdesini verdi. Gözünde bir yara izi olan ve gözü kırmızı kırmızı parlayan bir arkadaşımız var artık. Eğer senaryoyu iki kişi oynarsak da ara sahneler yer yer değişiklik gösterecek ve Isaac'ın kişilik bölünmesi daha az mevzu bahis olacak.

İki oyuncu geliştirilmiş Telekinesis gücüyle çeşitli bulmacaları birlikte çözecek, cephaneye paylaşımı yapabilecek ve birbirini iyileştirebilecek. Eğer bir oyuncu ölürse her iki oyuncu da en yakın kayıt noktasından oyuna dönüş yapacak.

2013'ün Nisan ayında piyasada olması beklenen oyun; PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştiriliyor. ■

Kulaklarımız bayram ediyor!

Gerçek ses kalitesi için Razer Tiamat 7.1

Nasıl bir kulaklık kullanıyorsunuz oyun oynarken? Evi ayağa kaldırmamak adına kulaklık kullandığınızı biliyorum. Hele ki BF3 veya MW3 gibi oyunları arkadaşlarınızla oynuyorsanız, mikrofonla iletişime geçmek istediğinizden de eminim ve bunun da en güzel çözümü kulaklık.

Şimdi ikinci soruma geçiyorum: 7+1 ses desteği sunan bir ses kartınız var mı? Eğer var diyorsanız ve "Ses kalitesi sizin için önemli mi?" sorusuna olumlu yanıt veriyorsanız, Razer Tiamat 7.1'e de şans vermeniz gerekmektedir. Razer'ın "gamer" profiline son derece uygun bir tasarıma sahip olan kulaklıklar, USB portuyla birlikte ses kartınızın çıkışlarını kullanıyor. Aşırı kaliteli bir ses kaydına sahip olmayan bir mikrofonla

da Skype veya oyun içi konuşmalarınızı rahatlıkla gerçekleştirebiliyorsunuz. Ses kalitesiyle 180 Dolar'lık bir kulaklık için gayet iyi. Özellikle ses konusunu iyi işleyen oyunlarda (Battlefield 3 gibi) tüm sesleri gerçekten ayrı ayrı duyabiliyorsunuz. Şimdi aslında 7+1, yedi yönden gelen ses demek değil mi? Simsiyah tasarımını yeşil ışıklandırma ile süsleyen Razer Tiamat 7.1 ile oyuncuların ağzının suyunu akıtacak bir kulaklık yaratmayı başarmış. Kulaklık belki uzun süre kulağınızda kaldığında sıcaktan bunalmanıza yol açabilir ama 7+1 sesi de kulağın içine giren kulaklıkla verecek değillerdi diye düşünüyorum... Kulaklığı yakından incelemek isteyenler, www.razerzone.com/tiamat adresini ziyaret edebilir. ■



**Ay'da su bulunabileceğini
1892'de yazdık.**

2009'da bulundu.

Dünyanın
bir numaralı
popüler bilim ve
teknoloji dergisi
Popular Science,
şimdi Türkiye'de.



ŞİMDİ OYUN ZAMANI!

ATOM Dijital Oyun, Animasyon ve Mobil Uygulama Fikirlerinizi Bekliyor!

TURKCELL TEKNOLOJİ, ATOM'u Destekliyor!



Son Başvuru:

1 Temmuz 2012

Başvuru ve Bilgi İçin:

www.metutech-atom.org

metutech-atom@metutech.metu.edu.tr

İlk Bakış

E3'e üç kala...

Hepimizin içini E3 heyecanı kaplamış durumda. Her yıl Haziran başında Kaliforniya'nın güzide şehri Los Angeles'ta gerçekleşen E3 fuarında bu yıl büyük bombaların patlaması bekleniyor. Bir yandan Ubisoft'un Far Cry 3'ü görücüye çıkaracağı tahmin edilirken, Sony de God of War: Ascension gibi ağır topları öne sürecek

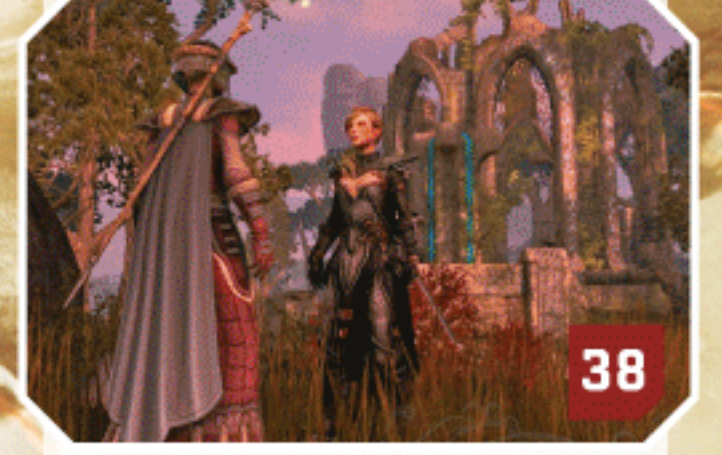
gibi görünüyor. Electronic Arts her fuarda yaptığı gibi oyunlarını yine cömertçe sergileyip oyuncuların kana kana FIFA 13'ü, belki yeni Need for Speed'i ve daha nice oyunları test etmesini sağlayacak. Bethesda'nın öne çıkan oyunlarıysa The Elder Scrolls Online ve Dishonored olarak göze çarpıyor. Bekleyelim, görelim.



34

Dishonored

Bethesda'nın yeni gözbebeği sağlam geliyor.



38

The Elder Scrolls Online

The Elder Scrolls dünyasının online uyarlamasıyla tanışmaya hazır mısınız?



40

FIFA 13

Bakalım bu kez Türk takımları oyunda olacak mı.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

God of War: Ascension

Biri Kratos ile mutliplayer kapışmak mı dedi?

36

Yapım City Interactive Dağıtım City Interactive Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 21 Haziran 2012 Web www.sniperghostwarrior.com

Sniper: Ghost Warrior 2

Sessiz ol, kurbanını bekle...

i tiraf vakti geldi: Sniper: Ghost Warrior'ı kimse oynamadı! Maalesef o kadar FPS'nin arasından sıyrılmadı ve sonsuzlukta kayboldu bir önceki Sniper oyunu. Lakin City Interactive hırslı bir şey kaybetmiş değil; uzunca bir süredir ikinci oyun üzerinde uğraşiyor ve CryEngine 3'ün de gücünü yanına alarak iddialı bir FPS üzerinde çalışmalarını sürdürüyor. Yeni Sniper oyunu, ilk oyunun hatalarından uzak, daha eğlenceli ve "sniper'cılığa" daha çok izin veren, sizi gerçek bir sniper'ın (dürbünlü tüfek) koltuğuna oturtacak bir oyun olarak hazırlanmakta. Bakalım yaz aylarında Diablo III'ün başından kalkıp bu oyunu oynayacak mıyız? ■ Tuna Şentuna

1

Teğmen Cole Anderson ile tanışın. Yeni Sniper oyununun kahramanı o. Cole arkadaşımızla, burada gördüğümüz üzere bol bol bekleyeceğiz. Kendimize güzel, korunaklı bir yer bulacağız ve hedeflerimizi uzaktan, tek tek ortadan kaldıracacağız.

2

Tabii ki yetenekli ve işinin ehli bir asker olduğu için Cole, başı sıkıştığında veya görevin gereğini yapması icap ettiğinde, tüfeğini bırakacak ve diğer silahlarıyla da çatışmaya girecek. Yapımcı firma bu tip bölümlerin oyunda pek fazla yer almayacağını, daha çok sniper olarak oyunu götüreceğimizi belirtiyor.



3 Tahmin ediyorum ki oyunun %50'sini bu görüntüden oynayacağız. Daha önce de olduğu gibi rüzgar, konumumuz ve mesafe hep başarılı atış yapmamızda rol oynayacak; diğer FPS'lerde olduğu gibi hedefi namlunun ucuna getirip tetiğe basmak, burada yeterli olmayacak.



4 Çoğu FPS'den alıştığımız üzere, burada da çoğu görevde bir takım arkadaşlar bize eşlik edecek. Sniper görevlerinde de "spotter" olarak görev yapacak olan yardımcılarımız, bize hedeflerin nerede olduklarının bilgisini verecekler.



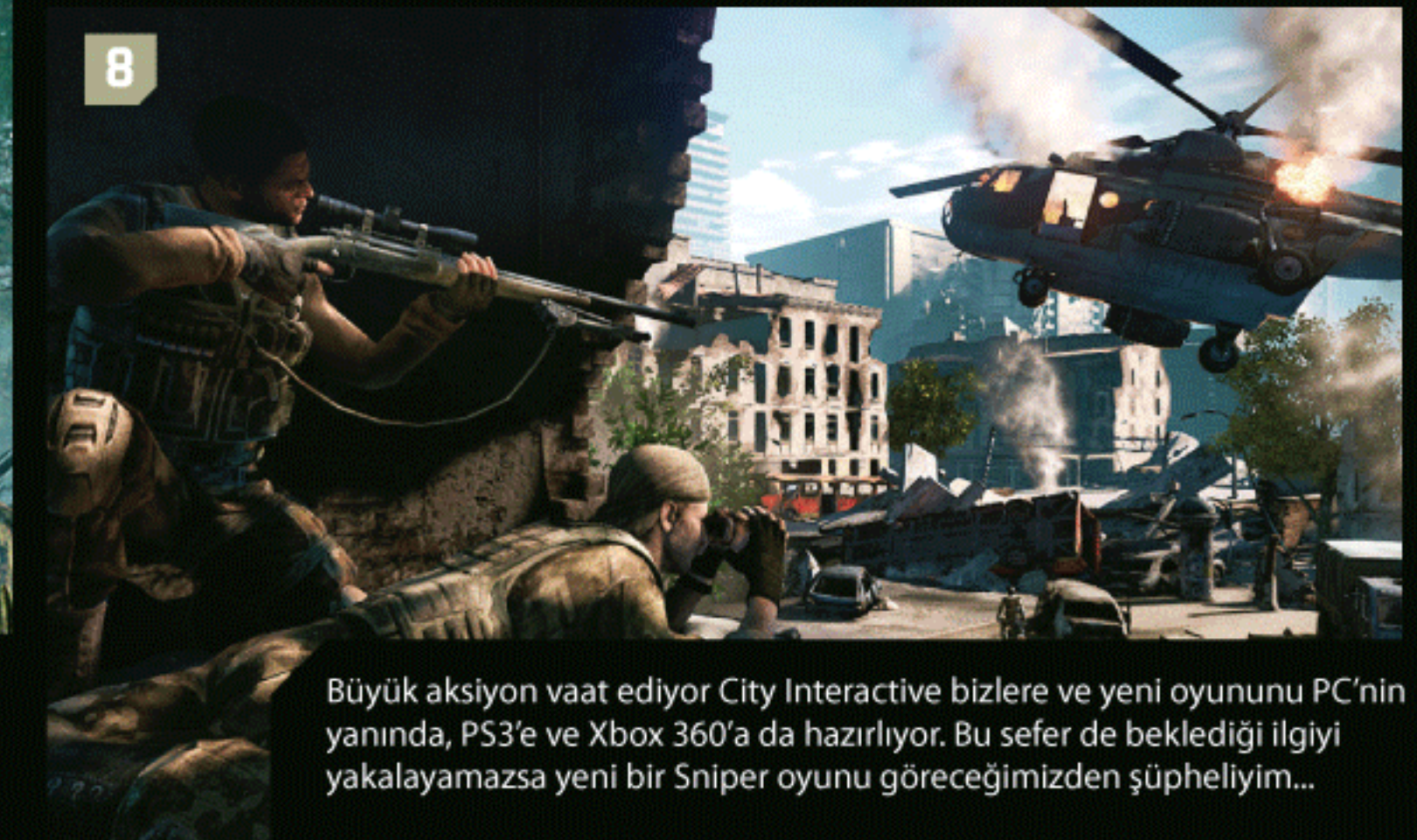
5 CryEngine 3 motorunu kullanmasından ötürü, oyundaki grafikler de gayet iyi gözüküyor. Özellikle ormanlar, Crysis'ten fırlamış gibi bir görüntüde. Yıkılmış binalar, güneş ışığının gerçekçi görüntüsü ve modellemelerde hep CryEngine 3'ün gücünü görmekteyiz.



6 Kaç saat süreceğini bilmediğimiz tek kişilik senaryo modunun yanında, oyunda multiplayer modları da bulunacak. Bir önceki oyunda ve bu görselde olduğu gibi, bir köşeye yatıp düşmanlarımızın hata yapmasını bekleyeceğiz...



7 Ve işte hata yapan bir oyuncu, kafasından vurulmuş. Tabii ki bu oyunun tek kişilik kısmından bir düşman askeri de olabilir ama efekt, aynı efekt... Sniper: Ghost Warrior 2'yi oynamayı planlayanların kesinlikle sabırlı insanlar olmaları gerekiyor; yoksa kurşun adres sormaz!



8 Büyük aksiyon vaat ediyor City Interactive bizlere ve yeni oyununu PC'nin yanında, PS3'e ve Xbox 360'a da hazırlıyor. Bu sefer de beklediği ilgiyi yakalayamazsa yeni bir Sniper oyunu göreceğimizden şüpheliyim...



■ Kılıç, bu adamın giysisinden keskinmiş meğer.



Damın Tepesinde!

Görevlere ayrılmış olan oyunda, her görevde özgürce dolaşabileceğiz ve aklımıza gelmeyecek yerlere gitmemizi isteyen Arkane, oyuna bolca "gizli obje" ekliyor. İstatistiksel olarak puanımızı etkileyecek olan bu objeleri bulmak için bayağı uğraşacağız gibi gözüküyor.

Yapım Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 12 Ekim 2012 **Web** www.dishonored.com

Dishonored

Steampunk esintileri...

Sonra demiş ki Sebastien Mitton, "İngiltere'yi aynen koyalım işte abi?" Zenimax'ın görsel yönetmeni Viktor Antonov ise "Hocam elin bebesi bile artık tabletlerle, bilgisayarlarla Google Earth'ü açıyor, dünyanın istediği bölgesine birkaç dakikada ulaşabiliyor. Hele Street View çıktı, mertlik iyicene bozuldu. O yüzden İngiltere'yi, İskoçya'yı oyuna aynen koymanın bir anlamı yok; biraz değişiklik yapmak lazım üzerinde..." diyerek, Mitton'ı orada bozmamış mı? Mitton sonra sen çıkar kılıcını, Antonov'a doğrult... Kavga nasıl çözülecek derken, benim Japonya seyahatim de artık bitmiş, böyle senaryolar da orada kalmış.

Yalnız, hikayenin kavga kısmı dışındaki bölümü doğru. Dishonored, İngiltere ve İskoçya karışımı bir şehre, Dunwall'a ev sahipliği yapacak ve bu şehirde Steampunk izleri de göreceğiz. Ekip bu konuda o kadar detaylı çalışmakta ki Dishonored'ın her şeyden önce, görsel tasarımıyla öne çıkacağını vurguluyorlar.

Zaman! Senden büyüğüm ben!

Dishonored beni heyecandırdı arkadaşlar zira içerisinde BioShock'ı gördüm. Deus Ex'ten parçalar buldum ve Half-Life'tan da izler görmeden duramadım. Eski Deus Ex ve Half-Life oyunlarında çalışmış kişilerin ekipte olmasının büyük

payı var bunda tabii ki ve Dishonored, bu oyunların birleşimi olacak, söylemedi demeyin.

Kahramanımız Corvo, Viktorya dönemi İngilteresi'nin alternatif ve "makineleşmiş" versiyonunda karanlık işlerde rol oynayan bir "suikastçı". Siz deyin Ezio, ben diyeyim Thief'in kahramanı. (Adı neydi onun?) Corvo genellikle kurbanlarından kurtulmak için kılıcını ve yayını kullanıyor. Bu durum bir süre sonra değişiyor zira Corvo yakalanıyor ve hapisanede, Outsider adındaki bir "güç" tarafından ziyaret ediliyor. Outsider, Corvo'ya "N'aptın, nasıl geçiyor hücre hayatı?" diye saçma bir soru yöneliyor, Corvo cevap bile vermiyor haliyle. "İyi, iyi, hepsi tecrübe bunların..." diye gevşek bir tavırla sözlerine devam ediyor Outsider ve ekliyor: "Sana bir sürprizim var..."

Outsider'ın Corvo'yla muhabbetinden sonra Corvo, enteresan güçlere sahip oluyor. Outsider'ın ona bu güçleri niye verdiğini bilmiyor Corvo fakat ilk iş, hapisaneden kaçıyor.

Corvo bu noktadan sonra artık daha tehlikeli bir suikastçıya dönüşüyor. Kısa mesafelerde ışınlanabiliyor, çeşitli hayvanların vücuduna girerek onları kontrol edebiliyor, zamanı durdurabiliyor... Corvo artık gerçek anlamda tehlikeli bir silaha dönüşüyor.

Fiziksel güç mü, zeka mı?

Birçok özellikle donatılmış olan Corvo'yu oyunda özgürce dolaş-

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

İnfazın üç farklı yüzü



■ Tabanca ve kılıç

Corvo'nun temel silahları arasında kılıç, yay ve ateşli silahlar bulunuyor. Roketatarlar veya plazma tüfekleri bekleyenlerse biraz hayal kırıklığına uğrayabilirler. Kılıç, özellikle oyunu gizliliği ön planda tutarak oynamak isteyenlerin tercihi olacaktır.



■ Büyü

Outsider'dan aldığı güçlerle, Corvo birçok değişik yeteneğe kavuşuyor. Örnekte rüzgarı kontrol edebildiğini görüyoruz. Bu şekilde düşmanlarını geriye iterek onları yaralayabilecek olan kahramanımız, ahşap kapıları da tek hareketle patlatabilecek.



■ Tuzak

Bazı ekipmanlar sayesinde tuzak kurabilecek olan Corvo, etraftaki çeşitli silahları da çalıştırabilecek. Bu voltajı yüksek cihaz, düşmanlarınızı kızartıp yok etmede son derece etkili gördüğünüz gibi...



tırabileceğiz ama oyun, açık bir dünya sunmayacak. Görevlerimiz belli olacak ve bunlar da bölümlere ayrılmış olacak lakin görevler sırasında nasıl davranacağımıza biz karar vereceğiz.

Oynayış şeklimize bizim karar verebilmemiz için olaylara nasıl yaklaşabileceğimize dair birçok detay ekliyor yapımcı firma Arkane. Devriye gezen bir askerin arkasından yaklaşık boğazını mı keseceksiniz, onunla yüz yüze gelip özel güçlerinizi mi kullanacaksınız, yoksa hemen yukarıdaki çıkıntıya ışınlanıp düşmanınız altınızdaki geçerken ona sürpriz bir saldırı mı gerçekleştireceksiniz? Arkane oyunu farklı şekillerde oynayabilmeniz için mutlaka düşmanların bulunduğu alanları çeşitlendiriyor ki tüm puanlarınızı bir yöne yatırırsanız, o güçlerinize uygun bir strateji belirleyebilsin.

Tecrübe puanlarının nasıl kazanılacağına dair herhangi bir ipucu verilmemiş olsa da kazanılan puanları iki görev arasında, özel bir bölümde kullanabileceğimiz söyleniyor. Burada Corvo'yu yeni güçlerle ve yeni yeteneklerle donatabileceğiz.

Gizlenmesini bilmek

Arkane oyunun "gizlilik" kısmına büyük bir önem veriyor. Bu da demek oluyor ki düşmanlarınızın da yapay zekası, sizin sinsiz hareketlerinize göre işleyecek.

Düşmanlarınız en basit anlamda ayak seslerinizi duyabilecek; üstelik bir kapının ardında olsalar bile... Bir askerin arkadaşını mı öldürdünüz? O asker, onu göremeyince endişelenecek ve onu aramaya başlayacak. Eğer bu sırada cesedi görürse hemen saldırı pozisyonuna geçecek ve hatta diğer arkadaşlarına da haber verecek. (Çok orijinal bir durum değil ama olmazsa da olmazdı.)

Gizli saklı hareketlerimizi, düşmanlarımızı tuzağa düşürmek için de kullanabileceğiz. Üzerine basıldığında bin bir tane metal diken fırlatan bir tuzak kurup ardından biraz ses çıkararak düşmanı o yöne çekmek, Thief ve türevi oyunları sevenlerin bolca kullanacağı bir hareket olacaktır.

İşler artık sarpa sardığında ve gizlilik para etmediğinde, Corvo silahlarına sarılacak. Kısa bir kılıç, yay ve özel güçleri ona sıradan düşmanlarda yardımcı olacak fakat daha mekanik düşmanlara karşı daha güçlü silahlar kullanmak gerekecek.

Diyelim ki olmadı, bayağı telef olmak üzeresiniz. İş kaçmaya gelince de Corvo'nun güçleri işe yarayacak. Kısa mesafelerde ışınlanabilmesi zaten kaçma işinde başrol oynayacak gibi duruyor fakat insanların ve küçük hayvanların vücutlarına girebilmek de kaçış planınızı belirlemenizde etkin olabilir.



Bazı düşmanlarınız bunu yaptığınızda afallayacak, bazılarıysa durumu hemen anlayıp o kişiye veya hayvana saldıracak. Canlıların vücutlarına girebilmek, sizi yükseklerden düşmekten de kurtarabilecek. Düşünün ki arkanızda bir robot, önce bir çatıya ışınlanıyor, size kurşun yağdıran makinenin kurşunlarını zamanı durdurma gücünüzle durduruyor, koşup atlıyorsunuz, mesafe uzun geliyor, tam düşerken bir farenin vücuduna giriyor ve oradan da kanalizasyona dalıyorsunuz... Film sahnesi değil de nedir bu?!

■ Üçe karşı bir... O silahı kaldırma ve gerçek yeteneklerinizi ortaya çıkartma vakti!

İngiltere'ye uzanan yol...

Bence bu tip oyunlardan daha çok görmeliyiz sevgili LEVEL okurları. Tamam, Call of Duty'lere çok seviniyoruz, Battlefield'ları görünce yerimizde duramıyoruz ama onlar, birbirinin kopyası olmaktan çok da ileriye gidemeyen yapımlar. Dishonored ise orijinal fikirlerin kol gezdiği, yapımcı firma oynanışta çuvallamazsa çok da beğenerek oynayacağımızı düşündüğüm bir oyun. Umarım Arkane orijinalliğin yanında, aksiyonun dozajını da iyi ayarlar da şöyle uzunca bir süre birbirimize anlatacağımız bir oyun çıkar ortaya. ■ Tuna Şentuna



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Kadınlar Nerede?

Çok sakat bir başlık oldu ama oyunda ilginç bir karar verilmiş. Multiplayer modunda herhangi bir kadın karakter yaratamıyoruz. Bunun nedeni belki de multiplayer modlarında bile çok vahşi ölümler gerçekleştirebilmemiz ve kadınların da orasının burasının açılacak olması... Saçma oldu, evet.

❑ Bu dev Cylcops'u durdurmak için takım çalışmasına ihtiyacınız olacak.

Yapım Sony Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3

Çıkış Tarihi 2013 Web www.godofwar.com

God of War: Ascension

Sonunda, multiplayer!

“Hiç de iyi saklayamadık bu defa sırrımızı...” demişti bir ara oyunun yönetmeni, Todd Papy. Çünkü hatırlarsanız, ilk God of War bir anda ortaya çıkmıştı ve herkesin ağzının açık kalmasına neden olmuştu.

Todd arkadaşımız sırrını saklasın, saklamasın, yeni bir GoW oyununu zaten bekliyorduk; sadece hangi zamanı kapsayacağını, ortada tanrı kalmamış GoW III sonrasını mı yoksa tamamıyla başka bir zaman diliminde mi geçeceğini bilmiyorduk, Ascension'ın bilgileri ortaya çıktığı anda da bunları öğrendik. O zaman gelin bakalım, yeni GoW oyunu, Ascension bize neler vaat ediyor?

Acı, nefrete dönüştüğünde...

Savaş tanrısı Ares'in emir kulu olan Kratos, Ares'in onu oyuna getirmesiyle ailesini katlediyordu ve zaten Kratos'un, Yunan Mitolojisi'nin altını üstüne getirmesinin nedeni de buydu. Peki bu olaylar nasıl gelişti, Kratos'un Ares'in bağlarından kurtulma hikayesi nasıl başladı?

İşte Ascension, bize bunları anlatacak. Yapımcılara göre Ascension "en iddialı God of War oyunu" olarak tasarlanıyor ve bunda da hikayenin önemi çok büyük.

Ares, Kratos'u oyuna getiriyor ve Kratos ailesini mezara yolluyor. Bu olayın üzerinden altı ay geçiyor ve Kratos, The Furies adındaki lanetlenmiş insanlarla birlikte bir kafeste yaşamaya mahkum ediliyor. Delirmemek için sürekli kendini

frenleyen Kratos, sonunda kafesten çıkış yolunu buluyor ve intikamını almak üzere yola çıkıyor...

Maalesef oyunun tek kişilik kısmı hakkında Sony Santa Monica Studios, daha fazla bilgi vermek istemiyor. Sanıyoruz ki bu ayki E3 fuarına saklıyorlar ellerindeki tüm bilgileri.

İki elin sesi

Oyunun senaryo kısmının iyi olacağından adım gibi eminim; sonuçta üç tane PlayStation, iki tane de PSP oyununda hiçbir şekilde çuvallamadı Sony. Ascension'da da yanlış bir yöne sapacaklarını hiç sanmıyorum.

Bu da bizi oyundaki en büyük yeniliğe, multiplayer'a getiriyor. Evet, God of War serisinde bir ilkle karşı karşıyayız. Tek kişilik oyunun yanında, gayet iddialı bir multiplayer modu da geliyor.

Multiplayer konusunda henüz yolun başında olduklarını söylüyor yapımcılar ve birçok oyun modu koymak yerine, az ve kaliteli oyun modu sunmak istediklerini açıklıyorlar. Aynı şekilde onlarca oyun haritası da düşünmediklerini belirtiyorlar; ikisi ufak olmak üzere, toplamda yedi tane haritada savaşacağız.

Nasıl bir multiplayer mücadelesi var kafanızda? Anlaşmalı senaryo modu mu? Yoksa ekranı ikiye bölüp görevler yapmak mı? Herkesin birbirini kesmeye çalıştığı Deathmatch maçları mı aklınıza gelen?

Sony, anlaşmalı (co-op) oyun modlarına sıcak bakmadıklarını belirtiyor. Bu şekildeki oyun tiplerinin bir oyuncu tarafından en fazla üç kez oynandığını, ardından oyuncunun aynı görevleri yapmak istemediğinden ve sadece yapay zekaya karşı savaşmak zorunda kaldığından oyuna geri dönmediğini söylüyor. O yüzden de görev tabanlı ve takım mücadelesine dayalı bir



Hangi tanrı, sizi anlatıyor?

Multiplayer maçlarında kullanmak üzere hazırlayacağınız karakterin hangi tanrıya bağlılık yemini edeceğini şimdiden düşünmeye başlayabilirsiniz...



■ Zeus

Yıldırım gücünü kullanabilen bir karaktere kimse hayır diyemez. Ne var ki Zeus'un gücüyle beslenen bir karakter, fazla hızlı hareket edemeyecek, biraz hantal olacaktır bana sorarsanız.



■ Hades

Karanlığın güçleriyle oynamak mı? Evet! Düşmanları lanetlemekten, yerden ceset kaldırmaya kadar gider bence Hades'in güçleri yalnız Hades'in emir kulları pek dayanıklı olmayacaktır.



■ Poseidon

Denizler tanrısı Poseidon, ona bağlılık yemini edenlere su ve buz gücü yanında çeviklik de verecektir. Buna karşın, bu karakterler pek güçlü olmayacaktır.



■ Ares

Gerçek bir savaşçı, bir tank hayal ediyorsanız, büyük ihtimalle Ares'i seçmeniz gerekecek. Vurduğu yeri yerle bir eden karakterler yaratmak için Ares'i seçmelisiniz fakat büyü gücüyle de pek alakanız olacağını sanmıyorum.

bölümü gözlerimizin önüne seriyor...

Megalops!

Bir alandayız. Bu alanda dörderden iki takım birbirini gördüğü yerde silahlarını açığa çıkarıyor. Tüm alanı gözleyen de dev bir Cyclops (Polyphemus) var...

Amaç diğer takımdan önce o Cyclops'un tek gözüne büyü mızrağı saplamak. Her iki takım hem birbiriyle mücadele halinde, hem de birçok irili ufaklı zebaniyle. Hangi takım daha önce Cyclops'u ortadan kaldırırsa o kazanıyor.

Cyclops zincirlerle dört bir yana bağlı olduğu için saldırılarınıza karşı koyamıyor ama basit saldırılarla da ona zarar vermek pek mümkün değil. Ancak belirli bir aşamaya gelindiğinde bir kılıç darbesiyle ağzını ortadan ikiye ayırabiliyorsunuz ve bu, Cyclops'la savaşın bir aşamasına denk geliyor. Bir sonraki aşamada, rakip takımın da peşinde olduğu çarkları bulup onları çevirmemiz gerekiyor ki büyü mızrak ortaya çıksın. Final aşamasında da dört kişinin ortaklaşa hareket etmesi gerekiyor. Üç oyuncu kendi ellerindeki zincirlerle Cyclops'u sabitliyor ve dördüncü oyuncu da büyü mızrağı kapıp Cyclops'un gözüne...

Diğer oyuncularla olan kışımalarda da çok şık hareketler görülüyor, hatta aynı takımdaki oyuncular, beraber hareket ederek yaptıkları bir komboyu, diğer oyuncuya devredebiliyor. Birisi kendine çekip hırpalıyor, ardından rakip oyuncuyu havaya fırlatıyor, diğeri zıplayıp ona saydırmaya devam ediyor ve yere düştüğünde, elinde kocaman bir çekiç bulunan diğer oyuncu, yerdeki adama vuruyor da vuruyor...

Kratos olmadan...

Dört tane tanrı; Zeus, Hades, Ares ve Poseidon. Multiplayer karakterleri bu dört tanrıya bağlılık yemini etmiş dört sınıfı oluşturuyor.

Diyelim ki Hades'i seçtiniz; kullandığınız silahlar, büyüler ve dövüş stiliniz ona uygun olacak.

Karakterinize verdiğiniz silah ve zırhlar tamamıyla modifiye edilebilecek, karakterleriniz tecrübe puanı kazanıp seviye atlayarak daha da güçlü bir konuma gelecek.

Multiplayer oyun modlarında Kratos'u kullanmak isteyenlerse biraz üzülecek zira Kratos, sadece senaryo modunda yer alacak.

GoW: Ascension üzerindeki bulutlar hala pek aralanmış sayılmaz. Daha fazla detaya ihtiyacımız var lakin bir yandan oyunun çok az detayla, ilk oyun gibi bir anda ortaya çıkmasını da istemiyor değilim. Oyunun multiplayer videosunu da mutlaka izlemenizi öneriyorum. Hala PS3 almamış olan arkadaşlar da belki GoW: Ascension ile tercihlerini ne yönde yapacaklarına karar verirler... ■ Tuna Şentuna



ANALİZ



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC
Çıkış Tarihi 2013 Web www.elderscrollsonline.com

The Elder Scrolls Online

Tamriel'in hak ettiği de buydu...

Kolay değil, 15 senelik bir geçmişi var The Elder Scrolls serisinin. Seri 1994 yılında The Elder Scrolls Arena ile piyasaya çıktığında yapımcılar bugünlere kadar gelebileceklerini tahmin ettiler mi, bilmiyorum ama online bir Morrowind pek çok RPG severin kalbinden geçmiştir şimdiye kadar. Geçtiğimiz günlerde Zenimax Online Studios, buna dair ilk müjdeyi verdi ve The Elder Scrolls hayranlarını online dünyayla tanıştırmamanın vaktinin geldiğini bildirdi. Her ne kadar "Heyooo!" nidalarıyla karşılanırsa da bu duyuru aynı zamanda kafalarda pek çok soru oluşturdu. Online oyunların hemen hemen hepsinin World of Warcraft gölgesi altında kalmasından kaynaklanan bir "Acaba değişik bir şeyler sunacak mı?" sorusuyla "The Elder Scrolls dünyasına ait o uçsuz bucaksız kaybolmuşluk hissini ne kadarını yansıtabi-

lecekler ve savaş sisteminde farklılıklar olacak mı?" şeklinde sorular insanların kafalarını kurcalamaya başladı. Lafı fazla uzatmadan Zenimax Online Studios tarafından yapılan açıklamalara göre nasıl bir The Elder Scrolls Online bekliyor bizi, aşağı yukarı bir görelim bakalım.

Yürüye yürüye aşınmaz Tamriel yolları!

The Elder Scrolls serisinin hikayelerinin geçtiği Tamriel kıtası oldukça büyük bir kıta. Morrowind'in yapımcıları tarafından "Vallahi ben bile ne kadar büyük, tam olarak bilemiyorum." şeklinde yorumlara maruz kalan bu muazzam büyüklükteki kıtada hanedanlıklar kuruldu, yıkıldı, imparatorluk Daedric Prenslar'ın (Kötü demon tanrılar diyebiliriz bunlara sanırım.) saldırılarına maruz kaldı ve ele geçirme planlarına alet oldu. Tamriel'in binlerce yıllık gelişiminde yarattığımız karakterlerle adeta koca kıtanın kaderine yön verdik senelerdir. En son geçtiğimiz sene çıkan Skyrim ile ejderhalara ve iç savaşa karşı canımızı dişimize takarak savaştık ve hala da savaşmaya devam ediyoruz. Düşünün bir, Tamriel kıtasında sadece biz miyiz seçilmiş olan? Bizim gibi kendilerine seçilmiş denilen bir sürü ırktan yaratık var. Hepsinin görevi bir şekilde Tamriel'i kurtarmak veya köstek olmak olmuş, bunların içinden hangisi çıkıp da "Ben emekliye ayrılıyorum

arkadaş, imparatorluk tahtı falan yalan şeyler bunlar." deyip köşesine çekilmek ister ki? "Tamriel'in kaderi bana bağlıydı, sizi ben kurtardım." diyerek öne çıkmaz mı her kahraman? İşte böyle bir ortamda, Tamriel'in imparatorunu aradığı bir zamanda, Skyrim'in hikayesinin geçtiği zamanın tam 1000 yıl öncesinde başlıyor The Elder Scrolls Online hikayesi. Septim hanedanlığı henüz sahneye çıkmamış, Tamriel'in yöneticisi belli değil, Cyrodiil bölgesinde sürekli bir savaş hali mevcut. Imperial önceki savaşlardan dolayı yorgun düşmüş durumda. Tamriel topraklarında üç ittifak var ve bu ittifakları oluşturan üçer tane ırk var. Bunlar olurken Tharn ailesi, Tamriel'da hüküm sürmek için Mannimarco adında bir necromancer ile işbirliği içinde. Kimsenin bilmediğiyseniz Mannimarco'nun eski Daedric Prenslar'den Molag Bal ile işbirliği yapıyor olduğu.

İşte böyle bir kaos ortamında yaratıyoruz karakterimizi ve salıyoruz Tamriel meydanlarına. Karakterimizi üç ittifaktan herhangi birine ait bir karakter olarak yaratmamız mümkün. Bu ittifaklardan biri kuzeyde ve Cyrodiil'in doğusunda bulunan Nordlar, Dunmer (Dark Elfler) ve Argonianlar'dan oluşuyor. Diğer bir ittifak güneyde bulunan Altmer (High Elfler), Bosmer (Wood Elfler) ve Khajiit ırkları tarafından kurulmuş. Üçüncü ve son ittifaksa Daggerfall Covenant adıyla Bretonlar, Redguardlar ve Orklar tarafından kurulmuş durumda.





Oyun sisteminde diğer MMORPG'lerde alışık olduğumuz, görevi kasabadan al, kes, kes, görevi bitir ve kasabada görevi sana verene geri dön şeklinde sistemden biraz farklı bir sistemle karşı karşıya kalacağız. Normalde o görevi almamış olsak bile yolculuğumuz sırasında karşımıza çıkan bir mağarada undead sürülerini ve bunları yaratan necromancer'ı öldürdükten sonra bu başarımız orada tıkkı kalmış ve şimdi necromancer'ın zulmünden kurtulmuş olan bir ölü kişilik tarafından ödüllendirilebilir. Yani ille bu görevi yapmak için kasabanın birinden kafasında ünlem işareti olan bir adamla konuşmamıza gerek yok. Neresi kafana güzel görünüyorsa oraya gidebilirsin ama tabii ki kendi seviyeni de göz önünde bulundur, Tamriel'da atılan adımların seni nereye götüreceği belli olmaz diyor yani yapımcılar. The Elder Scrolls serisinden de alışık olduğumuz üzere haritada belirlenmiş bazı kasaba ve görev yerlerinden bağımsız olarak, yolculuğumuzda haritada gösterilmeyen bazı bölgeleri keşfetmemiz ve seviyemize göre buralarda kahraman veya kurban olmamız mümkün. Sonuçta Tamriel çok büyük bir kıta ve her gittiğimiz yerde bizim seviyemizde canavarlarla karşılaşacağız diye bir şey yok. Yürürken çok açılıp, dağ tepe kaptırıp bir anda koca bir canavarla karşılaşmak işten bile değil. Yani The Elder Scrolls'un o kendine has, oyuncu dışında yaşayan dünyası bu oyunda da etkinliğini sürdürecektir gibi.

Çevir oradan Hayri Abi! Akıyor düşman!

Gelelim savaş sistemine. Klasik tank / healer / damage üçlüsü şeklinde karakterleri kategorize etmekten uzak bir karakter gelişim sistemi mevcut olacak. Ama tabii ki bu sınıflar oyunda olmayacak demek değil. Her bir karakterin kendine ait özellikleri var elbette ki ancak bu özellikleri savaş sırasında



nasıl kullandığımız bize bazen ekstra puan veya define kutusu kazandırabilecek. Finesse adı verilen bir özellik mevcut olacak. Bu özellik savaş sırasında karakterimizin düşman büyücünün saldırısını yarıda kesmesi, doğru zamanda gelen saldırıya blok yapması, diğer takım arkadaşlarının savaş özellikleri ile kendi özelliklerini birleştirerek kombolar yaratması ön planda olacak. Finesse ne kadar yüksekse kazanacağımız ekstralar da o kadar yüksek olacak anlayacağınız. Takım arkadaşlarıyla kombolar yaratmak derken şöyle bir örnek verebiliriz: Thief karakteri olan arkadaşımız ortama bir yağ bombası atar, büyücü bunu alevlendirir ve dövüşçü de whirlwind hareketiyle bu alevlerin etraftaki düşmanların hepsi için giderek daha ölümcül olmasını sağlar. Nasıl ama? Heyecan verici bir fikir değil mi?

Gelelim yapay zekaya. Yapımcılar diyorlar ki artık aptal yapay zeka yok arkadaş! Bizim canımız can da onların canı patlıcan mı? Onlar da yaşamıyor mu bu koca kıtada? Eee o zaman, kendisine saldıran gruba karşı elbette ki kendilerini canla başla savunacaklar; hatta çarpışma sırasında akıllıca ittifaklar kurabilecekler. Biraz daha açarsak; savaş sırasında yapay zekanın da bizim takımımızdaki karakterlere benzer özellikte hareket ettiğine ve düşmanların da takım arkadaşlarını korumak için büyücüye biraz uzaklaşıp oradan büyü saldırısı yaptığına, dövüşçüye "melee" vuruşlarıyla sizi olduğunuz yerde çakılı bırakmaya çalışacağına tanık olacağız. Yani klasik online oyunlarda olduğu gibi takım arkadaşı birkaç metre ileride saldırıya uğrarken etrafta aptalca dolaşmıyacak düşmanlar. Bu da daha gerçekçi bir savaş sistemi ve daha akıllı düşmanlar demek.

The Elder Scrolls olur da loncalara katılmak olmaz mı? Oyunda Savaşçı Loncası, Büyücü Loncası ve Thief Loncası mevcut olacak ve karakterimiz bunlara üye olabilecek. Bu loncalara üye olmanın ne gibi faydalar getireceği konusunda tam olarak bir açıklama yapılmamış durumda ama şimdiye kadar söylenenlerden çıkardığımız kadarıyla gayet güzel bir sisteme oturacağını tahmin ediyoruz.

E hepsi iyi hoş da, seviye atladık, atladık, ulaştık en son seviyeye, Molag Bal'ı da yendik, şimdi ne olacak? İmparatorluk tahtına oturabilecek miyiz? Bu soru geldi aklıma nedense ilk olarak. Karakterimizin içinde bulunduğu ittifakta en üstün özelliklere sahip bir karakter olarak imparator olması mümkün olabilir mi acaba? Yapımcılardan bu konuda açıklamalar gelmeye devam edecek elbette ki ancak anlattığımız



kadarıyla içinde bulunduğumuz ittifakın yükselmesi veya bir anda düşmesi mümkün olan dinamik bir dünya yapısı bekliyor bizi.

1994'ten beri süregelen bu maceranın online bir oyunla 2013 senesinde karşımıza çıkacağını duymak gerçekten son derece güzel ve heyecan verici oldu. Zenimax Online Studios elbette ki tüm bu çalışmalar sırasında Bethesda ile omuz omuza. Bethesda, oyunun pek çok aşamasında Zenimax'e yardımcı oluyor. Söylemeden geçemeyeceğim; karakter modellemeleri konusunda Skyrim ile çağ atlamış olan Bethesda'nın Zenimax'in yaratacağı karakter modellemelerine yine de çok fazla karışmaması temennimiz. Arkadaş, görev alacak tipe bir bakıyorum, "Olmasın böyle kıta! Neresini kurtaracağım bunun!" diyelim geliyor. Neyse, bu temennimi de ilettikten sonra son olarak şunu belirtmek isterim ki bize tam anlamıyla yaşayan, gerçek bir dünyadaymış hissi veren serinin online uyarlamasının çıkmasını sabırsızlıkla bekliyoruz. Diablo III'ü ve 2012 kıyamet sendromunu atlatabilsek 2013 yılında The Elder Scrolls Online ile kendi kahramanlık hikayelerimizi yazmaya devam edeceğiz anlaşılır.

■ Meriç Erbay Bozkurt



■ FIFA Street'in kapak yıldızı Messi, tahmin ediyorum ki FIFA 13'ün en etkili oyuncularından biri olacak.



Sergio Agüero

FIFA 12'de forma lisansının alınmasıyla beni sevince boğan ve yıllardır taraftarı olduğum Manchester City, bu yıl çok daha özenli şekilde oyuna aktarılıyor sanırım. Öyle ki FIFA 12'de plastik bir oyuncak bebeğe benzeyen Agüero, ekran görüntülerinden anlaşıldığı üzere adama dönmüş.

Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.ea.com/uk/football/fifa

FIFA 13

Artık eğlendirmeyecek mi?

Nasıl yani? Bu nasıl başlık? Eğlenmeyeceğim bir FIFA hazırlanıyor da onu mu işaret ediyorum? Yooo. Yok öyle bir şey. Tam tersine daha eğlenceli ama bunu daha az absürlükle sunmayı amaçlayan bir FIFA yolda, FIFA 13 yolda, yeni sezon yolda. Bu sezonu hemen hemen kapattık, bir tek Avrupa Şampiyonası kaldı önümüzde, onun dışında her şey tamam, bitti, yani yeni sezonu düşünmeye başlayabilirim. Sadece ben değil, Kanadalı Electronic Arts çalışanları da düşünmeye başlayabilir, hatta başlamışlar, hatta zaten hep düşünüyorlardı. Neler mi düşünüyorlardı? Anlatayım.

Samimiyeti azaltalım

Şimdi... FIFA 12 şahaneydi, yani gayet iyiydi, bayıla bayıla oynadık, aylardan Haziran'a geldik, ofiste hala en çok oynanan oyun konumunda. (Gerçi bu ay araya sürpriz bir şekilde Datura sızdı, beni ve Emre'yi kendine hapsetti, Ahmet'in de kalemine takıldı, inceletti kendini bu sayıda ama konuyu daha fazla uzatmadan parantezi kapamak ve sözü FIFA 13'e getirmek gerek.) Ne var ki FIFA 12'yi oynar-



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

ken bol bol şikayet ediyorum, ediyoruz. Nedir şikayetler? Bomboş kaleye, hem de kale dibinden gol atamamak! (Hmmm, bu sadece benim şikayetim, pardon.) Şöyle ki hepinizin malumu, YouTube üzerinden de bol bol izlenebilecek absürd sahneler yaşanabiliyor oyunda. Aslında bu sahnelerin skora, hatta oynanışa direkt olarak etki ettiğini söylemek zor ki bu tip sahneler, maçın yarattığı gerginliği azaltabilecek gülüşmelere de vesile oluyor. Kalmalı mı? Belki ama "kalmasin, gitsin, temizlensin oyun" dedi yapım-cılar ve başladılar çalışmaya. Bütün uğraş şu yönde ki FIFA 13'te bu tip sahnelerin, kol kola girmelerin, sarılmaların, "öpüşmelerin" ve benzeri sahnelerin minimuma indirilmesi isteniyor. Eh, FIFA 12'den FIFA 13'e geçişin tek meyvesi bu olacak değil ya; sıraladılar birkaç ana başlık daha, ben de bunları size aktarayım diyorum.

Durdur ve pas at!

Başlıkta hemen özetledim iki özelliği. "Durdur" dediğim, topla bulduğumuz ilk anlara yönelik bir çalışma. "First Touch Control" dedikleri bu sistem, futbolcuların topla buldukları an ile yetenekleri arasındaki bağa odaklanıyor. Diyelim feci bir pas attınız ve pasın gittiği futbolcu da kazma; bu durumda topu durdurmak, kolayca kontrol etmek veya top havadan geldiyse hemen dibimize indirmek pek bir zor olacaktı. Ha, dünyanın en kötü pasını Messi'ye veya Ronaldo'ya atarsanız problem olmayacak sanırım ama sadece sanıyorum, emin değilim. Bu sistemin savunma ve hücum arasında bir denge kuracağı öngörülüyor. Olayın "pas" kısmındaysa oyuncuya iki yeni pas seçeneği veriliyor: Topu kapmak isteyen oyuncunun uzattığı bacağına da ilerisinden topu geçirmek veya tanımlamasından pek bir şey anlamadığım diğer opsiyon ki ilkinin anlatırken bile kafam bulandı.

Biraz önce bahsini ettiğim garipliklerin zeminini oluşturan "oyuncu çarpışma motoru" üzerine çalışılıyor diyordum ya; işte o konuda bazı detaylar da var. Şöyle ki artık topsuz alanda da hareketlilik artacak, pozisyon alma savaşı kızışacak ve oyuncular fiziklerini kullanarak, gerekirse rakiplerini



itip kakarak en iyi pozisyona geçmeye çalışacaklar. Üstelik topu almasalar bile, kalıpları ölçüsünde rakiplerinin dengesini bozarak topu ilk kontrol edişlerini ve pas kararlarını olumsuz yönde etkileyebilecekler. (Oyunun hızlıca akıp giden temposunda kısa sürede tespit edilmesi zor, aylar boyunca hazmedilebilecek bir detay gibi geldi bana.)

"Pas mas iyi de hücumun genelini de geliştirmek lazım" diyerek yola çıkan yapımcıların bu konuda ciddi hamleleri var anladığım kadarıyla. "Hücum zekası" olarak tanımladıkları başlık altında şöyle diyorlar: Hücumdaki futbolcular, hücumun nasıl geliştiğini analiz edebilecek zekaya sahip olacaklar ve gidişata göre daha iyi pozisyon alarak bu gelişime katkı sağlayacaklar. (Kulağa oldukça iddialı geliyor, görmek lazım.) Yine aynı futbolcular, defans oyuncularını atlatma konusunda daha çok çalışacaklar, daha akıllıca hareket edecekler, koşular yapacaklar, rakiplerini hafiften kaktırıp pozisyon dışı bırakabilecekler. (Bu da iddialı oldu sanki ama olur yani, yaparlar bence.)

Hücum etmenin temelini oluşturan başlıklardan biri top sürme ve tahmin edersiniz ki bu da yeniliklerin bir diğeri, hatta yapımcılara göre temel ayağını oluşturuyor. Derler ki şu First Touch Control olayının her bir anı çok önemliymiş, savunmada kaptığımız topun hücumu başlatmaktaki önemi daha fazlaymış, topu ayağında bulunduran kimi oyuncular (Mesela Robben, mesela Ronaldo, mesela Sabri?!) daha eforlu hızlanabileceklermiş. Hepsi kabulümüz, yapsınlar, oynarız.

FIFA 13 için listelenen yeniliklerden en çok dikkatimi çekense taktiksel serbest vuruşlar. Açıkçası futbol oyunları tarihinde özel bir yeri olduğunu düşündüğüm serbest vuruş olayı, yıllar içinde gitgide daha iyi bir hal aldı kanımca. Topun nereye ve hangi falsoyla gideceğini gösteren okların ekranda belirdiği karanlık günler geride kaldı, artık tamamen el alışkanlığıyla atılan ve farklı futbolculara göre değişkenlik gösteren bir sistem var elimizde. Hal böyleyken yerinde rahat duramayan Kanadalı dostlar, serbest vuruşları daha komplike ve tehlikeli (!) hale getirmek için bir şeyler yapmışlar. Serbest vuruş organizasyonu diye bir tanım var ya, işte onu FIFA 13'te göreceğiz. Yaratıcılık konuşacak, özellikle online maçlarda hamlemizin tahmin edilemeyeceği bir sistem var olacak. Topun başına üç kişilik bir ekip dikmek, sahte koşularla rakibin aklını karıştırmak, sürpriz paslaşmalar yapmak; bunlar serbest vuruşu kullanacak tarafın hamleleri. Diğer tarafa yok mu yenilik? Var tabii ki. Baraja adam eklemek, barajdan adam çıkarmak,



tavşan adımlarıyla öne gelmek ya da bir kişiyi topa doğru koşturup şutu bloke etmek; bunlar da güzel fikirler, detaylar.

Vesaire vesaire vesaire...

Detaylıca anlattıklarımın sonrası ıvır zıvır, teferruat, falan filan. Hakemler fauller ve kartlar konusunda daha iyi karar vereceklermiş (Hakem hatası da mı olsa yahu?), kalecilerin yapay zekası geliştiriliyormuş (20 yıldır tekrar edilen, artık bahsedilmemesi gereken bir detay.), yeni animasyonlar eklenecekmiş (Vallahi aylardan Mayıs'tı, hala "Oha, böyle bir animasyon mu varmış?!" diyerek şaşırabiliyorduk.), 500'ün üzerinde lisanslı kulüp ve 15.000'in üzerinden lisanslı futbolcu olacakmış (Ligimizi geri verin bize!) ve daha neler neler. Eminim ki yine büyülenerken başlayacak, aylar geçtikçe söylenme sebeplerinin bir bir sıralanacağı, ofiste günde en az 20 maçın yapılacağı bir sezon olacak bizim için. O halde ilk oyun içi videoya kadar sayfadaki ekran görüntülerini yakından inceleyin, ben de işime döneyim. ■ Şefik Akkoç





TEST
ETTİK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Balık Pazarı

İlk oyundan ikinci oyuna aktarılan özelliklerden bir tanesi de balık tutma. Mekanik olarak da hiçbir değişim göstermeyen bu eğlenceli olta atma işi, yine doğru zamanda mouse'umuza tıklamamızla çalışıyor. Tuttuğumuz balıklarsa türlerine göre evcil hayvanımıza farklı özellikler vererek onu ilginç formda yaratıklara dönüştürüyor.

Yapım Runic Games Dağıtım Runic Games Tür RPG Platform PC
Çıkış Tarihi 2012'nin üçüncü çeyreği Web www.torchlight2game.com

Torchlight II

Tek oyunla kalması beklenemezdi

H iç hesapta olmayan birçok oyun türüyor son yıllarda. Biz gözlerimizi büyük yapımlara dikmişken, bir anda aradan türeyiveriyorlar. Kimilerinin hiç reklamı yapılmıyor, kimilerini de bizim görmemiz bazen uzun vakitler alıyor. İşte benim için Torchlight böyle bir oyundu. Çıkacağını pek tabii ki duymuştum, seveceğimden de emindim ama insanların ve oyun piyasasının üzerinde böyle bir etkisi olacağını hiç ummamıştım. Çıktığı günden itibaren Diablo'nun yokluğunda yüz binlerce insanın resmen hack & slash açlığını doyurdu Torchlight. Sonu gelmeyen zindanlarda karşımıza çıkan binlerce düşmanı teker teker yok etmemize imkan tanıdı. Şimdiyse sıra heyecanla beklenen Torchlight II'de. Eh, siz bekleye durun ama ben birazcık daha hızlı davrandım ve sizleri için oyunun beta testinde sağa sola saldırdım...

Yetmedi mi?

Yani bir yandan Diablo III, bir yandan Torchlight II derken önüme gelen canlıya saldırmaya müsait bir insana dönüştüm. Balkona gelen kuşlara bile bakışım değişti; hepimiz endişeliyiz. Torchlight II beta testi sürecinde oyunu oynamaya şans buldum ve birçok yetenek açık bekliyordu beni. Genel olarak baktığımızda yeni oyunla birlikte karşımıza dört farklı sınıf çıkıyor. Embermage, Berserker, Engineer ve Outlander. Sınıf seçiminden sonraysa çok da detaylı olmayan karakter yaratma kısmına geçiyoruz. Dokuz farklı yüz, dört farklı saç şekli ve altı değişik saç rengi seçilmeyi bekleyen opsiyonlar arasında. Zaten sanmıyorum ki oyunun tam versiyonu çıktığı zaman bu seçenekler gelişsin. Hem

izometrik kamera açısı kullanan bir oyunda karakterimizin suratını ne yapacağız? Şimdi sıradan karakterleri birazcık tanıtayım sizlere. Embermage, bildiğimiz bir büyücü; Inferno, Frost ve Storm yetenek ağaçları üzerinde uzmanlaşabiliyor. Kısacası istediği takdirde bir element üzerinde yıkıcı güçlere sahip olabiliyor. Berserker, yakın dövüşü seven, istediği takdirde farklı kurt formlarına girebilen bir karakter. Engineer, bana resmen Team Fortress 2'yi hatırlattı. İki elli ve büyük silahları kullanmayı seven mühendisimiz, aynı zamanda Construction yetenek ağacı sayesinde birtakım makineler de üretebiliyor. Outlander ise menzili silah kullanan sınıfımız. İki elli tabanca ya da tek bir tüfek... İncelediğim kadarıyla bu sınıfın en dikkat çekici özelliği, birçok farklı konuda pasif yetenekleri olması. Bu arada her sınıfın kendine has üç farklı yetenek ağacı ve dört farklı özellik puanı bulunuyor. Strength, Dexterity, Focus ve Vitality bu dört özellik puanımızı oluşturan başlıklar. Her yeni seviyede harcamak üzere beş özellik puanı ve bir yetenek puanı kazanıyoruz.

İlk oyundan alıştığımız ve bize büyük kolaylık sağlayan evcil hayvanımızsa birazcık değişmiş. "Birazcık" derken, mesela artık sadece bir köpek sahibi olmak zorunda değiliz. Karakterimizi yaratırken seçebileceğimiz Panter, Bulldog, Cat, Chakawary, Papillon, Ferret, Hawk ve Wolf gibi hayvanlar da oyuna eklenmiş durumda. Yine tıpkı ilk oyunda olduğu gibi kendilerine ait farklı bir menüleri var. Bu menü sayesinde kendi menümüzle yetinmeyip evcil hayvanlarımızinkini de kullanabiliyoruz. E tabii ki bir de istersek kendilerini şehre yollayıp ceplerindeki eşyaları satmalarını sağlayabiliyoruz. Bu hareketiyle hack & slash oyunculuğuna büyük bir yardımda bulunan Torchlight ekibi, Torchlight II ile evcil hayvanımızı birazcık daha geliştirmiş. Artık sadece satış değil, alım da yapabiliyorlar. Eğer ihtiyacımız olursa kendilerine hayat iksiri, mana, Identify ve Town Portal Scroll siparişi verebiliyoruz. Miktar ve çeşit tamamen bizim isteğimize bağlı. Ekranımızın hemen sağ üst tarafında bulunan menüleri sayesinde kendilerini yakından takip edebiliyoruz. Saldırgan, savunmacı ya da pasif moda soktuğumuz hayvanlarımız, verilen komutları harfiyen yerine getiriyor. Savaş esnasında sağlıkları çok azaldığı andaysa ortamdaki kaçıyorlar.

Yeni özellikler

Torchlight II ile hack & slash oyunculuğuna çok farklı bir özellik katılmak üzere. En azından betada bu yeni sistemin çok iyi çalıştığına şahit oldum. Efendim, artık her sınıfın kendine has bir bar çizgisi olacak ve birbirinden farklı şekilde çalışan bu barlar karakterimize çok farklı özellikler kazandıracak. Embermage ile başlayalım. Tüm sınıflarda olduğu gibi, Embermage'in barı da düşmana vurdukça ve düşman öldürdükçe doluyor. Bar tamamen dolduğundaysa





12 saniyelik bir süre içerisinde yaptığımız bütün büyüler herhangi bir mana istemeden gerçekleşebiliyor. Yetmezmiş gibi yaptığımız her büyü %25 daha da güçleniyor. Berserker, tüm gücünü topladığında vurduğu ilk rakibe otomatik olarak "critical" zarar verirken kalan vuruşlarının devamında da toplu critical darbeler yağdırmaya devam ediyor. Engineer'ın barı beş kademeden oluşuyor. Her bir kademe için kullanılan yetenekler çok daha güçlü bir şekilde kullanılıyor, hatta tek kademe bile büyük zararlar vermeye yetiyor. Outlander ise en üst seviyeyle ilgilenmiyor. Birçok farklı kademesi bulunan barı üzerinde, her bir noktada %1 ile başlayan critical vuruş ihtimali, özellik kullanma hızı, dodge şansı ve saldırı hızı biz düşmana vurdukça artmaya devam ediyor. Kısacası bu özellikleri aktif olarak kullanabildiğimiz sürece oyun içerisindeki dengeleri alt üst edebiliyoruz.

Yine Diablo'dakine benzeyen bir gem sistemi Torchlight II'de de bulunuyor ama çok büyük iki farkla... Birincisi Torchlight II'de gemler oyunun hemen başında düşmeye başlıyor. Bu sayede çok daha farklı kombinasyonlara sahip karakterleri erken seviyelerde geliştirebiliyoruz. İkinci farklılıkta Diablo III ile gelen gem sökme işlemi, Torchlight II'de gem'in söküldüğü eşyanın yok olmasıyla sonuçlanıyor. Birazcık gaddarca bir işlem olmuş ama sanıyorum Runic Games oyun içerisinde bulunan gem'lere ya da eşya bolluğuna güveniyor. Grafiklere gelecek olursak gerçekten pastel renklerle bezenmiş bir yapım diyebilirim Torchlight II için. İlk oyundaki grafik motorunun bir benzerini kullanmış olan yapımcı firma, tıpkı WoW benzeri bir renklilikle karşı karşıya bıraktı beni. Karakter modellemelerinde büyük değişimler görmesem de büyü animasyonları ziyadesiyle geliştirilmiş, güçlendi-

rilmiş. Sadece takılan gem yüzünden bile eşyalarda farklı bir animasyon görmek gerçekten sevindirici.

Üzerimizde eşya barındırmaksa bu oyunda gerçekten çok kolay. Bir kere her eşya sadece bir kare yer tutuyor. Zaten bir de bu işe evcil hayvanımızın envanteri dahil olunca değmeyin keyfimize. Tüm bu rahatlığa ek olarak bir de tüketilebilir eşyalar ile normal eşyaların menüsü ayrı tutulmuş. Yani iksirler, balıklar ve scroll'lar için bambaşka bir menümüz bulunuyor. Bu sayede neyin nerede olduğunu bulmak da gerçekten çok kolaylaşıyor. Tüm bu detayların haricinde, beta testi boyunca karşımda çok hızlı bir oyun buldum. Diablo serisinden katbekat daha hızlı olması, bazı hack & slash severleri eminim ki bu oyuna çekecektir. Şimdilik internet bağlantısı zorunluluğu olacak mı, bilmiyorum ama test aşamasında tek bir tıkla açtığım sunucu üzerinden benim oyunuma bağlanan insanlarla bolca yaratık kestim.

Göreceğiz

İlk izlenimlerimi özetlemem gerekirse Torchlight II, şu anki beta haliyle yeni bir oyundan daha çok bir yamayı andırdı bana. Yeni çok iyi ve güzel eklemeler söz konusu ve yapılan tüm değişimler ilk oyunu oynayan birisinin dikkatini anında çekiyor. Fakat gelgelelim oyunun yapısı olsun, grafikleri olsun, oynanış tarzı olsun ilk oyundan çok da büyük değişiklikler içermiyor. Hele bir de Diablo III ile karşıma çıkan harikulade yetenek sistemi mikrosunu gördükten sonra anında II bayağı zayıf kaldı. Fakat her zaman dediğimiz gibi, bu sadece bir beta testi. Kim bilir, belki de yapımcılar radikal kararlar alarak oyun piyasaya çıkmadan önce yeniliklere gidebilirler.

■ Ertuğrul Süngü





■ Bir yol bulmuşken takip etmek isteyeceksiniz.



Zaman

Sony ile iki oyun daha için anlaşma yapan ekip şu an üç oyunla birden uğraşiyor ve bu nedenle de oyunların hiçbirinin süresini uzun tutmayı düşünmüyor. The Unfinished Swan da yaklaşık iki buçuk - üç saatlik bir oyun süresi sunacak.

Yapım Giant Sparrow Dağıtım Sony Tür Puzzle Platform PS3

Çıkış Tarihi 2012 Web www.giantsparrow.com

The Unfinished Swan

Görmüyorsanız, siyaha boyayın

“Deneyel oyun nedir, deneyel oyun yapmak bize ne kazandırır?” isimli bir sempozyum olsa hemen Giant Sparrow’u ve thatgamecompany’yi sempozyumun önemli isimleri olarak oraya çağırmamız gerekir. Flower, Flow ve Journey gibi oyunlardan tanıdığımız thatgamecompany’nin tüm oyunları birer sanat eseri ve yeni yeni büyümeye başlayan ve ismini duyuran Giant Sparrow da thatgamecompany’nin izinden gidiyor.

Dream a Little Dream of Me

Oyunun yapımcısı Giant Sparrow, tam anlamıyla “keşfedilmiş”. Bu adamlar, 2009 yılında Tokyo Game Show’un Indie departmanına, o sıralar bir okul projesi olan The Unfinished Swan ile katılmış ve burada Sony yetkilileri, oyunu görür görmez etkilenerek hemen genç yeteneklerle iş görüşmesine oturmuşlar. Henüz tasarım aşamasında olan oyunu sadece PlayStation Network’e özel hazırlamalarını istemişler ve ortaya da 12 kişilik bir ekipten oluşan Giant Sparrow ve bir PSN’e özel bir oyun olan The Unfinished Swan çıkmış.

Lafı bu kadar uzattım zira The Unfinished Swan’da olan biteni anlamak pek mümkün değil. Dediğim gibi, deneyel bir oyun ve oyunun fragmanını izleseniz bile oyunda tam olarak neyle karşılaşacağınıza dair pek az ipucu elde edebiliyorsunuz.

Tamamıyla fantastik bir evrende geçiyor oyun; hatta bir çocuk masalı bile diyebiliriz. Monroe adındaki bir çocuğu kontrol etmekteyiz ve bu çocuk, bir şekilde bir masalın içine düşüyor. Ardından da bembeyaz bir sayfa açılıyor...

Evet, oyuna başladığınız anda bembeyaz bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Monroe, elinden siyah boyalar fırlatarak nesnelere görünür yapabiliyor ve ortaya yine çocuk masallarında görülebilecek “bir şeyler” çıkıyor. İçinde kurbağalar olan bir süs havuzu, bir kale, bir orman...

Birinci şahıs kamerasından oynanacak olan oyunda, ne yapmamız gerektiği bize belirtilmeyecek. Nereye gideceğimize, ne yapacağımıza kendimiz karar vereceğiz. Tabii ki bu kadar özgürlük ve bu kadar “sürreal”

Tansiyon Ölçer

NORMAL

bir ortam, biraz gerginlik yaratacaktır lakin bu oyunu, farklı şeyler denemek isteyenlerin tercih etmesi bekleniyor.

Hareket!

Standart gamepad kontrolleriyle de oynanabilen oyunu derseniz PS Move’la da oynayabileceksiniz ve bence, oyunu PS Move ile oynamak çok daha eğlenceli olacak.

Oyunun fragmanını izlediyseniz de fark etmiş olacaksınız; oyun siyah ve beyaz renklerden ibaret. Yapımcılar oyunun bu şekilde ilerlemeyeceğini, ilerleyen kısımlarda çok daha farklı görsel tarzların ve renklerin oyuna dahil olacağını belirtiyorlar.

Farklı oyunlar denemeyi sevenleri The Unfinished Swan’ın bekleme salonuna alalım. Daha gerçekçi, daha “normal” ve alışıldık oyunlardan yana oy kullananlarsa Black Ops II ilk bakışında benimle buluşsun. Esen kalın! ■ Tuna Şentuna



■ Bu horozun size söyleyeceği bir şeyler olabilir...

Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım Octane Games **Dağıtım** TopWare Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin son çeyreği **Web** www.ravenscry-game.com

Raven's Cry

Yo ho ho ve bir şişe rom

Uzun zamandır gerek oyunlarda, gerekse film sektöründe korsanların karizması yerle bir edilmekte. Komik, saf, sakar gibi sıfatlarla gülünç durumlara düşürülen ama bir zamanların acımasız, kana susamış bu karakterlerinin günümüzdeki kaderi, Octane Games'in hazırladığı Raven's Cry adlı yapımla değişecek gibi görünüyor. En son 2004'deki Sid Meier'in Pirates'ı ile sağlam bir giriş yapmış korsan temalı oyunlara uzun süredir hasrettik. Raven's Cry da benzer bir başarı yakalama peşinde. Pirates ile arasındaki en büyük farksa daha karanlık, daha acımasız bir dünyada ve gerçekten kana susamış korsanların döneminde geçecek olması.

Christopher Raven, kılıktan kaçmak için ailesiyle birlikte Yeni Dünya'ya gemiyle açılan genç bir İskoç.

Bu yolculukları esnasında gemilerinin korsanlarca saldırıya uğraması ve Raven'in ailesi başta

olmak üzere herkesin öldürülmesi, sevgili "anti" kahramanımızın hayatını sonsuza dek değiştirecek. İntikam hırsıyla yanıp tutuşan karakterimizin, bu işin arkasında olduğunu düşündüğü Neville Scranton ve beraberindeki kişiler ile hesaplaşmaya karar vermesiyle de hikayemiz başlıyor olacak.

Ölü adamın göğsünde 15 kişi

Oyunun günümüzdeki korsan imajını değiştireceğini söylemiştik. Çevresine neşe kaynağı olan sempatik adamların yerini, sorunlarını elindeki silahlarla çözen gerçek korsanların dünyasına gireceğiz. Bu yolda Raven'in en büyük yardımcısı, bir elindeki kancası ile diğer elindeki kılıcı olacak. Evet, daha önce ailesinin öldürülmesi sırasında karakterimiz de bir elini kaybediyor. Yapımcıların daha çok yakın dövüşe önem vereceğini söyleyebiliriz. Tabii ki tabanca ve tüfek gibi barutlu silahlar oyunda bulunacak ama "kullan at" tarzında olacağı için bir kere kullanıldıktan sonra yenisini bulana kadar bırakmak zorunda kalacaksınız. Yine de fazla endişelenmeye gerek yok çünkü Raven, ellerindeki kanca ve kılıç ile zaten yakın dövüşte yeteri kadar ölümcül. Bunu da oyunun yakın zamanda çıkan videosundaki çeşitli "bitiriş" hareketleriyle görmek mümkün. Adam adama kavgaların yanında korsan oyunlarının olmazsa olmazı deniz savaşları ve harita üzerinde ilerleme şansı da mevcut olacak.

Oyundaki gidişat, vereceğiniz kararlara göre şekillenecek ve bu kararların iyi, kötü ve daha kötü şeklinde olacağı belirtiliyor. (Ne de olsa korsanız, değil mi? Bizim camiada iyilere pek yer yok.) Verdiğiniz bu kararlar oyunun ana hikayesini etkileyecek ve farklı sonuçlarla karşılaşabileceksiniz. Oyunun ana hikayesi doğal olarak Raven ve intikamı etrafında dönecek. Yine de bunun yanında sizi bu hikayeden koparacak kadar uzun olmayan yan görevler olacak. Serbestliğine kısmen varolacağı söyleniyor. Uslu durup kimseyle kavga etmediğiniz zamanlarda çevreyi keşfedebileceksiniz.

Halen geliştirilme aşamasında olan Raven's Cry, iddialı ve ümit verici bir yapımla olacak gibi. Çıkış tarihi 2012'nin son çeyreği olarak gözüküyor. Hem PC, hem PlayStation 3, hem de Xbox 360 platformlarında yerini alacak oyunla Karayipler'in karanlık sularında yelken açmaya hazır olun. ■ **Çaylak**



GTATurk.com

amazon.com

Amazon sitesi GTA V'i listeledi

Dünyanın en büyük alışveriş sitesi Amazon.com, Grand Theft Auto V'i PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için listeledi ve çıkış tarihi olarak Aralık 2012'yi gösterdi. GTA V'in duyurusundan itibaren birçok söylenti çıkmış durumda ama hiçbiri Rockstar Games tarafından onaylanmış değil. Amazon.com gibi dünyanın en büyük ve en saygın alışveriş sitelerinden birinden böyle bir haber gelmesiye bizlerin heyecanını arttırmış durumda. Ayrıca çok kısa bir süre önce Amazon.com, Call of Duty: Black Ops II'yi listelemişti ve bundan günler sonra oyun resmen duyurulmuştu.

Sonuç olarak GTA V, 2012 yılının sonuna göz kırpmaya başlıyor. Noel döneminde Amerikalıların ve Avrupalıların alışveriş çılgınlıklarını da göz önünde bulundurursak bu tarih muhtemel görünüyor. Bekleyip göreceğiz...



Social Club GTATürk takımımıza katılın!

Rockstar Games, daha önce duyurduğu takım sistemini (crew) yayına soktu. Takım sistemi, Rockstar Games'in yeni çıkacak olan multiplayer destekli oyunlarında geçerli olacak bir sistem. İlk olarak Max Payne 3'te deneme şansı bulduğumuz sistemde, aynı takımımızla hiçbir puan kaybı yaşamadan GTA V'teki Los Santos sokaklarını altüst edip her zaman en üst sıralara oynayabileceğiz. Yeni gelen takım sisteminden bahsetmek gerekirse her takımın özel bir sayfası var, bu sayfada takım içi sohbet kısmı, takımın logo çalışmaları, ödülleri, takım içi sıralama ve takım başarısı gibi özellikler bulunuyor. Sistemde her takımın kendi tasarladığı özel logoları olabiliyor; üstelik logoyu sadece kurucu değil, tüm takım üyeleri yapabiliyor. Yeni logo tasarlayıcısında seçenek bol ve çok yaratıcı işler çıkıyor ortaya. Ayrıca bağlı olduğunuz takımın logosu, oyunda karakterinizin üstünde de bulunuyor ve takımınızı multiplayer modlarda da temsil ediyorsunuz.

Her takımın stili farklı. Seçenekler arasında "gevezeler", "heyecan arayanlar", "isyançılar", "askerler" ve "en iyiler" var. Kullanıcılara hangi tipte takım yatkın geliyorsa ona giriş yapabiliyorlar. Örnek olarak heyecan arayanlar tipinde bir grup, daha çok serbest odalarda takılarak çılgınca işler peşinde koşabiliyor çoğu zaman.

Her Social Club üyesinin aynı anda beş adet takıma katılma hakkı var. IGN, GameStop ve Game Informer gibi oyun dünyasının en büyük oyun siteleri kendileri için takım oluşturmuş durumda. Tabii ki biz de boş durmuyoruz. Hem Rockstar Games'e Türk topluluğunu göstermek, de hem GTA V'e hazırlık için GTATürk.com takımını kurduk. İsteyen herkesi takıma bekliyoruz; ücretsiz olarak Social Club'a kaydolup GTATürk.com grubuna istek atmanız yeterli. Şu anda konuşmak için henüz erken belki ancak sıralamada iyi yerlere yükselerek biz Türklerin aktif olarak bu mücadelenin içinde bulunduğumuzu Rockstar Games'e tekrar tekrar göstermek istiyoruz. socialclub.rockstargames.com/crew/gtaturkcom



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım City Interactive **Dağıtım** City Interactive **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin son çeyreği **Web** city-interactive.com/en/Games/Enemy-Front

Enemy Front

FPS'de dönem arayışları

Bir dönem oyunlarda İkinci Dünya Savaşı teması o kadar çok işleniyordu ki hepimiz bir tarihçiden farksız olarak cephe cephe, yıl yıl öğrenmiştik neler olup bittiğini. Tarih öğrenmekte sıkıntı yok tabii ki ama artık fazlası işin tadını kaçırmaya başlamıştı. Ondan sonra akıllının biri çıktı ve "Neden modern savaş oyunları yapmıyoruz?" dedi. Bu fikir çok tutunca tabii ki diğer akıllılar da "Modern savaş fikri beğenildi. Biz neden aynısını yapmıyoruz?" dediler. Şimdi de başka biri çıkıyor ve diyor ki "Modern savaştan sıkılmadık mı? Hadi o zaman eskiye dönelim, hem de eski usul bir oynanışla". Biz de kafası karışmış oyuncular olarak eh peki madem diyoruz...

Enemy Front ismini ilk duyduğumda dahi tüyle- rim diken diken olmuştu. Oyunun adından belliydi nasıl bir konseptte olduğu. Bu yüzden korkarak yaklaştım fakat oyunun ilk görüntülerini gördükten sonra işler büyük oranda değişti. Çünkü oyunun grafikleri gerçekten çok güzel. Ve hayır bunun tek sebe-

bi CryEngine 3'ün kullanılması değil. Benzeri diğer oyunlardan çok farklı bir tarzı var Enemy Front'un. Gördüğümüz manzaranın 1940'lar Avrupa'sı olduğunu anlayabiliyorsunuz fakat her şey o kadar özgün ve stilize ki, hayran kalmamak elde değil. Biraz karanlık, biraz çizgi romanımsı ve çok daha akıcı bir atmosfer yaratmışlar. Bu açıdan yapımcıları tebrik etmek gerek. Buna ek olarak efektler, animasyonlar her şey çok etkileyici görünüyor. Patlamalar, silahın ateşi, düşmanların vurulma hissi hepsi müthiş. Kısacası görsel ve işitsel olarak oyun gerçekten üst sınıf bir yapım.

Oynanışın eski usul FPS'ler ile modern olanlar arasında olacağını söylüyor oyunun yapımcısı Stuart Black. Biliyorsunuz, artık bütün oyunlar çok daha kullanıcı dostu. Eski FPS'ler gibi didik didik mermi, silah veya can paketi aramıyorsunuz. Enemy Front'ta işler öyle değil. Savaşın atmosferini vermek adına etrafta bulacağımız cephanenin çok önemli olduğu söyleniyor. Bu gerçekçi yaklaşıma zıt olarak, ana karakterimiz aynen 70'ler veya 80'lerin filmindeki gibi bir aksiyon adamı. Yani zor ölen, gerçekten güçlü ve arada karizmatik laflar söyleyen bir tipteme. Biraz Clint Eastwood filmlerinin havası olduğunu söylüyor yapımcılar. 90'lardaki bütün FPS'lerde böyle karakterleri canlandırırız hatırlarsanız. Günümüzde ise daha çok sıradan ordu elemanlarını veya insanları oynuyoruz. Eski FPS'lerden farklı olarak ise sadece iki adet silah taşıyabiliyoruz. Fakat oyunda 28 civarı silah olacak.

Oyunun farklı başka bir yanı üç adet zorluk seviyesinin olmasına ek olarak üç adet de oynanış modunun olması. Bu modlardan birinde HUD'ımızda

daha az şey görünecek ve oyun daha gerçekçi olacak. Bir diğerinde ise canımız kendi kendine dolmayacak ve eski FPS'lerdeki gibi yerden sağlık paketleri toplayacağız. Bunların dışında modlar arasında başka farklılıklar da olacak. Oyunu nasıl oynamak istediği oyuncunun eline bırakılmış ve oyuna çeşitlilik eklenmiş. Her şeyin çok standartlaştığı günümüzde yine biraz daha eski usul fakat akıllıca bir yaklaşım. Bakalım tutacak mı?

Peki buraya kadar saydıklarımız bu oyunu iyi yapmak için yeterli mi? Bir FPS için değil. Çünkü biliyoruz ki iyi görünüme ve vaatlere aldanmamak gerek. Bir FPS oyununda çok iyi bir yapay zeka, akıllıca tasarlanmış bölümler ve akıcı bir senaryo gerekli. Şimdilik yapay zeka pek etkileyici durmuyor. Senaryo ve oynanışı ise oyun çıktığında göreceğiz.

Açıkçası, başta çok burun kıvrımış olsam da Enemy Front farklı yapısı sayesinde bir merak uyan-dırmayı başardı. Yine de umuyoruz ki yapımcılar bu kapıyı daha fazla zorlamazlar. ■ Ege Tülek



SIMSTR



The Sims Social: Kariyerler!

Oyunda alışlagelmiş Simoleon kazanma, ilişkiler ve seviye atlama gibi hırsların ötesinde bir hedefimiz daha var artık! 22 Mart itibarıyla sim'lerimize kariyer yaptırabilir hale geldik. Sistem bize üç farklı kariyer seçeneği sunuyor: Rock yıldızı, dünyaca tanınan ünlü bir şef ve öncü bir ressam olma şansımız var. Kariyer bölümünün nasıl işlediğiyle ilgili soru işaretlerine kısaca cevap verelim: Her bir kariyerde üç adet seviye, her seviyeye ait bir ödül bulunuyor. Bu ödüller -kariyerine göre- bir skill, bir deko-rasyon objesi ve bir kıyafet oluyor. Her terfi edişinizde söz konusu ödülü kazanıyorsunuz. Öncelikle bir sonraki seviyeye terfi etmek için o seviyenin gerektirdiği kadar Career Point toplamak zorundasınız. Ardından terfi edebileceksiniz ve her seferinde terfi etmek adına yapmanız gerekenleri, Promotions sekmesinden inceleyebilirsiniz. Her seviye bu döngü içinde işliyor. Her bir seviyede altı farklı iş seçeneği (Örneğin bulaşık yıkamak.) bulunuyor. Bu işlerin süresi 10 dakika, 1 saat, 2 saat, 6 saat, 8 saat, 12 saat ve 24 saat olmak üzere değişiyor ve her bir iş, sizden bir kademe enerji istiyor. Bu işleri yaparak tecrübe puanı (XP), Simoleon ve kariyer puanı, arada bir de Career Token kazanıyorsunuz. Bu, terfi ederken ve altı saatlik işlerde lazım oluyor. Altı saatlik iş hariç, ne kadar uzun süren işler yaparsanız, o kadar fazla kazanıyorsunuz.

Bir de ipucu verelim: Eğer işe vaktinde giderseniz, bonus kazanıyorsunuz; yani iki katı kazanıyorsunuz ki bu, Career Token kazanma oranınızı yükseltiyor.



The Sims 3: Diesel Stuff

EA bu sefer, The Sims 2: IKEA Stuff'tan sonra başka bir markayla karşımıza çıkıyor. Dünyaca ünlü Diesel markasının tarzıyla harmanlanmış bu mini paket, 10 Temmuz'da satışa sunulacak.



Kuzenim Ayşe Demircioğlu anısına... Daima kalbimizdesin...
www.facebook.com/BiricikAysem (Kübra "RuBi" Dinçer)



Yapım SuperBot Entertainment **Dağıtım** Sony **Tür** Dövüş **Platform** PS3

Çıkış Tarihi 2012'nin son çeyreği **Web** www.playstationallstarsbattleroyale.com

PlayStation All-Stars Battle Royale

Benim babam senin babanı döver!

PlayStation All-Stars Battle Royale, Sony'nin yıllar boyu oyun dünyasına kazandırdığı sayısız oyun kahramanı için tasarladığı bir dövüş oyunu. PlayStation mirasına bir saygı duruşu niteliği taşıyan ve inanılmaz derecede eğlenceli gözükken bu oyun, şimdiden keşfedilmesi gereken bir hazine niteliği taşıyor. Nintendo'nun aynı konseptteki Super Smash Bros'u ile benzerlikler taşıyan bir görsellik ve oynanış yapısı ise ilk göze çarpan özelliği.

Dört kişiye kadar multiplayer desteği sunacak olan oyunda, dövüş başladığı anda korkunç bir karmaşa ortaya çıkacak. Genel olarak oynanış, bildiğimiz dövüş oyunlarından çok da farklı değil ve üç adet ana dövüş tuşu olacak. Yön tuşlarıyla beraber yaptığınız kombolarla karakterlerin farklı hamlelerini keşfedebileceksiniz. Ayrıca her karakterin farklı seviyelerde süper atakları olacak. Genel olarak dövüş sırasında da bu süper atakları gerçekleştirmek asıl hedefinizi oluşturacak zira rakibinizi yere sermek için elinizdeki en güçlü silah da bu olacak.

Şu an için ortaya çıkan karakterler arasında Yunan tanrılarının korkulu rüyası Kratos, Killzone'dan tanıdığımız savaş makinesi Mael Radeç, Twisted Metal'in kaotik palyaçosu Sweet Tooth, sevimli hırsız Sly Cooper ve şahsen pek de içli dışlı olmadığım ama kendi hayran kitleleri bulunan PaRappa the Rapper ve Fat Princess yer alıyor. Oyunun bu yılın sonlarına doğru çıkacağını düşünürsek, PlayStation'ın geniş oyun yelpazesinden birçok unutulmaz karakterin daha bu ekibe dahil olacağına kesin gözüyle bakabiliriz.

Dövüş arenaları karmaşanın ve eğlencenin dozunu bir kademe daha arttırmak için üzerine düşen görevi fazlasıyla yerine getirecek. Devamlı suretle değişen ve farklı oyunlardan temaları harmanlayan arenalar, oynanışa da olabildiğince etki edecek. Arenalar arasında en hoşuma gideni, bilgi yarışması oyunu Buzz ile LittleBigPla-

net kombinasyonu oldu. Tıpkı LittleBigPlanet'ta olduğu gibi, mekanın coğrafi özelliklerini değiştirebileceksiniz. Bir anda savaş alanının ortasına bir adacık konurup etrafını köprüler ya da Sackboy'un favori objeleri ile süsleyebilirsiniz. Böylece mekan üzerinde taktiksel bir hakimiyet kurabilirsiniz. Tabii ki mekanın değişmesi ve bilgi yarışması stüdyosuna dönmesi sonucu oynanış da bir anda değişecek. Bu kez etrafta beliren sorulara doğru yanıtlar vermeye ve kazandığınız bonus özelliklerle rakiplerinizi pataklamaya devam edeceksiniz.

Böylesine bir çeşitliliğin harmanlanması konusunda altından kalkılması çok güç bir iş başarılacak diye düşünüyorum. Tanrı katili acımasız Kratos ile aynı karede ne işi olabileceğini düşündüren Sly'in görsel açıdan sırtmadan, aynı ekranda boy göstermeleri oldukça hoş gözüküyor. Ayrıca uzak ve yakın mesafeli silahları kullanan farklı karakterlerin güç dengeleri ve dövüş stilleri çok iyi analiz edilip akıcı bir oyun tecrübesi sunulacaktır.

Yapımcılar devamlı olarak ekibin dövüş oyunları konusundaki tutkusunu övüyorlar. Açıkçası böylesi bir tutkudan mahrum bir yapımcı ekibin altından hakkıyla kalkabileceği bir proje de değil zaten. PlayStation All-Stars Battle Royale; çeşitliliği, karmaşası ve insanı heyecanlandıran eğlenceli oynanışı ile yıllarını PlayStation oyunlarına adanmış oyun severler için kaçırılmaması gereken bir yapımcı olacak. ■ **Çaylak**



Ertuğrul Süngü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Pek sevgili RPG Günlükleri okurları, ne var ne yok? Sizi bilmem ama bizde yok yok! Geçen ay gerçekleşen iki büyük üniversite etkinliğinden sonra bu ay da fantastik diyarlar bir hayli hareketliydi. Bu hareketlenmenin iki büyük sebebi vardı; ilki 29 - 30 Nisan tarihlerinde gerçekleştirilen Magic the Gathering Avancyn Restored ön açılış turnuvası ve akabinde 5 - 6 Mayıs tarihlerinde olan açılış turnuvalarıydı. Magic alemi böyle büyük turnuvalarla sallanıyordu, Warhammer tarafında da halihazırda bulunan turnuva sillesine bir yenisi daha eklendi. Her iki turnuva da Pegasus Oyuncak'ta cereyan etti. (Tüh yine kaçırdım! - Ahmet)

Gelin ilk olarak Magic the Gathering kısmına bakalım. Avancy Restored isimli set, uzunca bir süredir bekleniyordu zira tek başında içerisinde 244 farklı kart barındırıyordu. Yeni setin gelişiyse bir anda her yanımızı melekler bastı ve birbirinden farklı kartlar ve özellikler magic dinamiğine karıştı. İlk dikkat çeken özellik "miracle" oldu. Kartı çektiğiniz anda bir ya da iki mana karşılığında inanılmaz özellikler veren bu kartlar, kimi zaman oyunlara büyük heyecan kattılar, kimi zamanda oyuncuların isyan etmesine sebep oldular. Bir diğer yeni özellik olan "soulbound" sayesinde, magic tarihinde ilk kez bu kadar farklı ve ilginç dinamikler oyuna eklendi. Birazcık açıklamak gerekirse; soulbound özelliği olan bir kart istediği taktirde bir başka karta bağlanabiliyor ve üzerinde barındırdığı özelliği hem kendisi

Ön açılış gänä sonuçları

Cumartesi

1. Cem Nedim Aytekin
2. Ali Göktürk
3. Balkar Canbul
4. Alp Köklü
5. Batuhan Ucuzal
6. Alican Göktürk
7. Halil İbrahim Akyol
8. Engin Ufuk Ünal

Pazar

1. Engin Ufuk Ünal
2. Necati Öztürk
3. Bahadır Sirkecioğlu
4. M. Gökhan Habiboğlu
5. Mehmet Çamuroğlu
6. Batuhan Ucuzal
7. Özberk Ölçer
8. Süreyya Dipşar

Açılış gänä sonuçları

Cumartesi

1. Nedim Cem Aytekin
2. Sercan Gener
3. Aras Şenyüz
4. Burak Asral
5. Batuhan Ucuzal
6. Berk Akbulut
7. Foti Pantazi
8. Ertuğrul Süngü

Pazar

1. Söz Ar
2. Yusuf Kemal Vefa
3. Bahadır Sirkecioğlu
4. Ertuğrul Süngü
5. Ekin Altepe
6. Alp Köklü
7. Samet Sever
8. Haluk Örnek

kullanabilir hale geliyor, hem de bağlı olduğu karta bu özelliği geçirebiliyor. Bu sayede birçok farklı kombinasyon da devreye giriyor ki bu tarzdaki kartları akıllıca kullanabilenler rakiplerine karşı açık bir üstünlük sağladılar.

Bu iki farklı özellikten midir bilinmez ama aynı zamanda Türkiye'de daha önce görülmemiş bir rekora da imza atıldı ve 29 Nisan'da yapılan ön açılış turnuvasında ülkemizin farklı yerlerinde aynı anda 141 kişi magic oynadı. Yeni set ile halihazırda magic oynayan oyunculara daha önce hiç görmediğimiz onlarca yeni arkadaşımızın eklenmesiye bizi ayrıca mutlu etti. Şöyle bir düşündüğüm zamansa turnuvaya damgasını vuran kartlardan bazılarını sizlerle paylaşmak isterim. Belki yakın bir zamanda MtG Online üzerinde yapılacak olan ön açılış ve açılış müsabakalarına girecek magic severler için bir yardımım dokunur...

Bonfire of the Damned, cloudshift, death wind, Demonic Taskmaster, Devastation Tide, Druid's Familiar, Elgaud Shieldmate, Emancipation Angel, Entreat the Angel, Gang of Devils, Gloomwidow, Goldnight Commander, Goldnight Redeemer, Hanweir Lancer, Human Frailty, Into the Woid, Mad Prophet, Mist Reaven ve tabii ki de Moonsilver Spear benim ilk aklıma gelen isimler ama siz siz olun miracle varsa kaçırmayın, soulbound'larınızı iyi kullanın.

Onuncu TüSOT Warhammer 40.000 Turnuvası Düzenlendi

Yakın zamanda Warhammer Fantasy Battles ayağının açılışını da yaparak gelişen Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, bir yandan Warhammer 40.000 turnuvalarını aralıksız sürdürüyor. 2011 Ekim ayından beri Türkiye'nin üç büyük kentinde düzenlenen ve gün geçtikçe daha çok ilgi gören Warhammer 40.000 turnuvalarının onuncusu İstanbul Pegasus Oyuncak'ta 6 Mayıs günü düzenlendi.

18 Şubat 2012'de Ankara'da düzenlenen ilk şehirlerarası turnuvadan beri İstanbullu oyuncular diğer kentlerdeki turnuvalara katıldıkları halde, İstanbul'daki bir turnuvaya dışarıdan ilk kez bu etkinlikte konuk oyuncu katıldı. Günün en ilgi çekici yanlarından biri de, turnuvayı konuk oyuncunun kazanması oldu.

Turnuva, TüSOT WH40K 5. Edition A Tipi 2000 puan formatındaydı ve TüSOT WH40K Başhakemi Mehmet Çamuroğlu tarafından 2012 yılında düzenlenen ilk turnuva olması bakımından da önemliydi.

Gökhan Sağlam, Grey Knights ordusuyla birinciliği elde etti. Ordu kurulumuyla, centilmenliğiyle ve iyi oyunculuğuyla rakiplerinin takdirini kazanmakla kalmadı, birincilik ödülünü de İstanbullu oyuncuların elinden kaptı. Birinci çatışmada Işık Belül'ün Eldar ordusuyla, ikinci çatışmada Kaan Günay'ın Grey Knights ordusuyla (kardeş kavgası), üçüncüsünde de Berkay Mumoğlu'nun Space Marine ordusu ile karşılaştı. Üç rakibini de yenmeyi başardı ve toplam dokuz puan alarak, turnuvanın birincisi oldu.

Castellan Crowe

Inquisitor Coteaz

Vindicare Assassin

5 x 5 man purifier squad (2 psycannon 2 halberd 1 hammer)

1 x 7 man purifier squad (2 psycannon 2 halberd 1 MC hammer 2 falchion)

6 x Rhino

3 x Rifle Dread (Psybolt,searchlight)

Emin Tuğcu, Imperial Guard ordusuyla geldi ve katıldığı turnuvaların neredeyse hepsinde ikinci olma geleneğini sürdürerek, bu kez de ikinci oldu. Birinci çatışmada Kaan Günay'ın Grey Knights ordusuyla karşılaşıp berabere kaldı. Bundan sonraki iki çatışmasını da kazanmayı bildi. İkinci çatışmada Işık Belül'ün Eldar ordusuyla, üçüncüsünde de Murat



Takavcı'nın Space Wolves ordusu ile karşılaştı ve ikisini de yenerek, sekiz puanla ikinciliğe hak kazandı.

Company Command Squad - 2 Melta, 1 Lascannon, Officer of the Fleet

Psyker Battle Squad - 8 + 1

Storm Troopers - 2 Melta

Veterans - 3 Melta

2 x Veterans - 3 Melta, Autocannon

Platoon Command - Autocannon

3 x Infantry Squad - 3 Power Sword, 1 Meltabomb, 4 Autocannon,

Commisar with Power Sword

Heavy Weapon Team - 3 Autocannon

5 x Chimera

Vendetta

Devildog

2 x Manticore

Medusa

Üçüncülüğü, Space Marines ordusuyla Berkay Mumoğlu kazandı ve uzun zaman sonra şeytanın bacağını kırmış oldu... Birinci çatışmada Ural Urganlı'nın Tau ordusuyla, ikinci çatışmada Murat Takavcı'nın Space Wolves ordusuyla karşılaşıp, ikisini de yenmeyi başardı. Ancak üçüncü çatışmada Gökhan Sağlam'ın Grey Knights ordusuna karşı duramayarak, yedi puanla üçüncülüğe razı oldu.

TüSOT turnuvalarında bir gelenek haline gelen, En Güzel Model Yarışmasını ise "Space Wolf Arjak Rockfist" modeliyle Murat Takavcı kazandı.

Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu etkinlikleri hız kesmeden sürüyor. Mayıs ve Haziran aylarında da üç büyük kentte hem Warhammer 40.000, hem de Warhammer Fantasy Battles turnuvaları ve etkinlikleri planlanıyor.

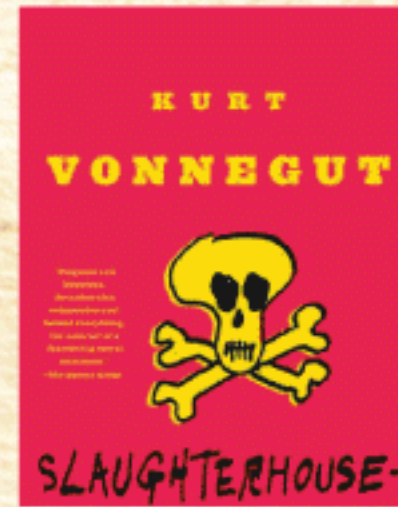
■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

FRP ile alakalı ve fantastik kitap okuyanlar hemen tanışmışlardır bu ismi; Ejderha Mızrağında bulunan ve Ejderha yumurtalarından yaratılmış yaratıklar... Fakat benim durumum daha çok işin müzik tarafında. Draconian İsveçli bir Doom Metal grubu. 1994 yılında kurulmuş olan grup halen müzik yapmaya devam ediyor. Kimi zaman sizi içerisine kapatıp çıkarmayacak cinste

bir müzik üreten ekip, kimi zamansa inanılmaz huzur verici tınılar ile etrafınızı saracak. Özellikle arka vokallerine dikkat edilesi olan Draconian'ın bence en önemli özelliklerinden bir tanesi şarkılarının 10 - 15 dakikaya varan uzunlukları. Grubu tanımak isteyenlereyse önerim "Arcane Rain Fell" albümünden, "Heaven Laid in Tears" isimli şarkı olacak.



Ne okudum

Post Modernizm denildiği zaman aklınızda bir şey canlanıyorsa bu kitabı okumadan geçmeyin. Bir görüntü elde edemeyenlerdenseniz ve nedir bu Post Modernist akım diyenlerdenseniz, bu kitabı bir an evvel edinin derim. Billy Pilgrim isimli karakterin başından geçen olayların kaleme alındığı kitap, temel olarak İkinci Dünya Savaşı'nı, savaş sonrasında

ve toplum üzerindeki etkilerini farklı bir dil ile ele alıyor. Farklı derken, gerçekten farklı bir anlatımdan bahsediyorum... Bir yandan uzaylılar tarafından kaçırılan kahramanımız, bir yandan da sürekli zaman yolculuğu yapıyor. Anlayacağız bu eserde birçok farklı okuyucu modeli ister istemez hedef alınmış durumda.

Yapım **Treyarch**
 Dağıtım **Activision**
 Tür **FPS**
 Platform **PC, PS3, Xbox 360**
 Web **13 Kasım 2012**
 Türkiye Dağıtıcısı www.callofduty.com/blackops2

CALL OF DUTY BLACK OPS II

GELECEĞİN SAVAŞI, ŞİMDİ!

Los Angeles, istila altında... Üstelik ABD'nin kendi silahları tarafından vuruluyor. İnsansız hava araçları ki sayıları binlerce, bilinmeyen bir güç tarafından "hack" edilmiş ve Los Angeles'ta ayakta duran tek bir bina kalmaması için yoğun bir şekilde çalışıyor.

Yıl 2025 ve ABD'nin başkanı bir kadın. Kadıncağız Los Angeles'ta ne yapıyor o an, bilemiyoruz fakat onu kurtarmamız gerekiyor. (G-20 zirvesindeymiş meğer.)

Biz kim miyiz? David Mason. 1980'lerin kahramanı Alex Mason'ın oğlu... David Mason da babası gibi sıkı bir asker ve o da ABD'nin ayakta kalması için elinden gelen her şeyi yapmaya hazır.

Amerikan başkanının da bulunduğu araçla son hız, yer yer patlamakta ve yıkılmakta olan binaların arasından geçerken, geçerken... Zaten o filmlerde nasıl olur da şoför yanlış bir hareket yapmaz derdim, burada da olayların bir film olmadığı gerçeği bize gösteriliyor; araç o kadar yıkıntının ve kurşun yağmurunun içinden geçemiyor ve bir yerde takla atıyor, dağılıp gidiyor. Başkanın akıbeti bilinmezken, Mason enkazın altından çıkıyor ve onlara bu kazayı yaptıran insansız uçaklara (Drone) savaş açıyor.

Kazanın olduğu yerin hemen yakınında, işlemez halde duran bir zırhlı aracın uçaksavar silahına atılıyor Mason ve onu söküp kendi koluna takıyor.

Yıl 2025 olduğu için bu çok normal. Değil, değil... 2025 diye bu tip uçuk kaçık bilimkurgu temalı olaylara yer yok; Mason silahın başına geçiyor ve yedi tane drone'u hedefleyip tetiğe basıyor. Ardından bir parti uçan cismi daha patlatıyor ama kendisinin de feleği şaşıyor; üstünde bulunduğu araç, yerin kırılmasından ötürü aşağıya yuvarlanıyor. Mason son anda araçtan atılıyor, hayatı kurtuluyor ama Los Angeles, yanmaya devam ediyor...

Makinelerin devri

2025'te sorun ne olmuş olabilir? Petrol mü? İnsanların yaşayacak yer bulamadığı için diğer ülkelerin topraklarına göz dikmeleri mi? Başka politik sorunlar mı?

Treyarch, Black Ops II'yi hazırlarken askerlik uzmanı Peter Singer'dan bolca yardım almış. Peter Singer, gelecekte nelerin ülkeler arasında sorunlara yol açacağı konusunda elle tutulur birçok teoriye sahip ve bunları Treyarch ekibiyle paylaşarak bu olası problemlerin oyunun senaryosunun şekillen-

mesinde rol oynamasına... Cümle bitmiyor arkadaşlar. Siz anladınız; ilerideki uluslararası problemler, şu an Black Ops II'de!

"Az bulunan doğal kaynaklar." Problem bundan kaynaklanmakta... O akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayar parçaları, enerji sağlayan cihazlar & yapılar ve askeri ekipmanlar... Bunların hepsinde kullanılan materyallerin %95'ini bir ülke sağlıyor. Tahmin edin hangisi? Elbette ki Çin Halk Cumhuriyeti. Çin kapılarını yeniden kapatsa teknoloji çökecek. Tabii ki ABD buna izin vermez ve savaşı başlatır; fırsat bu fırsat, Çin'i de kendine bir eyalet yapıverir...

O kadar kolay değil. Çin elbette ki boş durmuyor ve gün geçtikçe güçleniyor. ABD, Çin ile ancak soğuk savaşa giriyor. "Ben de herkesi sana karşı kışkırtırım, kimseyle alışverişin olmaz!" diyor ABD, Çin de "Çok da..." diye cevap veriyor.

Bu soğuk savaş sürerken, ABD her türlü konuya yetemiyor ve bazı sinsi güçleri fark edemiyor. Black Ops II'deki sinsi gücün adı Raul Menendez. Tek başına ABD'nin başına bela olan bu adamı, önceki oyunlardaki kötü adamlarla karıştırmamızı istemiyor Treyarch. Raul Menendez, daha özel bir insan...

Onu belki Heath Ledger'in canlandırdığı Joker'e benzetebiliriz. Sadece kötü bir adam değil Menen-





► dez, kötü olmak için nedenleri var ve onu dinlerseniz, onun da kendince haklı olduğunu göreceksiniz. (Treyarch diyor; ben henüz kendisiyle tanışmadım.)

Menendez elbette ki soğuk kanlı bir katil. Kararları anında veriyor ve yaptığı hiçbir şey için pişman olmuyor. Siviller, çocuklar ve yoluna çıkan herkes sadece birer savaş zayiati. Ne var ki o da bir insan ve sadece "kendince" insan olmanın gerekliliklerini yerine getiriyor.

Menendez'in acımasız bir katil olmasından öte, çok akıllı biri olduğu da bir gerçek. Baştaki hikayeye geri dönelim. Los Angeles'ta G-20 zirvesinin olacağı-

nı duyduğu an, bunun saldırı için mükemmel bir fırsat olduğunu da anlıyor Menendez. Emrindeki bilgisayar uzmanlarına bu zirveyi birbirine katacak planını açıklıyor ve adamları da hemen gerekeni yapıyorlar: Amerikan ordusuna hizmet eden drone'ların kontrolü ele geçiriliyor.

Bir anda kendi silahlarıyla vurulmaya başlayan ABD ne yapacağını şaşırıyor, G-20'ye katılan devlet büyükleri bir bir tahliye edilmeye çalışılırken, kahramanımız David Mason da sahneye iniyor, başkanı tuttuğu gibi emniyetli bir yere götürmek üzere harekete geçiyor...

Saklanmak mı, savaşmak mı?

Hikayeye devam edelim. Mason drone'ları vuruyordu, zemin çöktü, Mason kendisini kurtardı ve savaşmaya devam etti.

İlk silah detayımız burada: Barutla değil de elektrikle çalışan bir makineli tüfek. Elektrikliğin ne gibi artıları olacağı bilinmese de silah gayet seri işliyor ve eski tip makineli tüfeklere göre daha az ses çıkartıyor. (Belki geri tepme oranı da azdır?)

Siperlere girip fırsat buldukça düşmanlarını vuran Mason, bir noktaya geldiğinde Black Ops II'nin bir yeniliğiyle daha karşılaşıyoruz. Oyunda çeşitli yerlerde, bize bazı seçenekler sunulacak ve bu seçenekler, bizi farklı patikalardan götürerek yeri geldiğinde oyunun gidişatını da değiştirecek.

Bu önemli bir konu arkadaşlar zira tüm Call of Duty oyunlarında, bir trene binip de çevreyi ve olayları izleyerek giden turist gibiydik. Tamam, düşmanları biz vuruyorduk ama yanımızdaki askerler her zaman bize yol gösteriyorlardı ve tek bir yol olduğu için de pek özgürmüşüz gibi gelmiyordu. Tabii ki bu sistemin artıları da vardı; bu şekildeki bir tasarım da aksiyonu bir filmin içerisindeymişizcesine hissetmemize yol açıyordu.

Treyarch'ın Black Ops II'de bu aksiyon fırtınasını, "sandbox" FPS'lerin ayarına çekmeye çalıştığı yok. Yine filmde fırlamış gibi gözükken sahnelerin içerisinde bulunacağız ama oyunu birkaç kez oynayabilmek adına, bazı noktalarda seçim yapmak zorunda kalacağız.

Elimizdeki örnekte Mason iki seçenekle karşılaşıyor. Bir tanesi "Rapple", diğeri "Snipe". Rapple seçeneğini seçerseniz, Mason yoğun bir çatışmanın ortasına düşüyor. Siperlerin arkasına geçip bir ton düşmanla burun buruna geliyor ve yoluna devam ediyor.

Boston Dynamics' BigDog

Black Ops II'de bolca göreceğimiz CLAW ve türevi ayaklı savaş makinelerinin çıkış noktası da hayali değil. Amerikalı Boston Dynamics firması, Savunma Araştırma Ajansı tarafından finanse edilen bir proje neticesinde, BigDog adında inanılmaz tutarlı bir yürüme yeteneğine sahip, dört ayaklı bir robot geliştirmeyi başardı. BigDog, askerlerin ağır çantalarını taşımak için tasarlanan, bir nevi "elektronik eşek". Askerlik yapmış olanlar bilirler, o çantalarla dağlarda dolaşmak bir süre sonra zulüm haline gelir ve dağı taşı da araçlar çıkamayacağı için çantalar da sırtınıza asılı kalır. Dört tane esnek ayağa sahip BigDog, zorlu arazi koşullarında bile teklemekten hareket edebiliyor.

2008 yılında BigDog projesini bir adım daha ileri taşıyan Boston Dynamics, AlphaDog adında, hareketleri tam olarak dört ayaklı bir hayvanı andıran yeni bir robot daha geliştirdi. AlphaDog son derece kaygan buzda bile ilerleyebiliyor ve darbe alsa bile, kesinlikle düşmüyor. Bir yerlerden bu cihazın videosunu mutlaka izlemenizi öneriyorum; araştırmacının AlphaDog'u tekme-



leyerek itelemesi ve AlphaDog'un inanılmaz bir doğallıkla buzda kendini toparlaması, görmeye değer bir manzara. (Gerçekten hiçbir robotun bu kadar esnek hareket edebileceğini bilmiyordum.)

Bu tip araştırmalar "taşıyıcı robot" olarak başlar ve kim bilir belki de 2025'te bu cihazlar daha da büyür, zırhlı bir hale gelir ve birkaç silahla birlikte, tam teşekküllü bir savaş makinesine dönüşür...



Alex Mason hem yaşlı, hem de nedense beti benzi atmış.

Snipe seçeneği ise adından anlaşılacağı üzere, Mason'ın bir dürbünlü tüfekle düşmanlarını avlamasını konu ediyor. Çatışmadan uzak, sadece vurması gereken düşmanlarını düşünmesini gerektiriyor bu yol ve geleceğin dürbünlü tüfeklerine de bir göz atmamıza yol açıyor.

Hatırlar mısınız, ABD 9/11 saldırılarından sonra havaalanlarındaki güvenliği maksimum seviyeye çekmiş ve kısa bir sürede de insanların kıyafetlerinin içerisinde, yani insanları çıplak gösterebilecek

Hava Muharebesi



Artık Battlefield 3'ü mü örnek alıyor, başka bir amacı mı var Treyarch'ın, bunu bilemiyorum fakat oyunda birtakım araçları kullanabileceğimiz ve bunlardan bir tanesinin de VTOL (Vertical Take-Off and Landing) olacağı açıklandı.

VTOL bir savaş uçağı ve yere inip yerden kalkmak için bir piste ihtiyaç duymuyor. Oyunda da Mason bu savaş uçaklarından bir tanesine binerek başkanın sağ salim korunaklı bir bölgeye sevk edilmesini sağlamaya çalışıyor.

Savaş uçağının tüm kontrolü bize verildikten sonra Ace Combat'ı aratmayacak bir savaşın içine düşüyoruz. Önceki CoD oyunlarının aksine, burada da tam anlamıyla serbest bırakılmış durumdayız. Amacımız başkanın uçağını tehdit eden drone'ları avlamak ve kah it dalaşına girerek, kah füzelerimizi birkaç hedefe birden kilitleyerek ortadaki tehlikeyi ortadan kaldırmaya çalışmaktayız.

Treyarch bu bölümde özgür bırakılmamızı sağlayarak eleştirileri ne kadar iyi dinlediğini bir kez daha göstermiş oluyor.

bir teknoloji üretmişti. Treyarch bu teknolojinin silahlarda da kullanılabileceğini düşünüyor ve 13 yıl içerisinde bunun gerçekleşebilme ihtimalini de göz önünde bulunduruyor; Mason bu sayede duvarların arkasını görebilen bir dürbünlü tüfeğe kavuşuyor.

Daha önce çeşitli oyunlarda bu teknolojiyi görmüştük fakat burada daha gerçekçi bir şekilde kullanıldığına şahit olacağız. Duvarların arkasını görebilen bir tüfeğin çok güçlü olması kaçınılmaz elbette ki ve bunu dengelemek amacıyla da bu tüfeğin şarjör doldurma süresi biraz uzun tutulmuş.

CLAW

Dürbünlü tüfekle düşmanlarını avladıktan sonra bulunduğu yüksek yerden savaş alanına inen Mason, bir süre makineli tüfeğiyle düşmanlarına karşı koyduktan sonra yine Black Ops II'nin yeniliklerinden bir tanesiyle karşılaşılıyor. Bu

sayfalardaki bir ekran görüntüsünde de görebileceğiniz yeni tehlikenin adı CLAW, yani Cognitive Land Assault Weapon.

Dört ayaklı, zırhlı bir savaş aleti olan CLAW, Mason'a zorluk çıkaracak düşmanların başında geliyor. CLAW'un sıradan yollarla yok edilmesi imkansız. Mason da kısa sürede aletin zayıf yönünü keşfediyor ve o da tahmin edebileceğiniz üzere ayakları. Dört ayağı birden iptal olunca hurdaya dönen CLAW'u geride bırakıyor Mason ve yoluna devam ediyor.

Mason köşeyi döner dönmez bir alışveriş merkezine giriyor. Durumun gitgide kötüleştiğinin farkında olduğu için de biraz daha fazla ateş gücünün hiç de fena olmayacağına karar veriyor ve bileğindeki cihazla iki tane akıllı drone çağırıyor.

BioShock'ı büyük ihtimalle oynamışsınızdır. Oradaki "hack" edilerek ele geçirilen pervaneli, uçan taretleri hatırlayın. İşte Black Ops II'deki drone'lar da bunlar gibi çalışıyor. Bir nevi "elektronik pet" olarak hayal edebilirsiniz onları. ▶



Bu araç, oyunda korkulu rüyanız olacağına benziyor.



İki tane drone'un da ateş gücünü yanına alan Mason, Menendez'in adamlarını kolaylıkla hallediyor ve hızla ilerliyor, ilerliyor, sesler geliyor, kıyamet kopuyor ve kocaman bina Mason'ın kafasına yıkılıyor.

Emirlere uy dedim!

Film anlatır gibi tüm oyunu size burada anlatmaya çalıştım, zaten olayların devamını da Treyarch şimdilik kendine saklıyor.

Benim size anlatacağım konu, Black Ops II'yi ya çok ileriye taşıyacak bir özellik ya da düzgün işlenmemesi neticesinde oyundan soğumamıza neden olabilecek bir yenilik.

Yazının başlarında bahsettiğim "seçim" mevzusu, oyunun genelinde çok önemli bir yere sahip olacak. Belki bir yeri sniper olarak geçmek ile makineli tüfeğimizi kapıp düşman avlayarak geçmenin oyunun ilerleyişine bir etkisi olmayacak fakat oyuna yeni eklenen bir özelliklikle birlikte, seçimimiz ve bu seçimimizdeki başarımız, oyunun sonunu radikal bir şekilde etkileyecek.

Bahsetmeye çalıştığım konunun adı Strike Force görevleri. Şöyle ki artık bir görevi tamamladıktan sonra, bir "Loading" ekranının ardından, tanımadığımız bir askerin rolüne oturtulmayacağız. Bu defa kim olduğumuz, ne yapmaya çalıştığımız daha belirgin ve Strike Force görevleri de ekibimizle birlikte yürüteceğimiz, bölüm aralarında önümüze konulan "yan görevler."

Bu yan görevleri yapmak zorundayız, bu bir. İkincisi, sunulacak olan Strike Force görevleri birden fazla olacak ve bu görevler arasında seçim yapmamız gerekecek. Tüm görevleri tamamlamanın yoluysa oyunu birkaç kez oynamak olacak.

Strike Force görevleri de oyunun hikayesinde yer edecek fakat senaryodaki oynanışın aksi bir oynanış içerecek; bu görevlerde "kum havuzu" konsepti geçerli olacak. Bir göreve başladığımızda yapmamız gerekenler bize listelenecek fakat onları hangi sırada yapacağımıza, görevleri yaparken nasıl bir yol izleyeceğimize biz karar vereceğiz.

Örneğin bir bölümde, Singapur'dan bir

sevkiyat gemisi kalkmak üzereyken alana bırakıyoruz. Amacımız geminin önüne geçip "Gitme, dur!" demek. Saçma. Amacımız 20 dakika içerisinde geminin limandan ayrılmasını engellemek ama bunu tüfeğimizle ateş ederek yapamayacağımız da aşikar. Yapmamız gereken, bir hava saldırısı çağırmak ve nokta atışı yapabilmesi için koordinatları elimizdeki cihazla sabitlemek. Yalnız buna engel olan bir durum var ve o da üç tane lazer donanımlı uçaksavar. 20 dakika, üç uçaksavar, bir asker timi.

Bu bölümde, o uçaksavarları ne şekilde ve ne sırada yok edeceğimize biz karar veriyoruz. Daha da güzeli, o görevde yer alacak askerlerin hepsini komuta etmek de bizim elimizde. Bundan daha iyisi olabilir mi peki? Evet; o askerlerin rolünü de istediğimiz zaman alabiliyoruz.

Strike Force görevlerini gerçek zamanlı bir strateji





oyunu gibi düşünün. Dilerseniz tüm görevi, haritaya bakarak ve adamlarınızı yönlendirerek de oynayabileceksiniz, dilerseniz de istediğiniz bir ünitenin kontrolünü ele alarak.

Diyelim ki timinizde farklı silahlara sahip piyadelerin yanında, bir CLAW ve birkaç tane de uçan drone var. Piyadelerle, piyade olarak savaşmak yerine CLAW'un kontrolüne geçip onlara korku salmak veya hava savunması bulunmayan bir bölgeyi drone'larla ele geçirmek, sizin belirleyeceğiniz stratejiyle sınırlı olacak.

Az önceki bahsettiğim görevde, 20 dakika içerisinde uçaksavarları patlatamazsanız, görev sona erecek ve durun, ilginç kısım geliyor... Bu görevi tekrar etme şansınız olmayacak. İşte bu başarısızlık, oyunun sonunun da değişmesine yol açacak. Herhalde ne

kadar başarısız olursanız, oyunun sonu da o kadar kötüye gidecek.

Dokuz

Call of Duty serisinin dokuzuncu oyunu olmaya hazırlanan Black Ops II, bu defa farklı bir CoD oyunu olacak gibi görünüyor. Grafikselsel anlamda da yenilenmiş, üzerinde biraz oynama yapılmış, ilk Black Ops oyunun grafik motoru kullanılıyor. Yani yepyeni bir görsellik beklememeliyiz ve hatta Battlefield 3'ün grafiklerinden daha geride grafikler bile görebiliriz.

Şayet ki, "farklı bir senaryo, farklı multiplayer haritaları ve modları, yenilenmiş grafikler" vaatleriyle sunulsaydı Black Ops II, oyunu kara listeye

çoktan almıştım fakat Treyarch'ın bu defa gerçekten farklı bir şeyler yapma çabasında olduğunu da görebiliyorum. Bu yüzden de Black Ops II, beklenmeyi ve takip edilmeyi hak ediyor.

Daha fazla bilgi belki E3'te açıklanır lakin şu haliyle bile oyunun alınıp oynanabileceğini görmekteyim; belki de daha fazlasını bilmeye bile gerek yoktur.

Tüm CoD fanatiklerinin ve FPS'cilerin gözü bu oyunda olsun. Geleceğin en büyük savaşına, az kaldı... ■ **Tuna Şentuna**

Not: Bu yazı Hiroşima'nın Barış Parkı'nda yazılmıştır. Savaşın anlatıldığı bir oyunu, bir daha savaş olmamasını vurgulayan bir parkta yazmak da biraz "ironik" olmadı değil...

Multiplayer ipuçları

Senaryosundan öte, tüm CoD oyunları multiplayer kısımlarıyla öne çıkmıştır ve Treyarch, yeni oyunda da serinin takipçilerini birçok sürpriz beklediğini belirtiyor.

Multiplayer konusunda konuşmak için henüz erken olduğunu düşünen Treyarch, pek fazla detay vermiyor. Sadece bazı modların artık oyunda olmayacağını ve yeni modlarla, bu eski modların yerlerinin doldurulacağını söylüyor.

Ne var ki internete sızan bazı söylentiler, multiplayer'ın neye benzeyeceğine dair ipuçları içermiyor değil. Bu bilgilere göre oyunda Escort adında yeni bir oyun modu bulunacak. Search & Destroy moduna benzeyen bu modda, bir oyuncunun ölmeden bir veya iki noktaya ulaştırılması gerekecek. Drop Zone ve Kill Confirmed modları da geri dönüş yapacak fakat Team Defender ve Infected modları oyunda yer almayacak.

Toplamda 15 Prestige ve 50 Rank bulunacak. Last Stand, Death Streak ve ateş püskürtücü eki oyunda yer almayacak.

Haritaların tasarımı MW3'tekine benzemeyecek, Black Ops'un harita tasarımları esas alınacak.

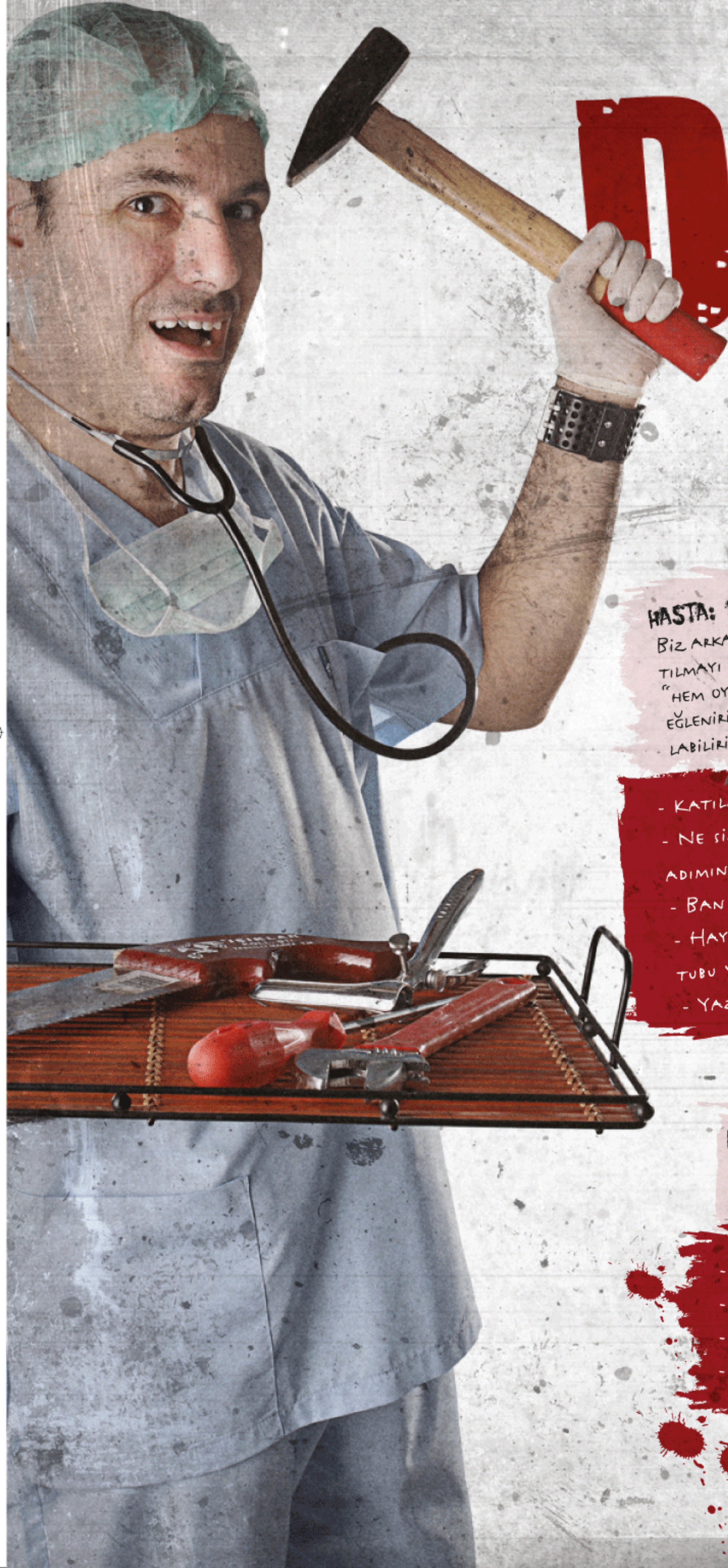


Hardcore'a daha fazla önem verilecek, CoD Elite sistemi aynen oyuna uyarlanacak ve Combat Training de yine oyuna dönüş yapacak.

Ve son olarak, Treyarch'ın çok sevdiği zombi modu da yepyeni özelliklere Black Ops II'de yer alacak.

Burada bahsedilen terimleri ancak sıkı multiplayer oyuncuları anlamış olmalı ama merak etmeyin, oyun çıktığında multiplayer kısmına adım atmayı düşünüyorsanız, tüm bu terimlere siz de kısa sürede hakim olabilirsiniz.





DOKTOR

HASTA: EFE OĞULCAN OĞUL

BİZ ARKADAŞLA İLERİDE SİZİN DERGIYE KATILMAYI DÜŞÜNDÜK, "HARİKA OLUR" DEDİK, "HEM OYUN OYNARIZ, HEM DE PARA KAZANIP EĞLENİRİZ" DEDİK. İLERİDE OLURSA NASIL KATILABİLİRİZ?

- KATILAMAZSINIZ
- NE SİZ, NE DE ARKADAŞINIZ BU DERGİDEN İÇERİ ADIMINI ATAMAZ
- BAN SOPASINI YEDİNİZ KISACASI.
- HAYATINIZIN GERİ KALAN KISMINI KEŞKE O MEKTUBU YAZMASAYIK DİYEREK GEÇİRECEKSİNİZ
- YAZMASAYIK NE DEMEKSE...

HASTA: BERK BOLAT

BENCE ŞU DERGININ BAŞINDAKİ İÇERİK BÖLÜMÜNÜ KALDIRIN. İŞİN SÜRPRİZİ KAÇIYOR.

- KARIŞMA SEN, ÇIK DIŞARI.
- ÇEVİR SAYFAYI, OKUMA EVLADIM.
- YÜRÜ, BAKA HALA BAKIYO.
- ŞU CÜZDANINI DA VER BAKALIM.

REKORLAR

CENK-ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

HASTA: EMİRCAN KUNUK

SİZ BU REKORLARI KIRIMSAL KIRIMSAL. HIÇ
MI REKORUN CANI ACIMAYIMSAL? TEBRİK
EDERİM EPENİM, BAŞARILARINIZIN DEVAM-
SAL DEVAMSAL DEVAMINI DİLERİM.

- KONUŞUMSAL KONUŞUMSAL KONUŞUMSAL.
- REKORU KIRIMSAL.
- ÜSTELİK HIÇ YORULMAYIMSAL.
- GEREKİRSE REKORUN KAPASINI KIRIMSAL.
- SANA BİRŞEYSEL OLMAYIMSAL.

HASTA: ATA PASINLI

SİZ APPLE İLE İLGİLENİYOR MUSUNUZ?
(MEYVE OLAN ELMADAN BAHSETMİYORUM.)

- İLGİLENİYORUZ.
- BUNU APPLE YETKİLİLERİNE DE İLETTİK.
- STEVE RAHMETLİ OLDU, SİZDEN Bİ' CACIK
OLMAZ DEDİK.
- SATMAYI DÜŞÜNÜYÜRÜZ DEDİLER.
- BİZ DE KİRALAR MISINIZ DİYE MESAJ ATTIK.



MÜTHİŞ HEDİYELER BENZERSİZ İÇERİK

Teknoloji keyfini yazın da yaşayın. Haziran ayında da en ilginç gelişmeler CHIP'te



7 tam sürüm yazılım ve video eğitim



CHIP Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

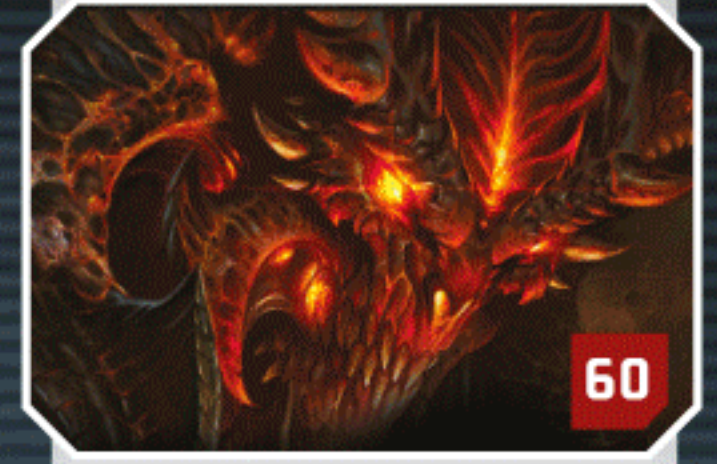
Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İnceleme

Değişmeyen tek şey...

Evet, değişmeyen tek şey değişimin kendisidir. Mevsimler değişiyor, coğrafyalar değişiyor, insanlar değişiyor, hayatlar değişiyor ve hatta ülkeler değişiyor. Bu değişim ve dönüşüm içerisinde elbette ki oyunlar da değişiyor. 15 - 20 yıl evvel oynadığımız ve şimdi ki oyunlara baktığımızda oyunların nasıl evrilerek bu hale geldiğini açıkça görmek mümkün. Gel gelelim bazı oyunlar değişmeden özünü korumayı seviyor. Bunlardan biri Diablo III ve bir diğeri de Max Payne 3. Max amcamız halen ağır kesici kullanmadan iyileşemeyen grupta yer alanlardan...



60

Diablo III

Diablo III geldi, artık sabahlar olmaz...



82

Risen 2: Dark Waters

Uzun zaman sonra bizi zorlayan bir oyun!



91

Datura

"Demin oynadığımız şey neydi öyle?"

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun 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.

Max Payne 3

Artık Max'i kimse tutamaz!

74



DIABLO®

KARANLIKLARIN EFENDİSİ YİNE SAHNEDE

Yıllardan 1996, aylardan Ekim... Oyun sektörü "emekleme"den "yürüme"ye yeni geçmiş ve birkaç yıl içerisinde koşmaya başlayacak. Halihazırda bulunan bazı belli başlı türler piyasayı kontrol altına almış durumda. Bunların başında strateji ve FPS geliyor. RPG ise bambaşka bir halde. Daha 90'ların başında yazı tabanlı olan RPG'ler, her geçen gün birazcık daha geliyor, değişiyor. Fakat oyun sektörünün bu hızlı gidişatı içerisinde nedense RPG türü bir türlü genel oyuncu kitlesine hitap edemiyor. Evet, içerisinde barındırdığı fantastik öğeler dikkat çekiyor ama aynı oyuncular genelde adventure / macera tarzı oyunlara kaptırıyorlar kendilerini. Aslında haklılar da... İşte tam da oyunların tavan yapmaya başladığı o altın çağa girmemize sadece bir yıl kala Diablo kendisini ABD'de ve Kanada'da gösteriyor. 2 Ekim 1996 tarihinde ABD'de yer yerinden oynuyor ama biz Türk vatandaşları için halen her şey fazlasıyla normal...

Blizzard tarafından geliştirilen Diablo'nun yaşa-

dığı envai çeşit anlaşma ve dağım politikası oyunun ancak 13 Şubat 1997'de Avrupa pazarına girmesine imkan tanıyor. Malumunuz, biz de ülke olarak bu oyundan nasibimizi alıyor, bir anda karşımızda gördüğümüz şeye resmen inanmıyoruz. Günümüzde varolan "Dijital mi, kutulu mu yoksa koleksiyon versiyonu mu alacağım?" sorusu 1997'de "RAM yükseltmeliyim, sabit disk almalıyım, aman Allah'ım, oyun CD-ROM istiyormuş, çok pahalı! Nasıl yapmalıyım?" gibi tepkiler vermemize sebep olmuştu. Hele ki o disketten CD-ROM'a geçiş yok mu... (Yaşayanlar bilirler.) Gelelim oyunun beraberinde getirdiklerine. Diablo, alıştığımız iki boyutlu kamera açısıyla karşımıza çıkmıştı. Fakat oyun severler olarak daha önce bu kadar iyi konuşlandırılmış bir kamera açısı görmüştük. Bir anda karşımıza çıkan şeytan teması bir hayli ilginçti. Oysaki her şey bir köyde başlamıştı. Meğersem olaylar bundan çok daha derin ve ciddiymiş. Peki Diablo'yu bu kadar efsanevi kılan ne oldu? İlk olarak oyuncuların büyük bir kısmı-

nı RPG türüne çekti zira kendisi RPG'yi çok daha hızlı bir oyun moduna dönüştüren hack & slash modeli bir yapıydı. Kullanıcılara karanlıkların derinliklerinde ve hızlı bir oyun deneyimi yaşatan Diablo, aynı zamanda sunduğu farklı karakter seçenekleriyle dikkat çekti. Masaüstü FRP oyunlarında sıkça rastlanan karakterin oyunda bulunuyor olması gözlerden kaçmadı. Biz Diablo'yu yavaş yavaş hazmederken, bir anda karşımıza Hellfire eklenti paketi çıka geldi. Sierra tarafından üretilen bu eklenti sayesinde hem oyuna Monk isimli karakter ekleniyor, hem de orijinal oyunda bulunmayan envai çeşit eşya düşmanlardan düşmeyi bekliyordu.

Birden ikiye

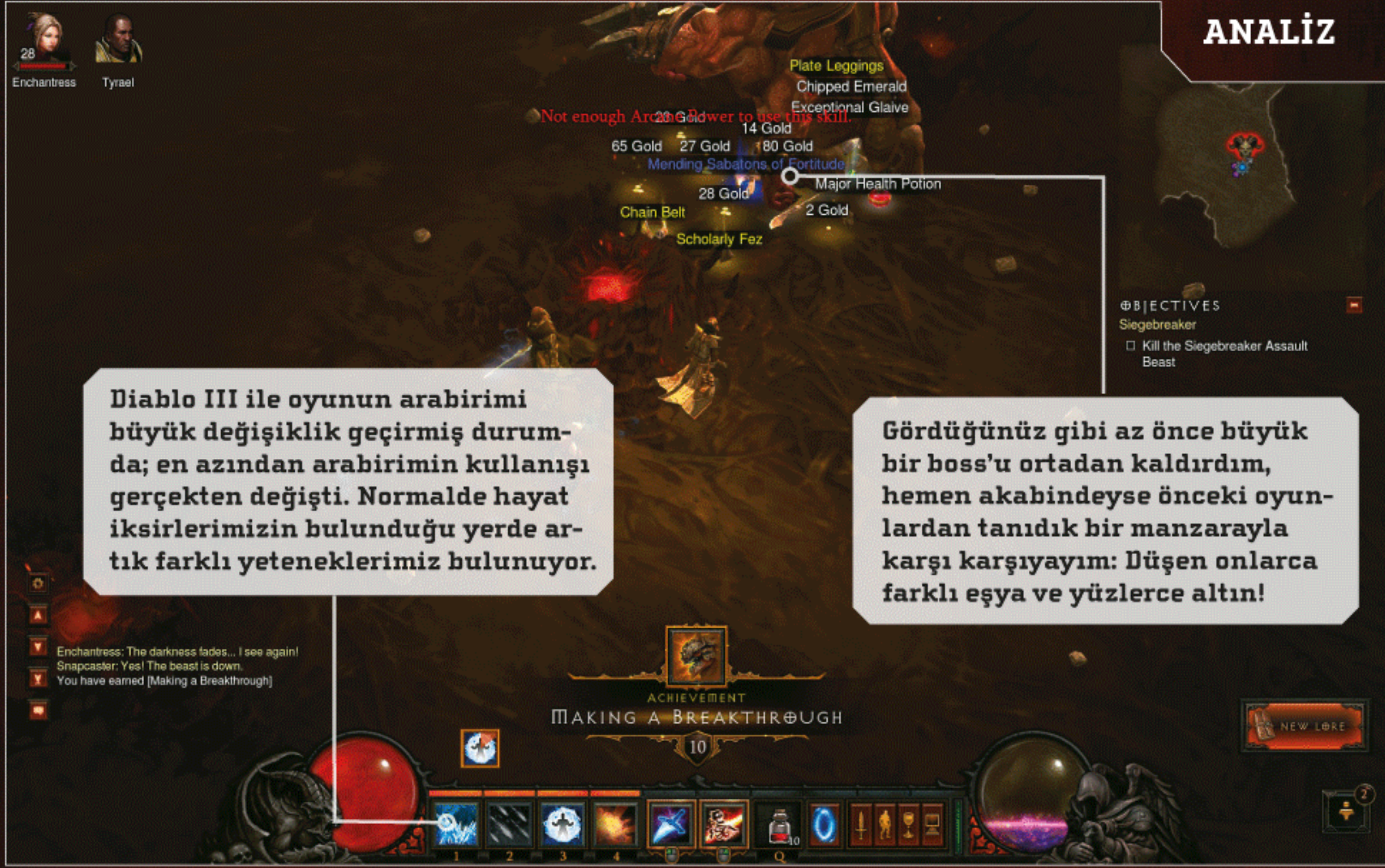
Artık o bir efsaneydi. Her evde bir adet Diablo kopyası bulmak işten bile değildi. Fakat Diablo II'nin haberleri ortaya çıktığında yaşadığım heyecanı hala dün gibi hatırlıyorum. 1996 ve 2000 yılları bence oyunların altın çağına denk geliyordu ve genel ▶



Blizzard Entertainment
Activision Blizzard
Türkiye
Platform PC, Mac
Web www.diablo3.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Blizzard, Diablo, Battle.net and
Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the US and/or other countries



Diablo III ile oyunun arabirimi büyük değişiklik geçirmiş durumda; en azından arabirimin kullanışı gerçekten değişti. Normalde hayat iksirlerimizin bulunduğu yerde artık farklı yeteneklerimiz bulunuyor.

Gördüğünüz gibi az önce büyük bir boss'u ortadan kaldırdım, hemen akabindeyse önceki oyunlardan tanıdık bir manzarayla karşı karşıyayım: Düşen onlarca farklı eşya ve yüzlerce altın!

▶ hatlarıyla bir oyun anons edildiği zaman yüksek ihtimalle vaktinde ve zamanında piyasada oluyordu... 2000 yılının Haziran ayında CD-ROM'uma taktığım Diablo II, öylesine müthiş bir oyundu ki bugün halen aktif olarak oynanan 12 yıllık bir yapım. Diablo II, ilk oyuna göre çok büyük değişimler göstermişti. Bir kere karakterimiz artık koşuyordu. Eklenti paketi olmadan bile toplam beş farklı sınıfa sahipti ve her sınıfın kendine has bir yetenek sistemi bulunuyordu. Senaryo çok daha iyi işlenmişti, haritalar olabildiğince büyütülmüştü. Bir de o demolar yok mu... Diablo oyuncularının kalplerini çalmıştı. Oyun içerisinde bulunan gerçekten anlamsız miktardaki farklı eşyaya bir de set eşyaları eklenince rekabet daha da bir artmıştı. Özellikle internet üzerinden ya da internet kafelerde "Mephisto Run"lar başlamıştı. Üç farklı zorluk seviyesiye birçok oyuncuyu kendisine çekmeyi başarmıştı ki sabah erken kalkılıp gecenin bir vaktine kadar Diablo II oynar olmuştuk. İşte bütün bu gelişmeler sonucunda oyuna bir tane de eklenti paketi geldi. Daha sonrasında Battle.net kendisini geliştirdi ve çok daha aktif bir Diablo II modeli ortaya çıktı. Bir dönem neredeyse her ay yeni yama geliyordu oyuna. Sürekli güncellenen, sürekli oynanan bir oyundu Diablo ama bir şeyler eksikti, daha doğrusu artık bazı şeyler kendini tekrar ediyordu. İlk oyundan ikinci oyuna geçişte sadece üç yıl bekleyen oyun se-

Harita Detayları

Diablo III ile bize sunulan haritalar, daha önce hiç görmediğimiz kadar canlı. Bu duruma verilecek en iyi örnekse bazı haritalarda kafamızın üzerinde uçan mob'lar, bu mob'ların sadece haritada göstermelik olmamaları ve gerçekten zamanı geldiğinde bize saldırmaları olacaktır. Yine Act III'te kale duvarlarından kaçırılan askerler de dikkat çekici detaylardan.

verler, Diablo III'ü heyecanla bekliyorlardı. Yapılan ilk açıklama, oyunun 2006 yılında piyasada olacağı yönündeydi ama dağılan Blizzard North ekibinin bir daha toplanması vakit alacaktı. Sonunda 28 Haziran 2008'de serinin üçüncü oyununun piyasaya çıkacağı kesinlik kazandı ve o gün bugündür bizden okuyacağınız sayfalardaki cümleleri yazmak için bekledim, bekledik...

Genel olarak Diablo

Bütün bunları neden anlattığımı merak edenler, ne yazık ki bunun cevabını ancak yazımın sonunda öğrenecekler. Zaten ilk iki oyunun çıkışını hatırlayanlar nereye varmaya çalıştığımı çoktan anlamışlardır. Neyse efendim, gelin birazcık da Diablo evreninden bahsedelim. (Şimdi dikkat, buralar böyle baştan başa spoiler; sonra kızmaca gücenmece yok. Eğer kızıp gücenecekseniz de

"Oyuna başlarken" başlığına geçin direkt.) Bu güzel oyun, Sanctuary isimli bir dünyada bulunuyor. Temel olarak Cennet ve Cehennem'in birbirine girmesiyle başlayan olaylar, Diablo'nun ilk oyunda dünyaya inmesine sebep oluyor. Aslında oyunun merkezi, o bildiğimiz ortaçağ tarzı atmosferle yıkanmış durumda fakat oyun içerisinde bundan daha fazlası var. Diablogiller yedi kardeşten oluşurlar, yani Cehennem'i yöneten ekip yedi farklı bünyeden meydana geliyor. İlk olarak sizlerin de çok iyi bildiği bir üçlü söz konusu: Diablo, Baal ve Mephisto. Bu şahısların ardından bir dördü geliyor ki kendilerine üçüncü oyun itibarıyla ağız burun dalıyoruz: Azmodan, Belial, Andariel ve Duriel. İkinci oyunda Diablo'nun da aralarında bulunduğu üçlüyü görmemizin sebebiyse kendilerinin farklı sebeplerden ötürü Cehennem'den sürülüp dünyaya gelmelerin-





Arkadaş ben böyle şeytani bir kale kuşatması görmedim!



den başka bir şey değil. İnsanlarsa iki arada bir derede kalarak ne yapacaklarını şaşırıyor, bazıları bu kötülüğe karşı koymaya çalışıyorlarken, bazıları da kötülük tarafında savaşıyorlar. ("iyilik" ve "kötülük" diyorum ama bunlar hep göreceli, genel geçer kelimelerime aldanmayınız.) Tyrael isimli baş melek dünya üzerinde Horadrim isimli bir ekip kuruyor. Her birisine birer adet ruh taşı veren Tyrael, ekipten buldukları kötülük efendilerini bu taşlara hapsedmelerini istiyor. Mephisto ilk yakalanan kardeş oluyor ve Zakarum'da bulunan kiliseye hapsediliyor. Baal, Tal Rasha tarafından yakalanıyor ve son olarak da Khanduras'a kaçmayı başaran Diablo yakalanıyor ve kısa süreliğine de olsa bir düzen kuruluyor. Aradan geçen zaman içerisinde dağılan Horadrim ekibi ve bir zamanlar melek sıfatını taşıyan Izual'ın gözü dönüyor ve Mephisto'yu bulunduğu ruh taşından çıkarıyor. Sonraysa olaylar, olaylar... Ben şöyle bir genel hikayeyi anlatmak istedim ki üçüncü oyunda

lamayan ve karşımıza Stranger, yani yabancı olarak çıkan baş melek, sonrasında onardığımız silahıyla kendisine geliyor. Bu sırada dört büyük kötü, dünya üzerinde yayılmaya başlıyor. Dünya üzerindeki anlaşılması güç olaylara bir cevap bulmak isteyen Deckard Cain isimli eski Horadrim üyesi amcamız, yeniden Tristram'a döner. Gökten yıldızın düşmesi ardından Leah isimli ufak kız amcasını bulmamız için bizden yardım ister. Gelişen olaylar ışığındaysa dünya üzerindeki iblis kardeşleri bir bir yok etmemiz icap eder ve sonunda Diablo'nun melekler katını istila etmesi üzerine oyuna son noktayı koyacak olan savaş, Cennet'in üzerinde yapılır.

Oyuna başlarken

Bütün bu spoiler dolu anlatının ardından artık oyuna girebiliriz sevgili okur. İlk olarak karşımıza seçilmeyi bekleyen beş farklı karakter çıkıyor. İsteğimize göre erkek ya da dişi olarak şekillendirebildiğimiz karak-

terlerinin başındaysa kullandığı Crossbow'lar ve atmaktan kaçınmadığı bombaları yer alıyor. Discipline ve Hatred isimli iki farklı kaynağı kullanan sınıf, yavaş dolan Discipline barı ile defansif özelliklerini kullanırken, hızlı bir şekilde dolan Hatred ile saldırı özelliklerini kullanabiliyor. Attığı patlayıcılar sayesinde benim gözümde menzilli saldırı yapan

DEMÖN HUNTER, YAYINLANAN İLK TANITIM VİDEOSUNDAN BERİ GÜNDEMDE OLAN BİR SINIFTI. ZATEN ARKADAŞ LİSTEMİN YARISI DEMÖN HUNTER...

neler olduğunu sizler de pek tabii ki keşfedebilirsiniz. Hah, üçüncü oyunda o çok merak edilen düşen yıldızsa Tyrael'in ta kendisi. Farklı düşünceler ve ideolojiler yüzünden Cennet'te daha fazla barınmak istemeyen Tyrael, insana dönüşerek yeryüzüne bir yıldız olarak düşüyor. Düştüğünde hiçbir şeyi hatırla-

terlerimiz şöyle sıralanıyorlar: Wizard, Witch Doctor, Demon Hunter, Barbarian, Monk. Karakterlerimiz önceki oyunlara göre kimi açılardan farklı, kimi açılardan fazlasıyla benzer. Wizard ile başlayalım... Üzerinde çok fazla zırh barındıramayan büyücü insan, sahip olduğu envai çeşit büyüyle birçok farklı kombinasyon yapabiliyor. İsteddiği zaman teleport olabiliyor ya da bir anda herkesi dondurabiliyor. Wizard'ın temel oyun prensibi sanıyorum ki diğer karakterlere göre en farklı olanı. Kullandığı Arcane Power ise çok hızlı dolan bir güç. Witch Doctor nendense görüntüsüne bir türlü alışamadığım karakter olarak aklımda yer etti. İkinci oyunda belki de en çok sevilen sınıflardan birisi olan Necromancer'in yerini dolduran sınıf, yardımına çağırdığı yaratıklar ve düşmanları üzerine attığı lanetler ile dikkat çekiyor. Eskiden kalan Mana gücünü kullanan tek sınıf... Demon Hunter, yayınlanan ilk tanıtım videosundan beri gündemde olan bir sınıftı. Zaten arkadaş listemin yarısı Demon Hunter... Bu artist karakterin

karakter sınıfına giriyor. Barbarian ikinci oyundan beri birçoklarının gönlünde taht kurmuş bir sınıf. Döne döne yol aldığı Whirlwind özelliği sayesinde toplulukların arasına rahatlıkla girebilen iri kişi, aynı zamanda giydiği yüksek "armor" veren zırhlar ve taşıyabildiği büyük kılıçlar ile de tam bir ölüm makinesi olarak karşımıza çıkıyor. Düşmanlarına saldırdıkça dolan Furry özelliği sayesinde güçlerini kullanabiliyor. Son olarak ilk oyunun eklenti paketinden beri görmediğimiz Monk karakterimize ilginç ve farklı bir sınıf olarak Diablo III'teki yerini almış. "İlginç" diyorum zira kendisi tek kişilik oyundan daha çok grup görevleri için yaratılmış diyebilirim. Birçok darbeye karşı korunması bulunan, menzilli saldırıları tek bir seferde ortadan kaldırabilen ve girdiği partinin her türlü ihtiyacına cevap verebilen yeteneklere sahip bir sınıf. Hızlı bir şekilde yaptığı saldırının birçoğu sayesinde rakibini yakın mesafeden atabiliyor ya da sersemleştirebiliyor. Nitekim Nightmare zorluk seviyesinde, gerekli eşyaları bulana kadar tek başına ▶



► oynanması sanıyorum en zor karakter.

Karakterimizi seçip oyuna başladığımızda kendimizi New Tristram'da buluyoruz. Bir - iki yaratık kestikten sonra da köye geliyoruz. Oyunun kamera açısı, tıpkı önceki oyunlarda alıştığımız izometrik yapıya sahip. Yukarıdan ve biraz da yandan alınan açı sayesinde haritanın birçok noktasına erişebiliyoruz. Böylece rahat bir şekilde oyunumuzu oynayabiliyoruz ki benim bu tarzda kamera kullanan oyunlarda en büyük korkum, menzilli saldırı yapan sınıfların harcanmasıydı. Nitekim Diablo III'te bu sorundan eser yok. Şöyle bir baktığımızda oyun çıkmadan insanların fazlasıyla eleştirdiği pastel renklere denk geliyoruz. Evet, Diablo III önceki oyunlarına göre, özellikle de ilk oyuna göre fazlasıyla renkli; hatta o kadar renkli ki oyun içerisinde satın alabildiğimiz farklı renklerdeki boyalarla karakterimizi baştan aşağıya farklı renklerle süsleyebiliyoruz. (Bu arada her parçayı farklı renge boyama achievement'ı var, kaçırmayın.) Fakat bu durum en fazla oyunun başlangıcında belli oluyor. Sebebi şu: İlk olarak kullanılan harika ışıklandırma dinamikleri, oyunu aydınlık hale getiriyor ve hemen akabinde birbirinden farklı köylüler, ilginç kıyafetleriyle ortaya çıkıyorlar. Eh, bir de ilerleyen bölümlerde karşımıza çıkan farklı renklerdeki düşmanları da görünce, içten içe çok renkli bir oyunla karşı karşıya kalmış gibi hissediyoruz. Fakat durum hiç de böyle değil... Oyunun başında şöyle bir altı - yedi saat geçirdikten sonra tam olarak neyin ne olduğu ortaya çıkıyor, hatta bence karanlık teması Diablo III'te, orijinal Diablo'da olduğu kadar iyi işlenmiş. Işık efektlerinin yanında, gölgelendirme ve temel grafik motorunun oyuna kattığı yumuşaklık yadsınamaz bir gerçek. Madem grafiklerden girdim, birazcık daha derinlere inmeye çalışayım... Karakterlerimizin üzerlerindeki zırhlar sürekli değişiyor, gelişiyor ve ortaya farklı bir görüntü çıkıyor. Hele Nightmare zorluk seviyesinde düşmeye başlayan zırhları anlatamam. Karakterlerimizin saldırı ve büyü animasyonlarıysa gerçekten görülmeye değer. Zannediyorum yakın zamanda çıkan hiçbir oyunda bu kadar kaliteli büyü animasyonları yoktur. Her büyü'nün ve saldırının, kullandığı rune'larla değişen animasyonları da işin içine girince değmeyin

keyfime... E bütün bu gelişmeler sadece bizim için geçerli değil tabii ki. Düşmanlarımız da ziyadesiyle değişmiş durumdadır. Mob olarak nitelendirdiğimiz her düşmanın kendine has bir hareket kabiliyeti ve eksiksiz çalışan bir fizik motoru bulunuyor. Sadece yanımıza gelip düz bir vuruş yapmaktan çok daha ileriye gitmiş düşmanlardan bahsediyorum. Artık kendilerinin farklı animasyonlarda, farklı saldırıları bulunuyor. Bunu özellikle yakın dövüşe gelen düşman birimlerinde gözlemiyoruz. Kimisi hızlı ama küçük saldırılar yaparken, kimisi iyice gerilip büyük bir saldırı yapmayı seçebiliyor. Belki "barzo" gibi saldırıyorlar bize ama gözlemediğim kadarıyla herkes kendi karakteristik özelliği üzerinde duruyor. Misal eğer düşman yakın savaşta iyiyse ya biz ya da kendisi ölünceye kadar peşimizde koşturuyor. Diğer taraftan yaratık üretmekle görevli büyücü sınıfı düşman modelleri, kendilerine koştuğumuz zaman geriye çekilmeye çalışıyor. Yani anlayacağınız ilk oyunlara göre çok daha deneyimli bir kadroyla karşımıza çıkıyor Diablo'nun yaratıkları. Tabii ki oyun çıkmadan önce üzerinde fazlasıyla durulan çevre etkileşimine de değinmek lazım. Aslında bu etkileşim fazlasıyla havada kalmış gibi geldi bana. Sadece oyunun ilk bölümlerinde bulunan bazı

Tanıtım

Oyunu birazcık detaylı oynadığınız zaman, yani sadece kesip biçmeyi bir kenara bırakıp etrafı araştırmaya başladığınız anda bulacağınız günlükler (journal) sayesinde senaryoyu çok daha yakından takip edebileceksiniz. Diablo III'te ve bulunduğunuz yerde neler olduğunu anlamanın en iyi yolu, bu bilgi kıvrıntılarında bir kitap elde etmek.

avize ve benzeri yapıların kolunu çekmek suretiyle ufak düşmanları öldürebilirken, biraz daha iri olanları sersemletebiliyoruz. Fakat işin ilginç yanı, ilk bölümde düşmanlarımız genelde tam da avize kafalarına düşecek yerde bulunuyorlarken, ilerleyen bölümlerde kendilerini bu tip çevre detaylarının yanına çekmemiz gerekiyor. Bu da benim gördüğüm kadarıyla çok da fazla bir kar sağlamıyor. O duvarın vurmasıyla ölecek olan yaratık zaten benim de tek vuruşumla ölüyor... Bir de sağın solun yıkılması durumu var ki bu da tıpkı çevre etkileşiminde olduğu gibi bana çok zayıf göründü, daha doğrusu çok sırttı. İlk başlarda hızlı oyun yapısının içerisinde bir yerlerin yıkıldığını görmek çok güzel geliyordu ama ilerleyen





Grubumuza dahil olan yancılarımız bu köşede bulunuyorlar. Eğer sağlık barları gözüküyorsa direkt etkileşime girebiliyoruz demektir, aksi halde bize bir görev için yardım etmeye gelmişlerdir. Ayrıca profillerine tıklayarak gereken optimizasyonları da yapabiliyoruz.

Mana, üçüncü oyunla ortadan kalkıyor. Artık her sınıfın kendine has ve zamanla dolan bir gücü var. Bu sayede çok daha farklı bir oyun yapısıyla karşılaştığımız gibi, bir iksir cinsinden daha kurtulmuş oluyoruz.

bölümlerde kenarında durduğum bir mekanın, ayak ucumun olduğu yerden kırılması ve bunun sürekli benzeri şekillerde tekrarlanması, sonuç olarak da oyuna hiçbir değişiklik katmaması gerçekten anlam veremediğim özellikler arasında kendisine yer buldu. (Ha toplu oyunlarda bir yere daldığımızda etrafın yıkılması harika, o ayrı.) Bu detaylar arasında, yanından geçtiğimiz bitki birikintisinin arasından bir ağacın fırlamasıysa gerçekten oyuna keyif katan hareketler arasında ya da tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi, yerde yatan cesetlere dokunduğumuzda içerlerinden altın ve eşya çıkması gibi detayların üçüncü oyunda da yer bulması gerçekten sevindirici.

sınıfın bir "birinci" ve bir de "ikinci" yeteneği mevcut. Bunlar mouse'un sol ve sağ tuşlarına atanmış durumda. Bir de klavyemizde bulunan, "1"den "4" tuşuna kadar atanan toplam dört yeteneğimiz daha bulunuyor. Mouse'taki yeteneklerimizden, klavyenin dört tuşuna kadar uzanan yoldaki yetenekler de birbirinden genel anlamda güç farkına sahip. Tabii ki bu fark, bizim yaratacağımız olası kombinasyonlarla daha da belirgin hale geliyor. Her sınıfın toplamda altı farklı kategoride yeteneği bulunuyor ama işi asıl keyifli hale getiren, bu kategorilerin de kendi içinde farklı yetenekler bulundurması. Misal bir Wizard'ın yetenek ağaçlarından bir tanesinde önce Meteor

yeteneği açılıyor ama bundan birkaç seviye sonra Blizzard kullanılabilir hale geliyor. İşte "bir sonraki yetenek daha güçlüdür" mantığının bittiği yerdeyse Diablo III başlıyor. Neden mi? Kullandığı rune'lar sayesinde! Rune'lar her yeteneğin altında bulunan farklı upgrade'ler gibi düşünülebilir. Her yeteneğin birçok farklı rune upgrade'i bulunuyor ve bağlı olduğu yeteneğe farklı özellikler ekliyor. Rune'lar da tıpkı yeteneklerimiz gibi belirli seviyelerde açılıyor. Fakat burada dikkat edilmesi gereken durum, yukarıda örneğini verdiğim "Blizzard'ın bir sonraki skill olmasına rağmen, rune basılmış bir Meteor'un çok daha büyük zararlar verebileceği" gerçeğidir. ▶

Yetenekler

İşte Blizzard'ın kendini konuşturduğu yere geldik. Bundan önceki oyunlarından bir hayli deneyim kazanan Blizzard, özellikle yetenek sistemleri konusunda iyi bir matematikçi gibi hareket ediyor. Beta testi aşamasında şahsım adına fazla beğenmediğim yetenek sistemi, oyun piyasaya çıkmadan birkaç ay önce bir kez daha revize edilecek denmişti. Yapılan değişimleri oyunda görmekse beni çok mutlu etti. Demek istediğim Diablo III'ün gerçekten harika bir yetenek sistemine sahip olduğu. İlk olarak her

Görevler

Diablo III'ün belki de en kolay yanı görevleri, daha doğrusu görevlerin nerede olduğunu bulmak. Haritamızın sol tarafından bulunan görev kutucukları sayesinde ne yapacağımızı hiçbir şekilde unutmadığımız gibi, gideceğimiz yere yakınlaştığımız zaman haritamızın üzerinde yanıp sönen sarı bir yuvarlak çıkıyor.



Hüystin, resmen takip ediliyoruz?! Yukarıdaki kuş bir farklı bakıyor bana?!

► Fark ettiyseniz durum, "hangi yetenek daha çok zarar veriyor"dan çok ama çok daha öte. Diablo III'te önemli olan, duruma uygun yetenekleri bir arada kullanabilmek. Öyle düzgün altı yetenek seçeceksiniz ki size girdiğiniz savaşı kazandıracak... Bu arada yeteneklerimiz tekrardan dolma aşamasında olmadıkları sürece, kendilerini istediğimiz anda, istediğimiz şekilde değiştirebiliyoruz. Benim bir adet genel grind ağacım bulunuyor mesela ama gireceğim boss savaşlarına göre farklı yapılar kullanıyorum. Son olarak her yeni yeteneğin daha iyi olmadığını söylediğim gibi, her yeni rune'un da daha iyi olmadığını değiştirmek isterim. Önemli olan, sizin oyun tarzınız ve elinizdeki yeteneklerle yapabilecekleriniz. (Bu arada Options / Gameplay içinde Elective modunu aktif hale getirerek, normalde yapılamıyor olmasına

duymadığınız bir şey kalmamıştır ama benim derdim duyup duymamanızla ilgili değil; ben daha çok hiç açıklanmayan detaylarla ilgileniyorum... Oyunun ilk görevlerinden bir tanesinde karısını kurtarmaya gittiğimiz ama ne yazık ki ölümüyle sonuçlanan olay sonucunda saflarımıza katılan demir ustası sayesinde Diablo III içerisine çok farklı bir mekanik daha eklenmiş oluyor. Kendisi öyle eşya alım satımı yapılacak bir kimseden çok daha fazlası... Salvage Item özelliği sayesinde büyü olan bütün eşyaları kırıp hammadde elde edebiliyoruz. Bu kaynaklara yine demir ustamızın atölyesinde kullanılarak yeni eşyalara dönüştürülebilir. Yeni üretilen eşyalarımız ustamıza verdiğimiz bir miktar para karşılığında öğrenilebilir. Başlarda sizin de tahmin edebileceğiniz gibi fazlasıyla ucuz olan gelişim süreci, özellikle

ni seçmek zorunda kalacaktık" gibi bir söylenti dolaşıyordu ortada. Eğer siz de bu söylentiye kulak asan ekiptenseniz hemen unutun o duyduklarınızı zira yok öyle bir şey. Her iki meslek de maşallah, mis gibi kullanılıyor. Ne diyordum? Heh, Jeweler, yani kuyumcudan bahsediyorduk. Kendisi bize oyunun ortalarında katılıyor. Yapabildiği en önemli hareket, üç tane aynı renkten ve aynı cinsten gem'i birleştirerek bir sonraki seviyeye taşımak. Kendisi ilk iki model gem'imizi rahatlıkla birleştiriyor ama akabinde gelen Perfect ve Radiant cins gem'leri bir araya getirmek için pamuk ellerimizi cebimize atmamızı istiyor. Paranın yanıdaysa tıpkı Blacksmith'te olduğu gibi beraberinde Page of Jewelcrafting istiyor. (Hell'de Tome of Jewelcrafting, Inferno'da Tome of Secrets.) Her yeni seviye için toplam 10 adet sayfa ve beraberinde

BENİM SİZE EŞYA YERLEŞTİRİRKENKİ EN BÜYÜK +AVSİYEM, Vİ+ALİ+Y PUANINIZI YÜKSEK +U+MAK KÖNUSUNDA ÖLACAK

rağmen aynı yetenek ağacındaki yetenekleri aynı anda seçebiliyoruz.)

Meslekler

Sanıyorum Şubat ayından beri bas bas bağıran Diablo III'ün meslekleri Blacksmith ve Jeweler hakkında

bir noktadan sonra duruyor. "Duruyor" dedim çünkü son seviye eşyaları yapmamız için gereken seviyeye ulaşmak sadece para vererek olmuyor. Artık sadece Nightmare zorluk seviyesindeki düşmanlardan düşen Page of Blacksmithing'e de ihtiyacımız var. (Hell'de Tome of Blacksmithing, Inferno'da Tome of Secrets.) Her yeni iki yetenek için beş sayfa ve 15.000 altın vermemiz gerekiyor olmasaydı cabası. Apprentice, Journeyman, Master ve Grandmaster şeklinde ilerleyen eşya kalitesinin sonunda üretildiğimiz eşyalar gerçekten görmeye değer. Bulduğumuz ve bulacağımız diğer eşya tarifleri ise düşündüğümüzden çok daha güçlü olacak, benden söylemesi.

Dönüyoruz en sevdiğimiz Jeweler kardeşimize... Oyun çıkmadan önce "iki meslekten bir tanesi-

10.000 altın vermemiz gerekiyor. Her taş kesimi için verdiğimiz paradan bahsetmek bile istemiyorum. Tüm bu geliştirme özelliklerinin yanında, takılmış olan gem'lerimizi çıkarmamız için bize yardımcı olmasaydı gerçekten yüzümü güldüren yeniliklerden bir tanesi oldu. Yani Diablo II'de olduğu gibi, gem'i bir kere taktığımız zaman ona sonsuza kadar elveda demiyoruz. Tüm bu özellikleriyle de yetinmeyen kuyumcumuz, bir de istediğimiz takdirde eşyalar üzerine gem takılmalık soketleri elinin tek bir hareketiyle açabiliyor. Yani bu iki meslek de oyunun tam kalbinde yer alıyorlar. Demircimiz oyun içerisindeki şans faktörünün çalışmasını beklemeden bize istediğimiz eşyayı yapabiliyorken, kuyumcumuz da karakterimizin özelliklerinde büyük oynamalar





yapabilen gem'lerimiz için bize yardımcı oluyor.

Yancılar

İlk kez ikinci oyunda karakterimizin yanına bir kişi daha alıp, yol aldığımız macera esnasında bize yardım etmesine şahit olmuştuk. İlk seviyelerde çok da fazla işe yaramayan Diablo II yancıları, özellikle Act III'te gelen ağabeylerimizin özellikleriyle bir hayli dikkat çeker hale gelmişlerdi. İşte bu farklı sistem Diablo III ile yeniden karşımıza çıkıyor ama birazcık daha üzerinde oynanmış bir şekilde. Serüvenimiz boyunca bize eşlik edebilecek üç farklı yancımız bulunuyor. Templar, beta testinden de tanıdığımız bir karakter. Henüz oyunun başlangıç görevlerinde buluyoruz bu agresif bünyeyi ve kendisine ait görevi tamamladığımız anda bize katılıyor. Her yancı gibi onunda her beş seviye de bir açılan toplam dört kademe yeteneği var. Her kademedeki iki özellikten bir tanesini seçmek zorundayız ve bu özellikler öncelikle oynadığımız karakter olmak üzere- kendi oyun yapımıza göre değişiklik gösterecek seçenekler. Her yancının değiştirilebilir beş farklı eşya alanı bulunuyor. Amulet, iki farklı yüzük, silah ve kendile-

rine has bir başka eşya noktası sayesinde birbirinden farklı yancılar üretebiliyoruz. Her yancının kullandığı özelliklerse gerçekten farklılık gösterebiliyor. Misal Templar'ımız, Kormac istediğimiz takdirde çok iyi bir parti adamı olabiliyor, istersek de rakibin dikkatini üzerine çekmeye çalışan bir "tank"a dönüşebiliyor. İşin ilginç yanı, eğer üzerlerine adam gibi eşya verilirse Diablo II'dekinin aksine gerçekten zor ölen kimselere dönüşmeleri. Bunun en başında düşmana kilitlenip her nerede olursa olsun saldırmaya çalışmamaları yatıyor. Biz kaçtığımız zaman, kendileri de bir süre sonra bizimle geliyorlar. (Ya da ışınlanıyorlar. Çözemediler hala şu sorunu...) Her yancının üç farklı gelişim modeli bulunuyor. Seviye atlayan yancılar zamanla daha şık görünümlere bürünüyor ve yanımızda gerçekten farklı bir karakter olduğunu bize hissettiriyorlar.

Genel yapı

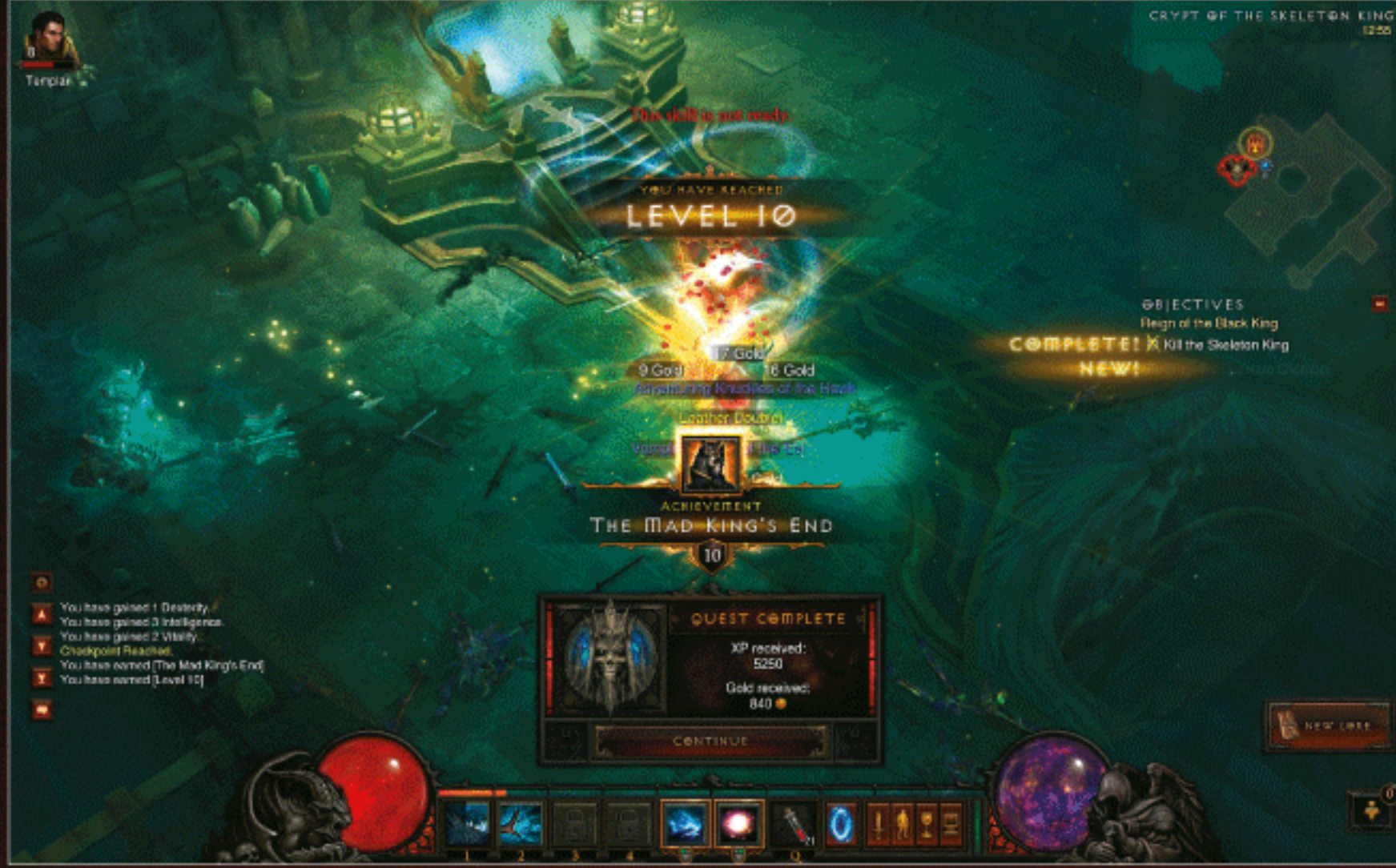
Gelelim Diablo III oynamaya... Aslında birçok insanın Diablo III'ü eleştirdiği yegane nokta burası: Sadece bilgisayarımızın mouse'una ardı ardına tıklamak. Evet, bu durum belki bazı oyun severlerin hiç ilgisini

Boyalara

Bu kadar karanlık bir oyuna sanıyorum ki yapılabilecek en renkli iş budur: Boya! Gerçekten böyle bir özelliğin getirilmesini beklemiyordum ama Diablo III içerisinde farklı satıcılardan bulduğumuz, farklı boyalar sayesinde eşyalarımızı rengarenk hale getirebiliyoruz. Bunu achievement kazanmanın dışında neden yapıyoruz? İşte ona ben karışmam...

çekmiyor olabilir ama Diablo III sadece tıklamanın çok ötesine geçmiş bir oyun. Kontrolümüz altında bulunan yeteneklerimiz sayesinde birçok farklı kombuyu yapabildiğimiz gibi, aynı zamanda fazlasıyla klavye kullanıyoruz diyebilirim. Düşmanlarımızı bizi hiç rahat bırakmıyor, akın akın üzerimize geliyorlar. Düşman konusunda dikkat etmemiz gereken en önemli özelliklerden bir tanesi ne cins düşman oldukları. Champion, Rare ve Unique olarak farklı türde karşımıza çıkan özel düşmanlar, kimi zaman bir boss'dan daha zor olabiliyorlar. Bu noktada yapılacak olan birçok taktik, yine size özel ama aynı zamanda gerekli eşyaların da üzerinizde olmasını gerektiriyor.

Diablo III, önceki oyunlara göre çok daha detaylı bir karakter menüsüyle karşımıza çıkıyor. Temelde dört farklı özelliğimiz bulunuyor: Strength, Dexterity, Intelligence ve Vitality. Hangi yeteneğin, hangi karakterin daha çok işine yaradığının üzerlerine geldiğimiz zaman açık bir şekilde yazıyor olması büyük bir kolaylık sağlamış. Aynı yerde bulunan Armor ve Damage ise karakterimizin resmen özetlenmiş son durumunu bizlere sunuyor. Fakat Blizzard işlerin bu kadar basit olmadığını artık Diablo III oyuncusuna da göstermek istemiş ki "Details" isimli bir sekme



Alternatif

Diablo II: Lord of Destruction
Titan Quest: Immortal Throne
Torchlight

koymuş. İşte bu sekmede bütün özelliklerimizin en detaylı hallerine ulaşabiliyoruz. Yani normalde görmediğimiz ama aslında oyuna derinden etki eden özelliklerden bahsediyorum. Yüzde kaç ihtimalle "critical" vuruş yapabiliyoruz? Element güçlerine karşı olan dayanıklılığımız ne durumda? Peki yüzde kaç ihtimalle büyümlü eşya bulabiliyoruz? Gerçekten aklımıza gelip gelebilecek bütün detaylar buraya işlenmiş ki açıklığı ben çok beğendim ve Diablo III oynarken büyük bir rahatlıkla eşya kombinasyonları üretebildim...

Tabii ki bütün bu özelliklerimizi kullanırken bize gereken birçok eşya bulunuyor. Diablo III benim gördüğüm kadarıyla eşya çeşitliliği yönünden benzeri bulunmayan bir oyun. Hele bir de ilerleyen günlerde ve haftalarda gelecek olan yamalarla karşımıza çıkacak eşyaları hesaba katarsak, demek istediğimi çok daha iyi bir şekilde anlayabilirsiniz.

Temelde 13 farklı eşya koyabileceğimiz yer var. Tabii iki elli silah kullananlar için bu rakam 12 olarak da düşünebilir. Bu eşyalar kendi aralarında kategorilere bölünüyorken normal eşyalar (Common Items), büyümlü eşyalar (Magic Items), az bulunan eşyalar (Rare Items), epik eşyalar (Legendary Items) ve set eşyaları (Set Items) olarak sıralanıyor. Nitekim benim oyun serüvenimde epik eşyaları ve set eşyalarını Nightmare zorluk seviyesinde ve ancak Act III'te görebildim. Artık sizin serüveninizde olaylar nasıl gelişir, bilemem. Eşya dağılımındaysa bir - iki tüyo vermek istiyorum zira olaylar bir noktadan sora sarp saracak. Benim size eşya yerleştirirkenki en büyük tavsiyem, Vitality puanınızı yüksek tutmak konusunda olacak. Normal zorluk seviyesinde 3.000 yaşam puanından az bir rakamla Diablo'ya uğramak, benim hesaplarıma göre çok da mantıklı değil. Hele Nightmare zorluk seviyesinde oynamaya başladığınız anda bu rakam en az 5.000 olmalı. Hah, konu konuyu açtı... Madem hayattan, sağlıktan bahsettik,

o zaman önceki oyunlara göre yaşanan büyük değişimlerden bir tanesi olan sağlık kazanma konusuna değinmem gerekiyor.

Diablo II oynayanların çok iyi hatırlayacakları gibi, eskiden kullandığımız kemerin büyüklüğüne göre üzerinde barındırabildiği yaşam iksirleri bulunurdu. Kat kat çıkan bu sıralarda bulunan iksirler sayesinde uzun yolculukları kolay bir hale getirebilirdik. Diablo III ileyse bu durum bir hayli değişti. İlk olarak iksirler kemerimizde birikmiyor, onun yerine eşyalarımız arasında bulunuyor, kısa yol olarak ise "Q" tuşu yardımıyla kullanılabilir. Şimdi, buradaki en büyük değişim artık öyle hızlı hızlı iksir içemiyor oluşumuz. Yuvarladığımız her hayat iksirinin ardından 30 saniye beklememiz gerekiyor ama işin iyi tarafı, bir zamanlar Diablo II'de olduğu gibi içilen iksir sağlığını yavaş bir şekilde doldurmak yerine, içildiği takdirde verebildiği maksimum sağlığı bize veriyor olması. Bu belki yetersiz bir hareket gibi gelebilir ama düşmanlarımızdan düşen ve üzerlerinden geçtiğimiz anda içilen hayat iksirlerini işin içine katınca durum bayağı değişiyor. Diablo III ile oyun yapısına ta ilk beta testinden beri eklenmiş olan bu anlık hayat iksirleri sayesinde ölmemiz bir hayli zorlaşıyor. Başta renkli düşmanlar olmak üzere birçok farklı düşman ünitesi,

ödlüğü takdirde yerde bu iksirlerden bırakabiliyor ve dediğim gibi, sadece üstlerinden geçerek hayat puanımızı doldurabiliyoruz. Bu arada üzerimize giydiğimiz eşyaların özellikleri arasında bu iksirlerden alınır maksimum sağlık puanını artırma özellikleri de görürseniz şaşırmayın, Nightmare zorluk seviyesinde hayat kurtaracaklar...

Sürekli "Nightmare" deyip duruyorum ki bu konuya da bir açıklık getireyim. Diablo III, öyle normal zorluk seviyesinde bitirilir de köşeye atılacak cinsten bir oyun değil zira ilk seviyede toplanan eşyalar gerçekten hiçbir işe yaramadığı gibi, aynı zamanda normal zorluk seviyesinde bu oyunu bitirmek bir hayli kolay. İşte bu yüzden Nightmare, Hell ve Inferno gibi farklı zorluk seviyeleri Diablo III severleri bekliyor. Yaratıkların inanılmaz güçlendiği ve boss savaşlarının bir kabaşa dönüştüğü bu farklı zorluk seviyeleri, özellikle kaliteli bir oyun oynamak isteyen oyuncular için tasarlanmış durumda. Birçok oyuncu çoktan bütün bu seviyeleri geçti bile. Bu arada gaza gelip Nightmare'i bir anda bitirmeye çalışmayın derim çünkü Hell seviyesinde oynayabilmek için en az 50. seviyeye ulaşmanız gerekiyor. Bir sonraki aşama içinse ufak bir uyarı: Inferno'daki en dandik yaratık bile 61. seviye olarak karşımıza çıkıyor. Kısacası öyle bir anda bitti, gitti yapmaya hiç çalışmayın.

Gelelim sadede

Diablo III, gerçekten Duke Nukem ile beraber en çok beklenen oyundu; hatta Duke Nukem'in piyasaya çıkmadan yıllar önce alay konusuna dönüşmesini hesaba katarsak, Diablo III için "yüzyılımızın en çok beklenen oyunu" ibaresini rahatlıkla yapıştırabiliriz. Peki Diablo III gibi bir yapımda ne eksik? Aslında kendimce cevap çok basit. Oyunun beta testinden bu yana ettiğim en büyük şikayet, Diablo III'ün Diablo II'nin tabiri caizse cilalı versiyonu olduğu hakkındaki görüşlerimdi. Bu fikri artık pek savunmuyorum ama oyunun genel yapısı itibarıyla paylaşmak istediğim bir - iki anekdotum var. Diablo, serinin ilk oyunundan ikincisine kısa bir sürede geçiş yaptı. Nitekim en fazla üç yıl süren bu geçiş süreci içerisinde bambaşka bir oyunla karşılaştık. Yazımın başında da bahsettiğim gibi, bu dönem bence oyunların altın çağıydı ve böyle bir değişimin olması



Aral Meydan Satışı

Saçır sultan bile duymuştur bu etkinliği artık. Tüm dünyada yıllardır yapılan gece satışları, Aral Game tarafından StarCraft II: Wings of Liberty'nin ardından bu sefer Diablo III için yapıldı ama tek bir farkla. Herhangi bir dükkanın kapalı kapılarının ardında olmaktansa Taksim Meydanı'nda olmayı tercih etti Aral Game ve Diablo III. Etkinliğin Taksim'de yapılacağı haftalarca öncesinden beliydi ama birçok insan gece satışının Taksim'de bir dükkanda olacağını düşünüyordu. Oysaki etkinlik gerçekten meydana yapıldı ve ülkemizdeki ilk meydan satışı unvanını da kazanmış oldu. Sabahın erken saatlerinde gelen Aral Game tırına, yine erken saatlerde gelen Diablo severler eşlik etti. 08:00'de sıra olmaya başlayan insanlar, Taksim Meydanı'ndan geçen insanların büyük ilgi odağı oldukları gibi, aynı zamanda "Collector's Edition

alabilecek miyiz?" endişesi içerisinde beklemeye başladılar. Saat 17:00 civarı başlayan etkinlikler sayesinde endişe, yerini heyecana bıraktı. Bir yandan devasa tır içerisinde sahne alan müzik grupları insanları coştururken, yapılan ses taklit yarışması da fazlasıyla ilgi çekti. Her katılana bir adet Diablo tişörtü hediye edilen yarışmanın devamındaysa cosplay'ciler sahne aldı. Birbirinden farklı ve kaliteli kostümler arasından en çok Monk, Demon Hunter ve Barbarian dikkat çekti. Yarışmayı birincilikle kazanan Monk cosplayer'ı ise ödül olarak Diablo III Collector's Edition kazandı ve kalabalığın dikkatlerini üzerine çekti. LEVEL ekibi olarak ben ve Şefik, Taksim'deki yerlerimizi aldık. Bir yandan tanıdığımız yüzlerce insana selam verirken (Gerçekten yüzlerce yani.), diğer yandan bolca fotoğraf çektirdik. Böyle şeyleri söylemeyi çok



sevmem ama gerçekten bu satışa gelmeyenler çok şey kaçırdı. Sırf bir oyun için bu kadar insanın bir arada olmasını görmek bile muazzam bir duyguydu. Organizasyonun başında bulunanlara ve sıkılmadan sabahın bir köründen akşama kadar bekleyenlere bizzat teşekkürü bir borç biliyorum.

zaten beklenmedik bir şey değildi. Fakat o dönemi birinci elden deneyim etmiş olan ve yavaştan yaşını almış insanlar olarak, iki oyun arasındaki farkı net bir şekilde görebiliyor, her iki oyundan da farklı hazlar alabiliyorduk. Fakat Diablo III, aradan geçen 12 yıla rağmen, bundan önce üç yılda yapılmış olan değişime benzer bir yapıyı ucuna tutturdu. İşte benim derdim burada devreye giriyor: Blizzard'ın harika satış / pazarlama politikası... Diablo II'yi biz bilgisayarlarımıza kurduğumuzda, şu anda oyunun deli gibi fanboy'u olan insanlar henüz yeni yürüyor ya da anaokuluna yeni başlıyorlardı. Tabii ki zaman içerisinde onlar da bu oyunun değerini ve kalitesini anladılar, Diablo furyası hiç eskimemiş bir şekilde sürekli bir sonraki nesle aktarıldı. Blizzard içinse harika bir kapı açıldı. Dünya genelinde oyunu bekleyen oyuncu kitlesi, belirli bir oyun yapısı mantığı içerisine hapsedildi ve gülm! Aynı koşan karakter, aynı kamera açısı ve temel olarak hala aynı oyun yapısı... Bilmem demek istediğimi anlatabildim mi? Yani Türkçe'si, Blizzard harika bir iş çıkardı ve az emekle bol köfte yemeyi yeniden başardı. Ha, sakın yanlış anlaşılmasın dediklerim. Benim takıldığım nokta, sadece kapitalist dünyaya ne kadar da kolay yön verildiği hakkında, o kadar. Yoksa bu oyun Diablo ve zaten hepimiz ikinci oyunu oynarken ardından ne geleceğini biliyorduk.

Şimdi izninizle oyunda gördüğüm eksilere geçmek istiyorum. İlk olarak sınıflar arası bazı dengesizlikler söz konusu. Misal tek başına Monk oynamak gerçekten zor olduğu gibi, bir Wizard ile ölmeden ilerlemek fazlasıyla reflekslere bakıyor. Bu durumun en çok ortaya çıktığı noktaysa Monk'un tam bir parti karakteri olması. Özellikle parti halinde gezdiğim görevlerde Monk'un yardımları gibisini görmedim. Harita üzerindeki yıkılma animasyonlarıysa kafayı taktım resmen. Yani bir yerden sonra çok belli oluyor yahu nerenin yıkılacağı. Zaten etrafın yıkılmış olmak için yıkılıyor olması canımı sıkın detaylar arasında yer alıyor. Bazı boss savaşlarındaysa inanılmaz taktikler yapılabiliyor ama benim yaptıklarım taktikten daha çok hileye dönüştü. Act IV'te karşımıza çıkan Izual ile yaptığım savaş bu duruma iyi bir örnek olacaktır. Kendisi yaptığı "charge" ile birçok karakteri tek seferde öldürebiliyor. Yanına çağırdığı yardımcılarıysa işin cılıkını iyice çıkmasını sağlıyor. Ben de bu charge'i yememek için savaş alanında bulunan iki yuvarlaktan birisinin



etrafında dönmeye başladım. Böylece Izual efendi charge'ını yapamadığı gibi, bir de menzilli saldırı gücünden yoksun olduğunu ortaya koydu. Eh, çağırdığı çocukları da ben arada paketledim, sonra biraz kendisine, biraz etrafa vura vura resmen bana dokunmadan yok ettim kendisini. Bu durum oyundaki birçok boss için geçerli. Çok daha mantıklı savaşlar olabilirdi diye düşünmeden edemiyorum... Bir diğer sorunsal bir anda kaybolan ve sonradan yanımda beliren yarıncılarla ilgili. Kendileri benim aslında hiç dahil olmayacağımla savaşlara kendi başlarına giren kimseler halinde etrafta dolaşıyorlar kimi zaman. Ben kaçtığım zamansa bir noktadan sonra aniden yanıma ışınlanıyorlar. Birincisi bu gerçekten kötü bir görüntü, ikincisi onların ışınlanmaları savaştan çıkmalarına yetmiyor ve az önce saldırdıkları mob'lar biraz sonra bana girişmeye başlıyor. Umuyorum bir güncellemeyle bu 12 yıllık sorun ortadan kaldırılabilir. Son olarak Diablo III ile birlikte belki daha derin bir RPG teması oyuna işlenir demiştim ama ne yazık ki bunu da göremedim. Yani bir - iki konuşma olur, cevaplarımız oyunu etkiler gibisinden hayallerim vardı gerçekten ama zaten ben de inanmamıştım düşündüklerime. Yine o bildiğimiz konuşmalara tıklama ve cevap alma durumu devam ediyor. Eh, ne de olsa hack & slash ve diyecek bir şey yok.

Bir 12 yıl daha...

Kendisini uzunca yıllar bekledik ve sonunda bilgisayarlarımıza kurulduğu günü dünya gözüyle gördük. Diablo III bana hack & slash türünün ne olduğunu, nasıl yapılması gerektiğini ve insan üzerinde ne gibi etkileri olabileceğini resmen bir kez daha gösterdi. Özellikle yaratılan bu karanlık atmosfer içerisinde kaybolmak gerçekten harika bir deneyim. İlk oyundan beri kullanılan müziklerse yine kulaklarımın pasını sildi, beni ekranda gördüğüm ortamın içerisine sokmaya yetti de arttı bile. Her an ve duruma göre değişen müzikleri yapanların ellerine sağlık diyorum ama tabii ki hiçbirisi bir Diablo I - Tristram değil... Birbirinden farklı binlerce yaratık modellemesinden, harika hesaplanmış yetenek sistemine kadar 12 yıldır beklenmeyi hak eden bir yapımla olmuş Diablo III. Ben çoktan ömrümü verdim kendisine. Peki ya siz gerçekten neyi bekliyorsunuz? Bir 12 yıl daha mı?

■ Ertuğrul Süngü

Diablo III

- + Harika yetenek sistemi, birbirinden farklı sınıflar, mükemmel atmosfer
- Bazı oyun içi teknik hatalar, tek tip bir oyun olması

9,0



REHBER

Cow Level

Eski bir Diablo oyuncusuysanız, bu isim size kısaca "Möv" olarak gelecektir. Eğer konu hakkında bir bilginiz yoksa çok eğleneceksiniz... Diablo II ile karşımıza çıkan "Cow Level", bir hayli dikkat çekmiş ve Blizzard'ın yıllardır sahip olduğu mizah anlayışını bir kez daha gözler önüne sermişti. Ayaklanmış ineklerle dolu olan Cow Level sayesinde birçok farklı gem'e ve değerli eşyaya sahip olabiliyorduk. Bir bacak ve Horadric Cube sayesinde aktive edilebilen portal aracılığıyla gittiğimiz bu efsane mekan, Diablo III ile yeniden karşımızda! Yapmamız gerekenlerse aslında çok basit. Yeni Cow Level, toplamda dört farklı eşyayı bulmamızı istiyor. İlk olarak Act 1'de bulunan Cathedral'in birinci katında ortaya çıkan Black Mushroom'lardan bir tanesini bulmamız gerekiyor. İkinci parçaysa yine Act 1'de ortaya çıkıyor. Leoric's Manor yakınlarında bulunan ateşin etrafında rastgele ortaya çıkan Shinbone aradığımız ikinci bileşen. Üçüncü eşyaysa birazcık zorlayıcı cinsten. Act 2'de bulunan Oasis bölgesi içerisinde çıkmadan, Mysterious Cave'i bulmamız gerekiyor. İçerisine girdikten sonraysa Mysterious Chest'i hedef alıyoruz.



Bunun içerisinde Liquid Rainbow çıkıyor ki bu da aradığımız üçüncü bileşen. Son olarak Act 2'de bulunan şehirdeki herhangi bir satıcıdan Wirt's Bell isimli eşyayı satın almamız gerekiyor.

Ve artık Whimsyshire'dasınız! Bambaşka grafiklerle donatılmış, şirin mi şirin bir yer burası. Hele bir de düşen eşyaları gördükten sonra gerçekten harikalar diyarı burasıymış diyeceksiniz...



Dört Büyük Bölüm, Dört Büyük Boss

Her Act'in içerisinde birçok farklı, irili ufaklı boss bulunduğu gibi bir de her bölümün son boss'u bulunuyor ki bir Diablo oyuncusu için hiç de farklı bir durum değil bu. Fakat her boss birbirinden ilginç ve zorlayıcı... Sırasıyla gidecek olursak en başta karşımıza Butcher çıkıyor. İlk Diablo'nun efsane boss'u bir kez daha karşımızda ama bu sefer eskisinden çok daha kolay. Kendisiyle karşılaştığımız alan, etrafı kapalı bir bölge ve belirli aralıklarla yerden ateşler fışkırıyor. Ateşlerin ayarıysa Butcher'ın canı azaldıkça şiddetini arttırıyor. Bu yüzden olabildiğince bu ateşlerin üzerinde durmamaya çalışmamız gerekiyor. Haritanın üst iki ucunda bulunan yaşam çeşmeleriyle gerçekten hayat kurtarıyor. Butcher'ın özellikleri arasında en çok dikkat edilmesi gereken noktalara düşmanlarını belirli bir mesafeden yanına çekmesi ve istediği zaman itebilmesi. Genelde alevler üzerinde son bulan bu hareketlerden kaçınmaksa hayat kurtarıcı. İkinci bölümün sonunda karşımıza çıkan Belial, iki aşamada geçilen bir boss. İlk olarak insan formuyla karşımıza çıkıyor ve kısa süre içerisinde canı bitiyor. Burada yapmamız gereken, kendisine elde avuçta ne varsa boşaltmak. Fakat sonra işler değişiyor ve asıl haliyle görünüyor bize. Bu aşamada yapmamız gereken iki hareket var: İlki kendisine yeterince vurduğumuzda ortaya çıkan hayat iksirlerini gözden kaçırmamak, ikincisiyse peşi sıra yere açtığı girdaplardan uzak durmak. Son olarak olabildiğince sağa sola koşmak fazlasıyla işinize yarayacak-

tır. Geliyoruz Act 3'ün koruyucusu Azmodan'a. Bu abimizin karşısında da bolca koşmamız gerekiyor zira ürettiği büyük kırmızı ateş topundan kaçmak, yapacağımız en doğru hareketlerden bir tanesi. Aksi halde tek seferde bizi yere serebilecek güçte bir cihaz. Bir anda gökten insan parçaları yağmaya başladığında kaçmamız gerektiği gibi, etrafımıza yavaştan açılan siyah deliklerin de üzerinde durmamamız gerekiyor... Ve işte şampiyon: Diablo... Önceki oyunlara göre çok daha sakın bir modele dönüşmüş Diablo. Toplamda üç fazdan oluşan savaş, ilk olarak sakın bir şekilde başlıyor. Alanın iki tarafında bulunan hayat çeşmeleriyle kendilerini 30 saniyede bir yeniliyor. Böylece ortalama ihtimalde hiç hayat iksiri kullanmamıza gerek kalmadan ilk aşamayı geçebiliyoruz. Birinci fazda dikkat edilmesi gerekenlerin başında, bir anda atılan ve hem çok fazla zarar verebilen, hem de düştüğü yerde "dot" etkisi yaratan ateş topu yer alıyor. Hemen akabindeyse yerde beliren karanlık noktalar var. Üzerinde kaldığımız anda bizi kemikten parmaklıklar arkasına hapseden bu özellik, akabinde Diablo'nun yanımıza gelip ümüğümüzü sıkmasıyla sonlanıyor. Bu ümük mevzusu da gerçekten bolca hayat kaybetmemize sebep oluyor. Gelelim ikinci faza; artık bambaşka bir Diablo var karşımıza. Burada yapmamız gereken, sürekli kaçak oynamak. (En azından ben bu şekilde yok ettim kendisini.) Sonrasındaysa üçüncü faz için geri dönüyoruz fakat bir farkla: Diablo bıraktığımızdan biraz daha güçlenmiş. Halihazırda bulunan özelliklerineyse ikinci oyundan çok

iyi bildiğimiz yıldırım dolu nefes ekleniyor. İster yakın dövüşe yatkın bir karakteriniz olsun, ister uzak, hiç fark etmez. Bu fazda Diablo'nun gerilek nefes aldığını gördüğünüz anda olabildiğince uzaklaşın. Yoksa sonunuz çok net mezar taşı. Son olarak yine hareketli olun ve yanınıza ışınlandığı anda kendisinden uzaklaşmaya ya da kendisini "stun" etmeye çalışın.



Bunlar Ne İşe Yarıyor Bunlar?

Diablo evreninin içerisinde her şey gerçekten ulaşılması güç mesafelerde ama zorluklarla dolu bu evrende bile bize yardımcı olacak bazı detaylar gizli. Oyunda karşımıza "shrine" olarak çıkan bu noktalardan çok farklı özellikleri edinebiliyoruz. Enlightened Shrine ile iki dakikalığına öldürdüğümüz düşman ünitelerinden daha fazla yetenek puanı toplayabiliyoruz. Frenzied Shrine ile saldırı hızımız gözle görülür şekilde artıyor. Fortune Shrine ile düşmanlardan büyümlü eşya düşme ihtimali arttığı gibi aynı zamanda halihazırda düşen altınların toplamı da yükseliyor. Blessed ile karakterimizin aldığı zararlar %25 gibi bir oranda azalıyor. Bir de Healing Well'ler var ki kendilerini içtiğimiz anda sağlık barımız tamamen doluyor... İyi, güzel, hoş da birçok oyuncunun bu noktalarda bulunan bonusları alıp alakasız bir yöne koşmaları benim halen ilgimi çeken noktalar arasında yer alıyor. Size tavsiyem, toplamda iki dakikaya yayılan bonuslardan adam akıllı yararlanabilmek için önce ne yönde bolca düşman olduğunu kestirmeniz

ve sonrasında bu noktalardan bulduğunuz bonusları alarak yolunuza devam etmeniz olacaktır. Bu arada shrine özellikleri aynı anda

kullanılabiliyor. Diablo II'de aynı anda sadece tek bir shrine özelliğini üzerimizde taşıyabiliyorduk. Güzel bir detay olmuş...



Açık Arttırma

WoW ile hayatlarımızda büyük yer teşkil eden Auction House (AH), yani açık arttırma, Diablo III'te de kendisine büyük bir yer edinmiş durumda. İşin en ilginç yanıysa gerçek parayla yapılacak eşya satışına imkan tanınması. Kim, nasıl ve ne şekilde bu işi organize edecek, bilmiyorum ama ben "alan"dan daha çok "satan"lar tarafında bulunacağım; en azından burası kesin. Bir de bizim ülkemizde ne şekilde zorluklarla karşılaşacak bu sistem, bekleyip göreceğiz. Neyse efendim, oyunun menü kısmın-

da bulunan AH aracılığıyla resmen yüz binlerce farklı eşyaya sadece bir tık ile ulaşabiliyoruz. Satış yapmaksa gerçekten çok kolay. Önce satmak istediğimiz eşyayı Sell kısmında bulunan kutunun üzerine koyuyoruz. Sonra bir başlangıç ve direkt alım fiyatı belirledikten sonra satışımız iki gün boyunca AH'de sergileniyor. İlk beş dakika içerisinde satışımızı geri alabilme opsiyonuyla dalıp yanlış eşyayı satanlar için ikinci bir fırsat tanımış durumda. AH üzerinde bulunan arama

motoruysa şu ana kadar üretilmiş olan en iyi motor diyebilirim. Resmen bir emlak sitesindeymişim gibi hissediyorum kendimi her seferinde. Eşyanın genel detaylarının yanında, bir de hangi stat'larla ilgili olduğunu bile seçebiliyor olmak gerçekten ilginç ve kullanıcı için büyük rahatlık sağlıyor. Benim için en büyük sorunsu gerçekten sonsuz sayıda eşyanın AH'de alıcı bekliyor olması. Benden size söylemesi; sırf bu işten bile birileri çok büyük para kazanacak.

Co-op

İşte kimilerinin halen karşı olduğu, benimse gerçekten Diablo III üzerinde en sevdiğim noktalardan bir tanesi. Artık sadece bir tık ile başka oyuncuların oyunlarına dahil olabiliyor, beraber ortamlardan ortamlara akabiliyoruz. Bu işlemi gerçekleştirmek için gereken tek şeyse diğer oyuncularla aynı görevler hizasında bulunmak. Aksi halde işler düşündüğümüzden birazcık daha zorlaşabiliyor. Co-op modunda dört kişilik

partiler halinde hareket ediyoruz ve partiye giren her yeni oyuncu için zorluk seviyesi bir kademe daha artıyor. Aynı şekilde düşmanlardan kazandığımız yetenek puanı ve kendilerinden düşen eşyaların kalitesi yükseliyor. İletişimi sağlamak içinse Blizzard'ın WoW'dan fazlasıyla iyi bir şekilde öğrendiği "chat" panelini kullanıyoruz. Tıpkı WoW'da olduğu gibi envai çeşit konuşma yönte-

mi mevcut. Parti ile konuşma, özel mesaj atma ya da her sınıf için bulunan özel class konuşma odaları... Tüm bunların yanında bir de arkadaş ekleme özelliğimiz bulunuyor ki bu sayede co-op modlarında tanıdığımız insanlarla rahatça oynayabiliyoruz. BattleTag olarak lanse edilen özellik hem takma adımızı, hem de ardından gelen dört haneli rakamı girerek istediğimiz kişiyi arkadaş listemize ekleyebiliyoruz. Arkadaş listesinin en büyük özelliği ise tek bir tıkla o insanın oyununa dahil olabilmemiz ve yaptığı tüm achievement'ları görebiliyor olmamız.



Bazı Kısa Bilgiler

Oyunda bulunan yeni özelliklerden bir tanesi olan Massacre sayesinde ardi ardına öldürdüğümüz yaratıklar sayesinde fazladan yetenek puanı alıyoruz. Bu durum, ardi ardına yok ettiğimi objeler için de geçerli. Oyunda sonu gelmez sayıda achievement var. İlk bir göz attığınız takdirde yolunuz üzerindeki rahatlıkla yapabilirsiniz ya da benim gibi hiç dert etmeyip zaten haritanın her yerini yok etmenin verdiği rahatlıkla birçok achievement'ı aradan çıkarabilirsiniz. Bir eşyanın üzerine gelip "Ctrl" tuşuna basılı

tutarak tüm detaylarını görebilirsiniz, bu sayede boşu boşuna çantanıza almak zorunda kalmazsınız. Çanta demişken, düşen sarı eşyalarımız için "stash"imizde yer kalmadığı anda hemen parayı basıp yeni alan satın almayın. Bırakın, yancılarınız bu eşyaları sizin için taşıyınlar; o 10.000 altını Blacksmith'i upgrade etmekte kullanırsınız. Gri eşyalarıysa bir noktadan sonra boşuna almayın; Act ve zorluk seviyesi ne olursa olsun 2 ila 10 altın arasında değişen satış fiyatları oluyor. Yazıktır, günahtır... Magical eşyalarıysa özellikle Nightmare

zorluk seviyesinden sonra direkt Vendor'lara satmayın çünkü yok edildikleri takdirde içlerinden çıkan materyal bazen daha çok para edebiliyor. Normal seviyede Blacksmith'inizi Master'a kadar geliştirin. Aralara sıkışmış birçok kaliteli sarı craft eşya üretilmeyi beklediği gibi, şanssız oyuncular için garanti eşyalar da hazırlanmış oluyor. Chat paneli aracılığıyla göstermek istediğimiz eşyaya "Shift" tuşuna basılı tutarken tıklarsak direkt olarak linklemiş oluruz. "Alt" tuşuna bastığımızdaysa yerde bulunan eşyaların isimleri 10 saniyelikliğine görülür hale gelecektir. Co-op'ta daha fazla eğlenmek isteyenler içinse "Numpad" tuşlarında bulunan ve karakterimizin duygularını sesli bir şekilde dile getirdiği cümleleri sarf etmelerini tavsiye ederim.





Yapım **Rockstar Studios**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web rockstargames.com/maxpayne3
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Max Payne 3

Zavallı bir alkolik...



Neden durdunuz burada? Neye bakıyorsunuz be? Alkolün tutsağı olmuş bir adamın buraya neler karaladığını mı merak ettiniz? Ne anlatmamı bekliyorsunuz? Her gece gördüğüm karabasanları mı anlatayım? Karıma ve kızıma nasıl sahip çıkamadığımdan mı bahsedeyim? Yoksa şu anda ne kadar aciz, acınası bir durumda olduğumu mu anlatayım? Karanlıkta üzerime üzerime gelen zebaniler karşısında mecalimin olmadığını görmek hoşunuza mı gidiyor, ha? Tabii yaaa, anladım... Bir zamanlar değme suç örgütlerine boyun eğdiren, mafya babalarına diz çöktüren New York polisi Max'in ne durumlara düştüğünü görüp gülmek için buradasınız. İşte gördünüz koca Max Payne'in ne halde olduğunu! Daha ne istiyorsunuz benden? Ne dememi bekliyorsunuz? Defolun hepiniz, defoluuun!

Max Payne

Matrix serisini zamanında sinemada izleme şerefine nail olanlar hatırlayacaklardır; Matrix filmleriyle aynı döneme denk gelen Max Payne'i görenler, "Anaaa şuna bak! Tıpkı Matrix'teki gibi mermileri yavaşlatıp uçarak ateş ediyor ..." gibisinden tepkiler veriyorlardı ama Max Payne, "Matrix efektine sahip bir oyun"dan çok daha fazlasıydı. İlk Matrix filmiyle başlayan "kurşunu takip eden kamera" ve karakterin etrafında 360 derece dönebilen görüntü tekniklerinin beyazperdeden oyunlara sıçraması ilk olarak Max Payne ile vuku buldu. O dönem Matrix'e özenen bir sürü film piyasaya çıkmıştı. Equilibrium da bence bunlardan bir tanesiydi. Max Payne'e de ilk başta Matrix efektlerini kullanarak oyuncuların dikkatini çekip bir yerlere gelmeye çalışan ucuz bir yapım olarak yaklaşanlar, Max'in iç acıtan, boğazları düğümleyen hikayesine tanıklık edince fikirlerini değiştirdiler. Max Payne'in ayağı yere sağlam basan bir karakter olması ve Bullet Time adı verilen zamanı yavaşlatarak kurşunların hareketlerini gösteren efekti sayesinde keşfedilmesi uzun sürmedi. Oyunlarda böylesine bir tekniği ilk uygulayan olmak her zaman büyük avantajdır. İlk Max Payne'in yapımcıları gerçekten büyük ölçüde Matrix filmlerinden esinlenmiş

olabilirler ama bunu öylesine güzel kullandılar ki Matrix'in kendi Path of Neo oyunu bile Max Payne'in tırnağı olamadı. Bu biraz Ciguli benzerlerinin yarıştığı yarışmada Ciguli'nin kendisinin üçüncü olmasına benziyor... Ayrıca bugün kimse Matrix üçlemesi diye bir şeyden söz etmiyor ama Max Payne üçlemesi daha adından uzun süre bahsettirecek bir gibi görünüyor!

Remedy Entertainment imzalı ilk Max Payne, 2001 yılında piyasaya çıktığında oynanış tekniği, trajik senaryosu ve genel konsepti ile oyun endüstrisinde fırtınalar estirmeyi başardı. Dedik ya, Max Payne'i özel kılan şey sadece Matrix efektini oyun sektöründe uygulayan ilk oyun olması değildi diye... Kuşkusuz ki idealist bir polis olarak görevini idame eden Max'in dramatik hikayesi ve hikayenin anlatılış biçimi de Max Payne'in başarıya ulaşmasında büyük rol oynadı. Bilmeyenler için bir kez de buradan söyleyelim: Max Payne, karısı Michelle'i ve kızı Rose'u kötü adamlarla trajik bir hesaplaşma uğruna kurban vermişti, akabinde de kendini içkiye verdi... İlk oyunun başarısından sonra ikinci oyun fazla gecikmedi. İkinci oyunda Max'in arkasını kollayıp duran sarışın Mona Sax'ı hatırlıyorsunuz, değil mi? Max Payne 3'te Mona Sax'ı yeniden görmeyi umanlar el kaldırırlar. El kaldırırlar ya Max Payne 2'yi oynamadı ya da bayağı balık hafızalıdır. Mona Sax ikinci oyunda ölüyordu diyorum ve bu zamana kadar Max Payne 2'yi oynamamış olanları spoiler vererek bir nevi aforoz ediyorum.

Zengin ve boş bir hayat!

Max Payne 3'te bizi Quentin Tarantino filmleri tadında bir öykü ve anlatım tarzı bekliyor. Bu kez senaryo modunda birbirine paralel ilerleyen iki ana hikaye var. Ana hikayelerin birinde tesadüf eseri bir barda karşılaştığı eski dostu Passos tarafından New York'tan Sao Paulo'ya gidip yeni bir iş ve yeni bir hayat kurma konusunda ikna edilen Max, zengin emlak kralı Rodrigo Branco'yu ve güzel eşi Fabiana'yı korumakla yükümlüdür. Kendi karısını ve kızını korumakta ▶





► başarısız olduğu için hayata küsen Max için bu iş yeniden hayata tutunma fırsatı gibi görünse de işler pek beklendiği gibi gitmez ve Fabiana kötü adamlar tarafından kaçırılır. Diğer ana hikayedeyse bir bar kavgasında Max'in üzerine fazla gelen bir mafya babasının genç ve züppe oğlu öldürüldüğü için mafyanın Max'ten intikam alma meselesi var. Bir yandan Sao Paulo'nun tropik ikliminde, zengin ile fakirin keskin çizgilerle ayrıldığı bir coğrafyada, para karşılığı özel güvenlik görevlisi konumundayız. Diğer yanda New York'un karlar altındaki dondurucu soğuşunda, mafyanın zoruyla kendi mezarımızı kendi ellerimizle kazıyoruz... Ana hikayeler dışında Max'in ve Passos'un bir gemiyle Panama Kanalı'na gidip omuz omuza mücadele verdikleri destekleyici hikayeler de Max Payne 3'te yer alıyor. Tarantino stilinde bir bölüm ileriden, bir bölüm geriden anlatılan hikayeler bir süre sonra birleşip bir bütün oluşturmaya başlıyor. Yer yer "Ben bu pislik çukurunda ölürsem korumam gereken kıza neler olur?" diye düşünen Max kendi kendini motive ediyor. Ayrıca Max'te Fabiana'nın kaçırılmasıyla ilgili ciddi bir suçluluk duygusu var. Max, bu kaçırılma olayı esnasında fazla alkol aldığı için kendisini suçlu hissediyor. Canını dişine takarak hem Rodrigo Branco'yu, hem de güzel eşi Fabiana'yı korumaya çalışıyor. Yedinci bölümde Fabiana'nın akıbetini öğreniyorsunuz ama neler olacağını benden öğrenemeyeceksiniz.

Max, favelalarda geçirdiği süre zarfında buradaki fakir fukaranın güvenlik güçleri tarafından ne kadar kolay öldürüldüğünü görünce şaşırıyor ve Marcelo'nun ve Giovanna'nın peşinden giderken hasbelkader burada güvenlik güçlerinin bir

nevi insan ticareti yaptıklarına tanıklık ediyor. İşte bu olay Max'in taraf değiştirmesine ve eve dönmek yerine burada kalmasına neden oluyor. Bu olayı biraz Tom Cruise'un başrolünü oynadığı Son Samuray filmindeki gibi düşünebilirsiniz... Hatırlarsanız o filmde Tom Cruise, uzun süre samurayların arasında yaşadık-tan sonra kendisi de samuraya dönüşüp mertçe dövüşmeyen İngilizlere karşı mücadele vermişti. Benzer şekilde Max Payne de Fabiana'yı bulmak için favelalardaki fakir halkın arasında uzun süre vakit geçirip onların yaşam stilini yakından gözlemledikten sonra, onlara sürekli savaş açan silahlı güçlerin aslında ne mal olduğunu idrak etmeye başlıyor. Fakir diye aşağılanan, hor görülen ve tam anlamıyla kötüye kullanılan insanların mı, yoksa adalet sağlamakla görevli polislerin mi haklı olduğuna Max kendi karar veriyor. Oyunda öyle bir an geliyor ki Max kendini bu fakir insanlar için kodese tiktirip onlarla birlikte polise karşı mücadele veriyor. New Jersey'den 5.000 mil uzakta, kendine ait olmayan bir pislği temizlemeye uğraşiyor ve bunu tam olarak niçin yaptığını kendi de bilmiyor. Uzun adı Unidade de Forças Especiais olan UFE güvenlik güçleri, atıl durumda olan kocaman bir otel kompleksinde doktorlarla birlikte çalışıp karanlık işler çeviriyorlar. Biraz Hostel filmindeki ambiyansı andıran ortamda fakir insanlara akıl almaz şeyler yapılıyor. UFE bir polis gücü olmaktan çıkıp adeta bir orduya dönüşmüş durumda ve Sao Paulo'nun varoşlarına girip tam anlamıyla terör estiriyor. Oyunun senaryo modu boyunca "Acaba bu sefer neyle karşılaşacağız?!" diye merak içinde itiyoruz önümüze çıkan her kapıyı... Nasıl, sizin de kafanız karıştı mı? Max Payne 3'ün hikayesi bir tutam fedailik, bir tutam mazlumun yanında yer alıp zalimlere karşı kahramanlık yapma, bir tutam karmaşık duygularla yapılan hatalı cengaverliklerle bezenmiş karışık bir yapıdan oluşuyor. Yapımcılar biraz kafa karıştırıp senaryoda ufak tefek soru işaretleri bırakarak oyuncuların bazı boşlukları kendilerinin doldurmalarını hedeflemiş olabilir. Max, kendisi de oyun boyunca pek bir şey anlamıyor ama anladığı kadarının kendine yettiğini ifade ediyor. Biliyorsunuz, Max Payne konuşmayı çok seviyor. Duke Nukem'dan sonra oyun içinde belki de en çok konuşan karakter Max Payne'dir. Gevezelikte Duke, Max'i geçse de Max ağır ve düşündürülen laflar ederken Duke ağzına geleni söylüyor. Max Payne üçlemesinin tamamında Max'e sesini veren James McCaffrey, oyun boyunca ciddi bir ses tonuyla soğuk espriler patlatarak oyunun stresli ortamını yumuşatmayı başarıyor. James McCaffrey, Max Payne 3'te bu kez sadece sesini değil, hareketlerini de Max Payne'e vermiş durumunda. Max



Alternatif

Batman: Arkham City
Hitman: Blood Money
Uncharted 3: Drake's Deception





Payne'in tüm hareketlerini James McCaffrey bizzat gerçekleştirmiş ve bütün hareketler motion capture tekniğiyle oyuna birebir aktarılmış. Max'in tüm hareketlerinin bu kadar doğal görünmesinin de nedeni bu.

Uzun süre önceydi...

Max Payne 3'e başladığımızda ilk 10 dakika boyunca oyunu hiç kendimiz oynamıyor, sadece izliyoruz. Sonra beş dakika oynuyor, beş dakika ara video izliyoruz. Beş dakika ateş ediyor, yine 10 dakika kız kardeşleri helikopterle gece kulübüne götürdüğümüz videoyu izliyoruz. Derken oyunun başı sürekli "dur - kalk" şeklinde geçiyor. Kontrolü tam elimize aldık, ateş etmeye ısındık derken kontrol yine elimizden alınıyor ama sonraları haydut öldürmeye doyuyorsunuz. Oyun boyunca binlerce adam öldürdükten sonra kendinizi iyice insan kasabı gibi hissediyorsunuz. Hele oyunun sonlarına doğru Max iyice çıldırıp zıvanadan çıkıyor.

Oyunun başında Max Payne, bavulunu alıp dayalı döseli temiz bir daireye giriyor. Depresyonda olduğu, parmaklarındaki her hareketten belli oluyor. Elini uzatıp bir bardak bulur bulmaz, içkileri ardı ardına yuvarlıyor. Sigarasının daha biri bitmeden diğerine başlıyor. Eh, New York için ne derler bilirsiniz: "New York, hayatın kendisinden büyüktür." Max Payne'in yüzündeki kırışıklıklardan New York'un yorgunluğu okunuyor...

Senaryo moduna başlamadan önce "Hard Lock" veya "Soft Lock" seçeneklerinden hedefe kilitlenme özelliğinin sıkı veya yumuşak olmasını ayarlayabiliyoruz. İlk başta üç zorluk seçeneğinden kolayı seçerseniz, Max Payne 3'ü bir oturuşta 10 saat aralıksız oynayarak bitirebilirsiniz. Daha sonraki "Hardcore" ve "Old School" zorluk seviyeleriye en az 12 saatinizi alacaktır. İlk iki oyundan alışkın olduğumuz kabus bölümlerine Max Payne 3'te oyun boyunca rastlamadım. Karşımıza çıkan kandan ince bir ipin üzerinde yürüme kabusları veya biz koştukça uzayan koridorlar Max Payne 3'te ne yazık ki yok. Aslında olsa fena olmazdı kanaatimce. Max Payne 3'te bulmaca namına düğmeye basıp garaj kapısını, parmaklıkları demir geçidi açmak dışında bir şey yapmıyoruz. Bulmaca bile sayılmayan bu eylemlerde sıkıntı yaşadığınızda Max sözlü olarak "Bir düğme bulmam lazım şu geçidi açmak için." diyor. Hala düğmeyi bulamazsanız da "Düğme masanın arkasında olmalı." diyerek size sözlü şekilde tüyo veriyor. Artık hala bulamazsanız "Hadi gayri bul şu düğmeyi!" diye seslenebiliyor. Dedim ya, Max bu, konuşmayı çok seviyor, oyun boyunca hiç susmuyor. Etrafta inceleyebileceğimiz resimler, heykeller, nesnelere vesaire bulunuyor. Bir çatışma esnasında Üçgen / Y tuşuna basıp bunları incelemeye



kalktığınızda Max Payne, "Halen yapmamız gereken önemli işler var." diyerek sinirleniyor! Çatışmalar bittikten sonra da nesnelere inceleyip çeşitli ipuçları topluyor.

Sadistçe bir para hırsı

Max Payne 3'ü geçen ay Londra'da test ederken Rockstar'daki elemanlara sol stick'i aşırı hassas yaptıklarını ve her dokunduğunuzda Max'in saçma sapan yere kapaklanmasının çok yersiz olduğunu söylemişim. Yapımcılar da benim gibi Max'in olur olmaz yerlerde yüzüstü yere kapaklanmasını gereksiz bulmuş olsalar gerek ki oyunun tam sürümünde bu tip bir kontrol problemiyle karşılaşmadım. Kontroller gayet akıcı ve beş dakika kadar tuşlara alıştıktan sonra oynarken istediğiniz şeyi istediğiniz zaman yaptırabildiğinizi hissediyorsunuz. Bir tek "Shootdodge" diye adlandırılan, havada uçarak mermilerden kaçarak ateş edebildiğiniz ağır çekim sahnelerinde ufak tefek pürüzler kalmış. Max'i arkaya doğru uçurduğunuzda çarpacağınız bir demir çıkıntı, duvar ya da kapı tüm vuruş konsantrasyonunuzu dağıtıyor. Siz tam zamanı yavaşlatıp düşmana headshot yapmaya odaklanmışken, göremediğiniz bir nesnenin sırtınıza çarpmasıyla tüm dikkatiniz dağılıyor.

Last Man Standing diye adlandırılan özellik aynen test versiyonundaki gibi bırakılmış. Şayet elinizde ağır kesici (painkiller) varsa ölmeden önce sizi vuran haydudu son bir kez vurma hakkınız oluyor. Sizi vuran düşmanı karmaşık görüntülerin arasından seçip de mıhlamayı becerirseniz, mevcut ağır kesicinizi kullanarak hayatta kalabiliyorsunuz. Bu özellik multiplayer modlarda da geçerli ama tabii ki diğer oyuncular ağız açık ayan budalaları gibi bekleyip sizin onlara son bir kurşun göndermenize izin vermeden kafanıza iki tane sıkıveriyorlar.

Senaryo modundaki yapay zeka ne abartılacak kadar çok iyi, ne de çok kötü. Bazı hareketler oyuncunun pozisyonuna ve hamlasına göre ayarlanmış. Mesela siz düşmanın kafasını uzatacağa yere namluyu doğrultup beklediğinizde düşman kafasını uzatmadan bekliyor. Namluyu başka yere tuttuğunuzda ortaya





■ Önüne çıkan herkesi öldürmek tam da Max'e göre bir iş

► çıkıyor. Yapay zeka basit algoritmalarla hazırlanmış olsa da sizi saklandığınız yerde bulma konusunda çok çok iyiler.

Çatışmaların yoğun yaşandığı mekanlara serpiştirilmiş altın rengindeki patlayıcı tüpleri taktiksel bir şekilde kullanıp kendi lehinize hamleler yapabiliyorsunuz. Last Man Standing'de sizi vuran adamı o hengamenin ve bulanık görüntülerin arasında bulamayıp da vurmadığınız durumlarda altın renkli patlayıcı tüpe ateş ettiğinizde, sizi vuran adam ölürse hayatta kalabiliyorsunuz. (Tabii ki yedekte ağır kesiciniz varsa.) Senaryo modunda "Cephanem dolu, çok ağır kesicim var, bana bir şey olmaz artık." diye gerine gerine etrafta dolaşırsanız anında indirirler sizi. Oyunda yakın dövüş sistemi var ama merminiz bitmedikçe elinde taramalı tüfek olan birinin üzerine koşup tekme tokat saldırma atraksiyonuna girme ihtiyacı pek hissetmiyorsunuz. Ayrıca saklanma ve siper alma işini ciddiye alıp üzerinize fırlatılan el bombası ve molotofkokteyli gibi şeylere dikkat etmeniz gerekir. Havadan uçarak gelen bir molotofkokteyli havada vurarak etkisiz hale getirmesiniz ve üzerinize düşerse cayır cayır yanarsınız. Havada size atılan bombaları ve molotofkokteyllerini vurmanın en etkin yolu, Bullet Time özelliğiyle zamanı yavaşlattıktan sonra nişan almak ama bu yöntem bile her zaman işe yaramayabiliyor. Max Payne 3'te sürekli tetikte olmanız lazım. Her an önünüze biri çıkıp size

roket fırlatabilir, siz de o roketi nişan alıp roketi havadayken merminizle vurarak etkisiz hale getirebilerseniz şinanay. Etkisiz hale getiremezseniz nanay!

Bazı dövüş sahnelerinde God of War'daki gibi ekranda belirmediği anda L2'ye / LT'ye basıp blok etme, R2'ye / RT'ye basıp silah alma ve Üçgen'e / Y'ye basıp düşmanın elindeki silaha tekme atma, X'e / A'ya basıp karşı saldırıda bulunma gibi dövüş mekanikleri Max Payne 3'te de karşımıza çıkıyor. Ekrana gelen tuşa doğru zamanlamayla basarak gerçekleştirdiğimiz reaksiyonlara dayalı bu dövüş sistemine Max Payne 3'te nadiren rastladığımızı söyleyebilirim. Tüm oyun boyunca ya bir ya da iki kez böyle bir atraksiyonla karşılaştım. Uncharted 3'te bu olay çok daha sık kullanılıyordu.

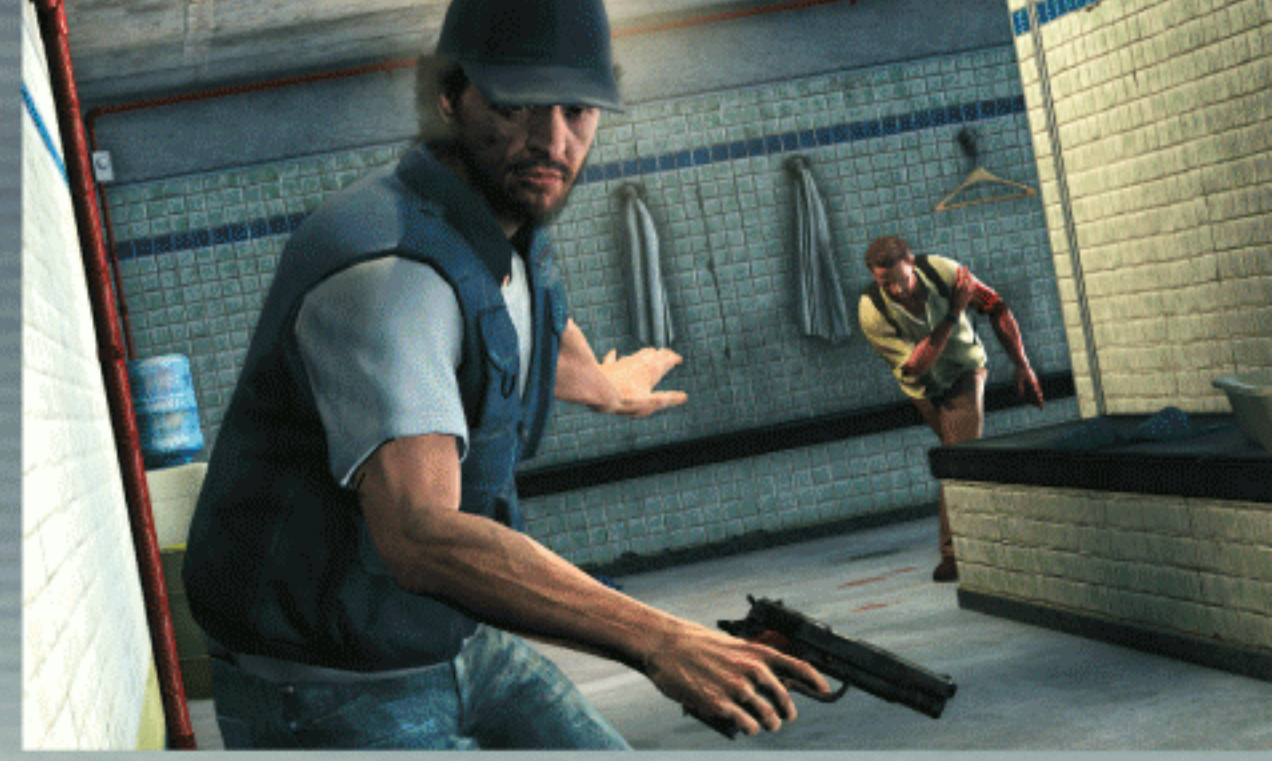
Fakirlerin yanında ol, zenginlerle yaşa!

Max çoğunlukla sarhoş dolaşiyor ve sağlıklı yargılara varacak bilinç seviyesinde olmasa da silah kullanmayı hatasız beceriyor. Silah sistemi Red Dead Redemption'dan birebir alınmış. Silah çemberinde yer alan dört farklı bölmeden dilediğiniz kombinasyonu seçebiliyorsunuz. Max aynı anda iki ufak, bir de büyük silah taşıyabiliyor. Bazen mermiyi gerçekten iğne deliğinden geçirerek düşmanı mihlamanız gerekiyor. Max Payne 3'teki vuruş mekaniği o kadar iyi ki Final Kill Cam'de düşman vurulduktan sonra bile ateş edip düşmana patır patır saydırabiliyorsunuz. Tüm bu ihtişamlı vuruş mekaniğine ve şaşalı kamera tekniğine rağmen, oyun boyunca saatlerce sürekli siper alıp düşman öldürmek bir süre sonra sıkıcı bir hal alabiliyor. Max ara sıra farklılık olsun diye sağda solda bulduğu piyanoları çalmayı deneyip oyuna renk ve çeşitlilik katmaya çalışsa da 10.000'in üzerinde mermi attığınızı ve binlerce düşman öldürdüğünüzü size hatırlatan trophy'ler / achievement'lar, aslında oyun boyunca aynı şeyi yapıp durduğunuz gerçeğini yüzünüze acı bir şekilde çarpıyor.

Max Payne 3'te tamamen çizgisel bir oynanış hakim. Bir görevi yapımcıların istediği şekilde yerine getiremediğinizde (Misal keskin nişancı olarak Passos'u korumayı başaramadığınızda.) göreve baştan başlıyorsunuz. Zorluk seviyesini düşük seçtiğinizde siz öldükçe checkpoint'ten iki, daha sonra üç ağır kesiciyle başlıyorsunuz. Israrla ölmeye devam ederseniz dört ağır kesici veriyor ve



◀ Terli ve gri saçları kazıttık, kurtulduk, iyi oldu!



bu sayı sekize, hatta dokuza kadar çıkabiliyor. Yapımcılar Max Payne 3'ün eski tarzda çizgisel bir oyun olmasını hedeflemişler ve bunda son derece başarılı olmuşlar.

Mekan olarak oyunda karlı New York caddeleri ve gökdelen tepelerinden tutun da yağmurlu tropik adalara kadar irili ufaklı mekanlar var. Michelle'in ve Rose'un yattığı New York'taki mezarlık ve kimi diğer mekanlar son derece geniş tasarımlarla bize sunulurken, harabe şeklindeki devasa otel kompleksi, futbol stadi ve favelalar, dar geçitleri olan ve nispeten daha ufak mekanlar olarak karşımıza çıkıyor. Yalnız o harabe şeklindeki devasa otel kompleksinde yer alan dikdörtgen şeklindeki projeksiyon ışıkları, doğrudan ilk iki oyundaki ortamları hatırlatıyor oyuncuya. Oyunda çok sayıda akılda kalıcı mekan ve sahne mevcut. Panama Kanalı'na giden gemideki şen şakrak ortam, striptiz kulübünde gözümüze takılan ilginç detaylar, polis merkezinde bir tuvalette bulduğumuz emekli polisle olan diyalog ya da Air Train'de yaptığımız dillere destan çatışma sahnesi... Havaalanında bavulların nereye gittiğini hep merak etmişimdir ve bu oyunda bavulların yürüdüğü yere girip düşman tepelediğimiz için merakımı da bir nebze gidirmiş oldum. Morg ortamı yine akılda kalacak şekilde, etkileyici tasarlanmış. Etrafta duran kadvralar, bedeni yarıp dikilmiş cenazeler, ölüm kokan atmosfer son derece başarılı bir şekilde oyunculara aktarılmış. New York'taki mezarlıkta Max Payne'in karısının ve kızının mezar taşına siper alması, devamında mezar taşının bile kurşunlardan hasar alması son derece dramatik bir durum...

Max, man I owe you

Max Payne 3'te gözümü tırmalayan bazı saçmalıklara da denk geldim ne yazık ki. Misal statta sorguya çektiğimiz adamı ayağının parmak ucundan vurmama rağmen ölüp gitti. Bir de Max'in sudan hoşlanmadığını öğrenmiş oldum bunca yıl sonra. Hani kediler suya girmeyi sevmez ya, Max de kedi gibi, ne kadar suya atmaya çalıştıysam, ne yaptı ne etti, kıyıda bile yuvarlanıp durdu ama suya girmede. Tüm oyun boyunca Max'i bir tek Panama Kanalı'nın orada suya atmayı başardım. Onda da anında gerisin geri çıktı suyun içinden. Ben bir şey demiyorum artık, takdir sizin! Bir de bir keresinde Final Kill Cam ile ara



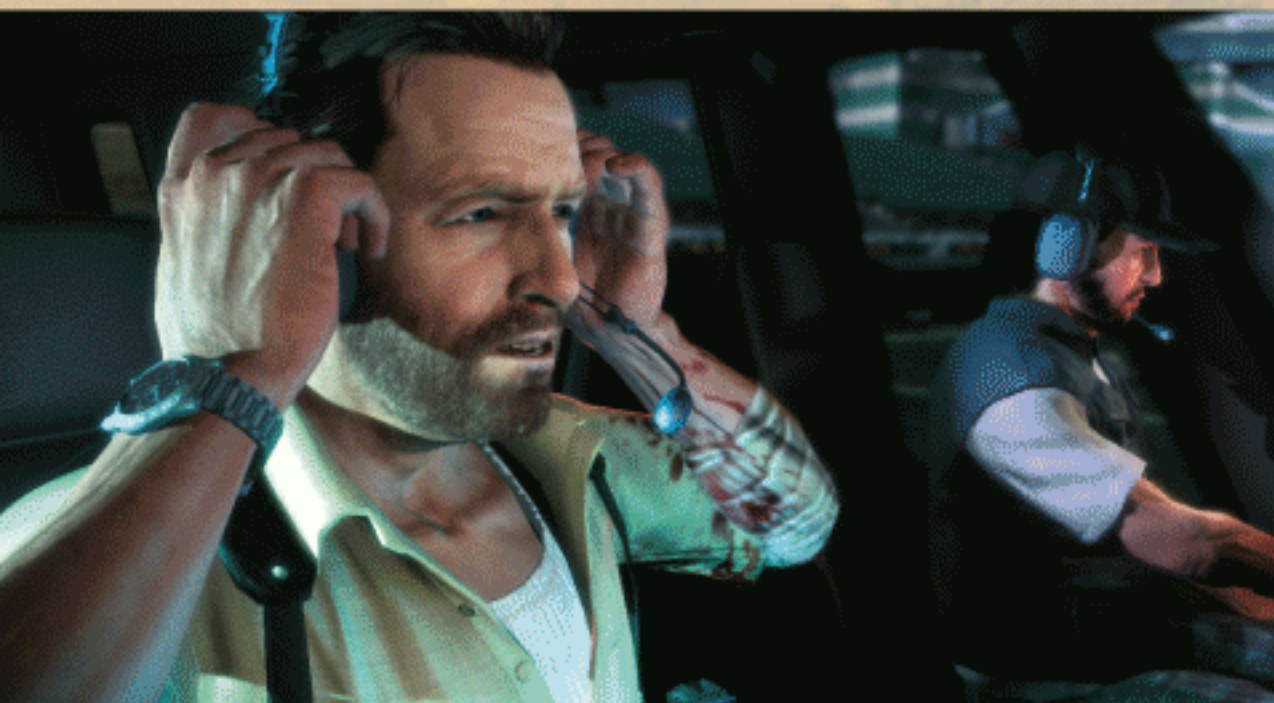
video öyle bir çakıştı ki... Anlatayım. Son adamı öldürdüğünüzde ara video tetiklenecekti ama adamı yerde sürünürken Last Man Standing özelliğiyle öldürdüm. Kurşun tam adama saplanırken sanki film koptu ve videonun ortasından bir yerden oyun devam etti. Bu bir falso mudur? Evet, bence ciddi bir falsodur. Ayrıca oyundaki bazı camlar kurşun geçirmez olmadığı halde kırılmıyor. Misal yangın çıkan plazadaki camlara ne kadar vurursanız vurun, iz bile kalmıyor. O camların kurşun geçirmez olmadığını nasıl mı biliyorum? Aynı camın hemen yanındaki aynı tip cama kurşun atınca deliniyor da oradan. Yapımcılar herhalde konsol versiyonu için fazla kasmak istememiş ve "O hengamede kim dönüp de camlara ateş edecek?" diye düşünmüş olabilirler. Bir de Last Man Standing son derece iyi düşünülmüş bir özellik ama bazen sizi vuran hergele görüş açınızın dışında, bir kapının arkasında falan kalıyor ve sizin de onu vurma şansınız otomatikman sıfır oluyor, dolayısıyla havada boş boş süzülüp ölüyorsunuz. Vakit kaybindan başka bir şey değil. Bir keresinde de favelalarda polisler üzerime saldırdığında vurduğum polislin iki koldan havada öylece asılı kaldığına tanık oldum. Oyunda bu tip hatalar maalesef var.

Max Payne 3'ün Arcade seçeneğinde bizi "Score Attack", "New York Minute" ve "New York Minute Hardcore" opsiyonları bekliyor. Senaryo modunu baştan sona bitirdiğinizde Score Attack'taki bölümlerin tamamını açık oluyor ve dilediğiniz bölüme girip "VS. Crew", "VS. Friends" ve "VS. Global" seçeneklerinden birini seçtikten sonra mermi yağdırmaya başlayabiliyorsunuz. Bu bölümde de oynadıkça rütbe atlıyor ve skorlarınızı liderlik tablosu şeklinde tüm dünyayla paylaşabiliyorsunuz. Score Attack'taki oyun konsepti siz düşmanları vurdukça puan kazanma, düşmanlar sizi vurdukça puan kaybetme esasına dayalı. Bu şekilde derseniz tüm oyunu baştan sona yeniden oynayıp tüm dünyaya ne kadar iyi bir silahşor olduğunuzu kanıtlayabilirsiniz. (Kim? Ben mi? Yok ben başka gülleri koklayacağım, yani başka oyunların tadına bakacağım.)

New York Minute'ı seçtiğinizde size bir dakika süre veriliyor. Vurduğunuz her düşman başına ekstra zaman kazanıyorsunuz. Bu şekilde ilk bölümden başlayıp oyunu farklı bir stilde oynayabiliyorsunuz. Yalnız senaryo modunu baştan sona bitirseniz dahi New York Minute'de bölümleri tek tek kendiniz açmanız gerekiyor. New York Minute Hardcore opsiyonunu açmak içinse New York Minute'i bitirmiş olmanız gerekiyor.

Still alive and unhappy about it!

Max Payne 3'ün multiplayer modlarında daha satışa çıktığı ilk günden ▶





► itibaren binlerce oyuncu akın ettiğinden yanınızda sizinle oynayacak oyuncu bulma konusunda sıkıntı çekmiyorsunuz. Multiplayer olarak ya kendi ekibinizi (crew) kurup yönetebilir ya da başkalarının kurduğu ekiplere katılabilirsiniz. Daha sonra kurduğumuz veyahut katıldığımız bu ekipleri, Grand Theft Auto V çıktığı zaman o oyuna da transfer edebileceğimizi umuyorum. Multiplayer bölümlere başlamadan kendi karakterimizi silahlarından tutun da kaşına, gözüne, maskesine varıncaya kadar olabildiğince şekillendirebiliyoruz. Multiplayer modlar için kadın ya da erkek karakterler arasında seçim yapabiliyoruz. İlk başta avatar olarak Commando Sombra ve De Marcos açıkken, Rank 3'e ulaştığınızda UFE, Rank 5'e ulaştığınızda Tropa Z, Rank 6'ya ulaştığınızda Punchinellos ve Rank 7'ye ulaştığınızda Cracha Preto avatarları açılıyor. Yine en başta Soldier, Snitch ve Dealer açıkken Lookout kilitli durumda... Seçtiğiniz avatarın yüz şeklini, saç tipini, şapkasını, gözlüğünü, kıyafetlerini ve ayakkabılarını dilediğiniz gibi kişiselleştirebiliyorsunuz. En başta kilitli olan bazı yüz şekilleri ki aralarında ilk Max Payne'deki gibi ekşi suratlar da mevcut, multiplayer modları oynayıp rütbe atladıkça açılıyor. Aksesuarlar arasında gaz maskesi, goril maskesi ve kask gibi ilginç seçenekler mevcut. Ayrıca multiplayer modlarda kapıştıracığınız karakterinize hafif, orta ve ağır olmak üzere üç farklı zırh giydirebiliyorsunuz. Gireceğiniz çatışmaların şiddetine göre ağır zırh takmanız yararınıza olabilir.

"Max Payne 3'te kuralları ben koyarım veya sadece kendi elemanlarımla oyun oynarım." dersiniz Private Match'e girip ilk başta açık olan Deathmatch, Team Deathmatch ve Gang Wars seçeneklerinden birini seçebilirsiniz. Burada oyun süresini ve mekanı seçip oyunun kurallarını kendiniz koyduktan sonra mermi yağdırmaya başlayabilirsiniz. Ama yok, ben dünyanın öbür ucundaki düşmanları süzgece çevireceğim diyorsanız Playlist'e girip Soft Lock ve Free Aim nişanlama seçeneklerinden birini seçtikten sonra multiplayer modlara geçebilirsiniz. Soft Lock seçerseniz sizi sekiz, Free Aim seçerseniz de sizi 11 farklı oyun modu bekliyor. Multiplayer modunda, senaryo modunda olduğu gibi Hard Lock seçeneği maalesef bulunmuyor. Soft Lock seçtiğinizde ilk başta Rookie Team Deathmatch, Rookie Deathmatch, Deathmatch ve Team Deathmatch modları

Altın Silahlar

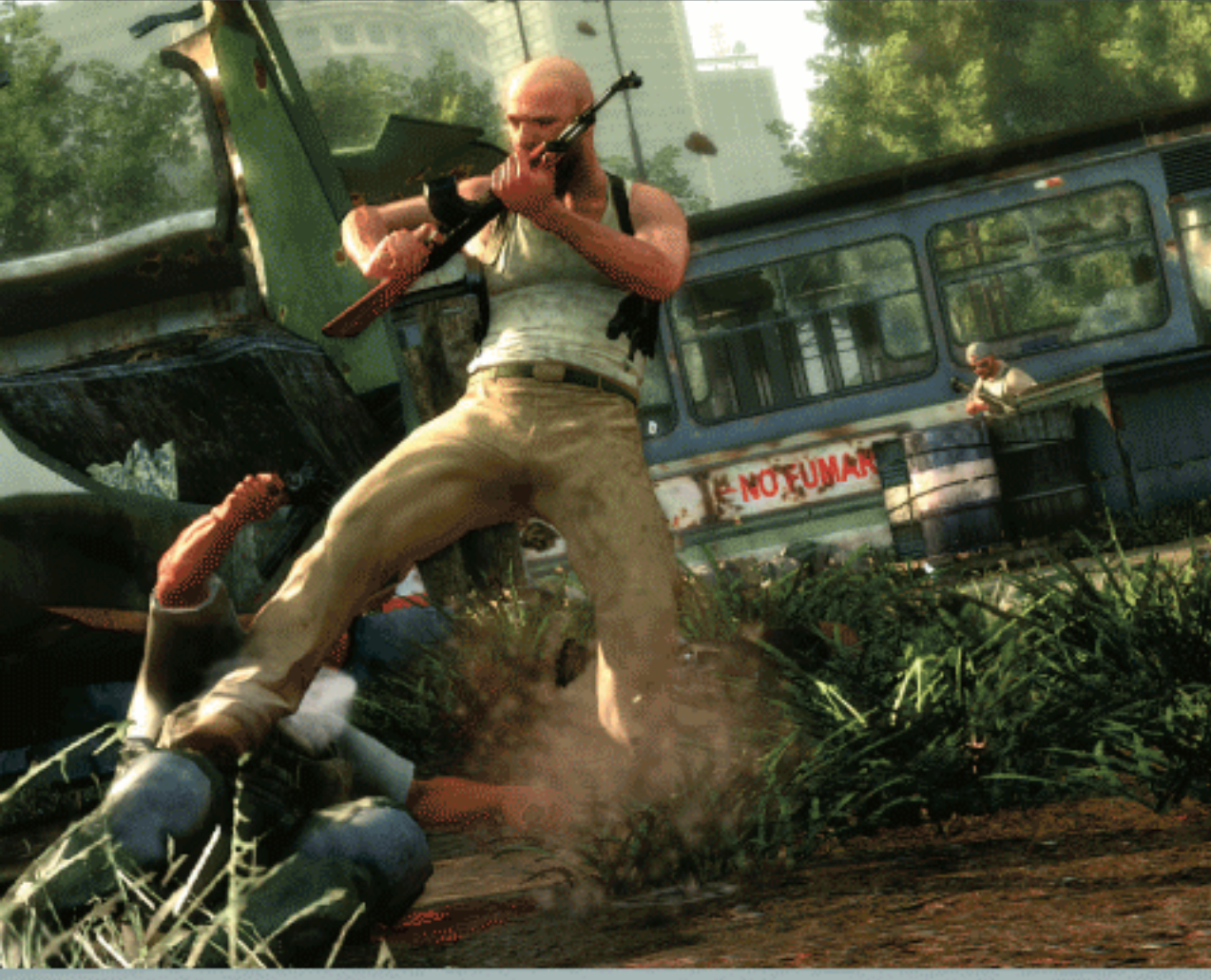


Oyunda üçer parçadan oluşan Golden 1911 tabanca, Golden M500 tüfek ve Golden SAF 40 Cal gibi çeşit çeşit, altından silahlar var. Bunlara sahip olabilmek için oyunda size verilen ipuçlarını takip edip parçaları birleştirmeniz gerekiyor. Altın silahların parçalarını senaryo modunda kıyıda köşede rastgele dururken bulabilirsiniz ama asıl mesele altın silaha sahip olmakla bitmiyor. Esas önemli olan, sizin yetenekli bir silahşor olmanız.

bulunuyor. Standart Training Grind'i tamamladıңызdaysa Payne Killer, Gang Wars, Large Team Deathmatch ve Large Deathmatch modları da açılıyor.

Free Aim'de de pek farklı modlar yok esasında ve sadece fazladan Hardcore Team Deathmatch ile Hardcore Deathmatch gibi ekstra modlar bulunuyor, bunları açmak için de Hardcore Training Grind'i tamamlamanız gerekiyor. Multiplayer modlar eğlenceli olmasına eğlenceli ama her oyuna girerken 70 - 80 saniye boyunca beklemek işkence gibi... Rookie Team Deathmatch'te oyuna başlayabilmek için toplamda en az dört kişi olmanız gerekiyor. Siz çok iyi oynamasanız da takımınız diğer takıma üstünlük sağladığında rank atlamak için gereken deneyim puanlarından fazlasıyla nasipleniyorsunuz. Bir de her maçın sonunda en iyi oynayan oyuncu "Top Player" seçiliyor.

Multiplayer modlarının tamamında ölen düşmanlardan loot ediyoruz. Daire / B tuşuna basılı tutarak ağır kesici, mermi, adrenalin ya da para alabiliyoruz. Oyunda ilerleyip yeterince tecrübe kazandıktan sonra Payne Killer ve Gang Wars modları da açılıyor. Payne Killer bölümünü oynamak için üç kişi yetiyor. Payne Killer modunda iki oyuncudan biri Max Payne, diğeri de Raul Passos oluyor ve diğer oyuncular



da Passos'u ve Max'i vurmaya çalışıyor. Her kim Max'i öldürmeyi başarsa bizzat kendisi Max Payne oluyor ve her kim Passos'u öldürmeyi başarsa da Passos'un yerine geçiyor. Max veya Passos olduğumuz zaman iki tane ağı kesicimiz oluyor ve Bullet Time kullanarak diğer oyunculara mermi yağdırabiliyoruz. Öldüğümüzdeyse Max olma sırası bizi vurana geçiyor. Bir nevi ebe oyunu gibi düşünebilirsiniz. Max ve Passos olmanın ekstra ağı kesici ve güçlü silahlar dışında takımınıza fazla puanlar kazandırmak gibi bir avantajı daha var. Hangi takım daha çok Max ve Passos olup da düşmanları öldürmeyi başarsa o takım daha çok puan kazanıyor ve oyun sonunda deneyim puanlarını götürüyor.

Gang Wars modu Max Payne 3'ün en güzel multiplayer modu. Bu modda tıpkı senaryo modunda olduğu gibi Max'in seslendirmiş olduğu bir kurgu var. Dinamik olarak değişen etkinlikler sayesinde bu mod senaryo modu gibi oynanıyor ve bir sonraki bölümde neler olacağı da bir önce oynanan maça bağlı olarak değişkenlik gösteriyor.

Max Payne 3'ün Gang Wars ve Payne Killer dışındaki modları, GTA IV'ün multiplayer ambalajına sarılmış klişe modlar gibi duruyor ve hiçbir esprisi de yok. Tamam, Burst ve loot etme var ama o kadar da "cool" değil. Elbette ki sonuçta Max Payne 3'ün multiplayer modları da oynandıkça, oyuncuyla birlikte büyüyor ve güzelleşiyor ama Rockstar gibi sağlam bir firmadan daha orijinal multiplayer modlar beklerdim açıkçası. Hantal oynanış ve sıkıntılı kontroller, Max Payne 3'ün multiplayer deneyimini diğer oyunlardan çok da farklı kılmıyor. Rockstar Social Club'daki etkinlikler ve ekip sistemi ise Max Payne 3'ün doğru yönde olduğu adımlar diye düşünüyorum. Unutmadan şunu da söyleyeyim: 49,99TL'ye Max Payne 3 Rockstar Pass satın alıp bu yılın sonuna kadar çıkacak tüm DLC'lere yayımlandıkça sahip olabiliyorsunuz.

Bazen kurşun anahtar yerine geçer!

Fark ettiniz değil mi? Buraya kadar Max Payne 3'ün grafikleri dışında her şeyi anlattım. Grafikleri özellikle anlatmadım. Böylesine bir oyunu kendi gözlerinizle görüp oynamanız gerekir diye daha demine kadar grafikleri anlatmamaya kararlıyım ama adettendir, görsel detayların biraz ucundan bahsetmek gerekir. Max Payne 3, Rockstar'ın GTA IV'te kullandığı RAGE motorunu kullanıyor ama o zamandan bu zamana oyun motoru ciddi şekilde modifiye edilip geliştirilmiş. Ne demek istediğimi sürat teknesinde Max'in yüzüne çarpan su damlacıklarını gördüğünüzde daha iyi anlayacaksınız. Vurduğumuz düşmanın leşinin merdivenlerden yuvarlana yuvarlana ayağımızın dibine kadar inmesi... Max'in saçlarındaki beyaz teller bile çok detaylı. Bir yere ateş ediyorsunuz ve yapraklar, kağıtlar, poşetler, çevre dağılıyor. Bunu Bullet Time'ı başlattığınızda ağır çekimde izlemek fevkalade oluyor. Oyundaki ıslaklık ve su efektleri inanılmaz. Rüzgarın eşyaları havalandırması muazzam. Çamurlu suya yağmurun damlayıp dalgalar oluşturması gerçek hayattakinden bile daha güzel görünüyor. Bir tek gökyüzü bazı yerlerde özen-



siz tasarlanmış, onun dışında görsel detaylarda pek bir falso yok. Max'in önce tabancanın dipçığıyle önündeki camı kırıp sonra ateş etmesi son derece göz okşayıcı bir hareket ya da Max'in alev alev yanan dumanlı yerlerde yüzünü koluyla kapatmasını bir görmeniz lazım... Kana basınca yere bıraktığımız kan izleri, ceketimizin yürüdükçe kırıışması vesaire enfes... En iyisi görsel detayları kendi gözünüzle görmeniz. Final Kill Cam'de kurşunun gidiş hızını X'e / A'ya basarak yavaşlattığımızda ortaya çıkan efektlerin harikulade olduğunu söylemeden gitmeyeceğim ama...

Toparlamak gerekirse Max Payne 3'ü sevmeyecek bir oyuncu olacağını ben pek düşünmüyorum.

Bullet Time, Max Payne 3'te oynanışın çekirdeğini oluşturuyor. Max'in hareketleri şimdiye kadar görülmemiş doğallıkta. Düşmanlarınız vurulunca o kadar doğal tepki veriyor ki misal yüzünden vurulduysa iki elini de yüzüne götürüp geriye doğru sendeleyerek sırt üstü yere düşebiliyor. Sadece Max'in değil, düşmanların yüz mimikleri de inanılmaz. Oyun genelinde doyuru bir vuruş hissi var. Kurşunları havada uçarken görebiliyor, onlardan kaçabiliyorsunuz. Etrafınızda neler olup bittiğinin farkında olmanız gerekiyor. Max Payne 3'ü standart bir TPS olarak değerlendirmek, oyuna büyük hakaret olur diyor ve "Bu oyunu almayanın tez zamanda kellesi vurula!" diyerek yazıma son noktayı koyuyorum. ■ Ahmet Özdemir

■ Oyunun 9/10'u siper almak.

Max Payne 3

- + Çevre tasarımı, benzersiz vuruş hissi, muazzam görsel detaylar, Bullet Time'in tarifsiz keyfi
- Ara videolar daha kısa tutulabilirmiş, saatlerce aynı şeyi yapıp duruyoruz

9,1





Risen 2: Dark Waters

Denizlerle çevrili bir dünya

ilk oyunu hatırlıyorsunuzdur diye düşünüyorum ama benim için asıl önemli olan, serinin ilk oyunundan daha Deep Silver isimli firmanın yaşadığı değişimler. Bu güzide firma aslında Gothic serisinin yayıncılığını yapıyordu ama Gothic 3'ün günümüzde efsane haline gelmiş olan sorunları yüzünden bu seriye alakalı tüm bağlarını kesti ve Piranha Bytes ile anlaştı. Sonuç olarak yepyeni bir dünya olan Risen'i yarattı. Risen dünyasıyla birlikte gelen en belirgin farklılıkları kılıç kalkanların ufak değişimler geçirmesi (Biz buna barutun bulunması diyoruz.) ve Risen dünyasına korsan temasının hakim olması yer alıyor. Risen 2: Dark Waters (R2) ise tıpkı ilk oyunda olduğu gibi kontrolümüze isimsiz bir kahraman veriyor ve bu sularla kaplı dünyada yeni maceralara yelken açmamıza imkan tanıyor...

Gothic havası

Oyunun detaylarından önce genel yapısından bahsetmek istiyorum zira R2 gerçekten Gothic serisinde bulunan o özgür dünya yapısına fazlasıyla sahip. Oyuncu olarak bolca sağa sola koşturabiliyor, görev içerisinde başka görevler bulabiliyor ve attığımız her adımda yeni bir sürprizle karşılaşabiliyoruz. Yani

yapacağımız görevlerin bir kısmını oyuncu olarak kendimiz yaratıyoruz ki bence R2'nin en farklı ve önemli noktası bu. Gelelim detaylara. R2 ile birçok RPG teması geçmişe dönmüş ve çok daha zorlu ve farklı bir oyun yapısı yaratılmış. İlk olarak karşımıza çıkan karakter tanımı Attributes. Burada Blades, Firearms, Toughness, Cunning ve Voodoo gibi beş farklı ana özelliğimiz bulunuyor. Başlangıçta hepsinde sadece bir puanımız bulunuyor ve zaman geçtikçe topladığımız her 1000 yetenek puanıyla bir sonraki seviyeye geçirebiliyoruz. Bu ana özelliklerimizde kendi içinde üçe bölünüyor ve farklı özelliklerin farklı kollarında uzmanlaşmamız olanaklı hale geliyor. Misal Blades altında Slashing, Piercing ve Throwing gibi üç farklı özellik bulunuyor. Peki bu özellikler nasıl geliştiriliyor? İşte burada işler bir hayli zorlaşıyor sevgili RPG sever okur. Çünkü ilk olarak özellik puanımızı 1'den 2'ye çıkarmamız gerekiyor ve hemen akabinde bu yetenekleri bize öğretebilecek bir insan bulmamız şart. Sanıyor musunuz ki her şey bu kadar kolay olacak? Hayır. Bir de en ucuzu 500, ortalaması 2000 altın olan ücretleri de ödememiz gerekiyor. Bir de "skill" kısmı var ki yetmezmiş gibi her özellik de kendi altında farklı skill'lere sahip. Misal Cunning altında geliştirebileceğimiz Sneaking ve Lockpicking gibi yeteneklerimiz boy gösteriyor. Genel olarak yeteneklerimiz için belirlenmiş kısa yollar bulunuyor ve kendilerini MMO'lardan alışık olduğumuz arabirimimiz üzerinden rahatlıkla kullanabiliyoruz.

R2, RPG mantığı üzerine kurulmuş bir oyun. İçerisinde bolca konuşma barındırıyor ve sağda solda duran ortalama bir NPC'den bile görev alabiliyor olmamız gerçekten ilginç ve mutlu edici. Görevlerimizde kendi içinde bir ağacın dalları misali çoğalıyor. Ana görevimiz aslında çok basit bir şekilde başlıyor, iyi bir şekilde devam ediyor ve oyuncuyu kendisine çekmeyi başarıyor. İçerisine girdiğimiz köyler ve kasabalar



Yapım Piranha Bytes
Dağıtım Deep Silver
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.risen2.com



Alternatif

Gothic II
Risen
The Elder Scrolls II: Daggerfall



gayet güzel modellenmiş ve etrafımızda bulunan NPC'lerin kendi aralarında konuşmaları, bize bazı konular hakkında bilgi veriyor olmaları dikkatimi çeken detaylar arasında yer alıyor.

R2, benzeri RPG oyunlarına göre birazcık daha zor bir yapım. Bu zorlukların en başında sadece gereken iksiri içtiğimizde ya da tüm gece uyuduğumuzda dolan sağlık barımız yer alıyor zira anlık sağlık dolduran iksirler, özellikle oyunun başında hem az bulunuyor, hem de pahalı. Diğer taraftan kullanılabilir durumda olan malzemelerimiz anlık dolum yerine, belirli bir süre içerisinde ve belirli bir miktarda can dolduruyor. Bu da oyuna farklı derecede zorluk getiriyor. Bütün bu zorlu hayatta kalma mücadelesine bir de kalabalıktan yararlanmayı bilen bir düşman modeli girince işler iyice zorlaşıyor. Oyunun henüz başında karşımıza çıkan yaratıklardan tutun da ilerleyen bölümlerdeki ilginç düşmanlara kadar sayı üstünlüğüne sahip herkes boş tarafımıza geçmeye çalışıyor. Yaptığımız saldırılarda genelde kombolar kullanıyoruz. Böylece düşmanımıza nefes aldirmeden kafa göz girme imkanımız doğuyor. Yakın mesafe dövüşün en önemli özelliklerinden bir tanesiyse doğru zamanda tabancamızı ateşlemek. Tabanca mekaniği sanıyorum oyunda en çok beğendiğim özelliklerden bir tanesi oldu. Bir elinde kılıç, bir elinde tabanca sağa sola dehşet saçan bir karakter yerine bir kere barutlu silahını ateşledikten sonra tekrar dolmasını bekleyen bir karakter kontrol ediyor olmak garip bir haz verdi. Evet, silahlar belki yavaş doluyor ama bu sırada yakın dövüşe girebiliyoruz. Bir de ateşli silahlar inanılmaz derecede hasar veriyor; tabii ki iska geçmemek koşuluyla.

R2'nin dünyası gerçekten büyüdü diyebilirim. Her yerde bulunmayı bekleyen yüzlerce eşya bulunuyor ve daha öncede dediğim gibi, oyunu resmen kendimiz keşfediyoruz. Ne herhangi bir görev yeri gösteriliyor, ne de görevler öyle hemen yanı başımızda oluyor; atta bölgelerin haritalarını almamız bile başlı başına bir görev ki bu da oyuna çok farklı bir gerçeklik katıyor. Etrafta bulduğumuz bütün mağaralara kesinlikle içinde farklı hazineler barındırıyor. Yeteneklerimizi ne yönde geliştirdiğimizize gerçekten önem arz ediyor. Çünkü bazı özelliklerimizin altında sosyal yeteneklerimiz de bulunuyor. Intimidate, yani tehdit etme yeteneği sanıyorum bunlardan en önemlisi. Yılan dil gibi kandırma özellikleri sayesinde genelde ikna edilmesi imkansız NPC'lerle



bambaşka maceralara çıkabiliyoruz.

Denizler taşı

Yani şimdi bu adamlar Gothic 3 olmamış diye çemkiren ve sonra başka bir firmayla anlaşılan insanlar ya, işte benim sinirim o noktada bozuldu. Peki R2 olmuş mu? Keşke hiç böyle şovlara girişmeseydiniz... Bir kere R2'nin grafiklerine geçmiş olsun. Bilmem anlatabildim mi? Gerçekten çok eski ve çok biçimsiz grafiklerle bezenmiş oyun. Köylere ve kasabalara bir şey diyemem ama başta modellemeler olmak üzere görsellik birçok noktada sınıfta kalmaya başardı. Konuşma sistemine gelecek olursak nasıl bir diyalog akışıdır o? Her ne cevap verirsem vereyim, eninde sonunda tek bir yola açılıyor kapılar. Zaten bir noktadan sonra soğuyor insan konuşmaktan da. Ha, konuşma demişken aklıma seslendirmeler geldi. Bir kere karakterimizin sesinin, yaşadığı durumla uzaktan yakından alakası yok; ne endişeleniyor, ne de heyecanlanıyor. Aynı düz adam işte... Peki konuşmalar esnasında neden karakter seslendirmeleri arka planda kalıyor da dış sesler daha yükseliyor? (Ses ayarlarıyla hiç alakası yok.) Birbirimizi duyamıyoruz arkadaş, yüksek ses oranına sahip barda gibi hissettim oyunu oynadığım saatler boyunca. Asıl gelelim o yeteneklerin kullanımına... Şimdi size Intimidate ile neler yapıldığını anlatacağım. Oyunun henüz başlangıcı sayılacak bir noktadayım, öyle fiti fiti yürüyorum etrafta. Hal bu ya, hırsızın birinden görev alıyorum. Görevde diyor ki bu az önce konuştuğun adamın bandanasını bul getir. Bandana da bir yüzbaşı da... Neyse efendim, koştum gittim yanına adamın, dedim ki "O bandana benim. Geri verir misin?". Böyle "Bir kere sen kimsin, dalga mı geçiyorsun, aaa ciddiymişsin." dedi. Ben de bir kere daha tehdit ettim ve aldım alacağımı. Bu arada ben bu adaya geleli beş dakika oluyor ve etrafımız eli silahlı askerlerle çevrili. Benim de üzerimde kıyafet yok, yüzbaşına şov yapıyorum. Gerçekten yazarken bile çok güldüm şu anda... Savaş sistemine değinmek bile istemiyorum. Sol tuş tık, tık, tık, tıklı tıklayabildiğin kadar, budur.

Yani demek istediğim "iyi deneme" ama birilerinin daha 40 fırın ekme yemesi gerekiyor diye düşünüyorum. Özellikle bir oyunu eleştirip sonra o eleştirilerden oluşan bir yapımın arkasında durursan burada bir sorun var demektir bence. Hep dediğim gibi, eğer daha önce detaylı ve gerçekten oynaması zor bir RPG ile karşı karşıya kalmadıysanız R2'ye bir göz atıp haritada işaret olmadan ilerlemek ne demek, çok iyi bir şekilde deneyim edebilirsiniz. Ha, bu tarzda yeni bir RPG arayanlardansanız, buyurun sıraya alalım sizi de.

■ Ertuğrul Süngü

Risen 2: Dark Waters

- + Zorlu oyun yapısı, oyuncuya yapılacak çok iş bırakması, detaylı yetenek sistemi
- Havaya yapılan konuşmalar, kalitesiz grafikler, olmayan savaş sistemi

6,0



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



Gymkhana

Daha önce adını bile duymamışken DiRT serisi sayesinde Gymkhana ile tanıştık belki de. Ken Block imzalı videoları izlerken bu olayın bir oyuna nasıl eklenebileceğine akıl sır erdiremezken, DiRT Showdown ile kendini geliştirmiş olarak tekrar çıktık karşımıza Gymkhana.

DiRT Showdown

Gürültülü motor sesinin dayanılmaz cazibesi...



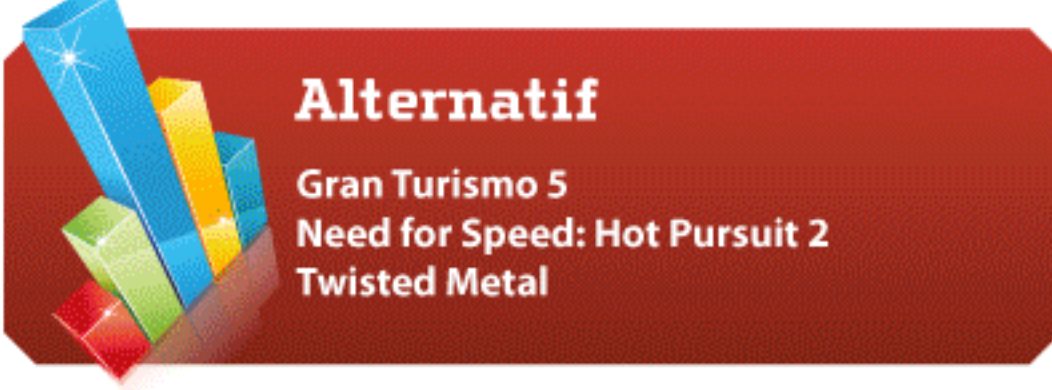
Geçen ay test sürümüne karşınızda olan DiRT Showdown, bu kez tam sürümüyle karşınızda. Serinin dördüncü ayağını temsil ediyor DiRT Showdown ve bu sefer ralli parkurlarından sıyrılarak daha kaotik bir yapıyla karşımıza çıkıyor. Açıkçası bu konuda şüphelerim vardı oyunun ilk duyurusu yapıldığında ama tüm şüphelerim, test sürümü tecrübemin sonunda silinip gitmişti. Oyunun çıkış tarihi de o dakikadan sonra önemli olmaya başladı benim için tabii ki. Uzun zamandır fütursuzca direksiyon sallayabileceğim bir yarış oyunu arıyordum. Şöyle tüm stresimi üzerine boca edebileceğim, küfürler savurarak oynayabileceğim bir yarış oyunu... DiRT Showdown, serinin diğer oyunları gibi ralli ağırlıklı bir oyun olsaydı, bu kadar tatmin etmezdi beni belki de ama şu an karşımda duran oyun, tam da ihtiyacım olan şey sanırım.

Oyunun görsel yanıyla başlayalım hemen zira DiRT serisinin yeni bir üyesini zikrederken bu konuya dokunmadan geçmek olmaz. Gayet kaliteli bir görsellik var yine karşımızda, hatta oyunun PC versiyonunda bu kalite her zaman olduğu gibi tavan yapıyor. Gerçi zaman zaman frame-rate problemleriyle karşılaşmanız olası, hatta otomobilinizi sürekli sola çeken ilginç bir bug da söz konusu olabilir ama bunlar birkaç yamayla düzeltilebilecek kusurlar olduğu için üzerinde fazla durmamız lüzumsuz olur. DiRT serisine özgü tarz korunmuş ki görsel kalite bir yana dursun, kendinden bahsettiren o şık sunum yine karşımızda. Menülerin dizaynı

yine muhteşem ve önemsiz gibi görünseler de bu minik nüanslar, zamane yarış oyunlarının adeti olan o sıkıcı teknik detaylardan sizi kurtararak sadece oyunun keyifli tarafına odaklanmanızı sağlıyor. Biz de sıyrılıp mı artık bu sıkıcı teknik detaylardan, değil mi? O halde kemerlerinizi bağlayın bir zahmet, piste çıkıyoruz...

Geçen ay içeriğinden mecburen yüzeysel olarak bahsetmek zorunda kaldığım Showdown Tour ile açılış yapmak istiyorum yine. Oyunun bir nevi kariyer tarafı bu seçenek. İçeriğinde yığınla yarış çeşidi var ve bunların her biri birbirinden zevkli. Race Off modu size normal bir yarış keyfi sağlarken (Tabii ki normal bir yarışta rakiplerinizi pata küte dövmek serbestse...) Rampage modunda stres atarken buluyorsunuz kendinizi. Ringe çıkan tüm araçların birbirine paldır küldür daldığı bir yarış modu Rampage. Olay en yüksek puanı toplamak ki burada önemli olan şey, rakiplerinizi nasıl avladığınız. Kafa kafaya bir çarpışma düşük bir puanı temsil ederken, rakip bir otomobile sol yanından bodoslama





Alternatif

Gran Turismo 5
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Twisted Metal

dalmanın sonucu daha yüksek bir puana tekabül ediyor. Buna benzeyen bir diğer yarış türü olan Knock Out'un da tek farkı, rakiplerinizi ringin dışına atmanız gerekmesi. Oyunun en kolay seviyesinde bile zorlanabiliyorsunuz bu modda zira rakip yarışçıları pistin dışına uçurmak hiç de görüldüğü kadar kolay değil.

Özellikle DiRT 2'den aklımda kalan Domination modu yine listeye eklenmiş. Yarıştığınız pistin bölünmüş parçalarını teker teker zaptetmeniz gereken bu mod oldukça keyifli. Geçen ay bahsini ettiğim modlardan 8 Ball ise Race Off'un "8" rakamı şeklindeki bir piste taşınmış hali. Tabii ki yolun kesişen bölümleri olayın boyutunu değiştiriyor bu modda. Birinci konumdayken bir anda sonuncu konuma düşebilmeniz gibi kritik bir risk var işin içinde. DiRT Showdown'un en zevkli yarış tipinin Head to Head olduğunu düşünüyorum hala ve ısrarla. Ünlü bir pilota karşı yarıştığınız ve artistik gösteriler sergilediğiniz bir model bu ve o kadar zevkli ki anlatamam; hatta bu moda yeterince aşına olduktan sonra bir de multiplayer kulvarında şansınızı denemenizi öneririm. Emin olun ki aldığınız keyif ikiye katlanacak. Her seferinde en sonda olanın yarıştan elendiği Eliminator da yine olmazsa olmazlar arasında.

Daha fazlası...

Oyunun test sürümünde karşılaşmadığım seçenekler de var listede. Bunlardan bir tanesi olan Hard Target, saldırmaktan ziyade kaçmaya yönelik bir yapıya sahip. En az hasarı alan ve rakiplerinden en başarılı şekilde kaçan kişi oyunun galibi oluyor. Yine oldukça keyifli bir seçenek olan Smash Hunter, yine DiRT 2'nin Gate Crusher'ından hatırımda kalan bir seçenek. Bu sefer işler biraz daha karışık gerçi. Geniş bir alanda sarı, kırmızı, mavi ve yeşil lobutları (Onlara başka isim bulamadım.) toplamamız gerekiyor. Yanlış lobutları

topladığınızda direkt olarak diskalifiye oluyorsunuz. Bazı lobutları toplamak da tam bir marifet işi ama Head to Head ile bir süre senli benli olursanız, bu modun tozunu attırmanız işten bile değil. Gördüğünüz gibi, anlattıkça içerik genişliyor sanki. Showdown Tour boyunca bu seçenekler dağınık bir vaziyette çıkacak karşınızda. Pro'dan sonra All Star, daha sonrasında Champion ve son olarak Legend aşamalarında ortalığın tozunu dumanına katacaksınız.

Yine test sürümünde kapalı olan ve merak edip durduğum Joyride seçeneğinin de tadına bakmak nasip oldu nihayet. Adından da anlaşıldığı gibi geniş mi geniş bir alanda serbestçe takıldığınız bir seçenek Joyride. Pistin belirli bölümlerindeki görevleri yapmanız bekleniyor sizden. Sağa sola sinsice yerleştirilmiş gizli paketleri de arayabilirsiniz bu esnada ki bu paketlerin ne işe yaradığını henüz çözemedim. Mutlaka bir işe yarıyorlardır ama değil mi? Yarışmaktan sıkıldığınızda ve sakın sakın takılmak istediğinizde mükemmel bir seçenek olarak öne çıkıyor Joyride. Şahsen kendisiyle oldukça fazla vakit geçirdim ve size de şiddetle öneriyorum bu keyfi.

DiRT Showdown maceranız boyunca karşınıza çıkacak otomobil seçenekleri de bir hayli fazla sayıda ve bu otomobillerin Strength, Power ve Handling özelliklerini kazandığınız paralarla geliştirebiliyorsunuz. Her otomobili D sınıfı olarak satın alıyor ve tüm özelliklerini tamamladığınız zaman A sınıfı bir araca sahip oluyorsunuz. Tabii ki tüm bu süreç, otomobillerin performansına doğrudan etki ediyor. Farkı hissetmemeniz mümkün değil...

Ve geldik oyunun multiplayer tarafına... Codemasters, müthiş bir iş çıkararak bu tarafa da ayrı bir keyif katmış. Zaten fark etmişsinizdir ki şimdiye kadar anlattığım tüm yarış modelleri, sanki birer multiplayer modu olarak düşünülmüş ve hakikaten öyleler. Multiplayer seçeneğine girdiğiniz zaman bu seçeneklerin her birini bulacaksınız ve diğer oyunculara karşı yarışarak keyfinize keyif katacaksınız. Bu arada yarışlarınızı YouTube üzerinden sergilemeniz de mümkün. Olur da önemli sahnelere imza atarsanız ve tüm dünyanın bu özel gösteriyi izlemesini isterseniz, aradığınız şey bu olacak. Lafın kısıası, her yönüyle müthiş bir oyun var karşınızda ve kesinlikle satın alınmayı hak ediyor. Yalnız Codemasters'ın oyunun PC versiyonuyla biraz ilgilenerek şu frame-rate problemini ve otomobilin durduk yere sürekli sola çekmesine neden olan hatayı yamaması lazım. Yoksa... **Ertekin Bayındır**



DiRT Showdown

- + Görsel kalite, muhteşem sunum, multiplayer odaklı oyun yapısı, geniş içerik
- Rahatsız edici frame-rate problemleri, bazı teknik kusurlar

9,5



Yapım Rebellion Software
Dağıtım Mastertronic
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.sniperelitev2.com

Sniper Elite V2

Sessiz sedasız, tek bir kurşunda

Serinin ilk oyununu ne kadar beğenmişti-
niz, bilmiyorum ama temel olarak kötü bir
oyun olsa da bir - iki hafta başından
kalkmadan oynamışlığım vardır kendisini. Tek
kişilik senaryo konusunda kötü bir şekilde ilerleyen
ilk oyun, multiplayer kısmındaysa çok daha
eğlenceliydi. Serinin ikinci oyunu olan Sniper Elite
V2 ile birlikteyse çok işler birazcık daha değişmiş
gibi gözüküyor.

Bir kere oyunun ismi Sniper Elite 2 değil, Sniper
Elite V2. Bu isim direkt olarak oyunun senaryosuyla
örtüşüyor zira İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına
doğru Nazi Almanyası fantastik güçte roket-
ler üretmişti. Ses hızını aşmış ve düştüğü
yere büyük tahribat veren bu cihazın ismi V2
Rocket'ti. (C&C'ulara selam olsun.) Sniper Elite
V2 içerisindeki görev sillemizse savaşın yaklaşan
sonuna doğru bu roketleri üreten bilim adamlarını
Ruslardan önce ele geçirmek. Malum, günümüzde
NASA'da kullanılan roket mekaniklerinin yarısından
çoğunun bu çizimlerden yola çıkarak yapıldığını
düşünürsek, baya gerçekçi bir senaryoyla karşı
karşıyayız diyebiliriz...

Uzun namlulu

İçerisinde bulunan sonu gelmez Amerikan propa-
gandası gerçekten oyundan soğumama başlı baş-
ına yetti. Uzun zamandır bu kadar net bir şekilde
Amerikalının yaptıkları göz önüne çıkarılmıyordu.
Neyse efendim, bunu bırakalım da oyuna geçelim.
Sniper Elite V2, ilk oyuna göre çok ama çok daha
gelişmiş bir grafik kalitesine sahip. Yani Full HD
çözünürlükte ve en yüksek ayarlarda oyunu oyna-
yabilenleriniz beni gayet iyi anlayacaktır. Ayrıca

Alternatif

Bulletstorm
Operation Flashpoint: Red River
Sniper Elite

oyun çok da yüksek sistem gereksinimlerine ihtiyaç
duymuyor... Şehir tasarımları gerçekten güzel ve
savaşın o kaotik havasını solumamızı sağlıyor. Yıkıl-
mış binalar, yanan yerler, aniden olan patlamalar ve
nereden geldiğini görmemizin bir hayli zor olduğu
mermiler. Sniper Elite V2 oynarken genelde "saklan,
ateş et" teması üzerine yoğunlaşıyoruz. Oyunda
bulunan "cover", yani siper alma / saklanma meka-
niğiyle rahat bir görüş açısına sahip olabildiğimiz
gibi, gerçekten başımızı bir yere sokarak gelen
düşman ateşinden neredeyse hiç etkilenmiyoruz.
Sniper Elite V2 ile birlikte parlayan ve sanıyorum
en çok dikkat çeken oluşum, doğru bir şekilde ateş
edildiğinde düşmana doğru giden merminin ağır
çekime alınması ve düşmanın bedenine girişinin an
be an gösteriliyor olması; hatta hangi kemiklerin
ne şekilde kırıldığını cips kola eşliğinde izleyip aka-
binde hangi organın parçalandığını net bir şekilde
görebiliyoruz. Açıkçası bu sistem bir hayli ilgi çekici
ve oyuncuya farklı bir deneyim yaşıyor. Nitekim
son Mortal Kombat oyunundaki darbe sisteminin de
bir kopyası olmaktan ileri gidemiyor...

Oyundaki co-op modlarıysa bence gerçekten
oyunun en zevkli kısımlarını oluşturuyor. İlk olarak
Kill Tally'ye bakalım. Tek kişilik mod içerisinde de
oynayabildiğimiz bu eğlenceli yapıda karşımıza
dalga dalga düşman geliyor. İlk olarak sadece dört
askerle başlayan süreç, her dalgada kalabalıklaşıyor
ve ilerleyen bölümlerde onlarca asker ve Tiger tank
gibi zorlu seviyelere çıkabiliyor. Bir arkadaşımızla
böyle bir görevi yapmaksa gerçekten çok keyifli... Bir
de sonsuz mermi olunca yeme de yanında yat. İkinci
co-op seçeneği Bombing Run. Haritanın merke-
zinde başladığımız modda, etrafa dağılmış uçak
parçalarını toplamaya çalışıyoruz. Son olarak benim
en çok eğlendiğim Overwatch geliyor. Bu mod
esnasında bir kişi keskin nişancı rolünü üstlenirken,
diğer oyuncu normal bir askeri oynuyor. Aşağıdaki
oyuncu bir yerden başa bir yere varmaya çalışı-
yorken, keskin nişancıysa onu korumakla
görevli. Anlayacağınız gerçekten
co-op oyun havası soluyoruz;
düşünsenize, bir arka-



daşınız görmediğiniz bir yerden düşmanlarınızı bir
bir avlıyor... İşin multiplayer kısmıysa birazcık vasat
kalmış durumda zira sadece Deathmatch ve Team
Deathmatch mevcut. Yani kim kime, dum duma...

Eksilerle kapatıyorum

Sniper Elite V2 aslında çok da kötü bir oyun değil
ama yapay zeka bu güzelim oyunu tam bir Çin
işkencesine çeviriyor. Saçma sapan yerlere koşan,
bana iki kere ateş edip arkasını dönen, bazen beni
hiç ıskalamadan ateş eden askerler... Siz sadece
hayal edin, bu oyunda bulacaksınız! Bu arada
düşmanlarımızın bir anda gözümüzün önünde
spawn olmasıysa cabası. Yukarıda anlattığım
detaylı vurulma anından sonra düşmanınızın yanına
gidip baktığınızda ay gibi bir yüzle yerde yatıyor
olmasıysa saçmalığın daniskası! Hah, bir de düşme
sorunumuz var. Sanıyorum en çok bu yüzden
delirdim zira ufacık bir yükseklikten düştüğümüz
anda karakterimiz ölümle burun buruna geliyor. Ne
dayanaksız bir adammış arkadaş! O sessiz öldürme-
ler esnasındaki animasyonlardan bahsetmiyorum
bile! Neyse, çok da isyan etmeyeyim. Oyun garip
bir şekilde güzel ama ne yazık ki ne fizik motoru, ne
grafik kaplamaları, ne de oyun içi dinamikler onu
adam gibi oynanabilir kılıyor. Belki
de çıkarılacak bir eklentiyle
çok daha kaliteli bir
yapıma dönüşebilir...

■ Ertuğrul Süngü

Sniper Elite V2

+ Keskin nişancıymışçasına bir oyun,
vurulma animasyonları, kaliteli ortam
- Yapay zeka ve spawn sorunları, co-op
olmadan sıkıcı bir hal alması

6,8



Yapım Ino-Co
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web warlockmasterofthearcane.com



Warlock: Master of the Arcane

Bu diyarın en güçlü büyücüsü benim!

Paradox Interactive her ay bir oyun piyasaya sürüyor sanki. Strateji oyunları konusunda kendine hatırı sayılır bir yer edinmiş olan firmanın en son yayınladığı oyun olan Warlock: Master of the Arcane, Arдания adlı bir dünyanın büyücülerinin şan, hükümlanlık ve gövde gösterisi üzerine kurmuş oldukları hikayelerini anlatıyor. Büyücülerin amacı tabii ki o dünyanın en güçlü büyücüsü haline gelmek, Warlock unvanını almak ve belki de tanrılaşmak. Oyunun nasıl bir kıtada geçeceğini, zorluk derecesini, hangi karakterle oynayacağımızı en başta karşımıza çıkan ana menüde belirleyebiliyoruz. Bu menüde her biri birbirinden farklı özelliklere sahip altı büyücünün arasından seçiyoruz karakterimizi. Karakterlerin kimi tarım ve iyileştirme konusunda iyiyken, kiminin savaş büyücülüğü ağır basıyor. Bu ana menü kısmında ayrıca kaç tane rakiple mücadele edeceğimizi, oynayacağımız haritanın ne kadar büyük olacağını, nasıl bir kıta olacağını (Çöl mü, ormanlık mı, dağlık mı gibi.) ve oynayacağımız kıtanın yassı mı, silindirik mi olacağını belirliyoruz. Oyun Civilization'ı andırıyor. Karakterlerin üzerinde hareket ettiği kıtalar üzerinde altıgenlerden oluşmuş bölgeler var ve askerlerimiz, rahiplerimiz, büyücü ordularımız bu altıgenler üzerinde ilerliyorlar. Oyun sıra tabanlı olduğundan her ünitenin turlar içerisinde belirli bir hareket yapabilme sınırı var. Bu hareket sınırı, ünitenin üzerinde yürüdüğü zemin özelliklerine göre

uzayıp kısılabiliyor.

Benim oynadığım kıta üzerinde, rakip büyücülerden ayrı olarak bir de Monsters adı verilen bir ırk da mevcuttu. Adından anlaşılacağı üzere canavarlardan oluşan bu ırkın orada burada şehirleri var, üniteleri de dünya üzerinde serbestçe geziniyor. Bunlarla karşılaşip haritayı canavarlardan temizlemek, ünitelerimize tecrübe puanı kazandırıyor ve bu puanlar sayesinde ünitelerimizin seviyesini arttırabiliyoruz. Seçtiğiniz büyücünün ırkına göre şehrinizden ürettiğiniz ünitelerin ırkı da değişiyor. İnsanlar, canavarlar, undead'ler, Mısırlılar derken çeşit çeşit ırkla karşılaşmak mümkün harita üzerinde. Canavarların bulunduğu bölgeyi temizleyen ünite, bu bölgelerden para ve mana bulabildiği gibi bazen zorlu bir savaşın ardından safarımıza oldukça güçlü canavarların katılmasını da sağlayabiliyor.

Büyücümüzün amacı en güçlü büyücü olmak dedik. Bunu gerçekleştirmek için de klasik bina ve ünite üretiminin yanında büyü öğrenme işine de girişmemiz gerekiyor. Her bir büyüün öğrenme süresi farklı. Savaş büyülerinin yanında şehirlerimizdeki tarlalara etki edecek ve ünitelerimizi güçlendirecek büyüler de mevcut.

Şehirlerimize binalar ekledikçe nüfus artıyor ve sınırlar da genişlemeye başlıyor. Harita üzerinde gezinip "buraya şehir kur" emri verebileceğimiz "settler" üniteleriyle de harita üzerinde birden fazla şehir kurabilmemiz mümkün. Neutral şehirleri de ele geçirmeye başlayınca nüfuzumuz ve üretim gücümüz artmaya başlıyor. Ünitelerin kıtalararası yolculuk yapmasıyla oldukça basitleştirilmiş. Ünite denize doğru hareket edince kendiliğinden bir gemiye dönüşüyor. Yani öyle ayrıca bir taşıma gemisi inşa edip üniteleri o gemiye bindirmek gibi bir şey yok.

Zaman zaman bize tanrılar veya diğer bir ırk tarafından gönderilen görevler mevcut. Bu görevleri kabul edip etmemek bize bağlı ancak bir tanrının görevini kabul etmemek demek, onu kızdırmak demek ki her reddettiğimiz görev için belirli bir eksi puan alıyoruz. Bunlar çok fazla birikirse o tanrının gazabını üzerimize çekmek işten bile değil. Dolayısıyla bu görevleri alıp almama konusunda dikkatli kararlar

Alternatif

Age of Wonders
Civilization V
Heroes of Might & Magic VI



vermemiz gerekiyor. Üzerinde bulunduğumuz dünyanın yanı sıra bazen portallardan geçip başka dünyalara da ışınlanmamız mümkün. Ancak bu dünyalarda karşımıza neyin çıkacağı belli değil ve zaman zaman çok güçlü yaratıklarla karşılaşabiliyoruz.

Renkleri, seslendirmeleri ve müzikleri ile oldukça ilgi çekici ve şirin bir atmosfere sahip bu oyun, strateji severlerin şöyle bir göz atmak isteyecekleri türden. Paradox Interactive'in o baş bitlendirici oyunlarından ayrı, oynanışı kolay ve zevkli bir strateji oyunu sunulmuş. Bize de bu güzel oyunu oynamak kalıyor.

Meriç Erbay Bozkurt

Warlock: Master of the Arcane

+ Renkli bir dünya, seslendirmeler çok güzel, kolay ve anlaşılır oynanış
- Türe yenilik getirmemesi, bazen "Eee, şimdi ne olacak?" şeklinde bir döngüye girebilen ucu açık senaryo

7,0



Yapım **Cyanide Studios**
Dağıtım **Atlus**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.gameofthrones-rpg.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Game of Thrones

Ya ölürsün ya da yaşarsın, ortası yoktur bu işin...

“ Game of Thrones” ismini ilk olarak internette gördüğümde ve ardından videosunu izlediğimde anlamıştım gümbür gümbür bir hikayenin geldiğini. Sonra biraz araştırınca baktık ki bu dizi aslında epik bir hikayenin televizyona aktarılmış hali. Dizi yayınlanmaya başlar başlamaz tüm dünyada büyük bir ilgiyle karşılandı elbette ki. Bazıları sadece diziyi izlerken, çoğu insan George R. R. Martin’in kitap serisini okumaya başladı. Gerek dizi, gerekse kitap bizi karakterlerin derinliği, bir anda değişen senaryo akışı ve anlatılan hikayenin büyüleyiciliği ile bir anda kendine bağladı. Pek çoğumuz aklımızdan şunu geçirdik: “Bu hikayeyi bir de bilgisayar oyunu olarak düşünsenel! Böyle bir hikayenin içinde, böyle bir kıtada yaşayan bir karakteri oynamak ne güzel olur...”

Cyanide Studios bizim bu düşüncelerimizi duymuş olmalı ki dizinin ikinci sezonunun yayınlanmaya başladığı şu sıralarda bir Game of Thrones RPG’siyle karşımıza çıktı. Oyun, Game of Thrones serisinin başlangıcı olan Jon Aryn’nin ölümünden dört ay öncesinde başlıyor. Mors Westford ile tanışıyoruz. Kendisi Duvar’ın koruyucuları (Yani koca Westeros diyarını koruyan o devasa buzdan kalkanın nöbetçileri.) olan Gece Nöbetçileri’nin bir üyesi. Uzun yıllardır kendisi gibi Gece Nöbetçileri’ne üye olan ancak artık bulunduğu yeri, neyi, nasıl sorgulamaya başlamış ve Gece Nöbetçileri’ni terk etmeye karar vermiş olan silah arkadaşını bulup getiriyor. Bu noktadan itibaren başlıyor oyundaki RPG öğeleri. Mors’un silah arkadaşı, yeminini bozduğu için kaçınılmaz sonu yaşarken bir bakıyoruz, Gece Nöbetçileri’ne yeni birileri katılmış. Mors, bu yeni silah arkadaşlarına dövüş ve savunma tekniklerini öğretirken biz de oyundaki kontrolleri öğreniyoruz. Karakteri kontrol ederken savaş anında saldırı komutu verdiğimizde oyunun ağır çekimde yavaşladığını görüyoruz. Bu sırada karakterin hangi saldırıları yapmasını istiyorsak onları seçiyor, iksir içmemiz gerekiyorsa araya onu sıkıştırıyor ve böylece savaş sırasında yapmak istediklerimizi planlama fırsatı buluyoruz. Bunları belirledikten sonra oyun normal hıza geri dönüyor ve bize de sıraladığımız hareketleri izlemek kalıyor. Yanlış anlamayın; bu hiç de öyle görüldüğü gibi

sıkıcı değil ve bir kere tekniğe kaptırdınız mı kendinizi, film izler gibi izliyorsunuz savaşı. Benim gibi karakterin yaptığı hareketlere bakıp “Vay beee! Nasıl vurdu o kılıcı öyle!” diyenlerdenseniz, kesinlikle hoşunuza gidecek bir savaş tekniği bu. Sadece savaşlarda değil, bu film gibi izleme olayını oyunun genelinde de görmek mümkün. Kendinizi hikayenin tam içinde, karakterinizin vermiş olduğu cevapların etrafınızdaki dünyayı değiştiriyor olduğunu görmek gerçekten etkileyici bir RPG deneyimi yaşıyor. Oyunda Mors dışında Alester Sarwyck adlı bir başka karakter daha var. İlerleyen bölümlerde bu karakterle oynama şansına da sahip oluyoruz. Peki neden sadece iki karakter? Mors’un ve Alester’in her ikisinin de kendilerine göre doğru ve yanlış ayırt etme özellikleri mevcut. Alester çevresindeki insanların ve diyarın iyiliğini her şeyin üstünde, hatta ailesinin bile üstünde tutarken, Mors da Gece Nöbetçileri’nin yeminine sıkı sıkıya bağlı. Böyle güçlü karakterlerle oynarken karşınıza çıkan seçeneklerden birini tercih ettiğinizde ve bunun oyun içerisinde yapmış olduğu değişiklikleri fark ettiğinizde anlıyorsunuz olayın tüm RPG tarafını. Bazen seçtiğiniz bir yaklaşım sizi bir anahtar öğeden uzaklaştırırken, bazen de olayların tam ortasına atıveriyor. Bu da aslında oyun senaryosunun esnekliğine işaret eden güzel bir detay. Verdiğiniz kararların sonuçlarına katlanıyorsunuz; tıpkı Taht Oyunları’nın dünyasında olduğu gibi.

Oyundaki görevler bana “şu kadar ot topla, çocuğumun oyuncak ayısı kayboldu bul getir” tarzında değil. Diyarın yaşamakta olduğu olaylarla bağlantılı olan görevlerle uğraşıyorsunuz. Bu da hikayenin o kendine özgü ağırlığını bozmayan bir örgü ortaya koyuyor. Karakterler genel olarak iyi işlenmiş, seslendirmelere özen gösterilmiş. Oyun sadece dizinin yanında ek gelir sağlamak için hazırlanan bir yapım değil. Oyunun genelinde hakim olan dünyaya ait olma ve olaylara yön verme duygusunun yanına bir de güzel seslendirmelerle örülmüş hikayeler de eklenince özenle hazırlanmış bir RPG ile karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz. Westeros’un kaderinin belirlendiği Taht Oyunları’nda yer almak istiyorsanız, serinin hakkını veren ve sizi bir anda yakalayveren bu RPG’yi kaçırmayın derim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Alternatif

Dragon Age 2
Mass Effect 3
The Witcher 2: Assassins of Kings

Game of Thrones

- + Özenli bir şekilde işlenmiş senaryo, karakterlerin çok iyi resmedilmiş olması, verilen kararların gidişatı etkilemesi
- Savaşa yeteri kadar müdahale edilemiyor, oyunun başında kendi karakterimizi yaratamıyoruz

7,5



Yapım Milestone
Dağıtım Black Bean
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.mudthegame.com



MUD - FIM Motocross World Championship

Oyun olsun, "çamurdan" olsun...

Oyun oynamak bir yana dursun, oyun yapmak gerçek bir sanat işidir. ("Zanaat" demiyorum, dikkat edin.) Ve bir sanat eseri, kimseye olmadığı bir şey gibi görünemez, kusurlarını hiçbir şekilde kapatamaz. Karşınızda en yalın haliyle duruyordur ve özünde ruh barındırmıyorsa zevk, renk çerçevesi de faktör olmaktan çıkar. Bazı oyunlara değil, bütün oyunlara bu çerçeveden bakıyorum ben ki şu anda farkında olmasanız bile sizin için de geçerli bir durum bu. Sırf bu yüzden bir oyunun grafik kalitesi de dahil tüm teknik detaylarının geri planda kalabileceğini vurgulayıp duruyoruz sağda solda. Şu anda karşımda çok şık bir örnek duruyor bu anlamda mesela. Sanatsal detaylar evlatlık olarak alınmış ve bir köşede unutulmuş, bu ölümcül kusur görünmesin diye de bolca içerik serpiştirilmiş ana malzemenin içine. Ortaya çıkan bir yarış oyunu ve ne yazık ki katlanılabilecek gibi değil; sanki oynadığımız oyuna katlanmamız gerekiyormuş gibi...

Kısaca "MUD" olarak sesleneceğim kendisine ve çok fazla hırpalamamaya çalışacağım. Motosiklet yarışlarını doğru düzgün pistlerde ve nizami bir şekilde görmeye alışsınız belki ama bu oyunun başka bir boyutu daha var. Olabildiğince bozuk olan yol şartlarına uyum sağlamanızı gerektiren ve bu yetmiyormuş gibi artistik gösteriler de sergilediğiniz bambaşka bir olay bu. Bu şartları taşıyan bir oyunu tasarlamamanın ne derece riskli olduğu ortada. Günümüz teknolojisinin alayını kullanmanız ve konuya ciddi anlamda hakim olmanız lazım. Peki MUD bunu başarabilmiş mi? Maalesef hayır... Karşınızda perdesini açtığı zaman umutlanabilirsiniz belki ama kariyer moduna dalış yapıp ilk yarışınızı yaptığınızda tüm umutlarınız balıklama suya atlayacak. ("Atlayabilir" demiyorum, atlayacak...) Cel-shade adı

Çamur ve Fizik Kuralları

Çamurlu ve bol pürüzlü bir yolda motosikletin tekerlerinin yola gömülmesi gerekir ama MUD'da bu olay yok; hem görsel, hem de fonksiyonel olarak yok. Buna bir de ucuz animasyon kalitesi eklenince ciddi anlamda vasa altı sahnelerle karşılaşıyorsunuz. Aman diyeyim...

verilen ve benim hastası olduğum grafik tarzına benzer bir tarz kullanılmış MUD için ama kalite, ortalamanın çok çok altında. Diyelim ki bu bir teknik kusur ve es geçebiliriz. Peki geriye kalan kusurları ne yapacağız? Nasıl görmezden geleceğiz?

Oyunun kariyer moduna karakterimizi seçerek başlıyoruz. Aslında buna seçmek denmez; çünkü dört karakterin (Lars "Shredder" Keller, Koji "Raiden" Hayasa, Zack "Old Man" Brooks, Ivan "Il Fusibile" Prelli) sadece ilkinin seçme şansımız var zira diğerleri kilitli vaziyette. Eğer isterseniz yarışlarınızdan elde edeceğiniz kazancı yeni karakterleri açmak için kullanabilirsiniz. Hoş, oyunda zaten her şey kilitli ve bunları açmak için yine para kazanmanız lazım. Karakterler farklı farklı özelliklere sahipler ki bu özellikleri de geliştirebiliyorsunuz. (Pamuk eller cebe yine!) Bu anlamda genel olarak dört kategori var: Endurance, Instinct, Agility ve Strength. Endurance, oyundaki "boost" olayını temsil eden enerji içeceklerinin etki süresini uzatıyor. Instinct, rampalardan zıplayarak yapacağınız "scrub" hareketlerini doğrudan etkiliyor. Agility, dönüşleri daha rahat yapmanızı sağlarken, Strength ise motosikletinizin yere daha sağlam tutunmasını sağlıyor.

Yarış tiplerine gelecek olursak, sonda kalanın elendiği Elimination Cup, süreye karşı yarıştığımız Checkpoint Race, rakibimizle kafa kafaya mücadele verdiğimiz Head to Head ve rampalardan zıplayarak artistik hareketler sergilediğimiz Trick Battle gibi seçenekler var önümüzde. Bu çerçevede en marjinal olan yarış tipi tabii ki Trick Battle. Yine kazandığınız parayla satın alabileceğiniz "trick", yani artistik hareket seçeneklerini sergileyerek puan topladığınız bir tür bu. Oyunun animasyon tarafı başarılı olsa, ciddi derecede eğlenceli olabilecek bir yarış türü Trick Battle ama diyorum ya, maalesef... Zaten MUD'ı katlanılmaz kılan en büyük faktör de tam bu noktada duruyor. Oyunun animasyon kalitesi resmen beşinci sınıf kıvamında ve hangi yarış türünde olursanız olun, göz zevkiniz ciddi anlamda hasar alıyor. Bu da oyunun olabilecek tüm olumlu yanlarını sınıfta bırakıyor direkt olarak. Kariyer modu bu haldeyken niyetlenir misiniz, bilmiyorum ama oyunun multiplayer seçenekleri de var. Buraya da bir göz atın derdim ama içimden MUD'ı tavsiye etmek hiç gelmiyor maalesef. Siz bence bu başlığı görmezden gelip dikkatinizi başka yarış oyunlarına çevirin. Evet evet, böylesi en doğru tercih olacak... **Ertekin Bayındır**

Alternatif

MX vs. ATV Alive
Red Bull X-Fighters
Trials Evolution



MUD - FIM Motocross World Championship

+ Varsa yoksa karakter geliştirmeye ait detaylar
- Görsel kalite sıfır, animasyon kalitesi sıfır, ruh desen hiç yok

2,5



Yapım **NetherRealm Studios**
Dağıtım **Warner Bros Interactive**
Tür **Dövüş**
Platform **PS3, Xbox 360, PSV**
Web **www.mortalkombat.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**

Mortal Kombat (Vita)

Dokunarak öldürmek

Vita'da pek fazla dövüş oyunu şansımız yok. Nedir, Marvel vs. Capcom 3 ve BlazBlue. İkisi de Japon, ikisi de pek renkli. Peki ya Mortal Kombat? Onda sadece bir rengin hükümdarlığı var, o da kırmızı!

Dünyanın en vahşi dövüş oyunu Mortal Kombat, sonunda Vita için de piyasaya çıktı ve size şu kısa alanda hemen söylemeliyim ki bu oyunu kesinlikle almalısınız.

Büyüyen kafalar, ters dönen arenalar

"Ben bu oyunu daha önce PS3'te / Xbox 360'ta oynadım; o zaman ne yapmalıyım?" sorusunu ben de kendime sordum, merak etmeyin. Oyunu Xbox 360'ta uzunca bir süre oynadım ve ne yalan söyleyeyim, Vita versiyonuyla da pek ilgilenmiyordum. Buna rağmen oyunun bağımlısı oldum. Neden mi?

Öncelikle Vita versiyonunda oyuna DLC ile eklenen karakterlerin tümü ve PS3'e özel savaş tanrımız Kratos

halihazırda yer alıyor. Skarlet'e, Kenshi'ye, Rain'e ve Freddy Krueger'a ayrıca para vermek yok. Oyunun hikaye modunu tekrar baştan oynamak da büyük keyif lakin asıl güzellik, oyuna ekstra bir Challenge Tower'ın eklenmiş olması. Bonus Challenge Tower adındaki bu kulede yine bize verilen görevleri yapmaya çalışıyoruz lakin bu defa Vita'nın tüm teknik özelliklerini de kullanıyoruz. Örneğin bir görevde kafamız sürekli şişiyor ve ekrana dokunarak patlamasını önlemeye çalışıyoruz. (Bu arada bir yandan da dövüşüyoruz.) Bir başka bölümde ekran rastgele bir şekilde ters dönüyor ya da sağa veya sola eğim alıyor. Yine bir yandan dövüşüyor, bir yandan da Vita'yı sallayarak arenayı eski haline döndürmeye çalışıyoruz. Anlayacağınız hepsi birbirinden ilginç birçok yeni görev bulunuyor ve kuleye adım attıktan sonra kolay kolay Vita'yı bir köşeye koyamıyorsunuz.

Yine kazandığımız maçlardan ve Challenge Tower

görevlerinden "koin"ler kazanıyor ve bunları Krypt'teki gizlilikleri açmak için kullanabiliyoruz. DLC karakterleri oyunda direkt olarak yer aldığı için de bu defa onlarla ilgili tasarımlara ve Fatality bilgilerine de ulaşmak mümkün oluyor.

Wi-Fi ve Ad Hoc ile multiplayer oyun imkanı da sunan oyunda özellikle X-Ray hareketlerinde bir yavaşlama söz konusu ama bu da pek önemli bir sorun değil bana sorarsanız.

Vita'da pek fazla iyi oyun olmadığını da göz önünde bulundurarak bu oyunu almanızı... Zaten yazının başında söylemişim. **■ Tuna Şentuna**

Mortal Kombat

+ Vita'nın özelliklerini kullanabildiğiniz yeni Challenge Tower, Wi-Fi modu
- Yer yer görülen yavaşlamalar

8,8



Sorcery

Büyücülüğe devam!

iki sene önce E3 fuarında büyük sükseyle duyurulan PS Move oyunu Sorcery, sonunda ofisimize teşrif etti ve bir anda herkesin alıp oynamak isteyeceği bir oyun haline dönüştü. Hikaye olarak Sorcery'de iki - üç haftadır sihirle uğraşan Finn adlı genç ve acemi bir büyücünün maceraları konu alınıyor. Finn, büyücülüğe meraklı ve meraklı olduğu kadar da sakar bir delikanlı. Ustasının köyü terk etmesiyle gizlice asanın ve iksirin olduğu dolabı açan Finn, asayla oynarken sakarlık yapar ve ustanın nadir bir karışımla dolu olan kazanını havaya uçurur. Beyaz kuyruklu dişi kedi Erline, fesatlık yaparak Finn'i gaza getirir ve son derece tehlikeli olan Lochbarrow isimli yere doğru sürükler. Burada kötü kadın gelip Finn'in ustasını öldürür ve köyünü yerle bir eder. Bundan sonra Finn, Erline'i ne pahasına olursa olsun korumakla görevlidir. Böyle anlatınca hikayenin fazla bir esprisi yokmuş gibi görünüyor ama senaryonun işleniş biçimi, seslendirmeler ve flüt ezgisi taşıyan müzikler kesinlikle oyunun kendini oynatmasını sağlıyor.

Ah şu kontroller...

Sorcery'nin son derece lineer bir oyun yapısı olmasına karşın merak uyandıran hikaye akışı ve hikayenin işleniş biçimi sizi oyunun içine doğru çekiyor. Genç

büyücü Finn, PS Move kontrol cihazını esaslı olarak kullanıyor. Asayı elimizde tutarak havada değişik hareketler yapmak suretiyle çeşitli kapıları ve sandıkları açabiliyoruz. Asamızdan attığımız büyüye PS Move cihazı sayesinde falso bile verebiliyoruz. Rüzgar, buz, ateş ve şimşek gibi değişik güçlerimiz var. Bu güçleri kombine ederek kullandığımızda kılıç kalkanlı iskeletler ve dev boss'lar gibi düşmanlara karşı daha etkili saldırılar yapabiliyoruz. Örnek vermek gerekirse rüzgarı ve ateşi ayrı ayrı kullanmak yerine bunları birleştirip alevli rüzgar gönderebiliyoruz. Boss'lara karşı bir işe yaramasa da kalkanımızla iskelet gibi düşmanları ite kakak öldürebiliyoruz. Ayrıca bazı kapıları ve yarılmış duvarları da kalkanla iterek yıkabiliyoruz. Asamızın bir de telekinesis özelliği bulunuyor. Bu sayede önümüzde duran kayaları ve taşları yolumuzdan kaldırıp atabiliyoruz. İksirler için kendinizi değişik hayvanlara ve yaratıklara dönüştürebiliyorsunuz. İksiri içerken önce PS Move ile çalkalayıp sonra kafaya dikeyiyoruz. Tüm bu saydıklarım paralelinde Fable oyunlarını da sevdiyseniz, Sorcery'yi de seversiniz diye düşünüyorum. **■ Ahmet Özdemir**

Sorcery

+ Cıvı cıvı grafikler, düzgün kontroller, ailecek eğlenerek oynanabilecek bir oyun
- Zaman zaman ortaya çıkan frame-rate problemi

7,0



Yapım **The Workshop**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PS3**
Web **www.sorcery.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Datura

Bir elin nesi var, iki elin sesi var!

Datura için uzun süre bir giriş tümcesi düşündüm. Böyle bir oyunu nasıl anlatmaya başlarsın ki? Şimdi "Sen bir elsin ve gidiyorsun." desem, "Hadi oradan be, dalga mı geçiyorsun!" derler adama ama hakikaten öyle! Oyunda siz bir elsiniz ve PS3'ün Move kontrol cihazıyla sadece sağ eli kontrol edip tuhaf şeyler yaparak bir şekilde kurtuluşa erişmeye çalışıyorsunuz. Oyunun başında bir sedyede sırtüstü yatıyoruz. Ölmek üzere olduğumuzu, kalbimize verilen elektroşoklardan anlıyoruz. Sonra birden sisli puslu bir ormanda buluyoruz kendimizi. Etrafta Silent Hill vari bir hava hakim. Açılmayan garip geçitler, gözünüzün önünde sürekli uçan kelebekler, böcekler, uyuyan bir domuzun önünde patates çuvalı, beyaz ağaçlar, tuhaf heykeller ve anlam veremediğimiz daha bir sürü şey bilinçaltımızı dürtüp duruyor. Tam olarak nerede olduğumuz belli değil. Rüya gibi bir yerdeyiz sanki. Belki de ölümle yaşam arası olan Araf gibi bir yerde sıkışıp kalmış durumdayız...

Datura'nın merak uyandıran yapısı, oyuncunun bu gizemli ormanda kaybolmasını sağlıyor. Neyin ne anlama geldiğini keşfederken oyun size çizgisel bir oynayışı dayatmıyor. Oyunda özgürce dolaşip istediğiniz şeyi, dilediğiniz sırayla gerçekleştirebiliyorsunuz. Etrafta bulunan beyaz ağaçların yanına gidip incelediğimizde elimizle not defterine su testi taşıyan kadın heykeli, uyuyan domuz, labirentli yol gibi birtakım şekiller çiziyoruz. Bu şekillerin

yanında daire biçiminde birer imge bulunuyor. Siz de şeklin yanındaki ilgili eylemi gerçekleştirirken yaptığınız iyi ya da kötü niyetli seçimlere bağlı olarak dairenin içini beyaz ya da siyah olarak dolduruyorsunuz, bu da oyunun sonunu doğrudan etkiliyor. Misal etrafta bulacağınız patates çuvalından bir patates alıp uyuyan domuzla attıktan sonra domuz çalılıklara giriyor. Domuzu takip ettiğimizde bir anda kendimizi bir araçta direksiyon başında buluyoruz. Önümüze aniden bir domuz çıkıyor. Domuzu ezebilirsek eziyoruz, ezemediğimizde üstümüze bir kamyon geliyor ve bu alandaki daireyi siyah olarak bitiriyoruz. Daha somut bir örnek vermek gerekirse oyunun bir yerinde zamanda kırılma yaşıyor ve bir anda gözümüzü New York gibi dev gökdelenleri olan bir yerde açıyoruz. Yanımızda bizi kelepçelemiş olan bir polis memuru var. Araç kaza yapınca polis bayılıyor. Bu noktada elimize geçirdiğimiz testereyle ister kelepçeyi, ister polis memurunun kolunu kesiyoruz. Tabii ki polisin kolunu kestiğinizde not defterindeki daire siyah rengini alıyor.

Geliyor Osmanlı tokadı...

Oyun mekanikleri bize Datura'nın bir oyundan ziyade bitmemiş bir teknoloji tanıtımını olduğunu çağırıyordu. Karakterimizin ekrandaki eline, Move sayesinde kendi elimizle yön veriyoruz. Asma kilitleri elimizde kalem varken Move'u çevirerek açıyoruz. Gel gelelim kabak gibi ortada olan kapı kollarını tutup açma olayına ısınmak yıllarınızı alabiliyor. Tamam, biraz abarttım ama kontrollere alışmak en az 15 - 20 dakikanızı yiyor. Eli kontrol etmek çetrefilli olsa da yürüme olayı son derece başarılı. Karakterimiz Move kontrol cihazıyla gayet akıcı yürüyor ve biraz geç tepki verse de yumuşak dönüşler gerçekleştirebiliyor; hatta Move'un arkasındaki tuşla fps

düşüşü yaşamadan karakterimizi koşturabiliyoruz. Oyunda topu alıp atabiliyor, ormanda bulacağımız av tüfeğiyle oyuncak ördekleri vurabiliyoruz. Önünüzde sürekli uçan kelebekler bazen görüş açınızı bozuyor ama çevreye hoş bir derinlik katıyor. Çevre tasarımı son derece etkileyici kurgulanmış. Uçuşan yapraklar, kelebekler, böcekler falan hoş görünüyor. Sisli, soğuk ambiyans oyuna gizemli bir hava veriyor. Müzikler de oyuncunun duygularına dokunabilecek kalibrede bestelenmiş. Lakin oyun dokunma hissini vermeyi başaramıyor. Elinizi ağaca, duvarlara, kapılara falan sürtüyorsunuz ama gerçek bir dokunmuş hissi alamıyorsunuz. El havada uçup plastik bir eldivenmiş gibi parmaklarınızı saçma bir biçimde oynatıyor. Yapımcı firmanın kendilerine "Plastic" adını seçmeleri daha bir manidar geldi şu anda bana. Oyunda sağ eliniz ve sol kolunuz dışında kendi karakterinizi göremiyorsunuz. Sadece bir yerde aynaya baktığınızda kameradan "kendinizi" görüyorsunuz.

Bulmaca olarak, güğüme doldurduğunuz suyu heykelin elindeki testiye boşaltıp diğer elinden anahtarı almak, labirentin ortasındaki kuyuyu bulmak, su tahliye borusuna elinizi sokup giriş kapısına tazyik uygulatarak açmak gibi fazla zorlanmayan bulmacalar oyuncuya sunulmuş. Datura'nın kurgusu, oyun konsepti ve atmosferi son derece iyi olsa da üç - dört saat gibi kısa bir sürede bitmesi ve bir müzik aleti çalarken ya da kapı kollarını tutarken kontrollerin tam olarak oturmaması, Datura'nın bitmeden ambalajlanmış bir ürün olduğu izlenimi doğuruyor. Yine de Datura'yı 15TL'ye PSN'den indirip deneyebilirsiniz. ■ Ahmet Özdemir

Datura

- + Merak uyandıran ambiyans, sonunu görmeden bırakamayacağınız gizemli hikaye örgüsü
- Move'un hareketleri algılamada gecikmesi ve saç baş yolduran kontrol mekanizması

6,1

Yapım Plastic Studios
Dağıtım Sony
Tür Adventure
Platform PS3
Web www.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Alternatif

Flower
Journey
Silent Hill: Downpour





Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.thewalkingdeadgame.com



The Walking Dead: Episode 1

Oturduğunuz yerden izlemek kolaydı!

izlerken "Ya arkadaş o durumda öyle mi yapılır?! Kullan şu yandaki sopayı, geçir kafasına, öyle konuşulur mu yav!" nidaları atıp düşünmedik hiç tabii ki, biz böyle bir durumda kalsak ne yapardık. İşte The Walking Dead: Episode 1 - A New Day bize bu fırsatı sunuyor ve sonunda zombilerle dolu bir dünyada, ne olduğunu anlayamamış

bir halde, kaza geçirmiş bir otomobilin içinde sıkışık kalmış bir karakteri yönetmeye başlarken buluyoruz kendimizi.

"İşteeee! Korkun benden zombiler! Hepinizi haklayacağım!" diyemiyorsunuz öyle hemen. Az önce sohbet etmekte olduğunuz polis bir anda uyanıp size doğru saldırırken, bir taraftan oyundaki ana karakterin canını kurtarmaya, diğer taraftan da kontrolleri öğrenmeye çalışıyorsunuz. Yani oyunda tutorial kısmı oldukça gerçekçi diyebilirim. Şehirde ne olduğundan bihaber bir şekilde, üstelik yaralı olarak ortalıkta dolanırken anlamaya başlıyorsunuz artık: Bu, gerçekten zor bir durum ve gerçekten insan böyle bir anda aptallaşabiliyor. Oyun boyunca karşılaştığımız olaylarda insanlara nasıl cevaplar verdiğimiz oyunun gidişatını etkiliyor. Karşılaştığımız kişiler bu cevaplarımıza göre bize tepki gösteriyor ve onlar üzerinde yarattığımız etkiyi ekranın sol üst köşesinde görebiliyoruz.

Oyunun yarattığı gerçekçilik cidden çok başarılı. Karakterlerin seslendirmeleri, efektler oldukça etki-

leyici. Çizgi roman benzeri bir tarzda grafikleri var. Çevrede etkileşime girebileceğimiz sınırlı sayıda bölge bulunuyor genelde. Böyle olması da mantıklı çünkü zombinin birinden kurtulmaya çalışırken etrafta çok fazla tıklanacak şey olmaması iyi bir şey. Macera boyunca zaman zaman karşımıza çıkan kritik karar anlarında verdiğimiz kararlar senaryoyu ve etrafımızdaki diğer karakterlerin bizimle etkileşimini etkiliyor.

Dizinin hayranıysanız oyunu da çok beğeneceğiniz kesin. Bakalım nasıl oluyormuş olayların tam ortasında, elinizde silah olmadan, sadece tekmeniz ve bir adet çekiç ile öylece burun buruna gelmek zombinin biriyle. ■ Meriç Erbay Bozkurt

The Walking Dead: Episode 1

+ Gerçekçilik, karakterler arası etkileşimin senaryoya etkisi
- Zaman zaman fazla korkutucu

8,0



Legend of Grimrock

Eski RPG'lere kısacık bir dönüş...

Uzun zamandır bu kadar eğlendiğimi hatırlamıyorum. Legend of Grimrock, kesinlikle sessiz sedasız çıkarak, Diablo III fırtınasından önce, içimizde kalan o eski RPG oyunlarının hasretini silip süpüren bir oyun. Dört kişilik ekiple, koskoca bir dağın içine oyulmuş olan zindan labirentinin içinde yolumuzu bulmaya çalışırken, karşımıza çıkan bulmacaları çözmek için kafa patlatıyoruz. Her köşe başında karşılaştığımız düşmanlar da cabası.

Oyunun en başında Grimlock dağına neden geldiğimizi kısa bir videoyla öğreniyoruz. Efendim, biz ve diğer üç mahkum arkadaşımız, özgürlüğümüzü kazanmak için Grimlock dağındaki bu zindana atılmışız. Karakterlerin hepsini tek tek yaratabilme imkanımız da var, hazırda olan dört kişilik grubu seçebilme imkanımız da. Oyunda bir harita sistemi mevcut normalde ama oyun başlamadan önceki menüde "old school" seçeneğini işaretlersek, bizim kağıdı kalem elimize alıp her girdiğimiz koridoru haritaya dökerek ilerlememiz gerekiyor. Oyunda W, A, S, D tuşlarıyla ilerliyor, Q ve E tuşlarıyla sağa - sola doğru dönüyoruz. FPS gibi görünüyorsa da aslında dört parti elemanı da aynı anda ilerliyor, dolayısıyla karşımıza bir düşman çıktığında öndeki iki kişi düşmanın saldırılarını cesurca göğüslemek durumunda kalıyor, arkadaki parti üyeleriyle destekleyici saldırılarla öndekilere yardımcı oluyor. Dolayısıyla en öndeki karakterlerin "melee" vuruşlarda iyi olması önemli. Bu koca zindandaki yolculuğumuz boyunca karşımıza çeşitli duvarlar

arkasına saklanmış odalar, sadece tek bir taş dokunarak açtığımız kapılar, içerisinden geçerek bambaşka bölgelere gittiğimiz portallar çıkıyor. Bazen tek bir kolu aşağıya indirerek kapıları açarken, bazen de elimizdeki taşı öndeki platformlardan birine atıp ağırlıkla platformun inmesini sağlıyoruz. "Hmmm, işim kolaymış, şu kolu indir, buradan geç..." diye gezinirken bazen bir köşeyi dönünce bambaşka bir bulmacayla karşılaşmış olduğumuz yerde dört dönüyoruz. Zindanlarda dolanırken bazen duvarlarda çeşitli yazılar görüyoruz. Bunlar bize yakındaki kapının nasıl açılacağına dair birtakım ipuçları veren bilmeceler. Kafayı çalıştırdınız mı işiniz kolay yani. Her klasik RPG'de olduğu üzere, öldürdüğümüz canavarlardan ve çözdüğümüz bulmacalardan tecrübe puanları kazanıyoruz. Bu puanlar biriktikçe karakterlerimiz seviye atlıyor. Macera ilerledikçe bulmacalar zorlaşıyor, karakterlerin bulunduğu eşyalar çeşitleniyor. Kısacası uzun zamandır özlemine çektiğimiz o eski RPG'lerin tadında bir oyun Legend of Grimrock. Öyle çok yüksek ekran kartı da gerektirmiyor; tek ihtiyacınız keskin zeka, sabır ve bol bol boş zaman. ■ Meriç Erbay Bozkurt

Legend of Grimrock

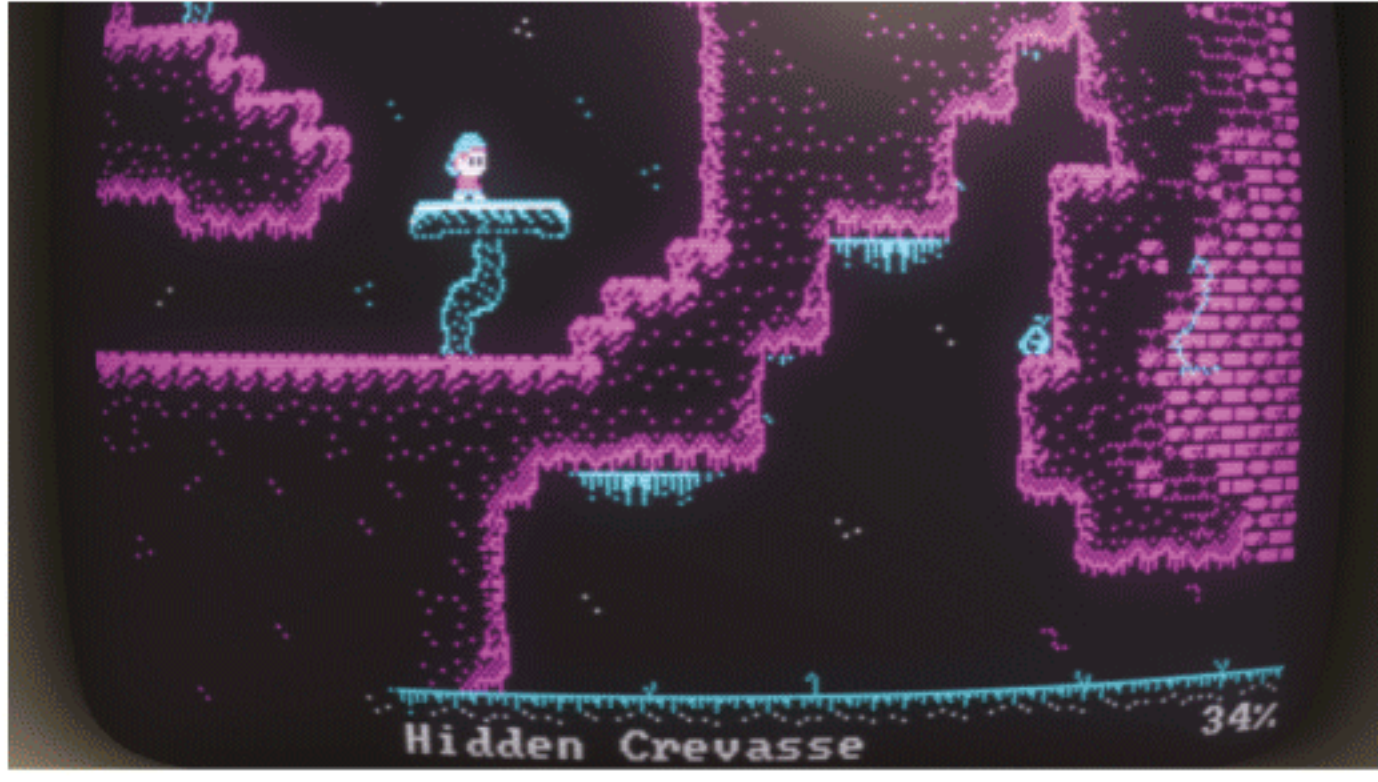
+ Eski zindan RPG'lerinin tadı, aklımızı alan türde bulmacalar, zindanda kaybolmuşluk hissi

- Bulmacalar bazen çok zor olabiliyor

8,0



Yapım Almost Human
Dağıtım Almost Human
Tür RPG
Platform PC
Web www.grimrock.net



You Have to Win the Game



Zor ama deneyeceğiz...

Bu oyun "retro" kavramını gözümüze sokarak gerçekleştiriyor ve pikselleri net bir şekilde görülen grafikleri, eski tip bombeli bir ekrana sahip olan bir monitörden oynuyormuşuz efekti sunuyor.

Herhangi bir silaha veya yeteneğe sahip olmadığımız, düz bir platform oyunuyla karşı karşıyayız. "Düz" diyorum ama akıllıca tasarlanmış bir oyun alanına sahip. Amacımız, ulaşılması zor olan yerlerdeki para keselerini toplamak.

Oyunu zor yapan etkenlerin başında,

hızlı hareket eden engeller bulunmakta; geriye kalan kısımlarda pek bir sorun yaşamıyorsunuz. Tek hatada ölen kahramanımıza rağmen bol bol kayıt noktası sayesinde sinir hastası olmadan başarıya ulaşabiliyorsunuz.

Oyunun bir kısmında, görünmeyen platformları aktive eden bir cisme ulaşıyorsunuz. Yalnız bu, bazı görünmeyen duvarları da ortaya çıkardığı için bazı para keselerine ulaşmanız imkansız hale geliyor. ■

Tür Platform
Yapım J. Kyle Pittman
Web tinyurl.com/6wxcj6r

8,0

Chaos

Yatağınızdan çıkmadan...

Şehir yaşantısına alışmış, şehir yaşantısının getirdiği monotonluk yüzünden kendi dünyasında eğlence ve hareket arayan küçük bir çocuk... Timmy.

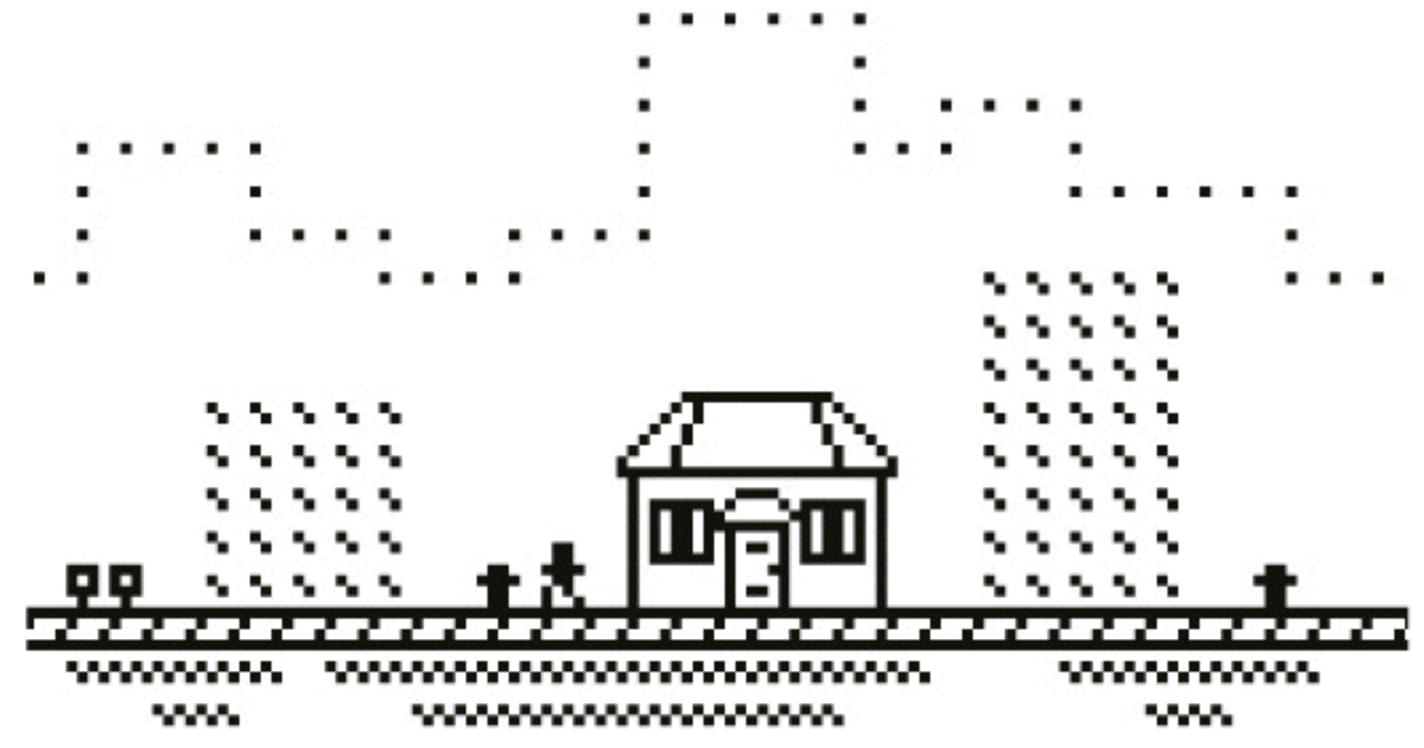
Timmy bir gün bu monotonluğu kırmak için kaosu ortadan kaldırması gerektiğini düşünüyor ve kaos dünyasına adım atıyor uykusunda. Bu noktadan sonra da Timmy'nin kontrolü, bize veriliyor. Timmy damdan dama zıplayabilen, duvarlardan sekebilen, küçük bir çocuk. Silahı yok, başka bir yeteneği yok. Her kapıdan girişte dünya kaosa sürükleniyor ve o da o bölümün sonundaki büyü cisme ulaşarak

kaosu kafasından atıyor. GMC organizasyonunda, 72 saatte hazırlanan bir yarışma projesi Chaos ve açıkçası, hiç de fena bir iş çıkmamış ortaya. Oyundaki tekdüzelik, akıllıca tasarlanmış bölümler sayesinde toparlanmış lakin bazı yerler o kadar zor ki oyundan soğumanıza kadar gidiyor olay.

Grafiksel anlamda da 72 saatte nasıl bu kadar iyi bir oyun çıkabilmiş, gerçekten şaşırdım. Bir ton GGJ etkinliğine katıldım biliyorsunuz, bu tipte pek az oyun ortaya çıkabildi... ■

Tür Platform
Yapım Davve
Web tinyurl.com/dy66v9k

7,5



Little City

Garip bir son

Bu oyunu değerlendirmeye almadan önce şunu aklınızda bulundurmalısınız: Little City bir tema sınırlandırması neticesinde, tam 48 saatte yapıldı.

Oyun ilk açıldığında grafikler o kadar eski geliyor ki şaşkınlığınızı gizleyemiyorsunuz. Oynanış da bir garip... Karakterimiz evinde uyanıyor ve onu iki boyutlu bir ortamda, şehirde dolaştırıyorsunuz. Çeşitli dükkanlara giriyor, bir şeyler yiyor, bunun neticesinde karnı doyuyor, mutlu oluyor... Bazen hoş olmayan olaylar yaşıyor ve mutluluğu azalıyor.

Oyun alanı deseniz o da çok kısıtlı. Sağa veya sola en fazla üç - dört ekran gidebiliyorsunuz, sonra kocaman bir duvarla karşılaşıyorsunuz.

İşte bu noktada anladım ki bu tam anlamıyla bir "yarışma oyunu". Yani hiçbir ticari kaygı olmadan, hayal gücünüzle sınırlı, kısa öykü yazmışsınız gibi düşünün. Zaten oyunun sonu da oyunu yapan arkadaşın ne kadar "geyik" bir insan olduğunu kanıtlar nitelikte. ■ Tuna Şentuna

Tür Macera
Yapım dustmyte
Web tinyurl.com/7532sbu

7,1

Tripod

Kafamdaki ayağı alabilir miyiz?

Kafasında bir ayak olan ve bu yüzden bir ucube olarak adlandırılan bir karaktere sahibiz. Bu kafasında ayak olan arkadaşı bir dolu bölümde, çıkışı sembolize eden cisme ulaştırmamız gerekmekte. Zıplayamayan ve sadece yürüeyebilen karakterimiz, kafasındaki ayağı ilginç bir iş için kullanabiliyor neyse ki. Kafasındaki ayakla tavana veya üstteki bir platforma yapıştırabiliyor ve bu sayede yukarı çekiyor kendini. Dilerseniz bu noktadan sonra direkt olarak aşağı inebiliyor,

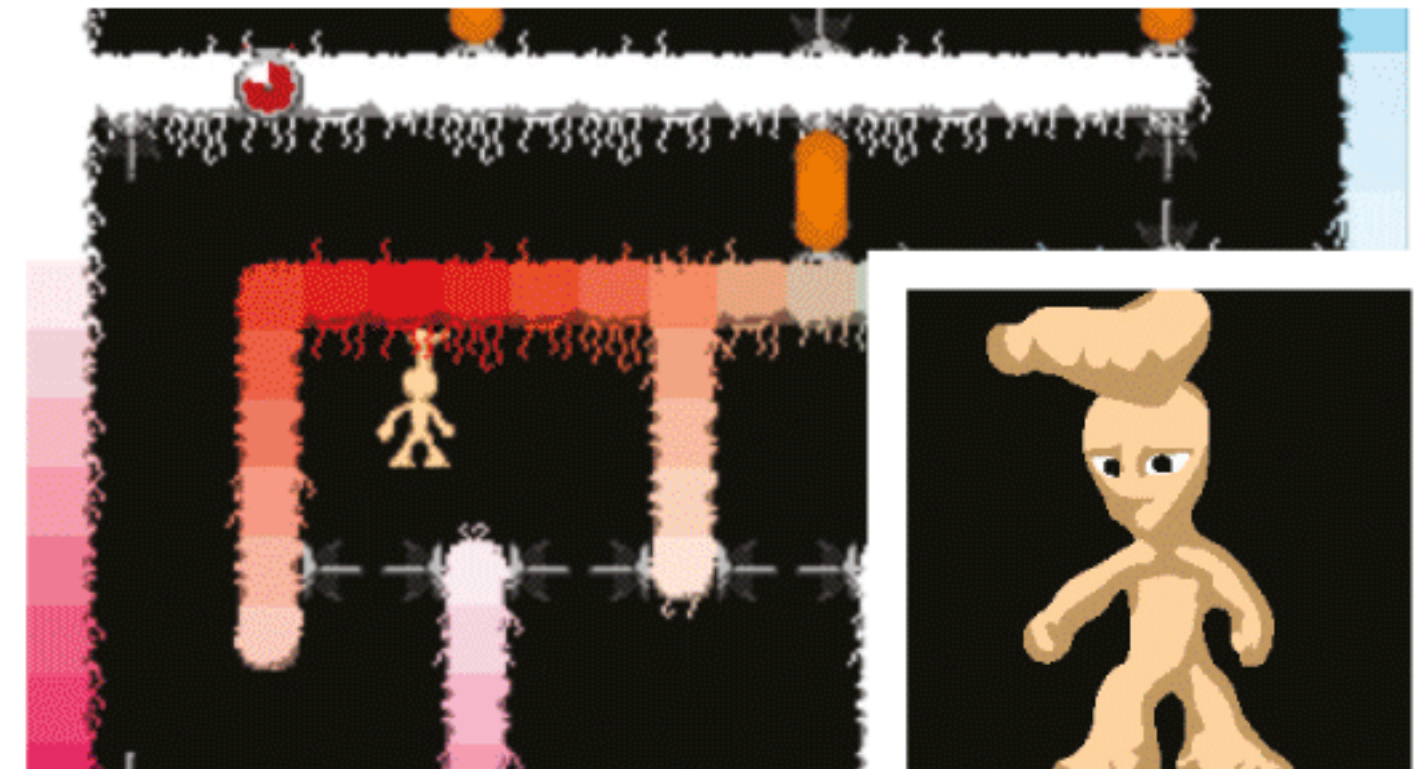
dilerseniz de engelleri aşacak şekilde kendinizi yönlendiriyorsunuz.

Her ne kadar iyi bir özelliğe sahip olsak da bu özelliği kullanmak biraz zor olabiliyor. Örneğin tepede iki tane diken, aşağıda iki tane; bunların tam ortasına denk getirmek çok zorlayabiliyor.

İlerideki bölümlerde size zehirli şırıngalar fırlatan bazı adamlar da beliriyor ve işler iyice içinden çıkılmaz bir hal alıyor. Size yalan söylemeyeceğim, ben bu oyunda başarılı olamadım. ■

Tür Platform
Yapım JAK HAK
Web tinyurl.com/6q784md

6,0



TUNA ŞENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



LUCIFER

- Evladım, n'apıyorsun? Oyun mu oynuyorsun yoksa?!
- Oyun yapımcısı olduğumuz için oynayabilirim diye düşünmüştüm patron.
- Ne bu? Bizim oyunlardan biri değil?
- Diablo III patron. Yıllar süren bekleyiş sona erdi.
- Ben niye duymadım bu oyunu?
- Sürekli soru sorduğunuzun farkında mısınız patron?
- Şimdi sen de sordun ama?
- Fakat şimdi de siz-
- Tamam, uzatma! Demek Diablo... Çok mu popüler bu oyun?
- Patron bu oyunu duymamış olmanız imkansız. Üstelik üçüncü oyun!
- Dur hatırladım galiba. Böyle saçma bir açıdan oynuyorduk oyunu. Git git git, kes kes kes... Böyle bir oyundu değil mi?
- Mükemmel bir özet oldu gerçekten. Neden oyun?
- Efendim?
- Röportajlarda sorarlar ya ünlülere meslekleri hakkında... Ben de o şekilde sordum; neden oyun? Başka bir şey olamaz mıydı?
- Seni anlamıyorum. Tamam, madem Diablo III çıktı ve herkes bu tip oyunları seviyor, biz de hemen böyle bir oyun yapmalıyız! Geç şimdi bilgisayar başına.
- Zaten oradayım.
- Oldu; çift tıkla programına ve hemen üç tane karakter yarat. Bunlar bizim karakter sınıflarımız olacak. Bak nasıl, oyuncuyu tek bir karakterle sıkıyoruz; tam üç tane birden! Müthiş değil mi?
- İ-na-nıl-maz!
- Niye heceliyorsun evladım? İlkokul mu burası? Karakterlerden bir tanesi büyücü, diğeri savaşçı-
- Üçüncüsü de okuyla ve yayıyla, bir ranger olsun, değil mi?
- Yooo? Üçüncüyü ben elinde elektrikli testere taşıyan, liseli bir ponpon kız olarak düşünmüştüm. Bunu da dün rüyamda gördüm, ilginç değil mi?

ŞİMDİ SEN DE DIABLO'YU "UNINSTALL" ET VE BU OYUNA YOĞUNLAŞ.

- Bu bana bir yerden tanıdık geliyor ama...
- Karakterler tamam; yalnız bunları Diablo'daki o garip açıda kullanmayalım. Elbette ki karakterlerin gözünden görmeliyiz.
- O zaman FPS olur ama oyun?
- Olsun?
- O zaman da atmosferi bozulur.
- Stratosferden biraz kısarız, dengelenir... Evladım ne atmosferi?!
- Diablo gibi oyunlar, izometrik açıdan oynanmalıdır patron. Keyfi, tüm özelliği orada.
- Tamam tamam! Tamam?! Yap; izometrik açı yap.
- Hemen. Peki ya senaryo?
- Sanki herkes Diablo'yu senaryosu için oynuyor da! Bizim karakterler de kötülüğün merkezine inip Lucifer'ı öldürecek, bu kadar basit.
- Diablo'nun rakibi oyunun adı, Lucifer mı olacak yani?
- Ne oldu? Beğenemedin mi bunu da?
- Beğendim; öyle ki tişörtlerini alacağım derhal.
- Karakterlerden birini seçen oyuncu, hemen oyuna başlayacak. Biz bir değişiklik yapalım ve hikaye yeryüzünde değil de cehennemin en alt katında başlasın! Hatta bizim kahraman da bir madenci olsun ve yanlış bir taş kırdığı için cehennemin kapılarını açmış olsun. Korkup yüzeye çıksın ve daha sonra merak edip aşağı insin tekrar...
- Bir madencinin nasıl büyücü olabildiğine mantıklı bir açık getirecek miyiz peki?
- Sence?
- Anladım. O zaman hikayeyi yazması için ekipteki diğer arkadaşlarla iletişime geçelim.
- Ekip yok; hikayeyi de sen yazacaksın. Akşam yaparsın, saat daha 19:00.
- Bunu on dokuz olarak mı söylediniz gerçekten?
- Anlaşılsın diye. Şimdi bolca yaratık koy oyuna. Kafana göre koy; kuyruklu da olsun, robotu da, deniz canlısı da...
- "Hiç kimse tam olarak ne yaptığını anlamasın" diyorsunuz yani.
- Çeşitlilik diyorum, yenilik diyorum, vizyon diyorum! Bomba gibi bir oyun olacak bu! Diablo'nun rakibi Lucifer!!! Manşetleri şimdiden görebiliyorum; Lucifer'in fendi, Diablo'yu yendi!
- Lucifer ile Diablo'nun aynı kavramlar olması...
- İşime karışma! Lucifer dünyanın en iyi oyunu olacak. Şimdi sen de Diablo'yu "uninstall" et ve bu oyuna yoğunlaş.

PCnet bu ay dopdoludur

80 TAM SÜRÜM OYUN HEDİYE

İleri düzey Flash ve on parmak eğitimleri, Slideshow Studio 2012 ve Ubuntu da DVD'de

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz

Haziran 2012 Sayı 177 Fiyat 7,00 TL



İleri düzey Flash ve on parmak klavye eğitimleri PCnet'le hediye

DOWNLOAD REHBERİ

İstediğiniz dosyayı bulup indirmenin ve paylaşmanın inceliklerini öğrenin

✓ Dosya bulma yöntemleri ✓ Hızlı indirme taktikleri ✓ Paylaşımda son trendler



ÜSTÜN İŞLETİM SİSTEMİ

Windows, OS X, Android ve iOS'in en iyi özelliklerini seçin; hayalinizdeki işletim sistemini oluşturun

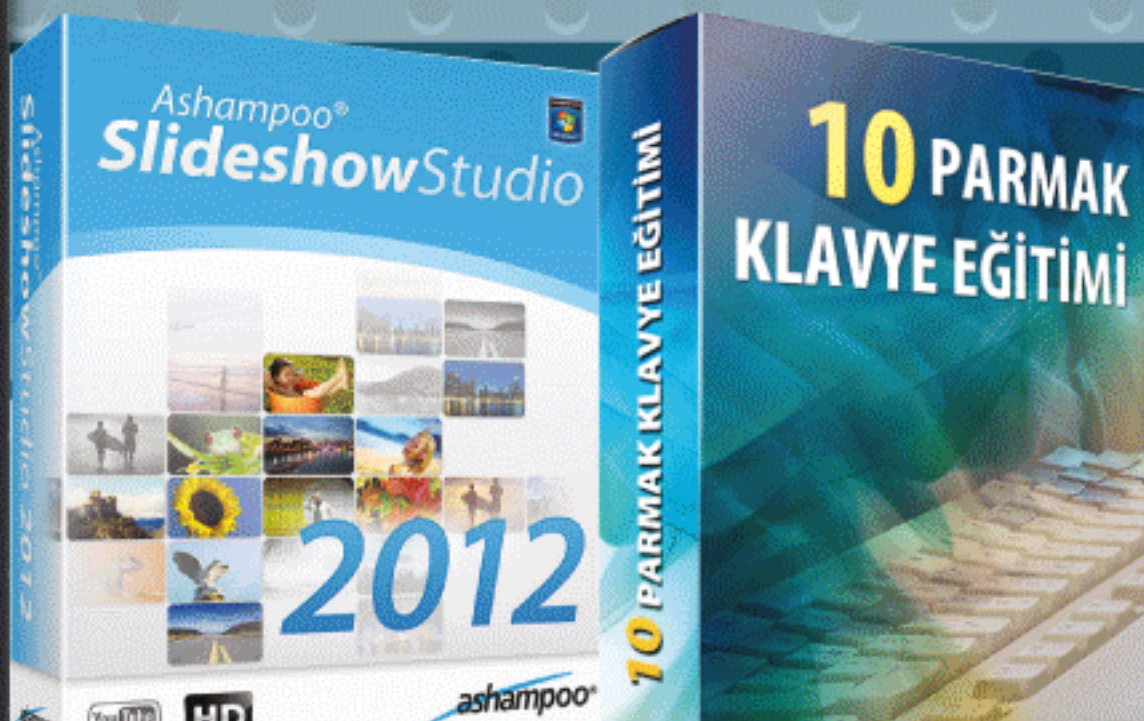


PCnet bu ay internetten dosya ve içerik indirmenin inceliklerini anlatıyor, yeni nesil SSD'leri test ediyor, çöp yazılımları mercek altına alıyor, veri gizleme yöntemlerine parmak basıyor. En yeni ürün, yazılım, web sitesi ve mobil uygulama incelemeleri de PCnet'te!

Bu ay PCnet DVD'si dopdoludur!

- ✓ 80 bedava oyun
- ✓ İleri düzey Flash CS5 eğitimi
- ✓ 10 parmak yazma eğitimi
- ✓ Ashampoo Slideshow Studio 2012
- ✓ Ubuntu 12.04

3 harika hediye



İleri düzey Flash ve on parmak klavye eğitimleri PCnet'le hediye

www.pcnet.com.tr

Donanım

Dalları bastı kiraz!

Yazın kendini iyice hissettirmeye başladığı şu günlerde eve kapanıp bacasız fabrikayı andıran devasa masaüstü bilgisayarının başında vaktini geçirmek istemeyenlerin ama teknolojiden de kopamayanların imdadına yazlık ürünler yetişmeye devam ediyor. Bir deniz kıyısında şezlongunuza uzanmış,

dalgaların sesini dinlerken bir yandan da elinize tabletinizi alıp internette fink atmanın tadına varabilirsiniz. Deniz kıyısında sörf yaparken aynı anda internette de sörf yapabileceğiniz yeni ürünlerden biri de Motorola Xoom 2. İlk iPad ile aynı kalınlıkta olan ürünün detayları için içeriye buyurun.



99

Motorola Xoom 2

Yeni iPad'e kafa tutabilir mi?



100

Asus VG23A

Üçüncü boyutta yeni bir çığır!



101

Teknik Servis

Sorularınızın cevapları için bu tarafa...

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

Asus R.O.G. Xonar Phoebus

İşitme yeteneğini güçlendiriyor



Ses kartı konusunda kısa zamanda pazarın önemli markalarından biri haline gelen Asus, R.O.G. serisinde konumlandığı yeni modeli Xonar Phoebus ile oyuncuların dikkatini çekmeyi başarıyor. 7.1 ses çıkışı analog veya S/PDIF üzerinden sağlayan ses kartının en önemli özelliği, hiç şüphesiz kutusundan bir kumanda ünitesiyle beraber gelmesi. Ünitenin üzerinde kulaklık girişi ve mikrofon çıkışı var. Ses seviyesi çevirmeli bir tuşla ayarlanabiliyor ve tuşun üstüne basarak sesi kesebilmek de mümkün. PCI Express x1 arabirimine sahip olan Asus R.O.G. Xonar Phoebus'a bakıldığında kartın sinyal koruyucu ile kaplandığı

görülebilir. 118 dB'lik sinyal gürültüsü, 600 ohm'luk kulaklık amplifikatörü ve Dolby Home Theater destekli ses çözümleri kartın özellikle oyun ve filmlerde işe yarayacağını gösteriyor. Vulcan serisi kulaklıklarla beraber kullanıldığında gürültüyü azaltma konusunda daha da üstün başarı gösteren ses kartı, özel testlerde dahili çözümlere göre 32 kat daha üstün bir başarı sergiliyor. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: 7.1 ses çıkışı ve kumanda
Eksi:
Puan: 10/10

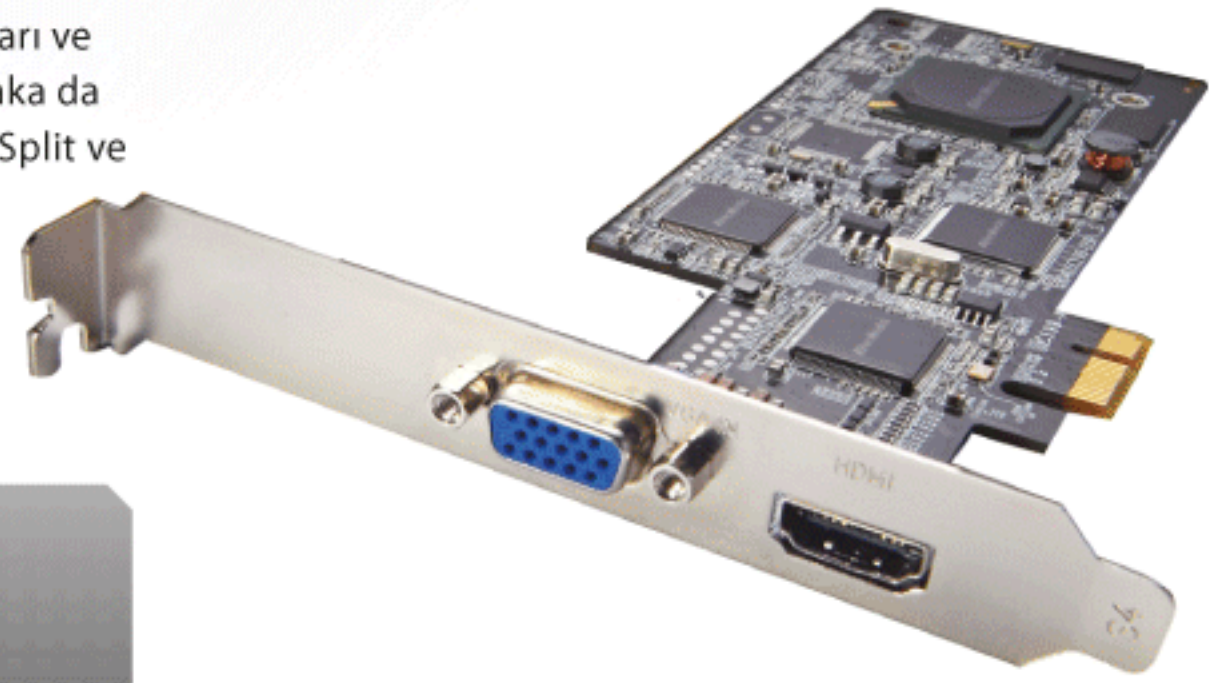
AVerMedia Game Broadcaster HD

HDMI'dan 1080p çözünürlükte kayıt

AVerMedia Game Broadcaster HD'nin üzerinde D-Sub ve HDMI girişleri var. HDMI arabirimi akıllı telefonlar da olmak üzere günümüzdeki birçok cihazdan HD çözünürlükte kayıt yapılabilmesini sağlıyor, ancak kutudan gelen dönüştürücü sayesinde D-Sub arabirimine komponent üzerinden de bağlantı sağlayabilirsiniz. HDMI arabirimi kullandığınız sürece ses için ayrı bir kablo bağlantısı yapmanıza gerek yok ve kayıt 1080p çözünürlükte gerçekleşiyor. HDCP nedeniyle korumalı içeriklerin kaydı düşük kalitede gerçekleşebilir. D-Sub veya komponent bağlantıda ise çözünürlüğü

1080i değerine kadar yükseltebilirsiniz. Kutudan analog bağlantılarda kullanılacak ses kabloları ve kartı düşük profil hale dönüştüren metal plaka da geliyor. AVerMedia Game Broadcaster HD, XSplit ve Adobe Flash Media Live Encoder desteği de sunuyor. Böylece kaydettiğiniz görüntüleri çevrimiçi video servislerine yüklemeyen, canlı olarak aynı anda binlerce kişiye ulaşmasını sağlayabilirsiniz. ■

İthalat: Avermedia
Web: www.avermedia.com.tr
Artı: Ek ses kablosu gerektirmiyor
Eksi: Korumalı içerik kaydı düşük kalitede
Puan: 9/10



Philips 273G3DHSB

Üç boyutun hakkını 27 inç'te verin

Philips 273G3DHSB, 27 inç ekran büyüklüğüne sahip ve dijital dünyaya daha farklı bir pencereden bakmak isteyenler için ideal. Aktif perde teknolojisiyle çalışan üç boyutlu gözlüğüyle birlikte satılan monitörün, kullanım alanlarının başında elbette bilgisayar ilk sırada geliyor. Ancak günümüzün Blu-ray oynatıcıları veya oyun konsollarına yapılacak bağlantılarda da hiçbir ek ayarla uğraşmadan üç boyutlu görüntülerin tadına varabilirsiniz. LED aydınlatma teknolojisine sahip olan Philips 273G3DHSB, kutusundan gelen yazılım sayesinde bilgisayardaki tüm iki boyutlu içerikleri de üç

boyutlu hale getirebiliyor. 2 ms tepki hızına sahip olan Philips 273G3DHSB'de, panel 120 Hz frekansında tazeleniyor. Dinamik olarak 20.000.000:1 gibi üstün bir kontrast değerine erişen üründe aydınlatma 300 kandela gücünde. TN panel nedeniyle görüş açısı yatayda 170 ve dikeyde 160 derece. Arabirim olarak iki adet HDMI ve bir adet D-Sub var. Kullanım sırasında 25W güç tüketimi açığa çıkaran ürün oldukça çevreci. ■

İthalat: Philips
Web: www.philips.com.tr
Artı: Kontrast oranı
Eksi: Fiyatı
Puan: 8/10



Motorola Xoom 2

Fazlasıyla yetenekli

8.2 inç mi olsun, yoksa 10.1 inç mi? Emin olun, size hitap eden bir Motorola Xoom 2 mutlaka var. Son zamanların en yetenekli tabletlerinden biri olarak gösterilen Motorola Xoom 2, kullanıcılara benzer donanımlarla ancak iki farklı ekran büyüklüğü ile ulaşıyor. Seçenekler arasında 8.2 inç ve 10.1 inç'lik iki kardeş model var. İşlemci, depolama, bellek, kameralar ve akla gelebilecek birçok detay aynı olsa da kasa büyüklüğüne bağlı olarak bazı noktalarda dikkat çekici değişiklikler söz konusu. Öncelikle 1280 x 800 piksel büyüklüğündeki ekranların 10.1 olan modelde tercih edileni IPS. IPS panel sayesinde özellikle tabletler için en büyük sorunlardan biri olan görüş açısının, neredeyse tamamen önüne geçiliyor. Yatayda ve dikeyde 178 derecelik açı tabletin her şekilde kusursuz bir görüntü kalitesi sunmasını sağlıyor. Özellikle video izlerken ve oyun oynarken dikkat edilmesi gereken bir durum. 8.2 inç olan kardeş modelde de aynı ekran çözünürlüğü destekleniyor. Görüntü kalitesi yine olabildiğince yüksek ve tatminkar.

8.2 inç olan modelin avantajları arasında tek elde rahatlıkla kullanılabilmesi -eli biraz büyük olanlar için-, daha hafif ve daha taşınabilir olması söylenebilir. Fakat kasa ölçülerinin ve hacminin de ekran boyutuna bağlı olarak azalması tercih edilen bataryaya da yansıyor. Ekran biraz daha küçük olabilir ancak 3960 mAh kapasitedeki Li-ion batara 8.2 inç'lik küçük kardeşi ancak altı saat ayakta tutabiliyor. Firma 10.1 inç olan amiral gemisinde ise cömert davranarak 7000 mAh kapasitede bir batarya kullanıyor. Ekranın daha büyük olmasına karşın 10 saatlik süre çoğu zaman aşıyor.

Motorola Xoom 2 başarılı bir tablet. 1.2 GHz hızında çalışan çift çekirdekli Cortex A9 işlemci ve 1 GB kapasitedeki sistem belleği tüm uygulamalarda gösteri yapıyor. Üç boyutlu tüm

oyunlar akıcı ve daha da önemlisi tabletlerde HDMI çıkışı ihmal edilmemiş. HD videoları ve oyunları dev ekranlı televizyonunuza taşımak için ideal. Sunulan Google Android 3.2 işletim sistemini yakın bir zamanda 4.0 kodlu yeni nesil sürüm takip edecek.

İvmeölçer, jiroskop, pusula ve barometre gibi önemli ölçüm özelliklerine sahip olan tablette multimedya da ön planda. Ekran kalitesi, sunulan çevresel efektli ses sistemiyle pekiştiriliyor. Tüm tabletlerin ses kalitesi birbirine yakın olsa da Motorola Xoom 2'de sese biraz daha özenildiği daha ilk müzik dosyasını açtığınızda bile belli oluyor. 10.1 inç ekran büyüklüğüne sahip olan modeldeyse sağlı sollu yerleştirilmiş hoparlörlerden oluşan stereo bir ses sistemi var. Kalite tartışmasız derece daha üstün.

Sıra geldi Motorola Xoom 2'nin sahip olduğu kameralardan bahsetmeye. Her iki modelde de önde 1.3 MP, arkada ise 5.0 MP çözünürlükte çekim yapabilen oldukça başarılı kameralar mevcut. Arka kameralar LED flaş ile desteklendiği için düşük ışık koşullarında yapılan fotoğraf ve video çekimlerinde daha iyi sonuç veriyorlar. Video kayıt çözünürlüğü ise 720p. Oldukça yeterli sonuçlar veriyorlar ve belki de sizi kompakt bir fotoğraf makinesi taşımaktan çoğu zaman kurtarabilir.

Sunulan tüm Motorola Xoom 2'ler 16 GB kapasiteye sahip. Kampanyaya katılabilmek

inç en az altı ay boyunca Türk Telekom sabit hat aboneliği olmalı ve başka bir kampanyadan faydalanmamalısınız. 8.2 inç ekranlı ve 3G destekli model için 24 ay / 61 TL, 36 ay 43 TL ödemelisiniz. 10.1 inç ekranlı ve 3G'li modeldeyse tarife 24 ay / 67 TL, 36 ay / 47 TL şeklinde. Sadece kablosuz ağ desteği sunan 10.1 inç model için de 24 ay / 55 TL ve 36 ay / 36 TL ödeme yapılması gerekiyor. ■

İthalat: Motorola
Web: www.motorola.com.tr
Artı: 3G desteği, güçlü donanım
Eksi: -
Puan: 9/10



Asus VG23A

Üçüncü boyutta zirve noktası

Sınıfındaki tüm ürünler gibi 1920 x 1080 piksel çözünürlüğü destekleyen Asus VG23A'da, görüntü girişi olarak D-Sub ve DVI'nin yanı sıra iki adet de HDMI bulunuyor. Parlaklık seviyesi 250 kandela ve dinamik olarak değiştirilebilen kontrast ile 80.000.000:1 gibi üstün bir değer elde edilebiliyor. Çift HDMI arabiriminin en önemli avantajı hiç şüphesiz monitöre birden fazla multimedya aygıtını bağlayabilmek. Üç boyut destekleyen Blu-ray oynatıcılar veya oyun konsollarına tam anlamıyla uygun. Dikkat çeken özelliklerden biri de yükseklik ayarı. 10 cm yükseklik ayarı küçümsenmemesi gereken bir rakam ancak pivot kullanım desteği yok. Ürünün üzerinde, özellikle

bilgisayar dışı kullanımlarda işe yarayacak 3W gücünde iki adet hoparlör var. Kutusundan pasif üç boyutlu gözlüğü ile gelen Asus VG23A, daha fazlasını uzun bir süre düşünmeyeceğiniz eksiksiz bir monitör. Eğer 23 inç ekran büyüklüğünü yeterli buluyorsanız beklentilerinizi tam anlamıyla karşılayacaktır. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Yüksek kontrast oranı
Eksi:
Puan: 9/10



MSI Radeon R7770 OC

Doğuştan overclocklu canavar

AMD'nin yeni nesil grafik işlemcileri arasında fiyat / performans oranı en başarılı yongalardan biri hiç şüphesiz Radeon HD7770 ve MSI, overclocklu olarak satışa sunduğu modelinde referans dışı bir soğutma sistemi kullanarak kullanıcıları daha da cezbetmeye çalışıyor.

Oyunlardan yüksek çözünürlük ve detay elde etmek istiyorsanız MSI Radeon R7770 OC'den memnun kalma şansınız bir hayli yüksek. 1 GB kapasitede GDDR5 bellek içeren kartta bellek bant genişliği 128 bit. Grafik işlemci frekansı referans modeldeki 1000 MHz'lik değer yerine fabrika çıkışlı olarak 1020 MHz. Kartla birlikte sunulan

Afterburner yazılımı sayesinde mevcut değeri daha da ileriye taşıyabilmek elinizde. Kartla beraber gelen soğutma sistemi, referansa uygun soğutuculu modellere göre kartın çok daha fazla overclock olmasını sağlıyor, üstelik sessizlikten de ödün vermiyor. GDDR5 belleklerin saat hızı ise 4500 MHz ve yükseltilmeye yine bir ölçüde müsait. MSI Radeon R7770 OC arabirimleri açısından da zengin. ■

İthalat: MSI
Web: www.msi.com.tr
Artı: Fiyatı
Eksi:
Puan: 9/10



Creative Sound Blaster Tactic 3D Wrath

Kablosuz rahatlığın keyfini sürün

Sound Blaster Tactic 3D ailesine kazandırılan ve en yeni model olan Wrath, kablosuz seçenekler arasında. Oldukça dikkat çekici bir tasarıma sahip olan kulaklıkta 50 mm çapında sürücüler bulunuyor. Desteklenen frekans aralığı 20 Hz – 20 kHz ve sonuçlar profesyonele yakın düzeyde. Kutudan gelenler arasında ayrıca sökülebilir bir mikrofon var. Kulaklığı iletişim veya ses kaydı amacıyla kullanmayacaksanız takmayabilirsiniz. Mikrofon girişinin yanına konuşlandırılan bir tuş sayesinde, mikrofon takılıken de devre dışı bırakılabiliyor. Öte yandan ürünün üzerinde ses seviyesi ayarı ve güç tuşu da ihmal edilmemiş. Dahili Li-ion

bataryadan güç alan Creative Sound Blaster Tactic 3D Wrath, tam bir şarjla sekiz saate varan kullanım sağlıyor. Yaklaşık bir USB bellek büyüklüğündeki alıcı üzerinden 2.4 GHz frekansındaki radyo dalgaları ile iletişim kuruluyor. Tasarım olarak da oldukça iddialı olan Creative Sound Blaster Tactic 3D Wrath'da kulaklıkların içinde kırmızı aydınlatmalar kullanım süresince yanıyor. ■

İthalat: Creative
Web: asia.creative.com
Artı: 2.4 GHz frekansındaki radyo dalgaları ile iletişim
Eksi: 8 saat kullanım süresi
Puan: 9/10





Teknik Servis

Soru sormak zor iş, biliyorum. İşlemciyi öğren, ekran kartını öğren, anakartı öğren, kasayı açıp güç kaynağını öğren... Öte yandan bu bilgiler olmadan size cevap vermemizin mümkün olmadığını da anlayabiliyorsunuzdur. Zira bildiğiniz üzere hangi parça hangi anakart ile uyumlu, hangi ekran kartı için ne kadar güç kaynağı gerekiyor gibi birbirleriyle ilgili konular mevcut. Bu bağlamda her zaman dediğimiz gibi sorularınızda mutlaka bütün bileşenlerinizi belirtin. Bu iş için AIDA64, CPU-Z ve GPU-Z gibi programlardan yararlanabileceğinizi tekrar hatırlatalım. Everest'in geliştirilmesine son verildiğini de ekleyelim.

S: Ben bilgisayarım performansını arttırmaya çalışıyorum çünkü yeni piyasaya çıkan oyunların çoğunu en düşük ayarlarda donarak oynayabiliyorum. Öncelikle 2 GB olan RAM'i 4 GB yaptım ama baktım ki yine olmadı, biraz da araştırınca ekran kartımın kötülüğünden olduğunu anladım. Ama bilgisayarım laptop olduğu için laptop ekran kartı değişir mi? Anakart destekler mi? Anakartın destekleyip desteklemediğini nereden öğrenirim? Ve harici ekran kartı ve dahili ekran kartı diye bir şey varmış, bu

nedir? Bunlar takıldı aklıma. Eğer değiştirebilirim ne önerirsin? Veya performans artırım için başka yapabileceğim başka bir şey var mı? Ekran kartı modeli NVIDIA GeForce 9300M GS 256 MB. Anakart modelim SIS M7X0SU. Bilgisayarın modeli Casper Nirvana M762SU. Yiğit Buğra Alaybeyoğlu
C: Sevgili Yiğit, GeForce 9300M GS genellikle MXM portunu kullanıyor. Yani değiştirilebilir. Fakat kartı değiştirdikten sonra ekrana görüntü gelmemesi ihtimali var. Zira BIOS'unun yeni

takacağın ekran kartını desteklemesi gerek. Bu söylediğim sadece dizüstü bilgisayarlar için geçerli. Casper BIOS desteği konusunda sınıfta kalan bir firma. Bugüne kadar BIOS güncellemesi yayınladıklarını bile görmedim. Yani bu bağlamda olası bir uyumsuzluk sorununda ortada kalabilirsin. Tabii ki bir de ısınma olayı var. Yeni takacağın ekran kartı ki bu 9600M GS olabilir, var olan ekran kartının soğutma sistemi ile soğutulabilmeli. Aksi takdirde oyuna girdikten ▶

- **beş dakika sonra GPU 90 dereceye ulaşacak ve sistem kendi kendini kapatacaktır. Sonuç olarak ekran kartını değiştirme ihtimalin var fakat bu biraz meşakkatli. Bütünleşik kartlara gelince... Bunlar aslında bir ekran kartından daha çok grafik işlemcidir ve anakarta monte edilmiştir. Kendi belleği yoktur, performansı düşüktür ve RAM'den bellek çalar. Eğer üreticisi AMD değil ise bütünleşik kartlardan uzak durmak gerek.**

S: Geçen ay 1400 TL'ye şöyle bir sistem topladım; AMD Phenom II X4 3.5 GHz 8 MB Cache, MSI HD 6850 Cyclone Power Edition, 8 GB DDR3 1333 MHz RAM, Asus M4A78LT-M-LE anakart ve AOC F22+ 22" Full HD monitör aldım. Bu parçalardan herhangi birinde yanlış bir seçim yapmış mıyım? Bu arada "Can you run it" sitesinden oyunları bilgisayarımın kaldırıp kaldırmayacağını görmek için test ettiğimde ekran kartı 751 MB çıkıyor ve haliyle recommended olmuyor, minimumda kalıyor. Ama CPU-Z gibi programlarda ise 1 GB olarak gösteriyor ve MW3, Skyrim, AC:Revelations, BF3 gibi oyunları en yüksekte hiç kasmadan oynatıyor. Bu sistem beni kaç sene idare eder? Teşekkürler. Burak Er.

C: Gayet güzel bir sistem toplamışsın. Gözüme çarpan tek yanlış seçim anakart olmuş. AMD 780 yonga setli bir anakart almışsın. Bu anakart ile FX serisi işlemcilerden tam performans alman mümkün değil. Eğer M5A97 alsaydın hem SATA 6 GBps desteğine hem de FX işlemciler için uygun bir mimariye sahip olacaktın. Ama her halükarda diğer bileşenlerin gayet performanslı ve güzel. Bu sistem seni 3 yıl idare edecektir. Can you run it'e ise fazla takılma. Yanlış tespitler yapabiliyor bazen. GPU-Z ile ekran kartın hakkında daha detaylı bilgi edinebilirsin.

S: Yeni bir sabit disk almak istiyorum. Hard Disk mi yoksa SSD mi karar veremedim. Eğer SSD ise neden? İşlemcimi yeni olan sekiz çekirdekli işlemcilerle değiştirmek istiyorum, iyi yapmış olur muyum? Burak Uğraş

C: SSD'lerin hız, güvenlik ve sağlamlık açısından birçok olumlu yanı var ama ben kısaca şunu diyeyim: Sabit Disk ile SSD arasındaki veriye erişme hızı arasındaki fark 100 kat. Sabit Disk 10 milisaniye ile erişirken SSD 0.1 milisaniye, yani neredeyse gecikme olmadan erişiyor verilere. İşlemci sorun saçma sorular kısmına girmeye aday. Zira diğer bileşenlerini bilmeden sana cevap vermem mümkün değil.

S: Bilgisayarım: Casper Nirvana notebook. Intel 2. nesil i7 2620M 2.70 GHz işlemci, 8GB RAM, NVIDIA GT 540M ekran kartı var. Video oynatırken şekiller hareket ettiğinde arkasında toz bulutu gibi bir şey bırakıyor. Bunun nedeni ne olabilir ve çözümü nedir? Bilgisayara yeni bir USB aygıtı taktığımda mavi ekran veriyor ve bilgisayarı birkaç gün normal modda açamıyorum. Bunun nedeni ne olabilir? Son olarak ta bilgisayarım nereden termal macun yaptırabilirim ve bu bilgisayarın garantisine zarar verir mi? İzmir'de yaşamaktayım. Kerem Posacıoğlu

C: Sevgili Kerem, toz bulutundan kastın tam olarak nedir bilmiyorum ama sana ilk tavsiyem ekran kartı sürücüsünü NVIDIA'nın sitesinden son sürümüne güncelleme. Ayrıca video oynatıcı olarak da ekran kartının gücünü kullanan Media Player Classic Home Cinema kullanman. Bu program K-Lite Codec Pack ile geliyor.

USB bellek takınca bilgisayarın mavi ekran vermesinin çok nedeni olabilir. Bunlardan biri bilgisayarında olan ve bellek takınca kendini belleğe kopyalamaya çalışan bir virüs olabilir. USB portlarındaki elektriği kontrol eden devrelerde donanımsal bir arıza olabilir veya yonga seti sürücüsünde de hata olabilir. Tüm bunlar mavi ekran sebepleri arasında. Termal macun konusuna gelince. Bunu yenilemek ürünü garanti dışı bırakır. Bu yüzden tavsiyem bu işi servise yaptırman olacaktır.

S: Samsung R520 türü bir bilgisayarım var. Özellikleri W7 Ultimate 64 bit, Intel Core 2 Duo P8700, ATI Radeon HD 4650, 4 GB RAM, 500 GB HDD. Ben bu bilgisayardan berbat bir oyun performansı alıyorum. Bu bilgisayarın neresini değiştirirsem güzel performans alırım? Ekran kartımın M olması mı çok sorun? Yeni çıkan oyunları en düşük ayarda oynaya bilir miyim? Şimdiden teşekkürler. Emre Soylu

C: Sevgili Emre, Mobility Radeon HD 4650 ekran kartın ve performanstan şikayet ediyorsun. Bu durumda iki sorun olabilir. Ya bilgisayarın çok ısındığı için performansı düşürüyor, ya da oyunları prize takılı oynamıyorsun. Zira HD 4650 ile oyunları rahatlıkla oynayabilmek gerek. Değiştirme konusundaki imkanlarını öğrenmek için ekran kartının portuna (genelde MXM olur) bakman ve buna uygun daha güçlü ekran kartlarını araştırman gerek.

S: HP Elite M9130TR bir masaüstü sistemim var. Ben bu sisteme 4 GB RAM ve 8600GT ekran kartı taktırmıştım fi tarihinde. Aslında beni dört – beş senedir idare ediyordu sistem. Windows 7 Ultimate 64 Bit işletim sistemi kullanıyorum. Sistem performansını kontrol ettirdiğimde sabit disk erişim hızının 5.7, 3B grafik işleme performansının 5.8 olduğunu gördüm. Şu an bu maili attığım dizüstü sistemimin (Sony Vaio PCG-71212M) ise sabit disk erişim hızı 5.6, 3B grafik işleme hızının ise 6.7 (ATI 5660 grafik kartı) olduğunu gördüm ki bu laptopla çok daha rahat oyun oynayabiliyorum. Hard disk erişim hızı performansta bu kadar etkili değil mi ki? SSD'ler gereksiz mi yani? Benzer erişim hızına sahip ama ekran kartları bu kadar farklı iki sistem bu kadar farklı performanslar sergileyebiliyor? Masaüstü sistemime nasıl bir ekran kartı ile takviye yapabilirim? 300W PSU kullanan bir bilgisayar için yeni bir PSU'ya ihtiyaç duyacağım kesin, onu da önerilerine eklersen sevinirim. Masaüstü sistemimde PCI-e 16x veri yolu var. Yeni çıkan ekran kartlarında ise PCI-e 2.1 diye bir ibareyle karşılaştım. İkisi arasındaki farklar nelerdir? Gün Murat EYÜBOĞLU

C: Sevgili Gün, bahsettiğin fark 0.1 puan. Yani kayda değer bir şey yok ortada açıkçası. Tüm bunlar bir kenara, ekran kartı ile sabit disk arasında bir performans bağı yoktur. SSD diskler sabit disklerden erişim hızında 100 kat, veri okuma yazmada ise 10 kat daha hızlılar. Yani arada dağlar kadar fark var. Senin sistemindeki performans farkını ise ekran kartı oluşturuyor. Masaüstü bilgisayarın için ekran kartı tavsiyem HD 7850 olacaktır. Bunu Corsair 600W PSU ile desteklemen gerekir. PCI Express x16, portun büyüklüğüdür. 2.1 ise iletişim standardıdır. 7850'yi x16 portuna takıp tam performans alabilirsin.

S: Üç yıllık PC'mi ufak eklemelerle azıcıkta olsa

yenilemek istiyorum. Yalnız bütçem 200TL'yi geçmemeli. Şu andaki sistemim, E8400 3.0 GHz işlemci, Gigabyte GA EP45 DS3L anakart, HIS Radeon HD 4870 ekran kartı, 4GB DDR2 1066 RAM. Benim düşüncem bu bütçeyle anakartı ve RAM'leri DDR3 uyumlu yaparak bir performans artışı yakalamaktı. Bu doğrultuda geriye kalan donanımla uyumlu, fark yaratacak ve donanımları değiştirmeme degecek marka ve model önerilerinde bulunmanızı bekliyorum. Ayrıca diğer sorum ise eski donanımları değiştirmeden sadece üzerine 4 GB DDR2 RAM daha ekleyerek 8 GB RAM ile nasıl bir performans artışı sağlayabilirim? Ahmet Reşat Budak

C: Anakart ve bellekleri değiştirmek sana 200 TL'den daha pahalıya mal olacaktır. Bu yüzden tavsiyem ekran kartını değiştirmen yönünde. Var olan ekran kartını 100 TL'ye satarak bütçeni 300 TL yapabilir ve bu paraya da HD 6850 alarak performans konusundaki darboğazları aşabilirsin. 8 GB RAM'in ise sisteme hiçbir şey katmayacağını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

S: Artık kullanmış olduğum sistem bu aralar oynamak istediğim oyunlarda yetersiz kalmaya başladı. Birkaç internet araştırması ve bilgisayar araştırmasından sonra, kesin bir karar alıp pişman olmamak için size başvurmak istedim. Bana önerdikleri sistem şudur: AMD Phenom X4 975 işlemci, 4GB 1333 MHz RAM, 500GB sabit disk, Thermal-take 700W PSU, XFX HD6950 ekran kartı, Asus M4A88T-MLE 880G anakart. Fiyat olarak ta 749 \$ gibi bir fiyat sundular. Asıl sorularım ekran kartıyla işlemci ve anakart uyumlu mudur? Forumda birkaç arkadaş PSU 600W yeterli olacağını belirtmiş. Sizce de 600W yeterli midir? Bütçe olarak 1250 TL ye kadar bir bütçem var. Oynamak istediğim oyunlar "Lineage 2 - Goddess of Destruction , Dirt 3 vb. Sizce bu sistem uygun mudur? Ender Güven

C: Sistem güzel fakat bazı parçaları güncelleyelim. Öncelikle işlemciyi FX serisi yapalım. Örneğin FX 4100 olabilir. Anakartı da buna uygun olarak 970 yonga setli bir model seçelim. Mesela M5A97. Bellekler de FX işlemci ile uyumlu olmalı. Bu bağlamda tavsiyem 1866 MHz bellek kiti olacaktır. Evet, 700W PSU biraz fazla. Ekran kartını 7870 ile değiştirsek de 600W PSU yeterli. Bu sistem ile bahsettiğini oyunları rahatlıkla oynayabilirsin.

S: Ben oyun manyağım. Yaz tatilinde bir ay boyunca oyun oynarım kesintisiz. Online oyunlar hariç. Ama PC artık ölmek üzere, yaşatmamız lazım. Yeni PC toplatmayı düşünüyorum. Ne önerirsin? Hangi parça veya ne kadar tutar böyle bir oyun PC'si yapmak? Veya hazır toplama alırsam ne marka önerirsin? Erdem Çakır

C: Eğer toplama alacaksan oyun için bütçen monitör hariç en az 1500 TL civarında olmalı. AMD FX serisi bir işlemci, buna uygun 970 yonga setli anakart ve HD 7770 alabilirsin. Intel tarafında ise Ivy Bridge işlemci, Z77 anakart ve yine HD 7770 tercih edebilirsin. Marka dersin tavsiyem ASUS'un CG serisi masaüstü bilgisayarları olacaktır. Oyuncular için üretilen bu modeller GTX 560 Ti ekran kartıyla geliyor ve gayet iyi bir performans sunuyor. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Ben oyundan çok iyi anlayan fakat PC'den hiç anlamayan biriyim. Biz dört kardeşiz. Hepimizin bilgisayarı var. Hepsininki çok iyi fakat sanırım benimki biraz eski. Özellikleri şöyle; Syncmaster 940BW, AMD Athlon 64X2 3800, 2 GB RAM, 64 bit Windows 7 Ultimate. Bu PC çok garip. Counter-Strike'ta kasiyor, COD MW3 AA açıkken çözünürlük full iken ve hem de yüksek ayarlarda kasiyor. Çoğu güzel oyunu kasiyor. Ama çocuğunu da kasiyor. Bazen Oyunların sistem gereksinimleri uyduğu halde kasiyor. Bu nasıl oluyor? hele şu MW3, Counter olayı... Bir de güç kaynağına nereden bakılıyor? Ekran kartına nereden bakılıyor? Dergiye birinci sayıdan beri okuyan bir okur olarak kolay gelsin diyorum.

C: Komutan Logar! Bi' cisim yaklaşıyor efendim. Hmm. Alev şeklinde bir top. "Çoğu güzel oyunu kasiyor. Ama çocuğunu da kasiyor." Hmmm. Bence sen dergiye birinci sayıdan beri okumuyor, açıp resimlere bakıp rafa kaldırıyorsun. Eğer Counter-Strike: Soruce'tan bahsediyorsan, o oyunun grafikleri MW3'ten daha iyi olduğu için kasiyordur. Ya da ilk CS'den bahsediyorsan, zahmet edip oyunun ayarlarını Direct3D yapmadığındandır. Ekran kartını GPU-Z ile, PSU'yu da kasayı açarak öğrendiğini kaç kere söylediğimi ben bile unuttum.



Sistem Gereksinimleri



Diablo III

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium D 2.8 GHz / AMD Athlon 64 X2 4400+
Bellek: 1 GB (XP) / 1.5 (Vista / 7)
Sabit Disk: 12 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1950 Pro / NVIDIA GeForce 7800



DiRT Showdown

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium D 2.8 GHz / AMD Athlon 64 X2 2.8 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2000 / NVIDIA GeForce 8000



Max Payne 3

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.4 GHz / AMD Athlon 64 X2 2.6 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 35 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3400 / NVIDIA GeForce 8600 GT



Risen 2: Dark Waters

İşletim Sistemi: Windows XP SP2
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.1 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 5.5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 3870 / NVIDIA GeForce 8800 GTX

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 Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



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 kumandan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

MAYIS 2012

Armored Core V	77
Binary Domain	78
Devil May Cry HD Collection	80
Dragon's Dogma	70
Fez	85
Kinect Star Wars	70
Naval War: Arctic Circle	68
Prototype 2	76
Ridge Racer Unbounded	80

Shoot Many Robots	60
Silent Hill HD Collection	82
Trials Evolution	90
Tropico 4: Modern Times	80
UEFA Euro 2012	75
Victoria II: A House Divided	75
Yesterday	70
NİSAN 2012	
A-Men	60

Alan Wake	85
Asura's Wrath	77
Catherine	88
Cubemen	74
FIFA Football	75
FIFA Street	75
I Am Alive	60
Journey	90
Lumines: Electronic Symphony	88
Mass Effect 3	95



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunu-muz oldu.

PC	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 olabilirdi ve öyle de oldu. Testereleği 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 bekleyişten 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 başyapıt.

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



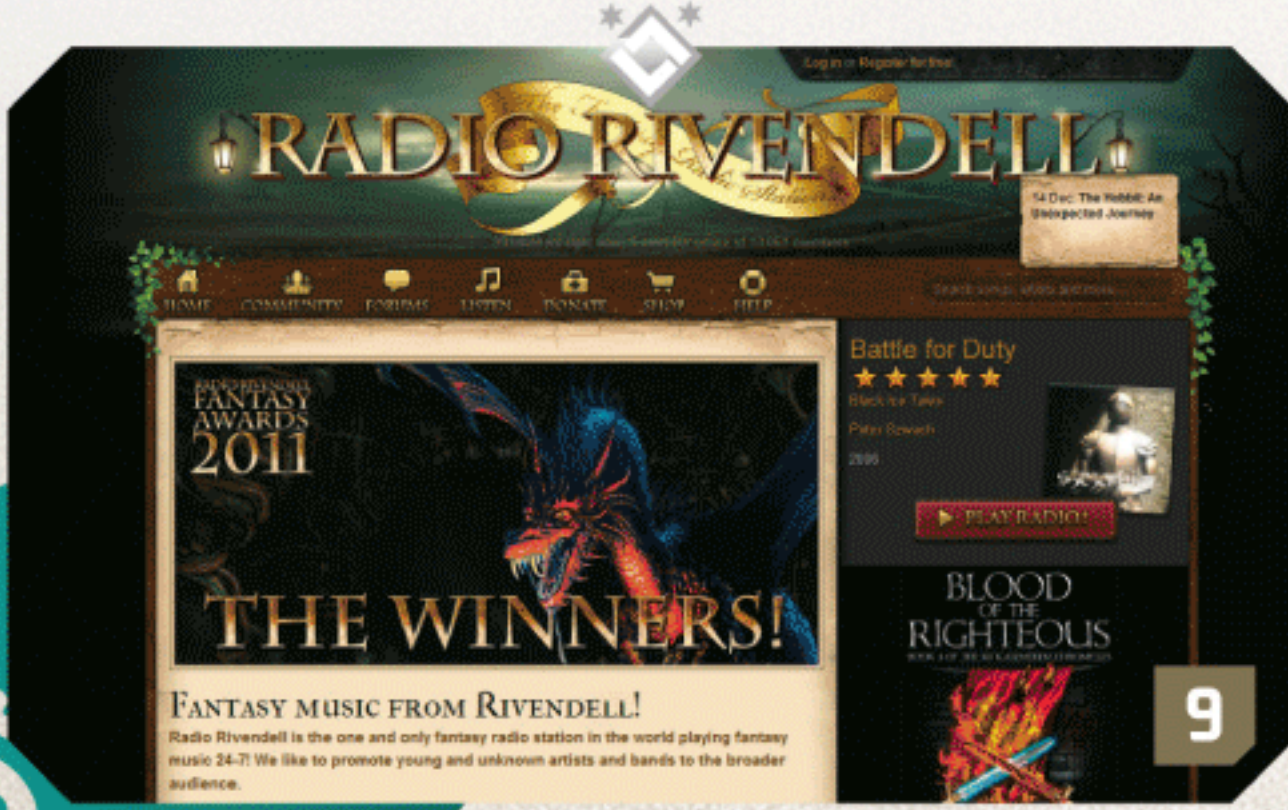
Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Nexuiz	75	Yakuza: Dead Souls	58	ModNation Racers: Road Trip	66
Ninja Gaiden 3	61			NeverDead	65
Plants vs. Zombies	90	MART 2012		Resident Evil: Operation Raccoon City	71
Rayman Origins	89	Alan Wake's American Nightmare	79	Shank 2	81
Silent Hill: Downpour	74	Crusader Kings II	81	Soulcalibur V	83
SSX	91	Gotham City Impostors	70	Syndicate	77
Street Fighter X Tekken	92	Grand Slam Tennis 2	76	The Darkness II	79
The Sims 3: Showtime	90	Jagged Alliance: Back in Action	69	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	84
Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai	90	King Arthur: The Role-Playing Wargame II	80	Uncharted: Golden Abyss	85
Twisted Metal	90	Kingdoms of Amalur: Reckoning	78	Verminest	81



www.radiorivendell.com

"Şöyle bir fon müziği olsaydı keşke ya!"

Böyle diyenlerdenseniz bu site tam size göre. Efendim, burada masaüstü FRP oynarken arkada fon müziği olarak çalabilecek, enstrümantal, bazen sözlü ve hatta bazen elfçe şarkılar çalıyor sürekli. Sadece oyun oynarken değil, bazen çalışırken bile arkada hafif hafif bu şarkıların çalması insanın konsantrasyonunu arttırıyor, kafasını rahatlatıyor ve bazen bildiğiniz RPG oyunlarının soundtrack'lerinden şarkılar duymak da hoş bir sürpriz oluyor. Şiddetle önermekteyim, dinleyin, maceralarınız soundtrack'ten mahrum kalmasin, kafanız rahatlasin. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

Japon Yapmış

Onur Ataoğlu

“Dünya üzerinde Türkçe’den başka hiçbir dilde, hatta Japonca’da bile ‘Japon yapmış’ kadar Japonya’yı ve Japonları açıklayabilecek kısalıkta ve kudrette bir deyiş yoktur.” diyor Onur Ataoğlu. Yazar, işi gereği Japonya’da üç yıl boyunca yaşamış bir Türk olarak, geçirdiği bu seneler boyunca yaşadıklarını iki kitaplık bir seride anlatıyor. Japon Yapmış’ın ardından bir de Japon Ne Yapmış adlı kitabıyla ve kendine has eğlenceli anlatım

JAPON YAPMIŞ
Onur Ataoğlu

宇宙

10

biçimiyle Japon ırkının yaşam biçiminin ne kadar farklı olduğunu, Japonların kendilerini neden uzaylı sandıklarını ve belki de aslında bu inanışlarında ne kadar haklı olduklarını okuyoruz kitapta. İşin içine Türklere has esprî anlayışı da girince ortaya çok güzel bir anı ve gezi kitabı ortaya çıkıyor. Kitabı, yüzümde sürekli bir gülümseme ve çoğu zaman da “Yaaa bu halk çok ilginç!” nidalarıyla okudum. Farklı bir halkın farklı bir müzikle dokudukları hayatlarını merak ederseniz, bu kitabı tavsiye ederim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

Kılıçların Fırtınası

George R. R. Martin

Uzun bir süredir bu serinin büyüünün etkisi altındayız. George R. R. Martin’in tüm dünyayı şu an itibarıyla dizisiyle kasıp kavurmakta olduğu Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin üçüncü kısmı en sonunda Türk okuyucular için çıktı. Diyarıda iktidar mücadelesi devam ediyor. Kış ise tüm sinsiliğiyle sürünerek geliyor Diyar’ın üzerine Duvar’ın arkasından. İki kısım halinde çıkmış olan bu kitapta

GEORGE R. R.
MARTIN



KILIÇLARIN
FIRTINA
KISIM II

da Yedi Krallık arasındaki rekabet hala sürüyor. Jeoffrey tahtta oturmaya devam ediyor ancak kuzeyden gelen büyük bir tehdit var. Daenerys ise büyümekte olan ejderhalarıyla birlikte Westeros’a büyük bir sürpriz yapmaya hazırlanıyor. Sürekli akan, insanı “Bundan sonra ne olacak?” merakıyla peşinde sürükleyen bu serinin yeni kitabını da gözümüzü kırpmadan, uykusuz geceler boyunca, bir solukta okuyacağız sanki.

■ **Meriç Erbay Bozkurt**

Etkinlikler



Madonna

7 Haziran
Türk Telekom Arena, İstanbul
Böyle büyük isimleri canlı canlı, hem de İstanbul’da izleme şansını bulmuşken kaçırmak olmaz. Gerçi siz çoktan biletlerinizi almışsınızdır, hatta belki de bu satırları okuduğunuzda konsere gitmişsinizdir bile!

Ayın diğer etkinlikleri

4 Haziran: Macy Gray / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul
7 Haziran: Madonna / Türk Telekom Arena, İstanbul
8 - 10 Haziran: Genç Fest 2012 / Anadolu Gösteri Merkezi, Ankara
12 Haziran: Jazz Open Mic. / Beyoğlu Hayal Kahvesi, İstanbul
14 Haziran: MFÖ / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul
19 Haziran: Hi-Voltage / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
23 Haziran: Burn Electronica Festival İstanbul 2012 / Parkorman, İstanbul
26 Haziran: Jessie J / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
26 Haziran: Tom Jones / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul
30 Haziran: Mono Festival / İstanbul



Iron Maiden The Final Frontier

Geçtiğimiz ay bir heavy metal grubuna solist olarak girdim ve birkaç sene önceki müzik dolu günlerime geri dönüyorum anlayacağınız. Grubun repertuarında Iron Maiden şarkıları da var haliyle. Iron Maiden'in yeri bende ayrıdır. Müziklerini nedense ruhuma yakın bulmuşumdur hep. The Final Frontier ise 2010 yılında çıkarmış oldukları bir albüm. Grup bu albümde bulunan El Dorado şarkısıyla ilk Grammy ödülünü kazandı. 1975 yılında kurulmuş bir İngiliz topluluğudur Iron Maiden. "1975 mi? Şimdiye amca olmuştur bunlar yaaa." dememek lazım; Grammy'den tutun, geçtiğimiz yıl Bandit Awards'a kadar onlarca ödül kazanmış, son derece saygıdeğer heavy metal duayenlerindendir oluşur bu grup. Kuruldukları günden beri toplam 15 albüm çıkarmış ve her albümleriyle heavy metal'in gönlümüzdeki yerini daha da bir sağlamlaştırmışlardır. Solist Bruce Dickinson'ın sesi hiç kimseye benzemez, o şarkıları söylerken ses tonu sizi alır götürür anlattığı dünyanın içine. Bir bakmışsınız oradasınız, dans eden ölümlerin arasında, gecenin karanlığında yürüyorsunuz. ■ Meriç Erbay Bozkurt



Train California 37

Bu grubun en ünlü şarkısıdır Drops of Jupiter. 2001 yılında bu şarkıyla çıkış yaptıklarında anlamıştım bu grupta iş olduğunu. Her albümleri daha da iyiye gider gibi bu grubun. Train, 1994 yılında kurulmuş bir Amerikalı grubu. Tarzlarını rock, alternatif rock, pop rock, roots rock olarak özetleyebiliriz. Bu sene çıkardıkları albüm olan California 37'de de eskiden olduğu gibi o pozitif ruhlarını koruduklarını, albümün insanın içini ferahlatan şarkılarla dolu olduğunuz görüyoruz. Şarkılar o kadar pozitif ki muhabbet kuşum Dondik bile çok hoşlandı şarkılardan. Şu anda benimle birlikte dinliyor laptop'ımın tepesine tünemiş durumda. Grubun solisti Patrick Monahan, kendine özgü ses tonu ve tarzı ile "ben buradayım" diyen bir kişilik. California 37'de 11 şarkı bulunuyor. Dikkat çekici olanlarsa şöyle: This'll Be My Year, Bruises feat. Ashley Monroe, Sing Together. Yaza girmek üzere olduğumuz bu günlerde, yanınızda bir tabak erik, dışarıda yağın yağmurun ve geleceğe dair umutların kokusu, bir de bu albüm kulaklarınızda oldu mu değmesinler keyfinize. ■ Meriç Erbay Bozkurt



Türkiye'deki Adı Yenilmezler **Yapım ABD Süre** 142 dk **Yönetmen** Joss Whedon **Oyuncular** Samuel L. Jackson, Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Renner, Tom Hiddleston, Stellan Skarsgård

The Avengers

Kahramanların hepsi birleşirse...



“Spider-Man mi döver, Hulk mı döver, Batman mi döver, yoksa Iron Man mi döver?” türünden sorular çocukluğumdan beri aklımı kurcalayıp durur; hatta bu süper kahramanlardan hangisinin daha güçlü olduğunu düşünürken araya Battal Gazi gibi Türk süper kahramanlarını da karıştırıp iyice çorba yapmışlığım vardır. Iron Man uçuyor ama Hulk daha güçlü, Battal Gazi'de iman gücü ama Batman de oluk oluk para var. Bunların arasında Captain America'yı oldum olası sevmemişimdir. Ne o öyle, kalkanlı süper kahraman mı olurmuş. Captain America'nın çizgi filmlerini de sevmezdim zaten. Buna rağmen Captain America'nın filmini Blu-ray olarak almıştım. Hulk, Iron Man ve Captain America filmleri arşivimin başköşesinde durur. The Avengers'ta Thor'un kötü niyetli üvey kardeşi, gökyüzünde bir kara delik açıp tepeden uzaylıların dünyayı istila etmesine vesile olur. Samuel L. Jackson, yani filmdeki Fury de bizim Hulk'ı, Iron Man'ı, Captain America'yı, Thor'u falan toparlayıp dünyayı kötü uzaylılardan kurtarmaya çalışır. Konu böyle söyleyince son derece klişe dursa da konunun anlatım stili ve replikler

mükemmel. Zaten filmde her biri kendine başkan olan Fury, Tony Stark (Iron Man), Thor, Dr. Bruce Banner (Hulk), Steve Rogers (Captain America), Natasha Romanoff (Black Widow), Clint Barton (Hawkeye), Agent Maria Hill ve Agent Phil Coulson gibi tipler mevcut. Bu kahramanların her biri zaten kendi başına bir film olmuş ya da olabilecek kapasitede. Dolayısıyla bunların arasındaki dengiyi kurmak son derece meşakkatli ve dikkat gerektiren bir uğraş. Bu noktada filmin yönetmeni Joss Whedon'ı tebrik etmek gerekir. The Avengers'ta benim favori karakterim yine Tony Stark oldu. Stark, keskin zekası ve ukala tavırları ile yine tüm seyircileri büyülemeyi başarıyor. Kahraman olmak için sadece yürek ve bilek değil, aynı zamanda zekaya da ihtiyaç olduğunu esprili bir anlatımla seyircilere aktarıyor. Bunca süper kahramanın olduğu bir filmde sürekli seyircilerin uyarılara maruz kalmasını beklerken filmin ilk yarısı son derece sakin, dengeli ve akıcı geçti. Film boyunca iyi takımında olan oyuncular muazzam bir performans sergilerken, kötü adamı izlerken Heath Ledger'in Joker'ini mumla aradığımı itiraf etmeliyim. ■ Ahmet Özdemir



Röportaj

123'ten huzur veren melodiler

Doruk Akyıldız: Söyleşimizin açılışını klasik bir metotla yapalım... 123'ün kuruluş hikayesinden başlayalım ve grubun günümüze dek yaşadığı müzikal yolculuğun kısa bir özetini sizlerin ağzından dinleyelim.

Berke İrmak: 123, müzikal çalışmalarına 2004 yazında üç kişi olarak başladı. Yaptığımız müzik, işin başında ve müzikal anlamda elektro caz olarak tanımlanabilir. Tamamı 123 metronomdaki elektronik altyapıların üzerine durmaksızın çaldığımız için de ismimiz 123 oldu. Öte yandan, ilk albüm "Aksel'in" 2009'da yayımlanmasından hemen önce gruba vokalde Dilara eklenmiş olsa da kendisi ilk albümün kayıtlarına yetişemediği için Aksel albümünü üç kişi kaydetmek zorunda kaldık. Aksel'deki müzik büyük oranda enstrümantal ve bir anlamda da film müziği tadındadır. Bu albümü 2010 yılında altı parçalık bir EP olan "Stereo Love" izledi, işte bu albüm grubun ilk kurulduğu dönemde yaptığı müziğe çok daha yakındır. Aksel'in devamı niteliğindeki "Arve" de üçüncü albümümüz oldu. Adı geçen bu albüm, grubun sözlü şarkılara iyice yönelişinin işaretçisidir. Ve son olarak 2012'nin Ocak ayında çıkan "Lara" albümü grubun şimdilerini yansıtmaktadır.

DA: 123, yaratıcısı olduğu şarkıları, müzikal tür olarak nasıl kategorize ediyor? Alternatif müzik tanımlaması, sizce yaptığınız müziği anlatmak için yeterli midir?

Dilara Sakpınar: 123'ü bir müzikal tür çatısı altında anlatmak, değerlendirmek zor... Alternatif müzik tanımlaması da doğası gereği yeterli değil. Biz bu yüzden ne tür müzik yaptığımız sorusunun cevabını dinleyicilere bırakıyoruz. Cazdan popa, klasik müzikten rock'a, folkta heavy metal'e kadar birçok öge var müziğimizin içerisinde...

DA: Grup, 2004 yılında müzikal çalışmalarına başlamış olsa da ilk albüm Aksel'in çıkış tarihi Kasım 2009. 123'ün ilk stüdyo albümünün çıkışı neden topluluğun kuruluşundan beş yıl sonra oldu?

Burak İrmak: Grup ilk kurulduğunda hepimizin başka başka grupları vardır. 123, bu diğer gruplar-

dan vakit buldukça kaçıp bulduğumuz bir oluşumdu aslında... Hepimizin, bunun asıl yapmak istediğimiz şey olduğunu anlaması biraz vakit aldı. 2004'ten 2009'a müziğimiz de farklı bir yöne gitti, olgunlaştı, evirildi... Ayrıca kendi plak şirketimizi oluşturmamız, Aksel'in 230 sayfalık kitabı ve dolayısıyla hikayesinin kurgulanma süreci bizi epey meşgul etti.

DA: 2010 yılının Mayıs ayına geldiğindeyse Stereo Love, yine aynı yılın Aralık ayında da Arve albümüyle dinleyicilerinize "merhaba" dediniz. Hemen hemen bir yıla sığdırılmış üç albüm söz konusu... Albüm çıkarma konusundaki bu hızınızın, doğası gereği -bir anlamda- obur olan müzik dinleyicisi tarafından şarkılarınızın çabuk tüketilmesi riskini de beraberinde getirdiği kanaatindeyim. Grubun bu hususa ilişkin görüşlerinizi merak ediyorum açıkçası...

Berke Can Özcan: Biz o obur olarak nitelediğiniz tüketicinin iştahına hizmet ediyor olmak konusunda hiçbir kaygı duymadık, bu konu üzerine düşünmedik bile. Yaptığımız albümlerin uzun ömürlü olduğunu, olacağını düşünüyoruz. Bu albümlerin gerçek meraklıları, bu albümlerin birkaç kez dinlenip bir kenara fırlatılmayacağını göreceklere diye düşünüyorum. Biz, anlatmak istediğimiz hikayenin heyecanına kapılıp soluksuz müzik ürettik, yayımladık ve bunu yapmaya devam edeceğiz. Müzik piyasası denilen şeyin kuralları bizi çok ilgilendirmiyor.

DA: Biraz da son albümünüz Lara hakkında konuşalım istiyorum... 123, Lara'yı bizlere nasıl anlatır? Lara'nın daha önceki 123 albümlerinden en belirgin farkı ya da farkları nedir, nelerdir?

BCÖ: Lara, grubun dört kişi olarak ürettiği ilk albüm. Aksel'i kaydederken üç kişiydik, Stereo Love EP'siyse Aksel'den de önce kaydettiğimiz şarkıların bazılarını Dilara'nın vokalinin eklenmesiyle oluşmuştu. Arve'deki şarkıların sözlerinin de bütünü ben yazmışım... Lara albümündeyse Dilara'nın 123 içindeki varlığını kutluyoruz bir anlamda. Tüm sözler Dilara'nın, ilk

kez bir albümümüzde bu yüzden tüm şarkılar sözlü. Ve şarkıların bestelenme sürecinde her birlikte olduğumuz bir albüm Lara... Lara'yı diğer albümlerimizden ayıran bir başka unsur da ona katkıda bulunan konuklar: Sun in the Arms of Love'da İlhan Erşahin'in, Trip'te Arto Tunçboyacıyan'ın ve Yokuz'da Hakan Kurşun'un sesini duyabilirsiniz.

DA: Müzikal anlamda ana akımın dışında olmak sizin için bir misyon ya da vazgeçilmez bir durum mu? Bir başka anlatım biçimiyle grup, mevcudiyetini devam ettirdiği sürece, ana akım müziğin bir temsilcisi olmamak gibi bir "duvar"a sahip mi?

BI: Ana akımın dışında olmayı misyonumuz olarak belirlemedik, müzik sektöründeki işleyişin kendisi yüzünden ana akımın dışında kaldık. Öte yandan ulaşılabildiği ve keşfedilebildiği takdirde herhangi bir kimseye avangart gelebilecek bir müzik yapmıyoruz. Bence yaptığımız şey kolayca sindirilebilecek, anlaşılabilir bir müzik. Büyük plak şirketlerinden birinin sanatçısı olsaydık eğer, birileri bizi pop grubu bile sanabilirdi.

DA: Söyleşimizi, sizlerin müzikal zevklerini öğrenerek noktalayalım istiyorum...

BCÖ: Bill Frisell, Arvo Part, Jaga Jazzist, The Beatles, Dino Saluzzi, Arve Henriksen, Joguyo Circuit.

BI: Shining, Dadafon, Pearl Jam, Brian Blade.

DS: Meredith Monk, Little Dragon, Joni Mitchell.

Feryin Kaya: Mutemath, Wibutee, Thom Yorke.



Tatakat!

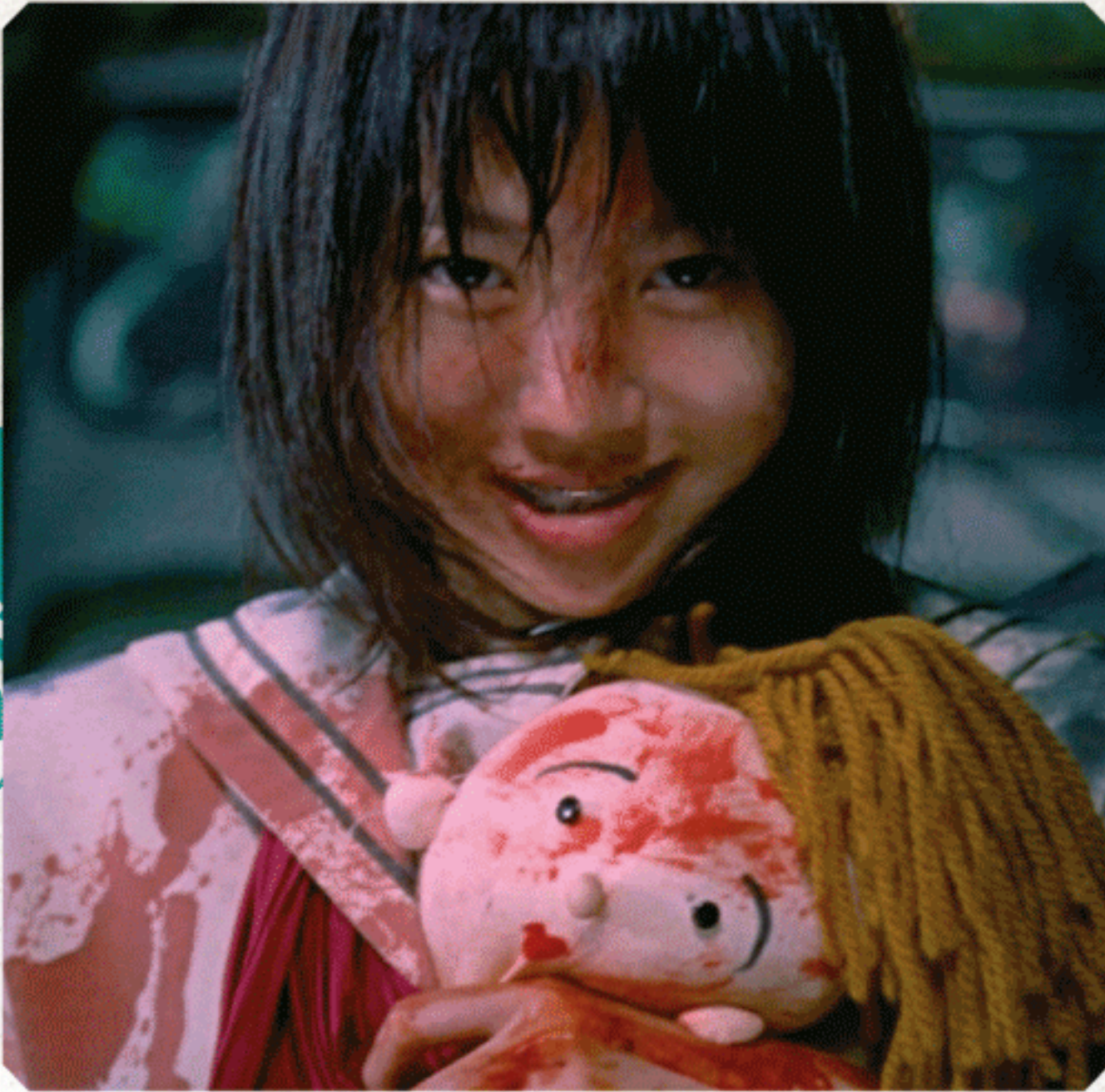
iki aylık bir aradan sonra, kaldığımız yerden devam ediyoruz. Her ne kadar nerede kaldığımızı hatırlamasam da size anlatacağım birkaç şey olduğunu biliyorum.

Artık neredeyse derginin kapağına yazmadığımız kalmışçasına, bildiğiniz üzere halen Japonya'dayım ve her ne hikmetse buradaki bir kitapçıya girip aldığım ilk kitap Hunger Games, yani Türkiye'deki adıyla Açlık Oyunları oldu. Suzanne Collins'in 2008'de yayımladığı kitabı geçtiğimiz ayda film olarak da gösterime girmişti

hatırlarsanız. Kitabı okurken aklıma direkt olarak Battle Royale geldi ve bu filmde de bahsetmem gerektiğini düşündüm. Üçüncü konuğumuzun konuyla çok ilgisi yok ama dinlemekten bir türlü bıkmadım: Diablo Swing Orchestra'nın yeni albümü pek güzel olmuş.

Bu arada Japonya maceralarımı merak edenler şu blog sayfasına uğrayabilir: gaijinnogyoen.blogspot.com (Gaijin no Gyoen = Yabancı'nın bahçesi.)

■ Tuna Şentuna



Film

Battle Royale

Zaten garip fikirler hep Japonlardan çıkmaz mı? Açlık Oyunları'nın konusu bana anlatıldığında da dedim ki herhalde bu kadın az önce bu filmi izledi ve üstüne, daha Amerikan bir kitap yazmaya karar verdi...

2000 yılında gösterime giren ve DVD'sini bir yerlerden mutlaka bulabileceğiniz Battle Royale'de bir grup liseli öğrenci (43 taneydi galiba.), kimsenin pek haberi olmayan bir adada, birbirleriyle savaşmaya zorlanıyorlar. Aslında gençlere tuzak kuruluyor ve okul gezisi diye bindikleri otobüste bir güzel uyutulup "Program" adındaki bir olaya dahil ediliyorlar.

Liseli öğrencilerin hepsine birer tane bileklik dağıtılıyor, biraz yiyecek, biraz su ve iki parça da ekipman veriliyor. Bunlardan bir tanesi bir silah, diğeri de başka bir nesne. Silahlar tamamıyla rastgele ve bir kişiye tabanca bile gelebilirken, bir başkasına yelpaze de gelebiliyor. Eğer yasak bölgelere giden veya adadan kaçmaya çalışan olursa bileklikler patlıyor. Aynı şekilde eğer 24 saat içerisinde hiç ölen olmazsa herkes havaya uçuyor.

Olay çok net, herkes birbirini öldürmek zorunda ki bir kazanan olsun. Gençler deli tabii ki, hemen birbirleriyle savaşa başlıyorlar. Bazıları güçsüz gözüküp arkadan bıçaklıyor, bazıları direkt olarak rengini belli edip dümdüz saldırıyı seçiyor. Herkes acımasızca birbirini katlıyor ve... Filmin sonunu söylemeyeyim.

Film çok iyi değil aslına bakarsanız ama değişik; hatta üç yıl sonra, 2003 yılında Battle Royale II: Requiem de çevrildi. Her ne kadar çok ilgi çekmemiş olsa da belli ki Battle Royale'in piyasaya büyük etkileri olmuş...■

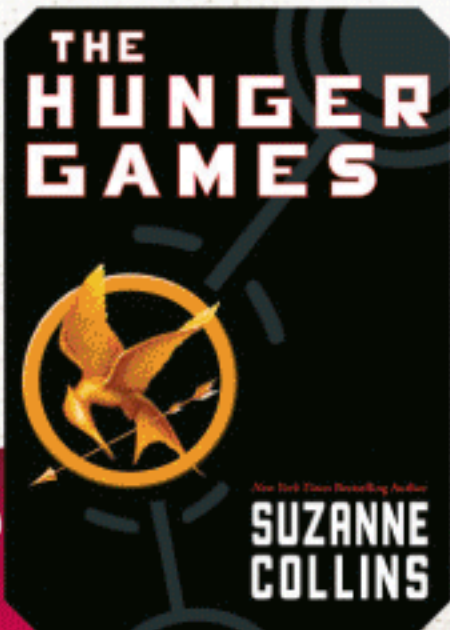
Kitap

Hunger Games

Filmi gelmiş olmasına rağmen Hunger Games hakkında hiçbir şey bilmiyordum; ta ki 9gag'da birkaç görsel görene kadar. Bir arkadaş Battle Royale ile Hunger Games arasındaki alakadan bahseden bir çalışma yapmıştı ve o sayede Hunger Games'in de benzer bir temada olduğunu anladım.

Kitapta ABD'nin savaşlar neticesinde artık ortadan kalkıp Capitol adındaki bir oluşuma dönüşerek ona başkaldıran 13 tane bölgeyi kendine esir edişi ve Hunger Games adındaki bir oyunun ortaya çıkışı anlatılıyor. Daha doğrusu bu olaydan 74 yıl sonrası... Capitol, 12 tane bölgenin (13'ü yok etmişler.) onun merhametine nasıl ihtiyacı olduğunu hatırlatmak amacıyla her yıl Hunger Games adında bir oyun düzenliyor ve her bölgeden bir kız, bir erkek oyuna katılıyor. Yaşları 15 civarı olan bu gençler, içerisi tuzaklarla dolu bir bölgeye bırakılıyor ve herkesi öldürüp sona kalan yarışmacı, zenginliği de yanında götürüyor.

Kitap aslında çok heyecanlı ve çok hızlı okunuyor lakin benim eleştirim, kitabın kahramanı Katniss ve birkaç kişi dışında, yarışmacılara pek az değinilmiş olması. "1. Bölge'deki çocuk, 3. Bölge'deki tilki suratlı kız"dan öte bir tasvir maalesef yok. Oysaki karakterler daha çok belli edilebilirdi. Eğer filmi izlemediyseniz, kitabı okumanızı şiddetle öneriyorum.■



Müzik

Diablo Swing Orchestra - Pandora's Piñata

“Swing ile metal nasıl yan yana gelebilir?” sorusunun yanıtı olan Diablo Swing Orchestra'nın son albümü de piyasaya çıktı ve şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki bir önceki albüme göre katbekat iyi.

Aslına bakarsanız tarzda veya parçaların uzunluklarında, hızlarında herhangi bir değişiklik yok lakin bu defa melodiler ve parçaların üzerinizde bıraktığı etki çok daha iyi.

Albüm yine çok hareketli bir parçayla, Voodoo Mon Amour ile açılıyor. Misal bu parçada bir insanın yerinde durabilmesine pek imkan yok. İkinci



parça da aynı seyirde devam ederken, How to Organize a Lynch Mob ile kısa bir ara veriyoruz eğlenceye. Sonra Black Box Messiah dikkatimizi çekiyor. Burada bir grup Çinli şarkı söylüyormuş hissiyatı uyanıyor üzerimizde.

Birçok güzel parça dinliyor, dinliyor ve içinize işleyen, benim favorim olan Justice for Saint Mary ile albümü noktallıyoruz.

Bu grubu hiç dinlemediyseniz ve metal müzikte farklı arayışlara girmek istiyorsanız, Diablo Swing Orchestra'yı es geçmemenizi öneriyorum.■



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

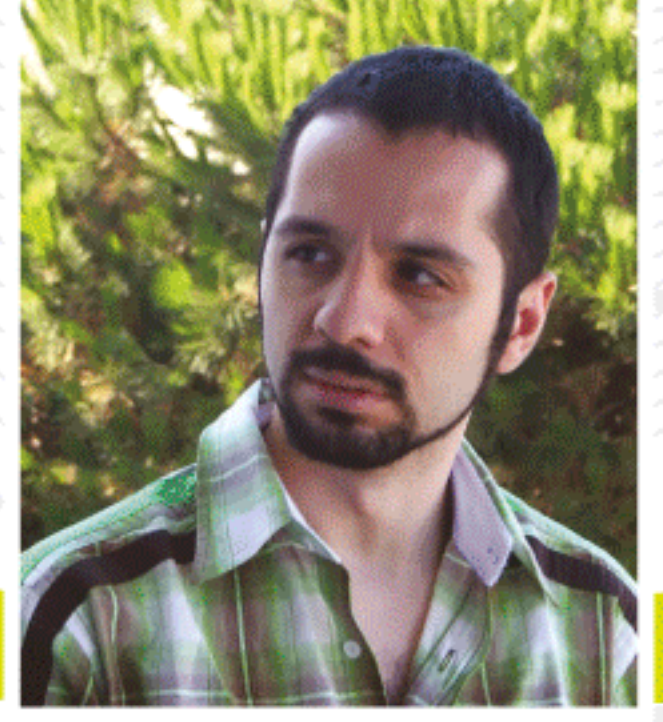
Bir nefes...

Geçen gün yolum uzun süre sonra İzmir'e düştü. İstanbul ile İzmir arası yolculuk yapmak her zaman bana çok keyif vermiştir. Özellikle de feribota binip İstanbul'dan gitgide uzaklaşmaya başladığınızı görünce içinizi tatlı bir dinginlik kaplamaya başlıyor. Kaotik şehirden uzaklaştıkça tüm olumsuz elektrikli üzerinizden atmaya başladığınızı hissediyorsunuz. İstanbul'un tüm pisliği, stresi, keşmekeşi gözünüzün önünde gitgide küçülürken karşı kıyıya yanaştıkça havanın ılımanlaşması adeta içinizi ısıtıyor. Hele tam da şu sıralar yazlıkçılar düşmüşler yollara, şen şakrak martılara simit ve kraker atıyorlar. Güzel ülkemizin "mega köyü" İstanbul'da ender rastlanacak şekilde insanların çoğu mutlu ve gülerken yolculuk ediyorlar. Ben de feribotun ön tarafına göre daha az rüzgar alan kış tarafında, köşede sote bir yer bulmuş, martılara kraker atan çocukların sevincini uzaktan da olsa neşeyle izliyorum. Derken arkamdan bir sigara kokusu ve hemen akabinde de sigara dumanı geldi. "N'oluyoruz?!" diye arkamı bir döndüm ki 45 ila 50 yaşları arasında, sigara içmekten saçları iyice seyrelemiş, dişleri sapsarı olmuş bir kadın gördüm. Kadın sağa sola bakınarak hızlı hızlı sigara içmeye çalışırken, içimden "N'apıyorsunuz hanımefendi? Burası açık alan da olsa toplu taşımada sigara içmek yasak! Bırakın yasalara aykırı olmasını, siz bir nefes alıp kendinizi, bir nefes verip bizi zehirliyorsunuz." diye çıkışım geldi. Sonuçta az ileride çocuklar da bu zehri soluyorlar, etrafta sigara dumanından zarar görebilecek hamile kadınlar var ve gemide astım hastası insanlar da olabilir. Ben arkamı dönüp bu tümceyi söylemek için cesaretimi toplayana kadar kadın kaçak köçek sigarasını bitirip bir de utanmadan izmaritini denize attı ve hızla yanımdan uzaklaştı. Gerçekten büyük terbiyesizlik! En azından bu kadının yaşının olgunluğuna yakışmayacak bir davranış. "Neysel!" dedim ve yine martıların feribotu kuşatan süzölmelerine doğru kafamı çevirdim... İki dakika geçmeden bu sefer de 40'lı yaşlarda iki adam geldi ve aynı yerde birer sigara yaktı. Önce afalladım ve kendi kendime "Acaba bundan birkaç sene öncesinde olduğu gibi feribotun açık alanlarında sigara içmek yeniden serbest mi bırakıldı?" diye düşündüm ama gözüme az ötedeki "Bu alanda sigara içmenin cezası 69TL'dir. (Açık alanlar dahil.)" yazısı ilişti. Deminki kadına bir şey söyleyemedim gitmiş olmasının verdiği ivmeyle "Hayırdır, feribotta sigara serbest mi bırakıldı?" diye sordum. Takım elbise içinde olan beyefendi kendinden beklenmeyen pişkin bir tavırla, "Bir şey olmuyor yaaa, kimse görmeden iç gitsin!" dedi ağızını yaya yaya gülerken. O an derhal oradan uzaklaştım ve geminin kış

tarafındaki diğer köşeye gittim. Bir de baktım, orada da bir kişi içiyor. Geminin ön köşelerine gittiğimde orada da içen birkaç kişiye denk gelince uyarı levhasının başına gidip yakından tekrar okudum. Ardından sigara içenleri nasıl şikayet edebileceğimi düşünmeye başladım ama daha da önemlisi, kime şikayet edeceğimdi. Gemide ceza kesme yetkisinin kimde olduğunu sormaya başladım. Topçular - Eskihisar seferini yapan bu feribotta kaptan dahil kimsenin ceza kesme yetkisinin olmadığını öğrendim. Kaptan ancak kıyıya vardığında jandarmaya bildirirse Jandarma ilgili kişilere ceza kesilebiliyor. Bu da şimdiye kadar sadece birkaç kez uygulanmış ve bu durum kaptan ile sigara içen yolcu arasında ciddi gerginliğe neden olmuş. Sanırsam kaptanlar da durumu kabullenmiş artık ve kimseyi jandarmaya bildirmiyorlar. Dolayısıyla kimse de bir toplu taşıma aracı olan feribotun açık alanlarında sigara yasağını ipelemiyor. Anlaşılan ben ve benim gibiler daima "öteki" kalmaya

devam edeceğiz bu ülkede. Yasaları benim uygulatacak halim yok sonuçta ama bilinçlenmenin ve içselleştirmenin gerekli olduğunu düşünüyorum. Bu sigara üretip de içmeyenler kim bilir içenlere "Ne kadar salak bunlar!" gözüyle bakıyorlardır. "Keyif benim, zevk benim." diyerek sigarasının dumanını içine çeken dişi beyaz, saç sarı genç kız, 15 sene kendini zehirledikten sonra saç ve diş rengi yer değiştirdiğinde yine o kadar cazibeli görüneceğini mi sanıyor? Ya da kül tablasını öpmekten farksız olduğunu bilen ama sigara içmeyen kızların sigara içen erkekleri öpmek isteyeceğini mi düşünüyorsunuz? İh ih, bence şimdiki nesil çok daha akıllı ve artık "Sigara içiyorum!" demenin değil, "Sigara içmiyorum!" demenin çok daha "cool" olduğunu biliyor. 40 ila 60 yaşları arasındaki, gençlere kötü örnek olan ve yasalara uyum sağlamayı beceremeyen sigara bağımlılarınıysa "Allah kurtarsın..." diyorum. Belki de onların tek talihsizliği, onlar gençken sigara içmenin "cool" olmasıydı. ■





Genç Japonya

Japonya'daki ikinci ayını da dolduran bir Türk genci olarak size benden daha da genç Japon gençliğini anlatmanın vakti geldi diye düşünüyorum.

Düşünün ki sizensiz ama sizin Japon versiyonunuz...

Anime izleyenler bilir, Japonya'da da okullarda üniforma zorunluluğu var. Erkekler koyu renk pantolon, cekete benzer bir üst giyiyor ve altına da bembeyaz spor ayakkabıyı giyerek tüm atmosferi dağıtıyorlar. Kızlar ise etek, gömlek, yer yer yaka bağı, yer yer ceket... Liseli kız kıyafeti burada çok moda ve ayrıca bir kostüm olarak bile satılmakta. (Öhm.)

Peki bu gençler ne yapıyor?

Tamamıyla dolaşırken edindiğim fikirlerden yola çıkarak aktaracağım, lise kapılarında bekleyip not almışlığım yok.

Öncelikle bilmelisiniz ki okullu gençlerin yabancılara yoğun bir ilgisi var. İlkokuldakiler çekingen, yanlarından geçerken size sadece uzaylıymışsınız gibi bakıyorlar, o kadar. Yaş biraz büyüdükçe ve liseye yaklaştıkça, cesaret de artıyor ve aldıkları İngilizce dersleri neticesinde, sizleri birer "İngiliz" olarak görmeye başlıyorlar.

Japonya'da okul gezileri çok moda ve ben de sürekli turistik yerlerde dolandığım için bol

bol bu gruplara denk gelmekteydim ve lütfen bir okul gezisi grubu da bana "Hello!" dememiş olsun! Adım atıyorum "Hello", karşıya geçiyorum "Hello", geri geliyorum, yine "Hello"! Erkekler genelde benden "Hello" yanıtını aldıktan sonra pek bir şey demeden yollarına devam ediyor lakin kızlar benden cevap alırsa, "Ay hihihih!" şeklinde "kızsal" tepkiler veriyor.

Okullu gençlerle İngilizce - Japonca muhabbet etmemin, onlardan irili ufaklı hediyeler almamın haddi hesabı yok. Bir şekilde okullu gençler, yabancıları seviyorlar.

Kendi aralarında muhabbet eden erkek grupları daha çok muhabbeti arcade salonlarına taşıyor veya ceplerindeki el konsolunu çıkarıp oyun oynamayı seçiyorlar. Geçen ay da anlattığım üzere burada arcade salonu kültürü garip bir boyutta ve burada geçirilen zamanın da ölçüsü pek yok.

Kız grupları ise çeşitli restoranlarda, kafe benzeri yerlerde buluşup abartılı ses tonlarıyla gülmeyi seçiyorlar. Sürekli bir dedikodu, sürekli bir kahkaha! Bu olmazsa Karaoke'ye gidip deli gibi şarkı söylüyorlar.

Burada ilginç bir olaydan bahsedeceğim; bir İtalyan restoranında tam yanımda bir liseli kız grubu oturmaktaydı. Yine dedikodu, yine

kahkahalar. Konu da Junpei'yle bir tanesi yemek mi yeseymiş, nasıl çağırılmış, onun teklif etmesi lazımmış, bir şeyler... Ben de mütemadiyen tek başımayım, sıkıntıdan sağı solu dinliyorum. (Telekulak.)

Bunlar konuşurken, konuşurken, tam sağım-daki kız dirseğiyle hashi'lere (Yemek çubuğu.) bir çarptı, hashi'ler aynen benim masama geldi.

Kötü İngilizceleriyle, "Sorry." diyorlar falan ama hashi de bayağı yemeğime girdi. (Accuracy maşallah.) Ben de Japonca, "Önemli değil." dedikten sonra, "Junpei'yle yemek yerseniz, masada daha dikkatli olmalısınız bence." gibi, Türkiye için son derece yersiz, Japonya'daki bir yabancı için çok eğlenceli olabilecek bir cevap verdim. Kızlar aşırı derecede şaşkırdıktan sonra (Bir Japon'un herhangi bir olaya şaşırma olasılığı 100 kişiden 99; kalan bir kişi de deli olduğu için ilgilenmemiş.), yine kahkahalar, gülmeler, bana bakıp sırtmalar... Düşünün ki yemeğimi bitirdiğimde hala fısır fısır, biraz önceki olayı konuşmaktaydılar.

Japon gençliği eminim daha enteresan olaylar da yaşıyordur lakin bana bu kadarı denk geldi. Yarın yine bir tapınağın önünde, Japon gençlerle muhabbet edeceğimden emin olarak Okinawa'ya doğru yola çıkıyorum. Ja mata kondo! ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beşi Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Hepinizi Bir Diablo Çok Üzmüş!

Diablo III, Mayıs ayının, hatta belki de 2012'nin en büyük olayı. Onu bu kadar büyük bir hadise yaparsa elbette ki oyunun yapımına dökülen emek. Müziklerinden grafiklerine, oyunun içeriğinden tekrar oynanabilirliğine kadar her noktada oyuna büyük bir emek dökülmüş. Ancak bazı detaylar var ki ilk heyecanı atlattıktan sonra herkesi oyunu sorgulamaya yönlendireceğini düşünüyorum.

Öncelikle oyunun mutlaka internet bağlantısı gerektiriyor olması hepimizin başına büyük bir bela. Zaten lansman günü bütün oyuncular bu derdi yaşadı. Aşırı yüklenen sunucular, pek çok heyecanlı oyuncuyu oyuna kabul etmedi. Ayrıca sunucuları bırakın, evinizde internetle ilgili bir sorun yaşayabilirsiniz ve sorun çözülene kadar canınız oyun oynamak istese de Diablo III'ü oynayamayacak olmanız hiç adil değil. Yapımcı hem oyununun korsanını engellemek, hem de oyuncuların hileler yaparak değerli eşyalara ulaşmasını engellemek için tüm karakterleri ve verileri online sunucularda saklamak istemiş ama aslında sadece offline olarak oynanabilen, online oyunlara katılmasına izin

verilmeyen ama oynamak için sunucuya bağlanmayı gerektirmeyen karakterler yaratılmasına da izin verilmeliydi. Oyun severler olarak, oyun oynama hakkımızın internet bağlantısına zincirlenmesine karşıyız.

İkinci büyük mesele de 12 sene beklenen oyunun birkaç gün içinde bitirilebiliyor olması tartışması ki bu konuda çoğunluk "Ama normal zorluk derecesini bitirince bu kez daha zor seviyeler açılıyor!" argümanı ile oyunu savunmaya çalışsa da önemli bir detay atlanıyor: Öykü. Aynı öyküyü, aynı senaryoyu tekrar tekrar oynamak, aynı romanın tekrar tekrar farklı yönetmenler tarafından çekilmiş filmlerini aynı gün içinde arka arkaya seyretmek gibi bir şey. Ne olacağını biliyorsunuz, karşınıza ne sürprizler çıkacağını biliyorsunuz. Oyunu bir kez bitirdikten sonra artık tüm motivasyon, mouse'a tıklayıp daha çok yaratık öldürmeye ve onlardan düşen yeni eşyaları incelemeye dönüşüyor.

Bu formül aslında, aslında Diablo I ve II'de işlemişti ama bu oyunlar 20 sene öncede kalan oyunlar. 20 sene önce Diablo I ortaya çıktığında, o kısıtlı ve sığ video oyun dünyasında çok büyük bir farklılık yaratmıştı ve bu yüzden sevildi, bu yüzden gönüllerimizde yer etti. Bugün ortaya çıkan Diablo III, yine

çok kaliteli bir oyun olmasına rağmen, çok kaliteli olan diğer yüzlerce oyunun arasından öyle müthiş bir farklılıkla sıyrılmıyor. Yani Diablo III oynayarak geçen birkaç haftadan sonra kendinize şunu soracaksınız: "Eee tamam, onu kesiyoruz, bunu kesiyoruz, item mitem da düşüyor da, eee? Nereye gidiyor bu oyun? Yeni Call of Duty çıkıyor, biraz da onu oynayayım?"

Blizzard muhtemelen, seriyi merakla bekleyen eski fanatiklerini kızdırmamak için oyunu çok farklılaştırmak istememiş ama 20 sene önce oyuna hayran kalan ve üçüncü oyunu da 12 senedir bekleyen oyuncular artık üç çocuk babası yetişkinler oldular. Oyun oynamak için çok vakitleri ve istekleri de yok. Ev geçindiriyorlar, çocuk okutuyorlar, ofislerde hayat çürütüyorlar ve onları oyunun içine sürükleyecek müthiş bir senaryo, devamlı sürprizlerle süregiden bir oyun deneyimi, hatta zaman zaman oyuna eklenecek yeni senaryolar ve içerikler olmadan bu adamları oyuna bağlamak artık kolay değil. Yeni nesil genç oyunculara zaten 20 sene önceki o müthiş günleri yaşamadı. Onlar zaten Call of Duty'lerin, God of War'ların, World of Warcraft'ların, Xbox 360'ların, PlayStation 3'lerin arasında doğdular ve Diablo III onlar için çok özlenen eski bir dost değil, çok reklamı yapılan parıltılı herhangi bir oyun ve bir sonraki çok reklamı yapılan parıltılı oyuna kadar zaman geçirdikten sonra bir kenara koyacaklar. Yani Diablo III, ilk çıktığı günlerde kazandığı müthiş popülaritesini ve ilgi yoğunluğunu bir - iki aya kadar kaybedebilir. ■





Yeni Her Zaman İyi midir?

Aslında konuya girmeden önce yüzlerce dereden su getirip envai çeşit yoldan sonuca ulaşabilirdim ama bu ay önceki aylardan çok farklı. Bu ay Diablo III ayı. Kim ne derse desin, hakkında ne düşünürse düşünsün bu gerçeği yok edemez. Tam tamına 12 yıl bekledik bu oyunu, daha doğrusu bekletildik ama o ya da bu şekilde onun da zamanı doldu ve tüm çıplaklığıyla karşımızda.

Tıpkı bir süper kahraman gibi, beraberinde taşıdığı sorumluluk da bir hayli büyüktü. Her sene daha da yükselen arz çizgisi, geçen yıllar içerisinde piyasaya ardı arkasına çıkan oyunlarla giderek daha da artıyordu. İlk başta Titan Quest girdi devreye ve bir anda uzun zamandır etrafta görülmeyen hack & slash türünü, o çok sevilen Yunan Mitolojisi ile harmanlayarak sundu bizlere. Sanıyorum Blizzard ilk olarak burada endişe etmiştir. Hemen arkasından gelen Torchlight ise bence harika bir yapımdı. Oyuncuların Diablo'da bulunduğu tüm oyun mekaniklerine sahipti Torchlight. Runic Games'in bu ay bizzat test ettiğim Torchlight II'yi duyurmasının ve ilk oyunun büyük ilgi çekmesinin, Diablo III'ün 15 Mayıs'ta piyasaya sürülmesiyle büyük bir ilgisi var bence. Aslında bu durum Blizzard'ın hiç de yabancı olmadığı bir gelişme. Yaşı yeten ya da oyun camiasını fazlasıyla yakından takip edenlerin çok iyi bildiği gibi, Diablo II piyasaya çıkmadan aylar evvel Westwood Studios tarafından Nox isimli bir oyun üretilmişti. İlk Diablo'dan beri böyle bir oyun görmemiş olan oyun severler olarak, Diablo II'yi resmen unuttuğumuzu hatırlıyorum zira Nox gerçekten zamanının çok ötesinde bir oyunda. Hızlı oyun yapısı, eğlenceli senaryosu ve gayet kaliteli grafikleri ile dikkatleri üzerine çekmeyi başarmıştı. Düşünsenize, daha Diablo II çıkmadan önce, onun yapacaklarının birçoğunu bambaşka bir şekilde yapmış bir oyun vardı piyasada ve çok da eğlenceliydi.

Nitekim aradan yaklaşık bir altı ay geçti ve 2000 yılı Haziran ayının sonunda piyasaya çıkan Diablo II her şeyi kasıp kavurdu. Ortada Nox'tan eser kalmadı ama ben ve benim gibi bir grup, bu iki oyunu da farklı kategorilerde değerlendiriyor, farklı açılardan bakıyorduk. İşte günümüzde yaşadığımız Diablo III sorunu da bu bakış açılarından kaynaklanıyor bence. Tıpkı birçok Diablo II hayranının ondan aylar önce çıkmış ve temelde aynı oyun yapısını kullanan Nox'a sırt

çevirdiği gibi, birçok Diablo sever de Diablo III için aynı şeyi yapıyor şu anda. Diablo III için herkesin söyleyecek tabii ki bir şeyi var ama benim gördüklerim genelde sızlanmalardan ileriye gidemiyor. Yani çok ağlamaya gerek yok, bu oyun iyi... Evet, benim de inanılmaz hayallerim ve -ağzımızdan düşmeyen şu 12 yıl hesabı sonucunda- farklı fikirlerim vardı ama elde olan malzeme bu. Diablo III yazımın sonlarında da belirttiğim üzere, aradan geçen 12 yılın her gününde benim gibi bu oyunu bekleyenler tabii ki aradıklarını bulamadılar; çünkü Blizzard'ın satış / pazarlama politikası ve reklam gücü sayesinde biz "eskiler"den daha çok, yeni oyunculara yönelik bir sistem izlendi. Bu çok açık ve net...

İşin ilginç yanıysa bazı mecraların Diablo III'e

gerçekten inanılmaz derecede düşük not vermeleri. Yani bence zaten dünya iyisi, epik bir oyun falan değil ama sırf oyuna eklenen yeni "skill" sistemi bile birçok oyuna taş çıkaracak ve ileride üretilecek benzeri oyunlara örnek olacak cinste. Diablo II'dekine nazaran 30. seviyeye geldiğimizde şişen yetenek dağılımlarının, Diablo III'te bulunan rune'larla oyuncuyu çok daha ileriki seviyelere kadar zevkle oyuna bağlayan olmasaydı gerçekten iyi düşünülmüş detaylardan. Evet, tüm bu farklılıklarına ve güzelliklerine rağmen Diablo III'ün kısa bir senaryo döngüsü var ama bu oyun zaten bir RPG değil; Diablo III, RPG kategorisinin alt başlıklarından biri olan hack & slash türüne mensup bir yapımdır... Umarım naçizane fikirlerimle bir şeyler anlatmayı başarabilmişimdir. ■





GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Dünya döndükçe bu savaş bitmez!

LEVEL 186

1 TEMMUZ'DA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.



OYUNCULARA MONSTER ETKİSİ!

Ivy Bridge teknolojisiyle daha da güçlenen Monster; yeni oyunları, en yüksek seviyede rahatlıkla oynatabilen taşınabilir PerforMonster.

30 Mayıs'a kadar
%10 indirim!

Biz, fiyatı 2.500 TL ile 30.000 TL arasında olan yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar üretiyoruz. Zor işler başarmak için yüksek performanslı bilgisayara ihtiyacı olanları web sitemize bekliyoruz.

monsternotebook.com.tr • facebook.com/monsternotebook



monster[®]
PerforMonster



TOM CLANCY'S

GHOST RECON FUTURE SOLDIER



Efsanevi Ghost Takımına Katılın!

Dünya üzerindeki en karışık savaş alanlarında, düşman hattının arkasında savaşın.



4 Kişiyeye Kadar Desteklenen Co-Op Modu

Campaign ve Guerilla modları ile heyecan verici Co-Op deneyimini yaşayın.



16 Oyunculu Düşman Modu

3 sınıf, 7 mod, 15 harita ve açılacak birçok farklı nesne



Kendi silahınızı oluşturun: 20 milyondan fazla kombinasyon ile kendine özgü silahınızı oluşturun.



WWW.GHOSTRECON.COM

tiglon



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

BETTER WITH
KINECT SENSOR

XBOX LIVE

**PC
DVD
ROM**



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PSS", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

LE
DÜNYA
E'NİN İLK VE EN ÇOK OKUL
E O'UN DERGİSİ

3
Yaşında!

HAZİRAN 2012 SAYI: 36

RAPPELZ

Antik Miras

LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA İLE SATILMAZ.



Global Hub of Fun

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





NİCE NİCE YILLARA!

Online Oyun dergisi bu ay üçüncü yaşını doldurup dördüncü yaşından gün aldı. LEVEL'in kanatları altında doğan, büyüyen ve gelişen Online Oyun, hızla emekleme döneminden geçerek online oyunlara gönül vermiş oyuncuların gönüllerinde taht kurmayı başardı. Hani kendi elinizde büyüyen bir çocuğun artık konuşmaya başladığını duyarsınız, yürümeye başladığını görürsünüz ya, bizim ki de buna benzer bir sevinç kaynağı oldu hep. Arkamızda üç koca yıl bıraktık. Bu süre, günümüzde bir jenerasyon farkına yol açabilecek kadar uzun sayılabilir. Eskiden 10 yıl, jenerasyon farkı için gerekli ve yeterli bir süreken bu zaman dilimi günümüzde üç yıla, hatta daha kısa sürelerle kadar inmiş vaziyette. Geçtiğimiz günlerde Rockstar'ı ziyaret ettiğimde, LEVEL'in Rockstar'dan daha önce kurulduğunu öğrenen Rockstar'daki elemanlar bile dergimize ayrı bir saygıyla bakmaya başladı. Sonuçta LEVEL'in kanatları altında günbegün kabuklarını kırı kırı gelişen Online Oyun, online oyun sektörüne paralel bir şekilde gelişti ve sizlerin candan ilgisiyle de büyüüp gelişmeye devam edecek.

Ahmet Özdemir

ahmet@level.com.tr

RAPPELZ EPIC VII BÖLÜM 4: ANTİK MİRAS PROMO KODU

Detaylar 9. sayfada...



Not: Promo kod bir ay süreyle geçerlidir ve hesap başına bir kod girilebilmektedir.

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

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

Muhsin Bayram

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

16 Rappelz Epic VII Bölüm 4: Antik Miras



30 World of Battles



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Game of Thrones
MMO

12 Ghost Recon
Online

14 Divina

DOSYA KONUSU

16 Rappelz Epic VII
Bölüm 4: Antik
Miras



İNCELEME

- 24 Tribes:Ascend
- 26 Dungeon Blitz
- 30 World of Battles
- 32 Liste
- 34 Sözlük

10 Game of Thrones MMO



24 Tribes:Ascend

PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



Gücünden bir şey kaybetmemiş

Başına envai çeşit olay gelen Eve - Online, birçok oyuncu için çoktan bitmiş bir oyun olsa da yadsınamayacak sayıda bir Eve - Online sever kitlesi de bulunuyor. İşte bu ekibi sürekli mutlu etmek isteyen yapımcılarsa göz bebekleri Eve için yeni bir eklenti daha yayınladılar: Inferno. İlk olarak Mercenary Marketplace ile çok farklı bir PvP müşteri çekmeyi planlayan yeni eklenti, "war declarations" özelliği ile de yapacağımız

savaşları çok daha rahat takip etmemize olanak sunacak. Uzun zamandır eksikliği hissedilen yeni roketler ve oyuna yaptıkları etkilerse cabası. Bu sefer grafikleri de es geçmeyen CCP, hali hazırda bulunan grafikleri çok daha kaliteli hale getirmiş durumda. Tüm bunlara ek olarak 16 yeni modül, yüzlerce yeni eklenti ve daha birçok farklı yenilik ile karşımızda bambaşka bir Eve Online var. Yeni eklentiye 22 Mayıs'ta indirilebilir olacak.



RISE OF DRAGONIAN ERA

Ani değişiklik

MMO oyuncularını olarak, düşündüğümüzden çok daha ani bir şekilde radikal bir güncelleme yaşayan Rise of Dragonian Era, kimilerini sevindirecek, kimilerini üzecek. Yeni seviye sistemi ile oyunda bulunan en üst seviye 41'den 45'e yükseltildi. Bu konuda isyan edecek oyunculara iyi haberse, bu seviye aralığına eklenen görevlerin ana senaryonun devamı olduğu bilgisi ile gelmiş durumda.

PvE bağımlıları için özel olarak hazırlanmış iki yeni zindan ile çok daha farklı düşmanlar ve boss'larla mücadele edeceğiz. Ayrıca artık düşmanlarımızı öldürmenin çok farklı bir anlamı olacak zira öldürdüğümüz her düşman için kazanacağımız puanlar sayesinde yeni ve farklı eşyalara ulaşabileceğiz. Tüm bunlara bir de üç yeni etkinlik eklenince, bize de sadece oturup oynamak kalıyor.



Kendi MMO'nuzu yaratın!

İşte ben ve benim gibi RPG hastalarına, internet üzerinden etkileşimli inanılmaz bir indie yapım. Resmen adı sanı duyulmamış olan "stroybrick" isimli oyun, biz oyunculara, kendimiz için bir senaryo yaratma deneyimi yaşıyor. Şimdilik kullanıma sadece kısıtlı bir bölümü açılmış olan oyunda, istersek önceden yaratılmış kısa senaryoları oynayabiliyoruz, istersek de kendimiz bir senaryo yaratabiliyoruz. Oyun kullanıcılarına ufak bir harita ve bir kısım NPC sağlıyor.

Bizeyse bu karakterleri yerleştirdikten sonra senaryoyu yazmak kalıyor. İşte tam bu noktada oyunun ismi "storybircks" devreye giriyor. Senaryonun gidişatını tıpkı bir tuğla örer gibi envai çeşit şekilde geliştirebiliyor, hangi olay olduğunda ne gibi sonuçlara bağlanabileceğini belirleyebiliyoruz... Oyunun yapımcı ekibiye yakın zamanda çok daha farklı şekillerde yeni stroybircks'ler ile karşımıza çıkacaklarını dile getirdiler.



Geri dönüşü muhteşem olacak

Birçok MMO hayatına başladığından kısa bir süre sonra yitip gitmiştir. Fakat APB ve Soul Masters gibi yapımlar şanslarını bir kez daha deneyen nadir isimlerden ki artık Earthrise'da onlara katılmış durumda. Şubat 2011'de piyasaya çıkan ve aylık ödeme metodu ile çalışan yapım, Şubat 2012'de kapılarını kapatmış ve son zamanlarında da oyunu ücretsiz online oyuna çevirmişti. Şim-

diyse bayrağı Alman SlientFuture stüdyoları devralıyor. Her ne kadar yeni oyun hakkında çok bir bilgi gelmese de bilinen en büyük değişiklik, oyunun ilk versiyonunda oyuncuların içerisinde bulunduğu post apokaliptik dünyan alıp, bütün olayların gerçekleşmekte olduğu bir zaman halkası içerisine bırakılacakları oldu. Yeni Earthrise'ın çıkış tarihiyse şimdilik 2012'nin son çeyreği.



APB: RELOADED

Cilalı silah devri başlıyor

Küllerinden bir kez daha doğan APB, her geçen gün kendisini daha da yeniliyor. Ardı arkası kesilmez güncellemelereyse bir yenisi daha ekleniyor. 1.8.0 güncellemesi olarak adlandırılan yeni yama sayesinde, artık silahlarımıza farklı "skin"ler yapıştırılabileceğiz. Oyunun temelini oluşturan silahlarımızın üzerlerini yeni kaplamalarla

döşemek için gerekli "skin"leri farklı yollarla bulmamız gerekecek. Bir kez bulduğumuzdaysa, o desen diğer silahlarımız için de kullanılabilir hale gelecek. Nitekim başlangıçta her silahı giydirmemiz mümkün olmayacak ama siz bu yazıları okuduğunuz sırada her şey tamamlanmış olacaktır.



WAR OF THE IMMORTALS: LOST OMEN

Biz istedik, o verdi

War of the Immortals da kendisini sürekli güncelleyen oyunlar arasında yer alıyor. Fakat bu sefer seri büyük bir adım attı ve Lost Omen isimli genişleme paketini oyuncuların beğenisine sundu. İlk olarak dikkatimizi çeken yenilik bambaşka bir sınıf olan "Harbinger" oldu. Elindeki orağıyla düşmanlarını ortadan kaldıran bu yeni sınıf, bir yandan da psişik ve "soul power" yetenekleri

ile seriye yeni bir soluk getirmiş durumda. Pek tabii yenilikler tek bir sınıfla kalmıyor. Yeni bir harita olan Asgard ve bu harita içerisinde bulunan Proof of Divinity isimli zindan da oyuna eklenen özellikler arasında bulunuyor. Son olarak PvP severleri de unutmayan oyun, King of Combat arenası ile kanlı müsabakalara şimdiden sahne olmaya başlamış durumda.



CHAMPION ONLINE

Yeni hedeflere doğru

İçerisi süper kahramanlarla dolu bir oyunda, süper kötüler olmazsa olmaz gibidirler. Cepleri sürekli dolu olan bu kötü kişiler artık Champion Online için "Questionite Ore" anlamına geliyorlar. Oyuna eklenen bu yeni materyal, aksi yönden gelen bir süper kötüyü öldürdüğümüz anda kazanılabiliyor, hatta eğer şansımız varsa tek seferde 1500 Ore kazanmamız mümkün. Maceranın dozunu

arttırmayı seven oyunculardanansanız, yep yeni göre serisi olan Island Crisis'in içerisinde kendinizi kaybedebilirsiniz. Bu yeni bölge sayesinde içerisine çok farklı bir grup görev sistemi eklenen Champions Online, oyunu halihazırda oynayan kitlesini çok mutlu edeceği gibi, yeni büyük boss'lar sayesinde her cinsten oyuncunun dikkatini bir anlığına bile olsa çekecektir.



RAPPELZ PROMO KODU

Kullanım klavuzu

Yeni bir hesap açtıktan sonra veya mevcut hesabınızla giriş yaptıktan sonra sırasıyla şu işlemleri yaparak kodunu kullanabilirsiniz:

- Ana menüden "YÜKLEME" seçilir.
- gPotato Kuponu opsiyonu seçilir.
- Kupon girilir.

Her hesap için sadece bir kod kullanılabilmektedir.



GAME OF THRONES MMO

Efsaneden online oyuna

Kendisini günümüzde duymayan yoktur artık sanıyorum; varsa da yapacak bir şey yok, bir an evvel bu diziyi izlemeleri gerekiyor. Belki LEVEL olarak vesile oluruz ha? Ne dersiniz? Neyse, oturup diziyi anlatacak değilim zaten. Benim derdim bu kadar dikkat çeken bir serinin bir anda MMO platformuna taşınmasıyla alakalı...

Nereden, nasıl?

Tabii ki serinin tutkunları daha evvelden yazılmış olan romanları bir çırpıda okudu ve artık dizinin görselliğinde kayboluyorlar. Fakat "A Game of Thrones MMO" tam olarak nerede ve ne şekilde karşımıza

çıkacak? Artplant'dan yapılan açıklamaya göre, olayların gelişeceği alan, basitçe Kuzey'de bulunan duvardan, Güneyde yer alan King's Landing'e kadar uzanacak ve başlangıçta seçilmeyi bekleyen üç farklı grup olacak. Lannisters (Kesin bunu seçeceğim, çok belli yani.), the Baratheons ve Stark bu üç farklı grubu, yani aileyi oluşturuyor. Temel olarak bu üç grubun yegane amacı, "King's Landing"e yerleşmek. Biz oyuncular olaraksa tabii ki bu büyük aileler ile olaylara başlayamayacağız; işimiz daha çok kuracağımız ya da dahil olacağımız loncalarımız ile bu büyük ailelere katılmaya çalışmakla geçecek. Eh, hangi

DAĞITIM BigPoint

YAPIM BigPoint

WEB www.gameofthronesmmo.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Game of Thrones dünyası
- Farklı savaş sistemi
- Büyük ailelere katılma şansı



büyük aile amacına daha yakınsa, direk olarak onun içerisinde olmaya çalışacağız ki işte burada oyunun içerisinde bulunan rüşvet ve benzeri dinamikler girecek. Böylece karşımıza bildiğiniz Game of Thrones ruhu çıkacak; yani en azından bir miktar.

Kavga

King's Landing'in kontrolünü ele geçirip de burada "Hand" rolü üstelenen grup, tüm ekibine belirli bir süre boyunca farklı avantajlar sağlayacak. Oyunun geneline hükmeden yapıysa ağırlıklı olarak PvP. Her ne kadar başlangıç bölgelerimiz düşmanlara karşı korunaklı bir halde olsa da Westeros'un açık alanlarına çıktığımız anda diğer oyuncuların gelecek olan saldırılara açık olacağız. Oyun içerisinde şimdilik herhangi bir PvE içeriği bulunmayacağı söyleniyor; kısacası gerçekten PvP'ye odaklanmış bir oyun ile karşılaşacağımız kesin gibi. PvP genel olarak küçük arenalarda ve oyunun tüm dünyasına yayılmış olan "Skirmishes" yani çarpışmalar aracılığı ile yapılacak. Bu çarpışmalar dinamik olarak oyuncuya aktarılacak ve misal, Westeros üzerinden geçen bir treni korumak ya da bu trene bir saldırı

gerçekleştirmek gibi yüzlerce farklı görev ile oyuncular sürekli PvP yapmaya teşvik edilecek. Artplant tarafından tasarlanan uyarı sistemine göreyse, harita üzerindeki herhangi bir yerde başlayacak olan çarpışmalar tüm oyunculara bildirilecek ve oyuncular istedikleri taktirde bu bölgeye tek bir tık ile ışınlanarak savaşa katılabilecekler. Oyunun sonlarına doğru devreye girecek olan içerik de ise kalelerin, şatoların ve bir takım kulelerin ele geçirilmeye çalışılacağı kuşatma görevleri bulunacak. Eğer başarılı olursak da bolca kaynak, bölgede yaşayan halktan vergi ve hatta yeni bir Hand seçmek için oy gücüne sahip olacağız.

Oyunda şimdilik net bir sınıf sistemi bulunmuyor; daha çok seviye atladıkça karşımıza çıkan toplamda 60 yetenekten bir tanesini seçerek farklı sınıflar meydana getireceğiz. Savaş dinamikleriyse beni en çok düşündüren nokta zira otomatik saldırının yer almayacağı oyunda, WASD ile hareket edip, "1", "2" ve "3" tuşlarını hafif, orta, ağır saldırılar şeklinde kullanacağız. Halihazırda bulunan komboları yapmaksa birçok farklı özel saldırıyı beraberinde getirecek... - **ERTUĞRUL**



GHOST RECON ONLINE

Yeterince iyi misiniz?

Şu anki online oyunları fazla kolay bulan Ubisoft, "Bunlar oyun yapmayı bilmiyor yahu! Online oyun dediğin zor olur öyle herkes oynayamaz." gibi bir açıklamayla Ghost Recon Online'ı tanıttı geçtiğimiz aylarda. Ubisoft neden kolay oyunlara bu kadar kafayı taktı bilinmez ancak bu sayede hardcore oyunculara gün doğdu diyebiliriz zira Ubisoft oyunu öyle bir şekilde yapacaktı ki takım halinde oynamayan oyuncular oyundan nefret edecekmiş. (Biz öyle duyduk...)

Ghost Recon Online'ı kısaca tanıtırsak: üçüncü şahıs kamera açısıyla oynanan online bir aksiyon oyunu. Ghost Recon hayranları buna sevinir mi üzülür mü bilmem ancak görüntüler ve videolar gösteriyor ki kısa bir süre sonra yeni bir hayranlık alanı kazanabilirim. Oyun için üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanıyor dedik ancak nişan aldığınızda -kullandığınız silaha göre- birinci şahıs moduna girebiliyor ve bu sayede bir FPS rahatlığında düşman haklarken bir TPS rahatlığında

DAĞITIM Ubisoft

YAPIM Ubisoft

WEB ghostrecononline.uk.ubi.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Ghost Recon ruhu
- Zor oyun yapısı
- Third Person Shooter



ilerleyebiliyorsunuz.

Ghost Recon Online'da üç adet sınıf bulunacağı açıklandı. Bunlar: Assault, Specialist ve Recon sınıfları. Her bir sınıfın savaştaki rolü ve önemi ayrı ve squad'lar haline ilerleme esnasında her birine farklı görevler yer veriliyor. Bu noktada ortaya çıkan en önemli şey takım oyununun zorunluluğu oluyor. Ubisoft'un zor bir oyun yapmaya çalıştığını söylemiştik ve bu durum oyunun ilk zorluklarından biri olarak karşımıza çıkabilir. Tabii ki takım oyununu iyi beceren oyuncular varsa şimdiden mücadeleye 1-0 önde başlamış olurlar.

Oyunda çoğu MMO'da olduğu gibi yetenek, karakter ve silah geliştirmeleri mevcut olacak ve bu geliştirmeler sınıflara göre ayrılmış bir şekilde karşımıza çıkacak. Her sınıf, kendi yetenek ağacında en

üst düzeye gelmeye çalışırken diğer yanda nasıl takıma daha yararlı olurum diye düşünmeyecek zira yetenek sistemi sadece saldırı odaklı olarak geliştirilmeyecek. Ayrıca karakterlerimiz Crysis misali belirli bir süreliğine görünmez olabilecekler.

Ghost Recon Online görsel açıdan da ileri seviye olarak adlandırabileceğimiz bir kaliteye sahip. Görsel efektler zaten üst düzey, grafikler desen ücretsiz bir MMO için fazlasıyla iyi gözüküyor. Eh, insan daha ne ister değil mi ama? Ha unutmadan söyleyelim Ubisoft oyunu tamamen ücretsiz yapamayacağını ancak hiçbir ücret ödemeyen oyuncularla ücret ödeyip ekstra ekipman alan oyuncuların arasındaki farkı minimuma indirmeye çalıştıklarını açıkladı. Demek ki ücretsiz bir oyun için en önemli detaylardan biri şimdiden hallolmuş durumda. - **MUHSİN**



DIVINA

Tanrılar İblislere Karşı...

Animelerin tanınmasını ve yaygınlaşmasını en çok isteyenlerden biriyimdir. Fakat şu gerçek var ki MMORPG dünyasında bu tema artık sıkılmaya başladı. Yazımızın konusu işte bu oyunlardan biri olan Divina. Halihazırda var olan MMORPG oyunlarından çokta farklı olmayacak gibi görünüyor. Oyun çok ilginç özellikler sunmasa bile henüz çıkış tarihi belli olmadığı için ilerleyen günlerde ne gibi yenilikler gelir bilinmez.

Oyunun senaryosuna göre Yggdrasil

adındaki dev ağaç üç diyarı barındırıyor ve bu diyarlara hayat veriyor. En üstte tanrıların yaşadığı Asgard, altında insanların yaşadığı Midgard ve en altta iblisler ve şeytanlarla dolu olan Hel yer alıyor. Loki adında bir yarı tanrı diğer tanrılarla binlerce yıl süren bir savaşa girer ve mağlubiyete uğrar. Baş tanrı Odin Loki'yi Hel'e sürer. Loki'nin içinde çok az bir güç kalmıştır ve bu güçle Hel sakinlerinin lideri olur. Bunu öğrenen Odin ve diğer tanrılar Loki'yi yenmek için Yggdrasil'in

DAĞITIM beanfun!

YAPIM Gamania

WEB us.beanfun.com/divina

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Anime grafikler
- Ünlü seslendirme sanatçıları
- Petler için sınıf seçme özelliği



gücünü kullanırken bir yandan onun enerjisini yavaş yavaş tükettiklerinin farkına varmazlar. Ve Ragnarok gelir. Her şeyi yok eder. Çok az kişi hayatta kalır. Bunların içinde adı dışında tüm geçmişini unutan bir kız vardır. Yapımcılar bizim kaderimizin bu kız ile beraber şekilleneceğini söylüyor ancak detay vermiyorlar.

Divina'da şu anki açıklamalara göre Knight, Cleric, Sorcerer, Machinist ve Assassin olmak üzere beş sınıf bulunuyor ve her sınıf bir karakteri canlandırıyor. Knight, adından anlaşılacağı gibi, yakın dövüşte uzman olan savaşçı bir sınıf. Bir destek sınıfı olan Cleric takım arkadaşlarına HP desteği sunacak ve bir takım büyülerle düşmanların daha fazla hasar almalarını sağlayacak. Sorcerer sınıfı elementlere hakim ve yine büyü gücüyle etkili olan bir sınıf. Machinist sınıfı mekanik silahlarıyla uzun mesafelerde etkili olacak. Son sınıf olan Assassin ise adından da anlaşılacağı gibi usta bir suikastçi. Hızıyla, sessizliğiyle ve teknikleriyle tam bir ninja özellikleri taşıyacak gibi görünüyor. Bu sınıfların yanında ayrıca 30. seviyeye geldiğimiz zaman ikinci bir sınıf seçimi

daha olacağından bahsediyor yapımcılar. Henüz oyunla ilgili her şey gün yüzüne çıkmadığından bu konuda da fazla detay yok.

Oyunda bir de pet sistemi var ancak pet çeşitliliği yok. Henüz yeni petlerin ekleneceği de duyurulmadı. 10. seviyeye ulaştığımızda pet sahibi olabileceğiz ve bu petler 11. seviyeye ulaştığında bizim seçimimize bağlı olarak Warrior veya Magician görevi üstlenebilecekler. Yani bir nevi petlerde bizim gibi sınıf seçebiliyor. Ayrıca petimize karşı davranışımıza göre farklı duygu ifadeleri takınabilecekler.

Oyunun seslendirmelerinde birçok başarılı oyun ve animede dublaj yapan seslendirme sanatçıları bulunacak. Bu kadroya ileride yeni sanatçıları katılacağını tahmin ediyorum. Oyun çıkmadan daha fazla yenilik eklenir mi bilmiyorum. Ama daha önce de dediğim gibi diğer MMORPG oyunlardan çokta farklı olacağını sanmam. Anime grafikli oyunları seviyorsanız ve bu oyunlardan hala bıkmadıysanız çıktığında gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz. Ama aksi halde tatmin olacağınızı sanmıyorum. - **ÇAYLAK**



DOSYA KONUSU

YAPIM Gala Lab
DAĞITIM Gala Networks Europe
WEB tr.rappelz.gpotato.eu



RAPPELZ

Antik Miras

Rappelz durmuyor!



Rappelz dünyasında yenilikler bitmek bilmiyor. En son 24 Kasım 2011'de Alın Yazısı genişleme paketini oyun severlerle buluşturan gPotato ve Rappelz, oyunun oynanabilirliğini sağlamak için çok da güzel şeyler yapıyor açıkçası. Rappelz ile hala tanışmayanlar mutlaka vardır diye tarihinden de bahsetmek istiyorum. Böylelikle Antik Miras'a gelene kadar hangi yollardan geçtiğini daha iyi kavrayabilirsiniz.

Rappelz, gPotato tarafından beş yıl önce piyasaya sürüldü ve o gün bugündür ücretsiz oyun olarak dünya tarafından ilgi görüyor. Daha önce de bahsetmişim, şu elinizde tuttuğunuz dergide bile bir ay içinde çıkan MMO oyunlarının hepsine yer vermemiz mümkün değil fakat en az üç - dört önemli MMO'nun tanıtımını bir ay içinde gördüğünüzü ele alırsak, piyasada nasıl hızlı bir büyüme olduğunu az çok tahmin edersiniz. Ücretsiz bir MMO olarak

piyasada tutunmak böyle bir durumda çok zor, rakipler çok fazla ve kalite olarak da artık MMO'lar oldukça standartların üzerinde. Rappelz beş yıl önce çıktığında bugünlere gelebileceğini kim tahmin edebilirdi? Zor bir piyasada başarılı olabildiler neticesinde ve hala oyuncu sayısı günden güne artıyor. Beşinci yıllarının sonunda Epic VII, Bölüm 4: Antik Miras ile yeniden oyuncusunu mutlu etmeyi hedefliyor. Güncellemelerden hiç taviz vermiyor Rappelz dünyası; en son Alın Yazısı ile oyuna bambaşka bir boyut kattılar ve Antik Miras'ın geleceği duyurulduğundan beridir de oynayanlar merak içindeler.

Rappelz dünyasında genel olarak neler var; hemen anlatalım. Yaratılış'ın ve Yıkım'ın hükmettiği dünyada ilk olarak ışığın temsilcileri Deva'lar vardı, zıtlığın temsilcisi karanlık dünyaların sahibi Asura'lar yıllarca Deva'larla iyi geçinirken,



Gaia ırkının içinde beliren bir Cadı'nın ortalığı karıştırmasıyla dünyalar birbirine girmişti. Deva ve Asura yerle bir olmuşken, Gaia halkı Cadının gerçekten yok edilip edilmediği şüphesiyle baş başa kalmıştı...

Yukarıda verdiğim bilgilerden anlayabileceğiniz üzere, oyunda üç adet ırktan birini seçiyorsunuz. Karakterinizin ırkı ister Asura, ister Deva, isterseniz de Gaia olsun, ilk 10 seviyeye kadar hem oyunu öğrenip hem de minik görevlerle mantığı kavriyorsunuz. İlk 10 seviyemiz gezgin olarak adlandırılıyor. Rappelz'i klasik MMO'lardan ayıran önemli bir özellik de bu gezgin gibi dolaşmanın sonucunda hem de meslek seviyesi olarak ayrı ayrı seviye kazanmanız. 10. Karakter seviyesine ulaştıktan sonra gezgin modundan çıkıp artık üzerinde kendinizi geliştirmek istediğiniz sınıfı seçiyorsunuz ve sınıf seçimleri ırklara göre değişiklik gösteriyor. Çeşit bol, bu konuda sıkıntı olacağını pek düşünmüyorum. Rappelz'in sunduğu bir diğer güzellik de karakter seviyesi 40, meslek seviyesi 50 olduktan sonra ikinci bir sınıf seçimine de

fırsat tanıyor. Oyunun gidişatı bu noktadan sonra ciddi anlamda değişiyor ve keyifli hale geliyor. Yine de seçimlerinizi iyi düşünüp yapmanızda fayda görüyorum. Bu meslekleri kazanmak için meslek puanları kazanmanız gerekiyor ve seviyeden daha önemli bir rol oynuyor, bunu aklınıza yazın. Karakterlerin özelliklerinden örnek verecek olursak; Gaia'lar ise yakın dövüşte öne çı-





kan savaşçı bir ırk olarak göze çarpıyor. Karanlığın bilge temsilcileri Asura'lar rüzgar ve ateşin yakıcı gücüyle birleştiriyorlar saldırılarını ve kendileri çok başarılı birer suikastçı olarak biliniyorlar. Işığın aydınlattığı ve güç verdiği Deva'lar ise su ve toprağı temsil ederek takım arkadaşlarını korumada ve iyileştirmede başarılılar.

Oyunda detaylı bir pet sistemi bulunuyor ve bu kısım gerçekten çok eğlenceli. Hayvanların belli kart sistemi var ve bunları NPC'lerden kilitleyebildiğiniz gibi, özelliklerini de geliştirebiliyorsunuz. Yetmediyse, evrimleştiklerini de hemen ekleyelim. 2009 yılında gelen Altın Hükümdar genişleme paketiyle evcilleştirilebilir hayvanlar arasına katılan devasa ahtapot Kraken, büyücü Tafari ve yıkım saçan cin ile evcil hayvanların sayısı artmıştı hatırlarsanız.

Rappelz: Alın Yazısı'yla esas köklü değişikliklerin geldiğini söylemiştim. Kasım sonunda Alın Yazısı genişleme paketi ileri seviye oyuncular için altın madeni

kıvamındaydı ve 148. Seviyeye ulaştıklarında onları ustalık sınıfı kavramı bekliyordu. Ustalık sınıfı sadece 148'e ulaşmakla elde edilebilecek bir şey değil tabii ki. Öncelikle Volkanus zindanında iblise kafa tutmak gerekiyordu. Bu kıpkırmızı zindana girmek için belli bir seviyenin üstünde olmanız gerekiyor ve bu seviyenin en düşük limiti 30. Maalesef klanınızla girebileceğiniz türden bir zindan değil, tek başınıza zorluklarla karşı karşıya gelip, alevlerin arasından en az 20 tane Aslan ruhu toplamak şart. Cadıyı yendiyseniz ve çoktan 148'i gördüyseniz artık Antik Miras'ı da ilgilendiren Ustalık Sınıfı'ndan bahsedebiliriz. Ustalık sınıfı, çeşitli yaratıkları kestikten sonra aktif oluyor ancak. Yani ikinci olarak seçtiğiniz sınıfın bir sonraki seviyesi gibi düşünün. Bu zor ama eşsiz deneyim için Ustalık Sınıfı'nın anahtarını elde etmek tamamen bizim elimizde. Ustalık sınıfıyla beraber Yetenek Ağacı'nda da büyük değişiklikler ve yeni yetenekler görüyoruz. Büyük Ateşli Ok'tan



Ölüm Zayıflığı'na, Savaş Ahengi'nden Tanrıça Etkisi'ne kadar birbirinden farklı onlarca yeni yetenek burada ve bunların bazıları için kabiliyet Puanı'na ihtiyaç duyuluyor. Oynayanlar hatırlayacaklardır, Alın Yazısı'nda Küp isimli yaratık vardı ve bu da 10 farklı yeteneğiyle evrimleşebiliyordu. Yaklaşık altı ay sonra gelen Antik Miras neler katacak peki oyuna? Daha önce Volkanus'u arşınlayanlar bu kez Kübrük zindanına adım atacaklar. Bu zindanda daha önce hiç karşılaşmadığımız yaratıklar bulunuyor ve oldukça da güçlüler. Birçok farklı göreve de hazır olun zira çok zorlu bir

zindan Kübrük. Önceki genişleme paketindeki küpleri hatırlıyorsunuzdur; bu küpler adada yaşayan kabilelerin yok olmasından sonra izlerini kaybettiriyorlar ve adada bir bilinmezliğe doğru yol alıyorlar. Rappelz dünyasında bu zindanın çıkmasıyla beraber ortalık iyice karışıyor ve tarihin tozlu sayfaları tekrardan çevrilmeye başlanıyor. Büyük hakiyeti yerinden oynuyor ve bu kez küplerin tarihini incelerken buluyoruz kendimizi. Bu yeni zindan Kayıp Ada'daki Kainen Gölü'nün kuzeyinde bulunan donmuş şelalenin altında yer alıyor. Girmek için özel bir eşya gerektir-



miyor ve kuşatma da gerçekleşmiyor. Volkanus'tan farklı işliyor burada sistemler; tek başınıza giremiyorsunuz. Bir üye olmak gerekiyor. Bizi zindanda bekleyenler biraz (!) fazla güçlü ve iri yarılar. Seviye 160 ve üstü yaratıklar hunharca derimizi yüzme için bekliyorlar. Zindan'ın Volkanus'tan bir diğer farklı yanı da bütün yaratıkları kesmek zorunda olmamanız. Bu iki orta bölüm canavarı temizlediği takdirde başarılısınız. Esas canavarımız Butkadah ise dört



yüze sahip dev bir yaratık ve düşmanlarını mağlup etmek için farklı sihirler kullanıyor. Rappelz topraklarındaki en güçlü canavara kafa tutmaya hazır olun yani, dört yüz, farklı büyüler ve taktikler size çok zorlayacak. Bu zindanda 10 farklı görev var ve gereken minimum seviyeniz 148 olmak zorunda. Görevler Butkadah öldürüldükten sonra ortaya çıkan yeni boss'lar ile son bulur. Bu ek boss'lar sadece parti üyelerinden en az biri görevleri yapıyorsa ortaya çıkıyor. Pet yani hizmetkar olarak da sevimli ötesi bir şey bizi bekliyor. yeni olağan pet Lydyan oldukça ilgi çekecek gibi... Lydyan binilebilir, yüksek fiziksel atak ve hıza sahip bir yaratık. Yüksek bir konsantrasyon sistemi var ve ataklarda oyundaki diğer petlere göre daha çabuk tepki veriyor ve hasarı oldukça iyi. Fiziksel çok güçlü görünüyor fakat sihir saldırılarına karşı hassas olduğunu unutmayın. Lydian'a ait bazı eşsiz özellikler de var; Kritik gücü arttırma, ön pençeler ile saldırı, istatistikleri %21.5 arttırma ve Fiziksel - Sihir saldırılarına karşı direnci yükseltme gibi altı tane özelliği mevcut. Ustalık sınıfına gelenler bu kadarla

da sınırlı değil, birçok yeni silah ve eşya sizleri bekliyor. Tek elli kılıç, çift elli değnek, kalkan ve tek elli topuzla beraber toplamda 14 yeni silah var. Efsanevi set eşyaları, yeni dekoratif silah ve kanatlar, eşsiz ruh taşları ve Butkadah'ın boss kartı da Antik Miras ile gelenler arasında göze çarpıyor.

Arayüzü de unutmayan ekip birçok yeniliği de oyuna katıyor. Takas, görev ve banka seçeneklerinin olduğu menü ilk gözümüze çarpan şey. Yaratıkların penceresinde de detaylı bilgilerin olacağını gördükten sonra görev takip ve görev penceresinde de iyileştirmeye gidilmiş olduğunu fark ediyoruz. Zindan taşı penceresi zindanlar hakkında geniş bilgiler içeriyor.

Rappelz Epic VII Bölüm: 4 Antik Miras'tan şimdilik bu kadar. Ustalık sınıfı Alın Yazısı ek paketiyle çıktığı yola Antik Miras ile devam etmeye hazır. Rappelz beş yıldır süre gelen başarısını tam gaz devam ettirecek gibi görünüyor. Antik Miras ile eski zamanlara yolculuk hoşunuza gidecek, çok seveceksiniz. - AYÇA

Hedef kitle böyle yakalanmaz!



CHIP okurunu tanımiyorsanız işiniz zor tabii...

CHIP okuru sadece "CHIP Okuru" değildir. O, aynı zamanda bir girişimci ruh, bir trendsetter, bir moda takipçisi, bir maceracı, bir teknoloji kullanıcısı, bir sporsever, bir stil sahibi, bir iletişim kurdu ya da bir vizyonerdir... Yani CHIP okuru, Türkiye'dir; CHIP'te çıkan ilanlar Türkiye'ye ulaşır. CHIP kalite anlayışı ve özenli yayıncılığı ile okurları için tam bir referans kaynağıdır. O yüzden CHIP'te çıkan ilanlar tam hedefini vurur, yüksek etkilime gücüne sahiptir.





DAĞITIM Hi-Rez Studios YAPIM Hi-Rez Studios WEB account.hirezstudios.com/tribesascend

TRIBES: ASCEND



Gelecek çok yakın

Günümüzde savaşlar, barutla iş gören otomatik silahlar ve ardından nükleer silahlar üzerinden devam ediyor. Pek çok ülke, nükleer silahlar üzerindeki çalışmalarına yoğunluk veriyor. Yani gelecek teknolojisine yatırım yapılıyor. Çünkü bu silahlar, kalıcı ve insanlık dışı etkiler bırakabiliyor. İleride savaşlar bambaşka bir hale gelecek. Tabii silahların yanında, zırhlar, uniformalar gibi levazımlar da nasibini alacak. Ama o günler gelmeden, o günleri yaşamak istiyorsanız eğer, Tribes: Ascend karşınızda. Tribes serisi ne herkesin bildiği bir seri oldu ne de kendini tamamen unutturabildi. Tribes serisi her zaman kendine has bir hayran kitlesini korumayı bildi ve eminim

bu kitle şu an deliler gibi Tribes: Ascend oynuyor. Oyunun yapımcı koltuğunda daha önce Global Agenda'dan tanıdığımız Hi-Rez Studio oturuyor.

Tribes: Ascend, bir klasik olan Battlefield serisine çok benziyor. Sınıflar Light, Medium ve Heavy olarak üçe bölünmüş. Her grupta üç sınıf bulunuyor. Light gurubuna dahil olan Infiltrator gizlice yerleştiği patlayıcılarla düşmanlarını gafil avlıyor. Sentinel keskin nişancılığıyla ön plana çıkarken, Pathfinder hızıyla avantaj sağlıyor. Bu sınıfta zamanlamayı iyi kullandığınız takdirde harika bir avcıya dönüşüyorsunuz. Medium gurubunda Solider, her oyunda bulunabilen, diğer sınıfların dengelenmiş



hali. Raider dayanıklılığı ve saldırı gücüyle avantajlı ve Technician daha çok savunmaya destek olup bir yandan savaş alanına yaydığı taretlerle düşmanın gücünü azaltmaya çalışıyor. Ben ağır silahları severim dersiniz buyurun Heavy gurubuna. Bu gruptaki Juggernaut ağır silahlara sahip ve fazlaca hasar veriyor. Doombringer ise özellikle düşman araçlarına karşı etkili saldırıları ile bizlere sunulmuş. Son olarak Brute ise güçlü silahlara sahip olmasına karşın yakın dövüş özelliğiyle de ön plana çıkıyor. Oyuna ilk başladığımız zaman, bu dokuz sınıftan yalnızca Pathfinder, Solider ve Juggernaut'un açık olduğunu görüyoruz. Diğer altı karakteri açmak için paramıza kıyıp gold almalı veya oyunda kazandığımız deneyim puanlarıyla bunları açmak için harcamalıyız. Goldlar daha çok yeni silah, zırh ve eşya alımları ile VIP üyeliklerde işimize yarıyor. Silah, zırh ve eşyaları Gold ile aldığımızda deneyim puanımız cebimize kalıyor ve bunları eşyalarımıza uygulayacağımız upgradeler için kullanıyoruz. Gold ile VIP üyelik almak istersek bizi Elite Pack ve Premium Pack

karşılıyor. Elite Pack'te 30 gün, Premium Pack'te ise 60 gün Booster oluyoruz. Booster olduğumuz zaman maçlardan %50 oranında daha fazla deneyim puanı elde ediyoruz. Deathmatch veya Capture the Flag gibi bildiğimiz harita sistemleri ile karşımıza çıkıyor. Fakat dediğim gibi en büyük fark, sene neredeyse 2090. Durum böyle olunca, silah teknolojisinden bahsetmiyorum bile. Askerlerin, yani biz oyuncuların giymiş olduğu üniformalar normalin üstünde ve ilginç şekilde tasarlanmış. Zırh gücünün yanında, ayaklarımızda bulunan lazerler sayesinde kara sörfü yapmak mümkün kılınmış. Demek istediğim, bir tepeden inerken çok hızlı bir şekilde güvenli bir iniş yapıyorsunuz ve hızınızı kesmeden ilerleyebiliyorsunuz. Böylece düşman için zor bir hedef haline geliyorsunuz. Bunun yanında, üniformalarda sizleri bekleyen diğer bir özellik, jetpack sahibi olmanız. Bu özellik sayesinde havada istediğiniz gibi yol alabilirsiniz. Fakat havalarda gezerken manzarayı dikkate alıp basit bir şekilde hareket ederseniz, düşmanlarınız için kusursuz bir hedef haline gelebilirsiniz.



Yanlış anlaşılmasın sakın. Jetpack özelliği düşmanlarınıza daha zor hedef olmanıza yardımcı bir etken. Tabii kullanmasını bilene. Oyuna ilk girdiğinizde kendinizden çok iyi bir performans beklemeyin. Çünkü maç sırasında, oyunun hızına ayak uyduramayabilirsiniz. Yani bahsetmiş olduğum kara sörfü, jetpack gibi özelliklerin yanında, sörf sırasında hedef alma zorluğu gibi sorunlar karşınıza çıkabilir. Fakat bunun için alıştırtma bölümü mevcut. Bu bölümü kullanarak kendi kendinize alıştırtma yaptırabilirsiniz. Böylece kontrollere biraz alışmış olursunuz. Biraz önce saydığım bu özelliklere düşmanlarınız da sahip. Bu yüzden onlar da sizin için zor bir hedef. Demek istediğim, oyun çok hızlı ilerlediği için adapte olmak çok kolay değil. Yani alıştırdığımız gibi bir FPS değil kesinlikle.

Oyun sırasında kullanabildiğimiz araçlara gelirsek, burada farklı bir sistem işliyor. Oyunu oynadığımız sırada kazandığımız

kredilere göre uçak veya tank gibi araçlar kullanabiliyoruz. Kredi kazanmak, oyun içinde gösterdiğiniz performansla bağlı. Yani öldürülen düşman veya yapılan asist gibi etkiler. Oyun dışında ise oynadığınız maçlara göre kazandığınız genel kredi bulunuyor. Tabii bu kredi sayesinde silahlarınızın ve giymiş olduğunuz zırhların gücünü kalıcı olarak artırabilirsiniz. Aynı zamanda bu krediler sayesinde, oynadığınız askerin farklı bir türünü açabiliyorsunuz. Yani farklı silahlarla, farklı bir rütbe sahibi karaktere sahip oluyorsunuz. Kredilerin yanında tecrübe puanları bulunuyor. Bu puanlar yardımı ile seviye atlayabilirsiniz. Ayrıca oyun içerisinde arena seçeneği bulunuyor. Fakat seviye sekiz olmadan arenaya giriş yapamıyorsunuz. Bu arada, kredi biriktirmenin kolay olmaması nedeniyle, diyen oyuncular için VIP sistemi her zaman olduğu gibi, yine yardıma koşuyor. Böylece gold satın alabilir ve tüm geliştirmelerinizi



hızlı bir şekilde yapabilirsiniz. Bu sayede tecrübe puanlarınızı daha hızlı kazanabilirsiniz. Bu durumda diğer oyunculardan önde olursunuz ve avantaj elde edersiniz.

Bir maça girdiğimizde öncelikle Blood Eagle ve Diamond Sword taraflarından birini seçiyoruz. Daha sonra oynayacağımız sınıfı seçip aksiyona dalıyoruz. Tribes: Ascend içerisinde dört farklı oyun modu barındırıyor. Bunlardan ilki vazgeçilmez olarak Team Deathmatch. Bu modda rakip takımdan 100 kişiyi vuran ilk takım kazanıyor. Oyun içindeki bayrağı taşımak ise size ve takım arkadaşlarınıza ekstra puanlar getiriyor. İkinci oyun modu da yine çok tanıdık olan Capture the Flag. Bu modda haritadaki bayrağı 5 sefer kendi bölgesine götürebilen takım galip ilan ediliyor. Üçüncü oyun modu olan Capture and Hold, üçüncü seviyeye ulaştığımızda açılıyor. Belli bölgeleri ele geçirip bu bölgeleri savunma üzerine kurulu bir mod. Son oyun modumuz Arena ise Team Deathmatch moduna benziyor. Sekizinci seviyede açılıyor ve diğerlerine göre daha küçük bir haritada savaşıyoruz. Platform şeklindeki haritalarda bir yandan düşmanla savaşırken diğer yandan boşluklardan aşağı

düşmemeye çalışıyoruz.

Unreal Engine 3 grafik motoruyla hazırlanan grafikler gayet yeterli düzeyde. Çok iyi olduğunu söyleyemesek de karakter ve çevre tasarımları gayet güzel. FPS ve TPS kameralarıyla oynanabiliyor. Haritalara ise genel olarak birbirlerine benzeseler de her oyun modu için beş -altı haritanın olması tatmin edici. Şimdiden bir milyona yaklaşan oyuncu sayısıyla başarılı olduğunu kanıtladı ve oyun çıktıktan iki hafta sonra yayınlanan Raid and Pillage güncellemesiyle bu başarılarını devam ettirmeyi istediklerini gösterdiler. Oyun yapısı sayesinde piyasadaki birçok Online aksiyon oyunundan sıyrılan Tribes: Ascend'i denemeden geçmeyin. - ÇAYLAK

TRIBES: ASCEND

Artılar

Benzeri olmayan oyun yapısı, sınıf çeşitliliği, eğlence ve aksiyon dolu olması

Eksiler

Zayıf vuruş hissiyatı, silah ve araç seçeneği az

8/10



DAĞITIM Blue Mammoth YAPIM Blue Mammoth WEB www.dungeonblitz.com

DUNGEON BLITZ

Browser tabanlı bir MMORPG!

Dungeon Blitz, MMORPG tarzında browser tabanlı bir oyun. Side-scrolling yani iki boyutlu olarak yana kayan bir oynanışa sahip. Oyunda üç farklı sınıf mevcut. Elinde kocaman baltasıyla Paladin, çift bıçağıyla Rogve ve asasıyla Mage. Her sınıfın kendine has bazı özellikleri var: Paladin'in kendine ve arkadaşlarına şifa verebilme, Rogve'nin rakibini sakatlama ve Mage'nin evcil hayvan besleme yeteneği mevcut.

Oyuna girdiğinizde az seçenekli olsa da karakterinizin; saç şeklini, kafasının boyutunu, göz ve burun şeklini, dudaklarını, saç, deri ve giydiği kıyafetin rengini ayarlayabiliyorsunuz. Daha sonrada karakterinize isim verip maceraya bir gemide başlıyorsunuz. Görevleri yerine getirip

deneyim puanı ve altın kazanıyorsunuz. Yaratıklardan düşen eşyaları birleştirerek parlak taşlar oluşturulabiliyor. Bu taşlar; ekstra gold kazanmanızı, silahınızın hasarını, zırhınızın savunmasını arttırabiliyor.

Oyunda; evcil hayvan olarak petlerimiz mevcut. Aldığınız petler size saldırıda azda olsa yardım ediyorlar. Aynı zaman da oyunda binek hayvanlar da var. İster normal bir at ister ne olduğu belli olmayan bir hayvan alıp özgürce dolaşabiliyorsunuz. Tabii ki bunları almanız için 50 adedi 2.99\$ olan mammoth idols'dan almanız gerekiyor. Mammoth idols'ler oyunda binek, pet, bir çeşit taş olan dragonore, magical scrolls (büyülü parşömen) almanıza yarıyor. Magical scrolls belli bir süreliğine %50 daha fazla gold, deneyim puanı ve eşya



(item) düşürme şansı veriyor. Her magical scrolls'un fiyatı 35 mammoth idols. Binek hayvanlar 100-340 arası, petler ise 50-200 mammoth idols arası değişiyor. Dragone nere gelince onlar bir çeşit taş item'inizi geliştirirken gold'un yanında bu taşlara da ihtiyaç duyuluyor.

Her MMO oyunda olduğu gibi party sistemi bu oyunda da mevcut. Party kurarak arkadaşlarınızla da görevleri tamamlayabiliyorsunuz. Bölümler ilerledikçe yeni düşmanlar, mekanlar çıkıyor ve her hafta yeni bölgeler, yeni yaratıklar ve maceraların oyuna eklendiğini de söyleyelim.

Başta çıkamadığınız düşmanlar için iki önerim olacak. Birincisi: Düşmana yaklaşmadan Paladin ve Mage'de büyü gücünü kullanıp uzaktan, Rogve'de ise bıçak fırlatarak saldırabilirsiniz. Tabii ki onlarda boş durmuyor ve size bir takım balcık, ağ veya ona benzer şeylerle uzaktan saldırabiliyorlar. İşte burada tek yapmanız gereken zıplamak. Bu yöntem genelde bölüm sonlarındaki boss'lar için ideal bir savaş

taktiği. Her ne kadar korkakça gibi dursa da işe yarıyor.

İkincisi ise (en akıllıca olanı) party kurup bölümü bitirmek." Birlikten kuvvet doğar." ve "Bir elin nesi var, iki elin sesi var." sözlerini hatırlatıp geçiyorum. Sonuç olarak Dungeon Blitz; MMORPG severler için eğlenceli, basit bir oyun. Oyunun browser tabanlı olması ve yeni, basit bir alternatif arayanlar için ideal bir oyun. Unutmadan söyleyeyim bölümlerde duvarlardaki resimlere bakarak bölümün sonunda karşınıza nasıl bir boss çıkabileceğini tahmin edebilirsiniz. İyi oyunlar. - **ÇAYLAK**

DUNGEON BLITZ

Artılar

Görsellik ve eğlenceli bir MMORPG olması

Eksiler

Hantal yapı

7/10



DAĞITIM Frogwares YAPIM Frogwares WEB www.worldofbattles.com/tr

WORLD OF BATTLES



Akın akın geliyorlar!

“Karmaşık” kavramı sizin için ne ifade ediyor? Benim için ortalığın toz duman olması ve onlarca askeri birliğin minicik bir alanda çarpışması yeterince karmaşıktır. İşte World of Battles bu yüzden benim için fazla karmaşık. Kötü anlamda değil, sadece küçük bir alanda onlarca ordunun çarpışması ilk seferde insanda bu tip izlenimler yaratabiliyor.

World of Battles, sıradan bir MMORPG değil. Daha doğrusu bir MMORPG değil. Daha çok taktik strateji oyunu diyebiliriz World of Battles için. Oyuna girdiğinizde sizden karakter değil ordu yaratmanız isteniyor ve bu şekilde oyuna başlamış

oluyorsunuz. Kısa birkaç tutorial görevinden sonra oyuna hazırsınız demektir.

Oyunda dikkatimizi ilk çeken şey danışmanlarımız oluyor. Toplamda dört tane danışmana sahibiz ve hepsinin farklı görevleri var. Örneğin; biri meydan okumaları bize bildirirken diğeri yeteneklerimizi geliştiriyor. Bu danışmanlar sayesinde mücadelelere ve meydan okumalara girebiliyorsunuz.

İlk olarak ordulardan bahsedelim. İlk başta size verilen ordu yeterince güçlü değil ancak başlangıç mücadelelerinde size yetiyor. Her biri farklı yeteneklere sahip birlikleri savaş ortamına uygun bir şekilde



yönetmek, hangi birliğe karşı hangi birliği kullanacağınızı seçmek ise oyuncunun yeteneklerine kalmış durumda. PvE savaşlarda saldırı ve savunma olarak iki tür mücadele var. Saldırı da ele geçirmeniz gereken bölgeyi doğru birliklerle kazanmaya çalışırken savunma modunda konumunuzu korumaya çalışıyorsunuz.

PvP savaşlarda girişte bahsettiğimiz karmaşa durumunu çok rahat bir şekilde görebilirsiniz. 4 vs 4 maçlarda küçük bir alanda sekiz ordunun birbirine girmesi çok zormuş gibi görünebilir ama doğru hamleler ve birliklerle savaşın seyrini kendi lehinize çevirmek hiç de zor değil. Bu karmaşıklığı lehinize çevirmenin bir diğer yolu da özel büyülerinizi kullanmaktan geçiyor. Düşmana saldırdıkça dolan büyü barı sayesinde belirli bir alandaki düşmanlara hasar verebilirken kendi askerlerinizi de belirli bir süreliğine koruyabiliyorsunuz.

Oyunun görsellik kalitesi hafife alınmayacak kadar iyi. Savaşı en yakın noktadan takip ettiğinizde bile en ufak bir kalitesizlik

gözünüze çarpmıyor. Çevre detaylarına özenilmiş, kaplamalarda ise herhangi rahatsız edici unsur bulunmuyor. Yani World of Battles, oyunculara görsel açıdan hiçbir sorun çıkarmıyor. Ses kalitesi de fena sayılmaz.

Sonuç olarak World of Battles, online taktik strateji oyuncuları için yeni bir zaman öldürme kaynağı olabilir durumda. Eksikleri olmasına rağmen size akıcı bir oyun deneyimi sunabiliyor. Gerçi oyunun kolay yapısı tecrübeli oyuncularında bir geri tepme yaratabilir. Ben yine de indirin, deneyin derim kaybedeceğimiz bir şey olmayacak sonuçta. (Kota olabilir.) - **MUHSİN**

WORLD OF BATTLES

Artılar

Akıcı ve eğlenceli oynanış, görsel kalite

Eksiler

Kolay oyun yapısı

8/10

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



Allods Online

DAĞITIM Mail.ru Games

YAPIM Astrum Nival

WEB www.allodstr.com

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



Avalon Heroes

Dağıtım alaplanya

Yapım burda:ic

Web avalonheroes.alaplanya.net/level

Aylık Ücret Yok



Florensia

Dağıtım alaplanya

Yapım NETTS

Web tr.florensia-online.com

Aylık Ücret Yok

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılanı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

WB: Welcome Back'ın kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadeleye.

GL: Good Luck'ın kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Lol: Laughing out loud'ın kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülüp pek eğlendiğini belirten kısaltma.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

MP: Mana Points, büyü gücünüz.

Profession: Oyundaki mesleklere verilen ad.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

IRL: In Real Life'ın kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildiğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

K: Üç sıfır anlamına gelir, 2000 yerine 2K kullanabilirsiniz.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

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



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor