

190 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

KASIM 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 11 - ISSN 1301-2134

LEVEL

METRO LAST LIGHT

HALF-LIFE'İN EN İYİ ALTERNATİFİ Mİ?

msi

MSI, Windows ürününü önerir.



FNATIC
Dreamhack CS1.6
Şampiyonu

LOWLANDLIONS
i-Series 2012
League of Legends
Şampiyonu

MILLENIUM
Electronic Sports 2011
Dünya Şampiyonu

EN GÜÇLÜ SİLAHIM



SEN PROFESYONELSİN
GEFORCE® GTX 670M



3. nesil Intel® Core™ i7 işlemci



SUPER RAID İLE 2 ADET
SSD PERFORMANSI



KILLER E2200 İLE DAHA
DÜŞÜK GEÇİKME SÜRESİ



ARKA AYDINLATMALI
STEELSERIES KLAYVE



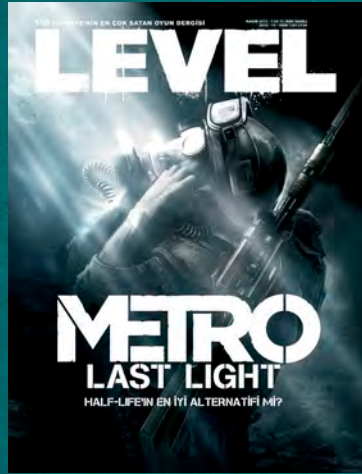
AUDIO BOOST İLE GELEN
DÜŞMANI ÖNCEDEN DUY

GT60
GT70

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

www.msi.com

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



GAMEX VE FAZLASI!

Geçen ayki Editörden yazımın konusu GameX'ti hatırlarsanız. Açıkçası bu ay, altı sayfa yer ayırdığımızdan Editörden'de GameX'ten bahsetmeyecektim ama dayanamadım; çünkü her şey -kelimenin tam anlamıyla- mükemmeldi. 4 - 7 Ekim tarihleri arasında, on binlerce oyuncu Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'na akın etti ve basmadık yer, oynamadık oyun bırakmadı! Biz de LEVEL, CHIP ve PC Net olarak sizlerle buluştuk.

Özellikle Riot Games ve Joy Game'in şovları fuara damga vurdu; Fuarın ana sponsoru Sobee, İstanbul Kiyamet Vakti ve I Can Football; Türkiye pazarına yeni giriş yapan Riot Games, League of Legends ve Türkiye'nin önemli yayıncılarından Joy Game Wolfteam, MStar ve Zombirock ile şov yaptı. Ve önde gelen birçok online ve offline oyun firması, dört gün boyunca fuarın altını üstüne getirdi. Fuara gelen ve bizle olan herkese teşekkürler! (Detaylar 88. sayfada)

Bense GameX heyecanı bitir bitmez çantama sırtıma alıp, Kiev'e gittim ve ilk versiyonu ses getiren Metro'nun yeni versiyonunu, Last Light'ı test ettim. Türkiye'den sadece LEVEL'in yer aldığı bu özel davetle ve Last Light'la ilgili her şey 44. sayfada! İyi okumalar!

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

Not: World of Warplanes Beta kodunu ve S2: Son Silah promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

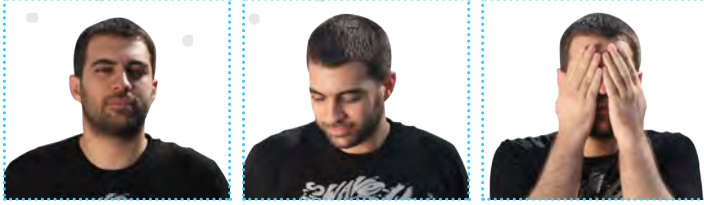
■ Sayısal Loto'dan büyük ikramiyeyi tutturana tek talihli olsan ne yaparsın?

Fırat Akyıldız



■ Yurtdışında bir yerlerde, sahilde bir ev alır; yuvarlanıp giderim.

Şefik Akkoç



■ "Yalanım yok, direkt ülkeyi terk ederim. Şöyle dertsiz, tasasız yaşayabileceğim, kafamı dinleyebileceğim, huzura erebileceğim bir ülke bulursam da tamamdır."

Ahmet Özdemir



■ LEVEL'i satın almaya kalkıştım ama çıkan para buna yetmezdi zaten! Şaka bir yana, hayatımda hiç Sayısal Loto oynamadığım ve oynamayacağım için kazanma ihtimalim de yok. İşimi şansa bırakmayı sevmem.

Tuna Şentuna



■ Tek kişiye çıkması gereken o ikramiye herkese çıkar, bir tek bana çıkmazdı bu şansla! Hiçbir şey yapmazdım o yüzden. Hayallerde bile şanssızım...

Ertuğrul Süngü



■ Teorik olarak bu soruyu bana soramaz olurdun! O kadar çok para çıktığı için adımı vermezdim hiç kimseye. Ayrıca Sayısal Loto dediğin nedir ki? Büyük ebatlarda bir kuşun altında yeterince vakit geçirirsen sonuca kısa bir sürede ulaşabilirsin. Karaköy'de neden bu kadar çok insan var zannediyorsun? Neden bütün toplu taşımalar Karaköy ve Eminönü dolaylarından? Bir düşün!

KASIM 2012, SAYI 190

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

BATTLE of the IMMORTALS

KAOS KİTABELERİ

ÇOK
YAKINDA

ÖLÜMSÜZLÜĞE HAZIR MISIN?



www.joygame.com/battle-of-the-immortals/
facebook.com/BoiJoygame

PERFECT
WORLD

Joy
game



Assassin's Creed III Sayfa 52

Seriye tarihsel anlamda çok daha zengin hale getiren yeni oyun için Ayça'yı günler boyunca ofise hapsedtik. Buna değdi mi dersiniz?

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

14 Role Playing Günlükleri

- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber

DOSYA KONUSU

- 28 Yeni Neslin
En Kötü 20 Oyunu
- 44 Metro: Last Light
- 88 GameX 2012

İLK BAKIŞ

- 36 Yaiba: Ninja Gaiden Z
- 38 Lost Planet 3
- 40 Fuse
- 42 Star Citizen
- 43 Far Cry 3

İNCELEME

- 52 Assassin's Creed III
- 58 Dishonored
- 64 XCOM: Enemy Unknown
- 70 NBA 2K13
- 72 Dead or Alive 5
- 74 Just Dance 4
- 75 Dance Central 3
- 76 Worms Revolution

- 77 Crash Time 5:
Undercover
- 78 War of the Roses
- 79 The Testament of
Sherlock Holmes
- 80 Retro City Rampage
- 81 WRC 3: FIA World
Rally Championship





Dishonored Sayfa 58

Doğüstü güçleri ve ölümcül silahları bir arada kullanan, gerektiğinde işini gizliden gizliye halleden Corvo'nun büyüleyici macerasına ortak olduk.

- 82 Carrier Command: Gaea Mission
- 83 Anno 2070: Deep Ocean



- 83 FTL: Faster Than Light
- 84 NiGHTS into DREAMS...
- 84 The Walking Dead: Episode 4
- 85 Tiny Troopers
- 85 Transcribed

- 86 Gateways
- 86 Shad'O
- 87 Agent Trinity
- 87 Deep Sleep
- 87 Jamie's Revenge 2
- 87 Insane Balancing on One Leg in Extremely High Places

94 Big Boss

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 191



LEVEL DVD 190

DEMOLAR

- Carrier Command: Gaea Mission
- I Am Weapon
- Torchlight II

FULL OYUNLAR

- Agent Trinity
- Insane Balancing on One Leg in Extremely High Places
- Jamie's Revenge 2

KURULUM DOSYASI

- MStar

DENEME SÜRÜMÜ

- Bitdefender Internet Security 2013

VIDEOLAR

- Angry Birds Star Wars
- Assassin's Creed III
- Call of Duty: Black Ops II
- Crysis 3
- Dead Space 3
- Dishonored
- Far Cry 3
- Free Realms
- Hitman: Absolution
- Lucius
- Medal of Honor: Warfighter
- Need For Speed: Most Wanted
- Persona 4: Golden
- Retro City Rampage
- SimCity
- Soul Sacrifice
- Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- Yaiba: Ninja Gaiden Z

EKSTRALAR

- Command & Conquer: Tiberium Alliances (Wallpaper Paketi)
- Tomb Raider (Wallpaper Paketi)

SERVİS

- CCleaner
- Fraps
- Origin
- Steam
- TeamSpeak
- VLC Media Player
- Winamp
- WinRAR

POSTA

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

Kuzey gelirse atın: inbox@level.com.tr

PROBLEM NEDİR FEDERASYON?

Tuna Abi, sana ve bütün LEVEL ahalisine selamlar. 16 yaşındayım şu an ve dergiyi, Crysis kapaklı sayıdan beri takip ediyorum. Daha dün gibi hatırlıyorum, Crysis hakkında ne demişler acaba deyip almıştım o sayıyı ve böylece LEVEL'a başlamış oldum. Neyse, ben sorularına geçeyim.

1. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Amnesia: The Dark Descent ve Slender Man tarzı, senin veya diğerlerinin önerebileceği bir oyun var mı? Ayrıca bahsi geçmişken bence Call of Cthulhu, bence hak ettiği kadar bilinmiyor. (Bir Amnesia kadar bilinmiyor mesela; gerçi Amnesia daha sonra çıktı, onun da etkisi vardır...) O zaman için müthiş bir oyundu.

Mesela gecenin bir vakti -01:00, 02:00 gibi- dışarı çık, bulabildiğin en tenha sokağa gir, orada şöyle biraz dolan, vakit geçir, al sana Dark Corners of the Earth! Full HD çözünürlükte, müthiş heyecan! Tabii ki kayıt noktası, yüklemeye falan gibi durumlar olmadığı için gerginlik de artıyor. Bu ağır gelirse Silent Hill: Downpour veya AMY oyna. Dur dur, AMY'yi oyna. O çok kötü. Rekor kötü yani, öyle böyle değil. (Bkz. "Yeni

Neslin En Kötü 20 Oyunu" dosya konumuz.)

2. Gelecekte çıkacak oyunlar arasından bence The Last of Us ve God of War: Ascension, her PS3'ü olanımsı gereken oyunlar gibi gözüküyor. The Last of Us'ın özelliklerle yapay zekasına hayran kaldım. Bana göre diğer dikkat çeken oyunlar Beyond: Two Souls ve Watch Dogs. Senin bu oyunlar hakkında düşüncelerin neler?

Ben de onların birer oyun olduğunu düşünüyorum. Düşüncelerim bunlar, evet. Yok yok, dur. Watch Dogs çok şahane gözüküyor, merakla bekliyorum onu. Beyond: Two Souls'dan ise pek bir elektrik alamadım Berk. Bunu sana burada itiraf ediyorum. Aramızda bir şeyler gelişmedi, sanırım ona bunları söyleyeceğim...

3. FIFA 13 gerçekten müthiş olmuş bence. Türkiye Ligi de dönseydi süper olurdu. Türkiye Ligi'nin olmamasının sebebi, federasyonun takımların toplu lisansını vermemesi mi yoksa kendileri mi koymuyorlar? Eğer federasyon vermiyorsa niye vermiyor? Seneye koyarlar mı sence Türkiye Ligi'ni? Babam böyle pasta yapmayı nereden öğrendi? **Federasyon vermiyorsa falan deyince şimdi... Vermiyorsa bir bildiği vardır; öyle herkese verseydi...**

Evet. Bence olay EA'nın bir Amerikan firması olması, Türkiye'nin de Türkiye'de olması. Çok netim bence. (Federasyonun son iki döneminde yer alanların bu işlerle uzaktan yakından alakası olmamasının da payı var bu işte bence. - Şefik)

4. Son sorum doktor beyler hakkında. Kendileri aramıza döndüklerinde, Doktorlar bölümü haricinde aynı zamanda oyun incelemesi de yapsalar, güzel olur bence. Mümkün müdür bu?

Çok mümkün değil çünkü Cenk ve Erdem beyler biraz meşgul şahsiyetler. Oyun incelemek istediklerini de düşünmüyorum. Hiç de negatif değilim ayrıca! Sorularımı yanıtlayıp dergide yayımlarsanız sevinirim. (Yaptığını varsayarak teşekkürler şimdiden Tuna Abi!) Bütün LEVEL ahali kendisine iyi baksın. Bize bu dergiyi sunduğunuz için hepimize teşekkürler.

Biz de sana teşekkür ederiz, gözlerinden öper, adresine bir adet yağmurluk yollamayalım da borç biliriz. (Sonbahar...)

Berk AKYANAR

BİR MINECRAFT, BİR SKYRIM...



Merhaba gamer'ların gameri Tuna Abi. (Ve paran-tezlerin kralı Şefik Abi.) Benim adım Kaan. Öncelikle nasılsınız? Güzel mi oralar? Gerçi ben de İstanbul'dayım ama neyse... Hemen sorulara geçeyim.

Oralar o kadar güzel ki... Buralarsa eh işte.

İstanbul'da olduğuna göre sen de az çok biliyor-sundur buraların nasıl olduğunu... Tamamıyla boş konuşuyorum Kaan. N'aber? Hemen cevaplara geçeyim!

1. Ben tam bir anime delisiyim. Not aldığım birkaç anime dışında önerebileceklerin var mı? (Not aldıklarım: Death Note, One Piece, Black, Code Geass ve King of Thorn.)

Black hangi animeymiş yahu? Ben sana o zaman Ha-gane no Renkinjutsushi'yi öneriyorum. (Full Metal Alchemist de denir Batı yakasında.) Bir de üstüne Another izle. Sonra da Hunter X Hunter'a başla.

2. Uzun süredir Minecraft oynuyorum ve her arkadaşım-ıma oynatıyorum. (Birazcık döverek.) Ama senin neden sevmediğini anlayamadım. Neden sevmedin?

Minecraft böyle banka da yaklaşık 38.000.000 TL param olsa ve sıkıntıda ne yapacağımı bilemeyip bir adada oturma kararı aldığımda oynayabileceğim

Warwick şu kurt adam olan değil miydi? Ben Teemo'yu seviyorum. Çok sevimli! Leona da pek güzel...

türde bir oyun. Kısacası biraz amaçsız geliyor bana. Tarzım değil. Olmuyor. Yapamıyorum!

3. Ben sürekli The Elder Scrolls V: Skyrim oynuyorum. Hayatımda oynadığım en kaliteli oyunlardan bir tanesi. Tek eksiği oyun bir zamandan sonra sıkıyor. Sence de böyle mi?

Skyrim... Hangi oyundu o? (Alzheimer!) Bence öyle değil. O oyunun içerisinde bir birey olduğun hissiyatına kapıldığında, orada alternatif bir yaşam yaşayormuşsun gibi geliyor. Gelmeli en azından. (Bana gelmiş olabilirler.)

4. Battlefield 3 almayı düşünüyordum lakin Premium çıkınca multiplayer versiyonunun hiçbir anlamı kalmadı. Sence almalı mıyım?

Bence her şekilde almalısın, sonra da Şefik'le oynama-lısın. "Merhaba"dan önce, "BF3?" diye soruyor zira bana. (Neden anlamı kalmadı ki? Daha fazla mod, daha fazla harita, daha fazla silah... Üstelik Premium almasan bile aylarca oynamaya devam edebileceğin içerik mevcut oyunda. - Şefik)

5. Ben bir PS3 sahibiyim ve PlayStation Plus üyeliği aldım. Bedavaya gelen oyunlar bir harika. Sence üyelik bitince oyunlar da silinir mi? Arkadaşım "Satın almış gibi görünürsün ve gitmez" diyor. Emin olmak için sana sorayım dedim. Bir yardım etsen?

Yardım edeyim; sen Sony'yi oyalarken ben oyunları gizli gizli gözlerinin önünden alayım zira üyeliğin bitince o oyunlara da ulaşamıyorsun. Boo! What a shame! (İnsanın İngilizce hocası sevgilisi olmaya-görsün...)

6. Sence Xbox 360 almalı mıyım? Çünkü ben bir Halo fanıyım, ayrıca GoW (God of War değil, Gears of War.) Sence harika bir oyun.

Bu iki oyunu gerçekten çok seviyorsan alabilirsiniz. Yoksa PS3 yeter. (Bilgi: Gears of War'un kısaltması GeoW olarak belirlendi, bu karışıklığı engellemek için. - Şefik)

7. YouTube'daki "commentary" kanalları hakkında ne düşünüyorsunuz? Ben hep izlerim.

YouTube'daki commentary kanalları hakkında hiçbir şey düşünmem seni üzer mi? Zira ben internete girmiyorum. Şaka şaka, giriyorum ama sadece belirli sitelere. Google'ı seviyorum, bir de LEVEL Online.

(Biraz sığ bir insanım.)

Okuduğun için sağ ol. Cevaplırsan çok sevinirim. Yayım-larsan millete hava atarım. "Hadi görüşürük."

"Hadi paşa, kib, bye!"

Kaan AKGÜL

ES-ES'LİYİZ AGA!

Merhaba Tuna Abi. (Ve tabii ki Şefik Abi.) Bu ikinci mesajım, umarım yayımlanır ve sana fazla iş çıkarmaz. (Çıkarabilir de; orası hakkında garanti veremem.)

Eskişehir'den misin Görkem? Nasılsın? Benim memleket de ora. Ne kadar normal konuşuyorum değil mi? Eskişehir'e sevgiler. (Düz bir insan olmak istiyorum!)

1. Abi League of Legends'a yeni başladım. 162. sayıdan beri dergiyi takip ediyorum ve bir aralar LOCO'daki hero'ların yaşamları ve büyüleri hakkında kitapçıklar vermişsiniz. Böyle bir şey LoL için de yapacak mısınız / yapmayı düşündünüz mü? (Gerçi çok champion var ama en azından en iyiler hakkında...)

Böyle bir şey yapamayız. İyi günler... Bu şekilde cevap verssek ne olurdu acaba? Herhalde pek sata-mazlık değil mi? O zaman o kitapçığı vermemiz de lazım. Şefik'in belki planları vardır bu konuda... (League of Legends ile ilgili bazı planlarımız var, baka-lim. - Şefik)

2. World of Tanks oyuncusuyum;

senin oyun hakkında düşüncelerin neler?

İçinde tanklar var ve çok fazlalar. Bu kadar. Bu oyunu kim oynuyordun... Hah! Ayça'nın abisi! Ne alaka değil mi? Bayağı da sağlam oynuyordun, her şeyi biliyor gibi bir hali vardı. Sanırım seven, çok seviyor; sevmeyen ise anlamıyor halinden. (Şarkı sözü?)

3. Abi Slam Dunk ve Kuroto No Basket adlı animeleri izliyorum. Bunlar gibi bir - iki tane anime önerir misin? **Basquash var bak; hem basketbol, hem mecha'lar! Basket olmayan mecha! Daha ne istiyorsun?! Ünemli! (Çok saçmaymış. - Şefik)**

4. Assassin's Creed III hakkında ne düşünüyorsun abi? (Ben almayı düşünüyorum, hatta kesin alacağım ama büyük ihtimalle bilgisayardan dolayı zor oynayacağım.)

Güzel oyun olacak güzel... Hatta sen bu cevabı okurken ne olduğu belli olmuş olacaktır.

5. League of Legends'ta hangi hero'yu önerirsin? (Genel-de Warwick oynuyorum.)

Warwick şu kurt adam olan değil miydi? Ben Teemo'yu seviyorum. Çok sevimli! Leona da pek güzel...

Abi size kolay gelsin. Orası sıcak işiniz de çok zor.

(Burası sadece öğlen vakti sıcak oluyor, rahatız burada, bekleriz.)

Sıcaklar ülkemizi terk etti sevgili Görkem. Şimdi yağmur, çamur, bir ton rezillik... Bu havaları seven insanlar da var ki çevremde onlara zinhar anlam veremiyorum! İnsan bu kadar kasvetli, can sıkıcı havayı niye sever? Neden? Bunlara bir su birikintisine yağmur damlalarıyla yazacağın cümlelerle cevap verirsen seviniriz. (Ben seviyorum soğuğu ama yağmur çamur kötü cidden. - Şefik)

Görkem ÇALIŞKAN

POSTACI GELDİ!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi!

LEVEL'i uzun zamandır takip ediyorum fakat nedense mektup yazmayı daha önce düşünmemiştim, bugüne kismetmiş, inşallah yayımlarsınız. (Bu arada elimdeki ilk sayınız Mart 2005 tarihli 98. sayınız, üzerinde bir ork resmi var ve WoW incelemesi yapmışsınız.)

2005'ten beri bizi takip ettiğini bilgilerele

kantladığın için seni tebrik ediyoruz, bu bir. İkincisi

neden daha önce mektup yazmadın? Üçüncüsü de... Unuttum, bye.

1. PC için şöyle senaryosu derin ve etkileyici bir oyun arıyorum. (Uncharted 3: Drake's Deception veya Heavy Rain: The Origami Killer gibi.) Bana önerebileceğin bir şey var mıdır acaba?

Dishonored'a ne dersin? Çok taze, yepyeni ve bir o kadar da güzel.

2. Bir WoW oyuncusuyum (Her ne kadar Kasım - Nisan arası sınavlar yüzünden çok fazla oynamasam da.) ve 25 Ekim'de World of Warcraft: Mists of Pandaria çıktı. WoW oynuyor musun Tuna Abi bilmiyorum ama sen bu paketi nasıl buldun ve SWTOR'a kayan MMO oyuncu kitlesini azaltabilir mi?

O paketi çeşitli mağazalarda kolayca bulabildim...

Süper espri, beğenmezsen uçan tekme atarım! İşin gerçeği şu ki ben WoW'u yıllar yıllar önce, The Burning Crusade bile çıkmadan önce oynadım, su-yunu da çıkardım ve sonra askere gittim. Askerden dönünce de oyuna bir daha dönmedim. Bayrağı Emre'ye devrettim ve pandaly yeni paketi oynadı o, beğenmiş gibi de duruyor. Ne var ki WoW bir alışkanlık oldu artık. Yani yıllardır hayatında olan şeyler artık heyecan vermez ya, o tarz bir konu. Ha yeni paketi çıkmış, ha çıkmamış, ha uşak, uy!

3. Bir ASUS marka N53S serisi laptop'um var. 6 GB RAM, ikinci nesil Intel Core i7 işlemcisi ve 2 GB GeForce GT 550M ekran kartı bulunuyor. Bu sistem özellikleriyle ortalama kaç yıl oyunları iyi bir şekilde oynayabilirim? Bir de SSD takma imkanım var mı?

Dur, geliyor... Geliyor... Geldi! Geleceği gördüm ve tam olarak 2 yıl 4 ay 12 gün boyunca o sistemle oyunları iyi bir şekilde oynayabilirsin. SSD takma olasılığın da var ama kendin yapma. Recepte ver, o yapar. (Olay SSD'dir. - Şefik)

4. Bir tane PS Vita'm var, ilk aldığımda gerçekten çok umutlanmıştım fakat birkaç oyun dışında (Özellikle LittleBigPlanet PS Vita'yı çok beğendim.) düzgün oyun çıkmadı, Acaba bu oyun yapımcılarının tembelliğinden mi, yoksa Sony'nin alet çıktıktan sonra üzerine çok düşmemesinden mi kaynaklanıyor?

PS Vita gerçekten mükemmel bir alet ama her yeni çıkan konsol gibi o da yeni oyun edineme-mesinden mustarip. Ne var ki çok güzel oyunlar çıkacak; bekle ve gör!

5. Geçenlerde PS4'ün 2015'e kadar çıkmayacağını okudum. Gerçekten bu kadar uzun ömürlü olabilir mi sence? Çünkü PC'ye PS3'ü soddadı bence.

Bence yeni nesil konsollara hiç ihtiyaç yok. PC'nin grafikleri teknik anlamda soddadı belki konsolları ama hangi oyun için, "Hoca PC'de bu oyun bamba-başka, öyle böyle değil!" diyebilirsin? Henüz bunu diyemiyorsak, yeni nesil konsollara da ihtiyacımız yok demektir. Yaşasın eski konsollar, yeni konsollar go home! (Yeni konsollara bence de hiç gerek yok. Sanki PS3'ü ve Xbox 360'ı sonuna kadar tükettik de yenisi lazım... - Şefik)

6. Naruto, Bleach, One Piece, FMA, Gintama gibi klişe animeleri izledim ve mangalarını da takip etmekteyim. Aynı zamanda Death Note (İzlemeyeni dövüyorlarmış.), Ergo Proxy gibi animeleri izledim ve çok beğendim.

Bana şöyle izlerken keyif aldığın bir animemiyi önerebilir misin? (Türü önemli değil, yeter ki senaryosu iyi olsun.)

Biraz önce önermiştim, Full Metal Alchemist çok iyidir. İzlemediysen, hemen, bir saniye bile durmadan izlemeye başlmalısın.

Mektubumu yayımlarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar. Sümer GÜVEN

SORU ÜSTÜNE SORU

Merhaba LEVEL yazarları ve Tuna Abi. Dergiye daha

önce de mesaj atmıştım ama arada kaynadı diye düşünüp tekrar şansımı değerlendirmek istedim. Bu da yayımlanmazsa yasal işlemlere (Ciddi algılamayın.) başvurabilirim. Vakit kaybetmeden soracağım sorulara geçmek istiyorum. Sorularımın arasına Şefik Abi de dahil olur umarım.

Sorularının arasına Şefik Abi dahil olup o da bana soru mu soracak? Hah, buyur buradan yak. Hah, işin yoksa uğraş. Hah! Böyle yerli yersiz "hah" diyen insanlar var, onlarla başım dertte, ne yapsam bilmiyorum... (Selami Şahin'e selamlar, saygılar.)

1. Dergi çok ince bence. Aldığım gün okumaya başlıyorum, akşama derginin yarısı bitiyor. 30 gün yetecek derecede bir kalınlık olsa iyi olmaz mıydı?

Öyle bir kalınlığı biz de sağlamak isterdik ama bildiğin üzere dünyada ağaç kalmadı. "Dünya Ekoloji Üst Kurumu" bu talebimizi ciddiye bile almaz. Değil mi?

2. Dead Island oyununa genel olarak bayılmıştım ve üzerine çalıştıklarını duyunca gerçekten sevinmiştim. Dead Island: Riptide oyunu eklenti paketi mi olacak yoksa kendi başına bir oyun mu?

Eklenti paketi değil, başlı başına bir oyun olacak. Olaylar Dead Island'ın kaldığı yerden devam edecek. Yine korkacak, yine denize gireceğimize geri zekali zombilerin kafasına kürekle vuracağız. Vurdukça eğlenecek, eğlendikçe... Düşününce Dead Island'ın saçma bir oyun olduğuna kanaat getiriyorum. (Tanıtım videosu kadar iyi bir oyun olsa keşke... - Şefik)

3. Darksiders II oyununun videosunu izledim ve oyun gerçekten bir harika. Daha önce adını bile duymamıştım. Eğer ilk oyunu oynamadan devam oyununu oynarsan büyük bir eksiklik yaratır mı bu? **Darksiders'i nasıl duymamayı başardın? Zamanında çok ünlü olmuştu. Ne var ki hiçbir şey kaçırmadın.**

Medal of Honor: Warfighter'a bir tek Şefik sempatiyle bakıyor ofiste, bana kalsa hiçbir cacık olmayacak.

Ben olsam ilk oyunu da oynardım, ardından ikincisini de. İkisi birbirinden bağımsız fakat ilkini oynadıktan sonra ikincisindeki bazı konulara daha fazla hakim oluyorsun. Ve fark ettiysen, ne kadar da ciddi cevap verdim...

4. APB: Reloaded oynuyorum uzun zamandır ve kendine bağlayan bir oyun olması nedeniyle başka oyunları deneme fırsatım epey azalıyor. Yeni çıkan oyunlardan denememi önerdiğin oyunlar var mı?

APB: Reloaded'ı hiç oynamadım ama APB'yi oynamıştım. Bence onu bırak, kendini Borderlands 2'nin sıcak kollarına at. (Ne kadar uzun zaman oldu APB oynamayalı... - Şefik)

5. I Am Alive oyununun incelemesi okumuştum ama PS3 veya Xbox 360 sahibi olmadığım için deneme fırsatım olmamıştı fakat oyun PC'ye de çıktı. Oyun o kadar gerçeği ki insan oynamasam da olur diyeyorum... Sen bunun hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Bence gayet de oynanmasa da olur denilebilecek bir oyun. Bak, kendimizin söylediği cümleleri trnack içinde almayınca nasıl da cümlelerin içinde asimile oluyor? Bu cümleyi de sırf "asimile" demek için kurdum. Diyeceğim o ki I Am Alive'ı oynamasam da olur. Bak, denilebiliyor mu...

6. Derginin her sayısını biriktiriyorum tabii ki, atılmaz böyle bir arşiv. İleride çocuklarım sayfa çevirerek oyun dergisi okuyamayacak gerçi ama onlara böyle bir arşivi göstermek değişik bir his yaratır herhalde. Eksik sayıları nasıl alabiliriz? Ne kadar tutar ilk çıktığından beri şu ana gelen sayıların toplamı?

Yaklaşık 14.000 - 24.000 TL kadar tutar. Ben sana hesap numarasını veriyorum şimdi, sen ivedilikle

parayı oraya yolla. Yolladın mı? Bekliyorum ben acele et... (Etme diyeceğimi sandın değil mi?) Bu konuda bilgi sahibi olmadığım için böyle konuşup duruyorum işte. Belki Şefik sana cevap verir. (okurhizmetleri@doganburda.com adresine bir mail atarak bilgi alabilirsiniz. - Şefik)

7. Müzik olarak özellikle dinlemediğim bir tür yok ama "hit" diye tabir ettikleri şarkıları dinlemeye severim. Senin özellikle takip ettiğin müzik türü nedir Tuna Abi?

Elbette ki progresif dubstep arabesk. Türe ismini ben verdim, tek sanatçısı da benim. Lakin keşfedilip çok beğenileceğime dair inancımı kesinlikle yitirmiş değilim. İnandın mı bunlara? Sanmam. Aslında metal dinliyorum. Ne var ki elektronik müzik de dinliyorum. Electro swing de dinlerim, rock da, klasik de... Vay be... (Ortaya karşık yani. - Şefik)

Çok mu yazdım acaba? Cevaplırsanız ve yayımlarırsa gerçekten mutlu olurum. Kolay gelsin. Onur YILMAZ

TROLL MADNESS?

Merhaba LEVEL ailesi ve parantezlerin kralı Şefik Abi. Size birkaç sorum olacak; çok uzun da tutmak istemem, o yüzden hemen başlıyorum.

1. Bende Intel Core i5 3.10 GHz, 8 GB RAM, Radeon HD 5400 özelliklerine sahip bir bilgisayar var fakat lanet ekran kartı çok eski kaldığı için Battlefield 3, Need for Speed: The Run ve benzeri yeni nesil oyunlarda gözle görülür biçimde bir yavaşlık ve kasma var. (Sleeping Dogs hariç; onu harıl harıl oynayabiliyorum.) Şu aralar GTX 550 Ti almayı düşünüyorum. Sizce bu kart ne kadar bir süre yeter bana?

O kart seni çok uzun süre idare etmez. 600 serisinden bir şey almak istemez miydin Özgür? Ayrıca Sleeping Dogs niye öyle iyi çalışıyor? Yoksa yüksek çözünürlüklü kaplamaları indirmedin mi? Onları indir de gör bakalım ekran kartın nasıl da ilk trene atlayıp kaçıyor! (Olay anti-aliasing'i kapatmaktır, sonrasında gelir huzur... - Şefik)

2. Son zamanlarda Medal of Honor: Warfighter'a sardım kendimi biraz. Sence o oyundan bir cacık olur mu? (Troll Madness yapabilir miyiz?)

Medal of Honor: Warfighter'a bir tek Şefik sempatiyle bakıyor ofiste, bana kalsa hiçbir cacık olmayacak. (Deme öyle... - Şefik)

3. Resident Evil 7 yaklaşmak üzere. Kimisi bu oyun oldu diyor, kimisi ise yapmayın etmeyin diyor... Bu oyunu alacak mıyız?

Resident Evil 6 çıktı, geldi, Ahmet oyundan nefret etti ve... Capcom eğer bu seriye adam gibi bir oyun yapamayacaksa, bu işi bıraksın derim. (Yıl olmuş 2012, hala Resident Evil ve Silent Hill çıkarıyorlar arkadaş! - Şefik)

4. Şu aralar biraz oyun kıtlığı var bende. Bir ara League of Legends ve Diablo III denedim, pek sarmadı. Ben de gittim, kendime en alınmayacak oyun olan Captain America: Super Soldier aldım. (Niye aldım... Sence PS3'te alınabilir oyunlar neler? (Uncharted 3: Drake's Deception ve Heavy Rain: The Origami Killer hariç.)

God of War! inFamous! Borderlands 2! Çok heyecanlıym, neden bilmiyorum!

5. Geçen ayın (Counter-Strike: Global Offensive kapaklı.) CS:GO incelemesini okudum. Sonra gittim ve kendime de bir tane buldum. Oyunu oynadığımda ise sanki bir şey eksikti... Ne bileyim, insan CS 1.6'ya alışınca biraz grafiklere, bir de atış hissisiyatına bir yabancılık çektim. Sizce CS:GO olmuş mu?

Olmuş yahu. Ben çok eğleniyorum. Hep ağzıma ağzıma vuruyorlar ama eğleniyorum yine de. Yeni haritalar falan da geldi, bence oynanır.

6. Dead Space serisini hep sevmişimdir. (Evde Necromorph yetiştiriyorum.) ve yakın zamanda saçma sapan bir Dead Space gelecek. Neymiş efendim, biz gemideymişiz, sonra gemi düşmüş, biz sadece karla dolu bir gezegene gelmişiz, sonra burada da bir "marker" varmış da bu gezegende sıkışan bir eleman buluyormuşuz... Vay efendim biz bir de koskoca uzay zombisi istilasında "crafting" yapacağız; ya sonra, vay efendim bir de otomatik bir uzay silahı alacaksın da, dalacaksın da hiç korkutamayan zombilerin arasına, sonra biz bu otomatik silahın üstüne ya da altına "flamethrower" takacağız! (Vay anasını sayın seyirciler... Tüm sinirimi attım sayın seyirciler. Seyirciler!?) **Bu konu hakkında biraz hassas olduğumu görüyorum. Şöyle geç otur, sakinleş, biraz şöyle arkana yaslan, gevşe ve uyu. Dead Space 4 çıktığında biz seni uyandırırız.**

7. Yakın zamanda duyurulan Army of Two: The Devil's Cartel yine "co-op gaming"ın kralı olabilir mi?

Önceki oyunlar ne zaman co-op'un kralı olmuştu ki?

Bence hep vasat bir oyun oldu Army of Two ve yeni oyundan da çok bir performans beklemiyorum. (En kısa sürede terk ettiğin oyunlar sıralamasında zirveye oynuyor Army of Two serisi. - Şefik)

8. Çok sevdiğim, böğürme bastığım, canım cicim bir Marvel karakteri olan Deadpool'un oyunu geliyor. Diyalogları olsun, hareketleri olsun, her şeyiyle severim. Oyunun hem görsellik, hem de senaryo ya da hikaye adına göz doyuruculuğu var mı?

Ben de bu oyun hakkında çok umutluyum, çok heyecanlıyım lakin izlediğim fragman beni hiç tatmin etmedi. Ben de kalktım, gittim havaalanına, atladım ilk uçağa, ver elini Bangladeş. Haydi oradan bin başka uçağa, gelsin Katmandu. Bir türlü ABD'ye gidip protestomu yapamıyor muyum? Yapamıyorum. Ben de birkaç fotoğraf çekip "Momo" adındaki yemeklerinden yiyip döndüm. Artık kısmet; oyun güzel olur veya olmaz...

9. Yıllardır PS serisini takip ederim. Birçok PlayStation oyunum oldu ve son zamanlarda Sony'nin Ellen Page hastalığı tuttu. The Last of Us olsun, Beyond: Two Souls olsun; ne bu takıntı? Başka insan mı yok?

Ellen Page güzel bir hanımefendi ama? N'olur her oyunda olsa? Tamam, bir Adriana Lima biz de isteriz ama Ellen Page de olur. Canım... (The Last of Us ilk tanıtıldığına kıızı Ellen Page sanıp sevinmiştim ama o olmadığını duyurdular üzüldüm; sonra Beyond: Two Souls ilk tanıtıldığında kıızı Ellen Page sandım, sevindim ve bu sefer beni üzmediler. Evet, Ellen Page'i pek bir seviyorum. - Şefik)

10. Bu son sorum ise Lara bacımıza gelsin. Sanırım ki 2013 Mart'ına denk gelecek olan yeni Tomb Raider oyununun demolarını izledim. Bizim bildiğimiz Lara Croft'un (Sert, çevik, soğukkanlı.) yerine çelimsiz, genç, hassas, biraz da korkak bir Lara gelmiş. (Hunting demosu hariç; orada kasaptan bile daha iyi.) Ara sıra içim acıyor kıza... Yere düşüyor, kemik veya satır falan saplanıyor, uçuyor, kaçıyor, ayı gibi adamdan dayak yiyor... (Ayyy, içim acıdı bel!) Sizce bu oyun psikolojik açıdan, aksiyon falan kısmında bizi tatmin edecek mi?

"Ayyy" mı? Tabii ki kız o kadar çok "ay, iy" dedi ki oradan empati oldu... Dedğin durum çok doğru. Zaten Şefik'le de konuştuk, biz bu çeşit bir bağırsız çağırışı bir bu oyunda, bir tenis maçında, bir de... Evet, orada duyduk işte. Ne var ki oyunun ikinci yarısında Lara çok daha sağlam bir karakter olacakmış, öyle ikide bir yerlere çakılmayacakmış. Aferin Lara!

Sorularım bu kadardı. Yayımlarsanız sevinirim ve buradan tüm çalışanlara iyi günler dilerim. (Ve 4EVER DubStep!) Özgür ÇALIŞKAN



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

TAKVİM Kasım

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
 Halo 4	 Need for Speed: Most Wanted			2 <ul style="list-style-type: none"> Assassin's Creed III: Liberation (PSV) Dragon Ball Z: Budokai HD Collection (PS3 360) Emergency 2013 (PC) Football Manager 2013 (PC Mac) Just Dance: Disney Party (360 Wii) NFS: Most Wanted (PC PS3 360 PSV) Nike+ Kinect Training (360) Pro Evolution Soccer 2013 (PS2 PSP) Silent Hill: Book of Memories (PSV) WWE '13 (PS3 360 Wii) 	4	
	6 <ul style="list-style-type: none"> Chaos on Deponia (PC Mac) Halo 4 (360) 	7 	8 <ul style="list-style-type: none"> Angry Birds Star Wars (PC Mac Android iOS) 	9 <ul style="list-style-type: none"> LittleBigPlanet Karting (PS3) Mass Effect Trilogy (PC PS3 360) Omerta: City of Gangsters (PC 360) Power Rangers: Super Samurai (360) SpyHunter (3DS) Zumba Fitness Core (360 Wii) 	11	
12 <ul style="list-style-type: none"> Monster High: Skultimate Roller Maze (Wii DS) 	13 <ul style="list-style-type: none"> Call of Duty: Black Ops - Declassified (PSV) Call of Duty: Black Ops II (PC PS3 360) Rift: Storm Legion (PC) 	14	15	16 <ul style="list-style-type: none"> F1 Race Stars (PC PS3 360) Gem Smashers (PSV) Midway Arcade Origins (PS3 360) New Style Butique (3DS) Sonic & All-Stars Racing Transformed (PC PS3 360 PSV 3DS) The Hip-Hop Dance Experience (360 Wii) The Sims 3: Seasons (PC Mac) Toy Story Mania! (PS3 360) Wonderbook: Book of Spells (PS3) 	18	
19	20 <ul style="list-style-type: none"> Hitman: Absolution (PC PS3 360) 			23 <ul style="list-style-type: none"> Assassin's Creed III (PC) Epic Mickey: Power of Illusion (3DS) Epic Mickey 2: The Power of Two (PC PS3 360 Wii 3DS) PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3 PSV) Rise of the Guardians (PS3 360 Wii DS 3DS) 	25	
26	27			30 <ul style="list-style-type: none"> Assassin's Creed III (WiiU) Baldur's Gate: Enhanced Edition (PC Mac) Batman: Arkham City (WiiU) Call of Duty: Black Ops II (WiiU) Epic Mickey 2: The Power of Two (WiiU) Far Cry 3 (PC PS3 360) Just Dance 4 (WiiU) New Super Mario Bros. U (WiiU) Nintendo Land (WiiU) ZombiU (WiiU) 	2	

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Aliens: Colonial Marines

Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Çıkış Tarihi: 12 Şubat 2013

James Cameron'ın klasik Aliens'ini filmdeki Hadley's Hope, Sulaco ve LV-426 gibi mekanlarında oynamak mümkün olacak. Hareket algılayıcı ekipmanlar ve alev püskürten silahlar kullanabileceğimiz Aliens: Colonial Marines'in özellikle multiplayer modu için yapımcılar çok iddialılar.

Tales of Xillia

Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 2013

Ruhların ve insanların uyum içinde yaşadığı bir dünyada, son derece zeki olan Jude Mathis veya Milla Maxwell karakterlerinden birini kontrol edeceğiz. Jude, doktor olmak için tıp fakültesinde dirsek çürütürken Milla da gizemli bir kadın olarak oyunda yer alıyor.



DmC (Devil May Cry)

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 15 Ocak 2013

Bu kez Devil May Cry'nin DNA'sına inip Dante'nin aslında kim olduğunu öğreneceğiz. Dante'nin yeni Angel ve Demon güçlerini çeşitli kombolarla kullanabilmek için önümüzdeki yılın başına kadar beklememiz gerekiyor.

Ertuğrul Süngü



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ



Pek sevgili fantastik insanlar, bir kez daha merhaba. Bu ay koskoca bir GameX fuarını geride bıraktık. Direkt fuara bağlandım çünkü etrafımız fantastik oyun karakterleriyle sarılıydı. Pek tabii ki oyunların hayatımızdaki yeri büyük ama bir de işin okuma kısmı var ki yazarlarımı takip edenler, konu hakkında ne derece hassas olduğumu iyi biliyorlardı. Efendim, dönem dönem de olsa Türk fantastik edebiyatına gönül vermiş insanlarla karşı karşıya gelen bir ülkeyiz. Ülkemizde konu hakkındaki gelişmeler tabii ki heyecan verici ve ben de bu gelişmeleri olabildiğince yakından takip ediyorum. İşte bu takibin en son meyvesi olan Anıl Bayer'ı konuk ettim bu ay sarı sayfalarım. Kendisi, yazdığı yeni kitabı *Uyandıran* ile Türk fantastik edebiyatı severleri için farklı bir serüvenin kapılarını açıyor... Açılan kapıdan da ilk girenlerden bir tanesi ben oldum ve hazır bu aralığı yakalamışken sizlerle konuyu paylaşmak istedim, istedik...

Ertuğrul Süngü: Selam Anıl. Önce seni biraz tanıyalım ama kendini kısa, fantastik edebiyat kısmındaki bölümü daha çok anlat bize.



Anıl Bayer: Her şeyden önce belirtmeliyim ki ben bir yazar değilim, bir hikaye anlatıcım. Dinlemek isteyenlere hayal edebileceklerinin ötesini anlatan, onları başka diyarlara götüren hikayeleri anlatan ve eğer dilerlerse anlattığım hikayeleri yaşatan bir hikayeciğim. Uzun zamandır hikayeler anlatırım; yaşadığım hikayeleri anlatır, anlattığım hikayeleri yaşarım! Fantastik edebiyat, zamanın başlangıcından beri vardı ve zamanın kendisi yaşlanıp buruş kırış yüzünü ölümün soğuk

rüzgarı sardığında dahi fantastik edebiyat var olacak; ben ve benim gibi hikayeciler, anlattıkları ve yaşadıkları süre... "Çok okuyan mı bilir, yoksa çok gezen mi?" sorusunun cevabı, okuduğu diyarlarda çok gezendir. Bu nedenle hayal edin ve hayallerinizi yaşatın. Uyandıran serisi, Paralel Evrenler'de geçen bir macera ve okuyucular kendilerini bu tehlikeli evrende gezmeye hazırlasınlar. Bu sefer kahramanın kendileri olduğu, gidecekleri yolu belirledikleri, çözmeleri gereken bilmeceleeri zekalarıyla çözdükleri bir oyuna hazırlasınlar kendilerini.

ES: Kitap yazmak da nereden çıktı? Bir başlangıcı, aldığı bir yol var mı? Yoksa her şey toz ve buluttan mı doğdu?

AB: Hmmm... Toz kesinlikle işin içindeydi; FRP masamın üstü, kitaplığımın rafları ve hatta zar keselerimin üzeri bile tozlydu ama kullanılmaktan değil, aksine sonuna kadar kullanıldığından, kural kitaplarının elden ele dolaşmasından, zarları masaya çıkarırken zaman kaybetmek için kesenin ağzını açıp alalecele bir yere fırlatmaktan ve güneş henüz yüzünü gösterirken uykusuz geçen bir oyun gecesinin sabahında masayı toplamadan kalkmaktan oluşan toz. Sanırım bu "toz", bana kitabı yazdırır. Henüz 10 yaşında, masaüstü FRP ile tanıştığımndan itibaren biriktirdiğim, önce kıyafetlerime yerleşen ve derime, iliklerime dek işleyen bu toz yazdırdı. Ve belki de üstat Douglas Adams'ın hayal ettiği gibi: Uyandıran serisi, büyük burnuma dolan tozları kuvvetlice hapşırarak boşluğa dağıtmamla oluştu.

ES: Kitabın detaylarına geçmeden önce birazcık bize adından bahseder misin? Altında aramız gereken farklı bir anlam var mı? Ya da basitçe, nereden çıktı bu isim de diyebilirim...

AB: "Uyan! Bu andır seni yaşatan!" der; dili ve zekası kılıcından keskin, gitarının notaları ise büyüü bir arkadaşım. Ama hayır, serinin ismi buradan gelmedi. Büyük zaferler tatmış, refah ve huzurla halkına hükmetmiş bir kralın, karşısına çıkan benzeri görülmemiş kötülüğe yenileceğini ve bu yenilgiyi canıyla ödeyeceğini anlamasıyla yedi gün yedi gece boyunca aralıksız dövdüğü kılıcın adı: Uyandıran. Ölümüne çok yakın olan bu yüce kral, kılıcı döverken dokunduğu boşluktan aldığı

güçle ölümsüzlüğü aramıyordu! Aksine o, ölümü çoktan kabul etmişti. Kabul etmediği ise deneyimlerinin ve bilgilerinin de ölümlü bedeniyle yitip gitmesi ve sonsuzluğa karışması idi. Uyandıran'a yüklediği güç, ruhunu kaybetmiş bedenlerin tecrübelerini alıp kabzasına kaktı. Diyaruhu isimli mücevherde muhafaza edebilme gücüdür. Bu nedenle son zamanlarını geride kalanlara, hayatta kalıp kurtulacak olanlara Uyandıran'ı bırakmak için çalışarak geçirdi bu kudretli, bilge kral. Ama bunların hiçbiri serinin bu kitabında anlatılmıyor; bu olanlardan çok çok uzun zaman sonra başlıyor okuyucunun hikayesi. Uyandıran isminin altında başka anlamlar var mı? Evet, var ve umarım amacına ulaşır ki fantastik edebiyata bu denli ilgi varken amacına ulaşmaması için bir sebep görmüyorum. İsimden bu kadar bahsetmişken sanırım bir itiraf için en doğru zaman: Serinin adını ben koymadım...

ES: Evet, şimdi detayları alalım. Nedir kitabın konusu? Bu 100 üzerinden 100 puanlık bir soru. Her röportajımda sorarım, sana sormasam ayıp olurdu. Nereden başlıyor, bizi nerelere götürüyor?

AB: Kitap tüm oyun sevenlerin hayallerinden, kurgularından, zekalarından ve arzularından oluşan muhteşem bir macera. Bu kitap yazıldı demek doğru değil! Okuyucu, kitabı henüz yazılmamış kaderi olarak görebilir ve karşısına çıkan seçeneklerle daha önce kimsenin yaşamadığı bir macerayı yaşar. Dilerse kurnaz zekasını kullanıp zorluklarla başa çıkar veya içindeki hırs ve hiddet ile düşmanlarını un ufak eder; bu tümüyle kitabın "kahramanı" olan okuyucuya bağlı. Çizer Mehmet Güler'ün 40'a yakın çizimi de hikayeyi süslüyor. Bu büyük macera ise herkes için aynı şekilde başlıyor: Sakince kitabı okumaya başlayarak! Fakat ondan sonrası pek sakın olmayacak ve okuyucu ki bundan sonra romanın kahramanı olarak bahsedilmeli, kendinde daha önce hiç fark etmediği özel yetenekler olduğunu keşfeder. İçerisinde yaşadığı evrenin tek olmadığını, paralel birçok evren olduğunu ve bu evrenler arasında, evrenleri birbirinden ayrı tutan "boşluk" olduğunu öğrenir. Eğer okuyucu dilerse bu boşluğa adım atacak, bu boşluğa ait "yerleşikler" olduğunu ve hepsinin de dost canlısı olmadığını keşfedecek. Bir kere boşluğa adım attıktan sonra sonsuz paralel evrenler arasında örülen bir maceraya başlayacak kitabın kahramanı. Burada dostlar edinecek ve tabii ki düşmanlar da. İyi ile kötü arasında seçimler yapmak zorunda kalacak ve bu kararlar diyarlarda yaşayan halkları derinden etkileyecek... Okuyucu, romanı okudukça verdiği kararların sorumluluklarını üzerine alacak ve bu sorumlulukla yaşamayı öğrenecek. Zamanla kendini daha iyi tanıyacak, hayatlarında nereye gitmek istediklerine karar vermeye başlayacak katkı sağlayacak; bir gün gelip de The Beatles'dan Yesterday'i duyup "Gerçekten olmak istediğimin yarısı mıyım?" dememeleri için yardımcı

olacak (Oyunlar zaten bunun için yok mu?). Tabii ki bu kadar seçimden, karardan bahsetmişken kaderden de bahsetmek gerekir. "Kadere yön verebilir miyiz, yoksa sadece bizim için yazılmış olanı kendi tarzımızla yaşar mıyız?" Uyandıran serisinin sonunda bu soruya bir cevap arıyorum. Sanırım bizi, okuyucuları, oyuncularını götürdüğü yer burası.

ES: Temel olarak yazdığın kitaba baktığında sen ne görüyorsun? Bir deneme mi, yoksa bir roman mı? Belki de bilinçaltının oynadığı bir oyundur? Ha, ne dersin?

AB: Bir kitap değil aslında gördüğüm; henüz anlatılmamış bir hikaye görüyorum, yaşanmamış bir macera vaat ediyor sarı sayfaları. Üzeri tozla kaplı oyuncuların ve sadece hayal edenlerin inanabileceği, mucizelere ev sahipliği yapan şehirlerin, tehlikeli tuzaklarla donatılmış, sihir ve bilmecelerle dolu dev labirentlerin, tuhaf yaratıklara ev sahipliği yapan ormanların ve derin mağaraların bulunduğu ve tüylerinizi diken diken edecek korkunç ve kötü yaratıkların dolandığı ve tabii ki birbirinden ilginç karakterlerin yaşadığı diyarları vaat ediyor bu hikaye. Okuyucu, kendi hikayesini anlatacak ve ben ondan dinleyeceğim. Bir oyun oynadığı kesin ama o oyunu bilinçaltım değil, oyuncuların kendisi oynayacak!

ES: Son olarak fantastik edebiyat hakkında söylemek istediğin bir şeyler var mı? Merak dolu gözlerle bakıyoruz.

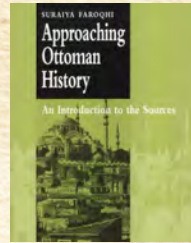
AB: Ülkemizde fantastik edebiyatın eksikliği hep konuşulur. Ben bu boşluğu doldurabileceğimi düşünmüyorum, doldurmak da istemiyorum! Aksine o boşluğun varlığı, benim gibi, bu yazıyı okuyanlar gibi hevesle "yazmak" isteyen kişilere bir fırsat olsun. Okuyuculara, fantastik edebiyat takipçilerine tavsiyem, yazmaları ve hiç durmadan ısrarla daha önce hiç yazmamış gibi, aç açına yazmaları! Yazınlar ki biz okuyalım! Ben bu boşluğu ancak bu şekilde dolacağına inanıyorum. Geceleri FRP masalarında oynadıkları oyunların hikayelerini anlatsınlar, zaman geçer ve bu hikayelerin tozu üstlerinde birikir, derilerine, ta iliklerine kadar işler. Ve yine belki onların büyük hapşırığıyla nice evrenler yaratılır... Paralel Evrenler, şimdilik sadece Uyandıran serisine ev sahipliği yapan bir oyun sistemi. Dileyen, paylaşmak isteyen ve bu evrende anlatacak hikayeleri bulunan tüm okuyuculara kapısının açık olduğunu hatırlatmak istiyorum.

Tüm bu röportajdan sonra siz ne düşünüyorsunuz, bilmiyorum ama bence iyi çene yaptık... Bir adet daha Türk yapımı (Yazımı hiç fark etmez.) eserin daha raflardaki yerini almış olmasından dolayı çok büyük bir mutluluk duyuyorum. Umarım Anıl ve diğer yazarlarımız türe olan ilgiyi arttırdıkları gibi, okumak kadar yazma hevesinizi de artırılır. Unutmayın; hayal gücü yenilmezdir! www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Dönüp dolaşıp dinlediğim gruplardan bir tanesidir Stratovarius. 1984 Finlandiya doğumlu ekip, şu ana kadar toplam 13 stüdyo kaydı yaptıkları gibi, bir adet de canlı performans albümü yayınladı. "Power metal" dediğim türde müzik yapan ekip, özellikle Blind Guardian seven bünyeler tarafından fazlasıyla biliniyor. Her albümüyle kendini geliştiren ama aynı zamanda özünü bozmayan Stratovarius, en son 2011 yılında "Elysium" isimli albümüyle karşımıza çıkmıştı. Şarkı tavsiyesi vermekse çok zor; bir kez dinleyince beni anlayacaksınız.



Ne okudum

Sevgili hocam Suraiya Faroqhi tarafından kaleme alınmış olan eser, Osmanlı tarihine çok farklı bir boyut katıyor. Okumayı yeni bitirdiğim eser, hocamın yıllarını verdiği Osmanlı'yı, Osmanlı geleneklerini ve kökleri Orta Asya'ya uzanan bir medeniyeti resmen nasıl anlamamız gerektiğini bizlere bir kez daha hatırlatıyor. İçerisinde uzun yıllar süren bir araştırmanın sonuçlarının yer aldığı kitap, hem tarihe ilgi duyanların, hem de tarih konusunda çalışanların kesinlikle okuması gereken bir eser bence.



LEVEL LİGİ

Ay 11

Oyun **Retro City Rampage**
Platform **PC**

Artık tekrar etmeye gerek olmadığını düşünüyorum zira tahmin edeceğimiz üzere, LEVEL Ligi'ni yine ayın son gününde oynamak durumunda kaldık. Bütün ay kendimizi özel bir LEVEL Ligi etkinliğine hazırlarken, iş son güne kalınca oturduk PC'nin başına ve son yılların en ilgi çekici projelerinden biri olan Retro City Rampage'ta ortalığı yıkıp yakmaya başladık.

Retro City Rampage

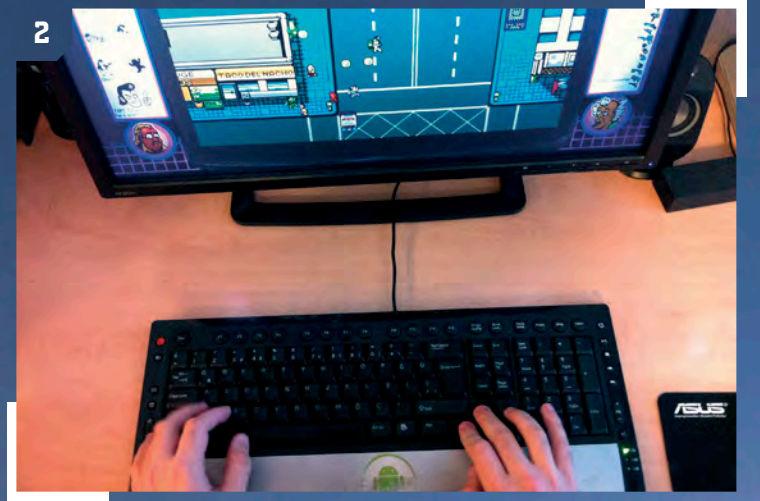


Yapım: Vblank Entertainment
Dağıtım: Vblank Entertainment
Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS3, Wii, PSV
Web: www.retrocityrampage.com

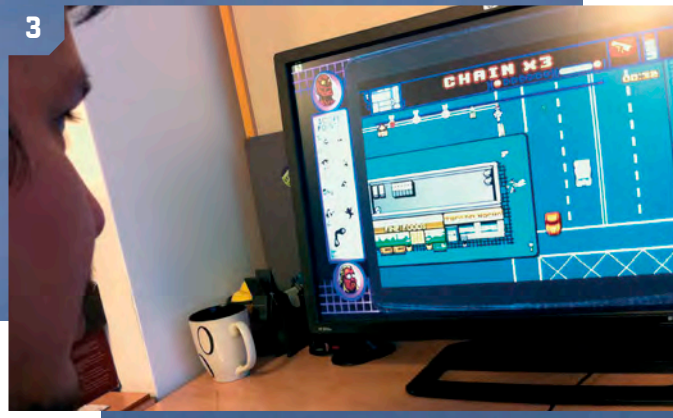
Oyun programcısı Brian Provinciano'nun yıllar öncesine dayanan projesi, yıllar ilerledikçe daha belirgin hale gelmeye başladı ve en sonunda "Retro City Rampage" adını alarak karşımıza çıktı. İlk bakışta Grand Theft Auto'nun nostaljik bir versiyonu olduğu çabucak anlaşılan oyunun geliştirildiği platformlar, ilk açıklamalardan sonra artışa geçip PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii ve PlayStation Vita olarak belirlendi. Oyuna tamamen nostaljik bir hava hakim, görsellik piksellerden oluşmakta ve oyuna renk katan en önemli konuya 80'li ve 90'lı yıllara sayısız gönderme yapılması. Back to the Future'dan Vanilla Ice'a, Teenage Mutant Ninja Turtles'tan Starbucks'a kadar birçok popüler kültür öğesine rastlayabileceğiniz oyunu mutlaka denemelisiniz.



Yılın 11. ayına geldik ve yıl boyunca tek bir LEVEL Ligi mücadelesine katılmayan Ayça, Assassin's Creed III'ü incelemek için ofise gelince bizden kaçamadı. Ofisi ilk ziyaretinin şerefine kura çekimini bizzat gerçekleştiren Ayça, ilk isim olarak da kendini çekti ve Retro City Rampage'ın sokaklarında turlamaya başladı. Roketatarıyla araçlara ve insanlara dalan Ayça'nın ulaştığı skor 22.885 oldu.



Ayça'nın kura çekiminde ikinci sırası Emre aldı. Her ay olduğu gibi, bu ay da oyunun belirlenme süreci nedeniyle bana ağır suçlamalarda bulunan ve hakkını üst mercilerde arayacağı tehditlerini savura savura bilgisayarın başına geçen Emre, deneme turunda öylesine bir puan elde etti ki benim kişisel rekorumu bile geride bıraktı. Ne var ki asıl hakkında bu performansını tekrarlayamayınca 19.623 puanda kaldı.



LEVEL Ligi'nden bir konsol oyunu oynanması beklentisiyle hazırlıklarını sürdüren Ahmet, PC'nin başına geçmesi gerektiğini söylediğimizde küçük bir şaşkınlık yaşadı. Retro City Rampage'ın pikseli sokaklarındaki kuytu başlangıç noktasından çıkmakta zorlanan Ahmet, karşısında masum insanları ve sakin sakin yol alan araçları görünce roketatarına sarılarak tozu duman kattı ama 15.200 puanda takılıp kaldı.



Ve son olarak oyunun başına ben geçtim. Aleyhime protesto gösterilerinin düzenlediği ve ağır küfürlerin edildiği bir ortamda, kendi rekoruma dahi yaklaşamayacağımı düşünerek, karamsar bir şekilde daldım insanlara ve araçlara. Hakkıma oldukça hızlı başlayıp ilk 30 saniyeyi çok iyi bir puanla geçtikten sonra tökezlemeye başladım ama yine de 24.668 puana ulaşıp Ayça'yı az bir farkla geride bıraktım.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	11	8
Ahmet	11	1
Emre	11	1
Fırat	6	1
Ayça	1	0

🏆 = Ayın galibi

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

Call of Duty: Black Ops II

Geçmişten geleceğe uzanan, destansı bir savaş

Treyarch durdu durdu ve sonunda dokuzuncu Call of Duty oyunu olan Call of Duty: Black Ops II'nin (BOII) gelecekte geçeceğini patlattı. Üstelik bundan ilk başta Activision'ın bile haberi yoktu. CoD gibi bir seriyi alıp geleceğe taşımak, ilk başta riskli gibi görünse de belli ki Activision, Treyarch'ın hazırladığı gelecek kurgusuna çok güveniyor. Zaten BOII'nin senaryo modu hem geçmişte, hem şimdiki zamanda, hem de gelecekte geçiyor. Bu da 55 bölümden oluşan senaryo modunun son derece çeşitli olacağını bir göstergesi. Yaklaşık olarak 24 saat oyun süresi vaat eden senaryo modunda 10 adet de "prestij" bölümü bulunuyor.

Basına özel gösterilen Myanmar videosunda oyun, azgın ormanların bulunduğu ve yağmurun asla dinmediği bir coğrafyada geçiyor. Bölgedeki arazi tamamen kayalık. Dik yamaçlardan aşağıya şelaleler akıyor. Dört kişiden oluşan savaş takımımız da bu zorlu doğa koşullara adapte olmak için 90 derece dik yamaçlara

yapışabilen son teknoloji ürünü eldivenler kullanıyor. Bu teknoloji harikası eldivenlerin dışında yanımızda ilkel sayılabilecek halatlar var. Halat ile takım arkadaşımızı kendimize bağlayabiliyor ve kayalık tepelerden, dağlardan sarkarak aşağıya inebiliyoruz. Yine halatı sallayarak arkadaşımızın karşından karşıya fırlatabiliyoruz. Oyunun gelecekte geçtiğini bize hissettiren en vurucu sahneyse takım arkadaşlarımızın yükseğe bir uçurum kenarından kendilerini aşağıya attıktan sonra uçmaya başlamaları. Üstelik paraşütle süzülme falan bahsetmiyorum, bildiğiniz "uçma" eyleminden söz ediyorum. Uçurumun kenarından arkadaşlarımız teker teker atıldıktan sonra biz de atıyoruz. Kol ve bacaklardan ördek ayağındaki gibi bir perde gerilip açılıyor ve uçmaya başlıyoruz. Command & Conquer 3: Kane's Wrath'teki Shadow Team'in uçmak için kullandığı teknolojinin birebir aynısı olan bu perdeli uçma teknolojisi devreye girdiğinde ekranımızda uçak kokpiti göstergesi geliyor. Üstelik havada uçarken düşman kovalamak ve ateş etmek mümkün. Uçarken ekrana çarpan yağmur damlacıkları inanılmaz gerçekçi görünüyor. Genel olarak Myanmar'daki çevre çok detaylı dizayn edilmiş. Yağmurun rüzgarla birlikte çapraz yağması şahane görünüyor. Ateş ettiğinizde bazı yerlerin havaya uçması ve çevrenin dağılması da güzel ama Battlefield 3'teki gibi bir mekanı komple yıkıp dağıtma şansımız yok.

Düşmana nefes aldırma

Oyunda gece görüşü ve termal görüş sağlayan özel ekipmanları sıklıkla kullanıyoruz. Oynanış sitemini mercek altına aldığımızdaysa BOII'nin klasik CoD konseptinden kopmadığını görüyoruz. Lakin bu kez oyuncuları ardi arkası kesilmeyen aksiyon sahneleri bekliyor. Beynin aralıksız aksiyon sahneleriyle uyarılmasının da bir süre sonra rahatsızlık vermesi muhtemel. Yine de insansız robotları ve mecha'ları kullanmak çok zevkli olacaktır. Ayrıca BOII'de Overwatch moduna geçip savaş alanını uzaktan görmek ve ara noktalar belirleyip takımınıza komutlar vermek mümkün. Bu da demek oluyor ki BOII'yi tıpkı XCOM: Enemy Unknown oyunundaki bakış açısından, strateji oyunuyumuş gibi oynama imkanımız var.

BOII'nin senaryo modunda yine eskiden aşına ol-

eSpor

BOII'ye eklenen Live Streaming ve Shoutcasting özellikleri sayesinde oyundaki rekabet, tıpkı futbolda olduğu gibi seyircili bir spora dönüşüyor. Üstelik bununla da kalmayıp CODcasting özelliği sayesinde oyundaki adrenalin anbean yorumcu tarafından anlatılırken, oyundaki herkesin listesi, o andaki puan serileri ve durumları Picture-in-Picture özelliği sayesinde izlenebiliyor.





duğumuz "checkpoint" sistemi mevcut. Fakat bu kez yeni olarak bizi BOLL'de başarısız bir görevden sonra oyuna devam etme özelliği bekliyor. Yani bir görevde başarısız olunca checkpoint'e geri dönüp baştan oynama işine paydos. Başaramadığınız görevde "başarısız" sayılacaksınız ve oyuna o şekilde -acınızı içinize gömüp sineye vura vura- devam edeceksiniz. Şayet tüm görevlerde başarısız olursanız da hikaye kurgusu, görevlerinde başarılı olan bir oyuncudan farklı olacak. Bu sayede de seride ilk kez birden çok oyun sonu bulunacak.

CoD serisinde ilk defa senaryo modu için çeşitli silahlar ve ekipmanlar arasında seçim yapma imkanı sunuluyor. Yani başka bir deyişle oyunda belli bir ana silahınız olmayacak. Ekipmanlarınızı, kamuflejlerinizi ve perk'lerinizi alabildiğince özgün şekillendirebileceksiniz. Senaryo modunda kazandığınız puanları da arkadaşlarınızla karşılaştırabileceğiniz bir istatistik takip sistemi bulunacak ve bu sayede kimin patron olduğunu herkese gösterebileceksiniz.

One shot, one kill!

BOLL'nin multiplayer modu sadece gelecekte geçiyor. BOLL'de yapımcılar bu kez oyuna yeni gelenleri "hardcore" oyunculara ezdirmemeye yeminli gibi. Önceki CoD'ların multiplayer modunda orta seviye ya da yeni yeni oyuna ısınan oyuncular, profesyonel oyuncular tarafından kekkik gibi avlanıyorlardı. Bu sefer farklı yetenekte ve farklı seviyedeki oyuncular sınıflandırılıp birbirleriyle oynamamaları için bir sistem geliştirilmiş. Böylece hem her oyuncuya hitap eden bir multiplayer deneyimi sunulmuş, hem de oyunun daha adaletli olması hedeflenmiş. Hazır adalet demişken, eskiden yapılan hilelerin önüne geçilmesi için de maçlar oyunun içinden doğrudan canlı olarak yayınlanacak ve diğer oyuncular tarafından izlenebilecek.

Multiplayer modunda yeni sınıf yaratırken "Pick 10" paylaşırma sisteminden faydalanabiliyorsunuz. Yani size verilen 10 puanınızı dilediğiniz gibi harcayabilir ve kişisel oyun tarzınıza uygun biçimde özelleştirmeler yapabilirsiniz. Son açıklanan sisteme göre tüm oyuncular aynı kategoriden birden fazla perk alabilecek, ana silahlarını üç eklentiyle destekleyebilecek ve iki "lethal" taşıyabilecekler. Ayrıca yeni puan serileri, oyuncuların takımlarına galibiyet için yardım etmelerini kolaylaştırıyor. Puanınızı şişirmek ve takımınızı sırtlamak için saldırı kalkanyla takım arkadaşınızı koruma, bayrakları ele geçirme, düşman öldürme ve asist yapma gibi atraksiyonlar mevcut.

BOLL'nin multiplayer modunda dikkat çeken yeniliklerden biri de yapay zeka kontrolü. Yapay zekayı kontrol ederek, misal A10F Warthog'u kullanarak bombardıman çağırabilir ve yapay zeka pilotunun sizi durumdan haberdar eden telsiz bağlantısını dinleyebilir veyahut Lightning Strike sayesinde üç hedef bölge belirleyip hava saldırısı düzenleyebilirsiniz. Bir de oyunun multiplayer modu sadece gelecekte ve

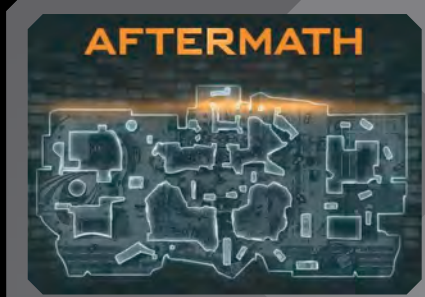


2025 yılında geçtiği için günümüze göre aşırı gelişmiş silahlar kullanmak mümkün olacak. Mesela über silah olarak tanımlanan War Machine bunlardan birisi. Bir diğeri de menziline giren her şeyi parçalara ayırabilen bir mitralyöz olan Death Machine'in 2025 yılındaki hali!

Oyunda askerlerinizin savaş alanında kullanabileceği yeni teknolojiler arasında taşınabilir siper görevi gören Assault Shield, hedefin dost ya da düşman olduğunu belirleyen Target Finder, gerçek hayatta şu anda teknolojisi halihazırda var olan ve yakın mesafedeki hareketsiz hedefleri duvarların ya da katı yüzeylerin arkasından gösterebilen yeni görüş teknolojisi Millimeter Wave Scanner, ısı yayan tüm nesnelere gösteren ve uzun menzilli atışlarda isabet oranınızı arttıran Dual Band Scope, yakına gelen düşmanlara elektrik verip onları sersemleten Shock Charge, silah sahibine lazer görüş sağlayan Laser Sight gibi ekipmanlar mevcut.

BOLL'nin hedefe dayalı multiplayer modları artık rauntabanlı oluyor. Misal Domination modunda bir saldırı, bir savunma oynuyoruz. Oyundaki "multi-team" bölümleri için de üç oyun modu sunuyor: Team Death Match, Hardpoint ve Kill Confirmed. Hatırlarsanız size iki ay önceki sayıda BOLL'de zombi modu olacağını herkesten önce yumurtlamıştım ve gördüğünüz gibi doğru çıktı. Oyunda bizi üç farklı zombi modu bekliyor. Bunlardan Tranzit modunda ölmekte olan dünyanın sırlarını ortaya çıkaracaksınız. Survival modunda üzerinize dalga dalga gelen zombilerle savaşacaksınız. Son mod olan 4z4 Grief modunda dört kişilik takımınızda hayatta kalmaya çalışacaksınız.

Multiplayer haritalar



Aftermath: Drone saldırısı sonrası Los Angeles'in göbeğindeki harita.

Cargo: Konteynerlerin sürekli hareket ederek haritayı değiştirdiği Singapur'daki liman.

Turbine: Yemen'in çöllerinde önümüze çıkan her şeye tırmanabildiğimiz devasa bir alan.

Express: Los Angeles'ta tren raylarının sık olduğu bir istasyon.

Yemen: Çok katlı bir savaş alanına sahip alan, sokak savaşları için ideal düşünülmüş.

Overflow: Sular altında kalan Pakistan'ın Peşaver şehri esas alan harita.

Hijacked: Lüks yatın olduğu sıra dışı bir savaş mekanı.

BOLL'nin Wii U'ya çıkıp çıkmayacağı önceleri büyük merak konusuyken resmi makamlardan oyunun Wii U platformuna da çıkacağı bilgisi açıklandı. Artık elimiz tetikte, gözümüz namluda, 13 Kasım'a kadar sabredip bekleyeceğiz. Ondan sonra ver elini Vietnam, Yemen, Singapur, Los Angeles... ■ Ahmet Özdemir



Rolling State, Edgerunner'lara karşı

The Witcher'ın yapımcılarından, Cyberpunk 2077 geliyor!

The Witcher'ın yapımcısı CD Projekt ile ilgili bir haber yapmıştık geçtiğimiz aylarda. Orada CD Projekt'in The Witcher dışında birkaç tane önemli projesi olduğundan bahsetmiş ve eklemiştik: "Ekleyeceklerimiz bu kadar."

İşte bu projelerden bir tanesi sonunda ayyuka çıktı. İlk önce "Cyberpunk" olarak açıklanan, ardından yanına "2077" takısını alan oyun, CD Projekt stüdyolarından çıkan ikinci büyük oyun olma yolunda ilerliyor. The Witcher fanatikleri soracaktır, "The Witcher 3 gelmeyecek mi

Cyberpunk 2020

Cyberpunk 2077'nin temel alındığı FRP oyunu Cyberpunk 2020'de büyük şirketlerin kontrolündeki bir düzenden bahsediliyor. Ne var ki bir gün, büyük kıyametten sonra bu düzen bozuluyor ve sokaklar, "Lords of the Streets" adındaki grupların kontrolüne geçiyor. Görüntülerini değiştirebilen Reefer'lar, tamamiyle cyborg'a dönüşmüş olan Corpore Metal üyeleri, Desnai'nin mekanik parçalarla kendilerini güçlendiren adamları, yaratıkları kontrol eden Riptide, nano teknolojiyi kullanan Rolling State ve geleceğin teknolojiyle kendilerini donatan Edgerunner'lar... Bu grupların hepsi birbirleriyle mücadele halinde ve Night City'nin karanlık hikayesinde hepsi liderliğe oturmak için savaşıyor.

yoksa?" diye. Endişelenmeyin, Cyberpunk 2077 projesini ikinci birtakım üstlenmiş durumda.

Bir masaüstü FRP oyunu olarak tasarlanan Cyberpunk 2020'nin üzerine kurulacak olan Cyberpunk 2077, 57 yıllık atlamayı tek bir nedenle yapıyor, o da 2020'nin fazla yakın olması ve CD Projekt'in uçuk kaçık fikirlerinin bu yakın tarihe pek uymayacak olması.

Özünde bir "sandbox" RPG olacak firmanın yeni projesi. Yani koskoca bir alanda görevleri alacak, ortalığı birbirine katacak ve karanlık Night City sokaklarında hiçbir şey olmamış gibi dolaşacağız. Oyun "Night City" adında bir şehirde geçecek ve yıl da 2077'den başkası değil. Artık iyicene büyüyen ve yönetimi devletin elinden alan şirketlerin hegemonyasında var olmaya çalışan bir şehir söz konusu, biz de burada yaşam mücadelesi veren insanlardan ya da "cyberpunk"lardan bir tanesiyiz.

Oyunda farklı grupların birbirleriyle mücadelesi olacağı söyleniyor ve biz de bu gruplardan bir tanesine katılarak oyunda bu anlamda kendimize yer bulmaya çalışacağız. Seçebileceğimiz karakter sınıfları arasında polisler, iş adamları, tüccarlar, medya elemanları, bilgisayar korsanları, çingeneler, isyancı rock'çılar, suikastçılar ve doktor ve mekanikçileri kapsayan teknik adamlar bulunuyor. Karakterlerin seviye atlamak yerine, yetenek



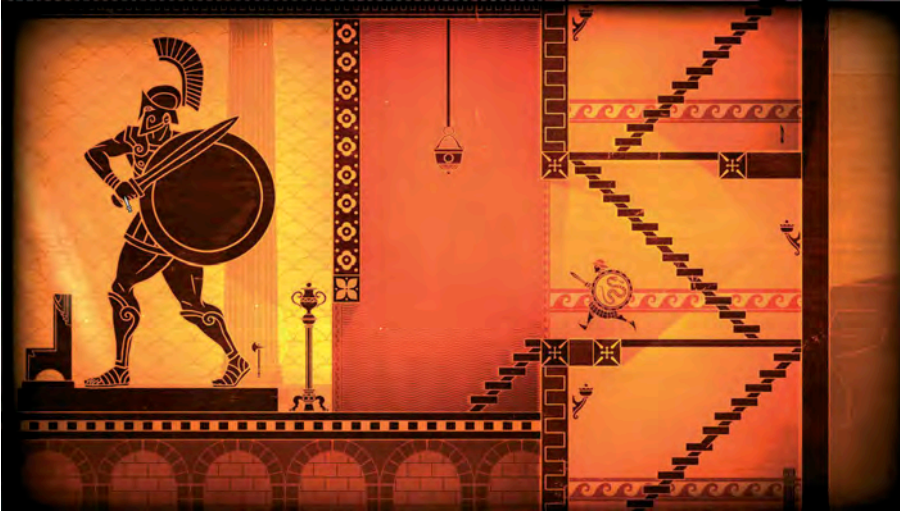
ağaçlarında ilerleyeceği de vurgulanıyor.

Çağın silahları, ekipmanları ve güçlendirmeleri ile kendimizi geliştirebileceğimiz belirtiliyor ve projenin 2014 sonu, 2015 başında bitirileceği vurgulanıyor. CD Projekt'in elinde PlayStation 4 ile ilgili herhangi bir yapım kiti bulunmadığı için oyunun yeni nesil konsollardan çok şu an için PC'lere yönelik hazırlandığını tahmin ediyoruz.

Bu arada Cyberpunk 2020'nin yaratıcısı Mike Pondsmith de oyunla ilgili yorumlarını belirtmekten geri kalmıyor. Cyberpunk 2077'nin yapım aşamasında bir hayli etkin olan Pondsmith, oyunun kendi projesine uygun olarak hazırlanması için elinden geleni yapıyor. Tabii ki 2077 yılına uygun olmayan veya bir video oyununa ters düşen öğeler göz önünde bulundurulmuyor ama genel anlamda oyunun orijinaline sadık kalması amaçlanıyor.

Cyberpunk 2077, henüz yapım aşamasının çok başlarında. Oyuna ilgili bilgiler elbette ki gelecektir fakat uzun süre firmadan ses çıkmayacaktır diye düşünüyoruz. ■





Tanrılara ölüm!

Apotheon'da yeniden tanrı avına çıkıyoruz

God of War III'ün sonunda neler olduğunu geçtiğimiz ay yazdık bu sayfalara ama burada bir kez daha yinelemeye gerek yok. Fakat şunu bilmelisiniz ki Kratos tüm Yunan Mitolojisi'ni tanrılardan arındırdı, dördüncü oyunda da Hint tanrılarına bulaşacağı düşünmüştük. (Binlerce var, 10 oyun daha idare ederdi.)

Konunun God of War'la ilgisi yok fakat yapımcı Alientrap'ın God of War'dan konu anlamında esinlendiği de ortada. İki boyutlu bir aksiyon oyunu olarak tasarlanan Apotheon, Yunan Mitolojisi'nde alternatif bir hikayeyi konu ediyor. Buna göre Hera, Zeus'u tahtından ediyor ve sinirini alamamışken dünyayı da ölümlülere zindan ediyor. İnsanlığın son umudu olan kahramanımız da Hera'ya ulaşip onu durdurmak için harekete

geçiyor, bu arada da tanrıları bir bir kesip onların güçlerini kendine alıyor.

Biraz Patapon, biraz Mark of the Ninja, azıcık Limbo... Oyunun grafik tarzını anlamak için bu üç oyunu birleştirin. Oyundaki aksiyonu anlatmak içinse bir benzetme yapmaya gerek yok. Kahramanımız kılıcı ve kalkanyla savaşıyor, düşmanların mızraklarını, oklarını kalkanyla durduruyor, kılıç darbesi yarım kalan düşmanına da acımasızca saldırıyor. Fragmandan görüldüğü kadarıyla aksiyon her zaman üst seviyede lakin kahramanımızın hareketleri (Özellikle zıplama şekli.) biraz yavaş duruyor.

Tek kişilik senaryonun yanında oyunda Deathmatch ve takım tabanlı multiplayer karşılaşmaları da bulunacak. Oyun sadece PC için düşünülüyor ve oyunun Steam üzerinden, gelecek yıl satışa çıkması planlanıyor. ■



Tam koruma!

Bitdefender Internet Security 2013 satışa sunuldu

Bu ay LEVEL DVD'sinde de bulabileceğiniz, internet güvenliğinizi tam anlamıyla sağlayacak olan Bitdefender Internet Security 2013, yepyeni özellikleriyle dikkat çekiyor.

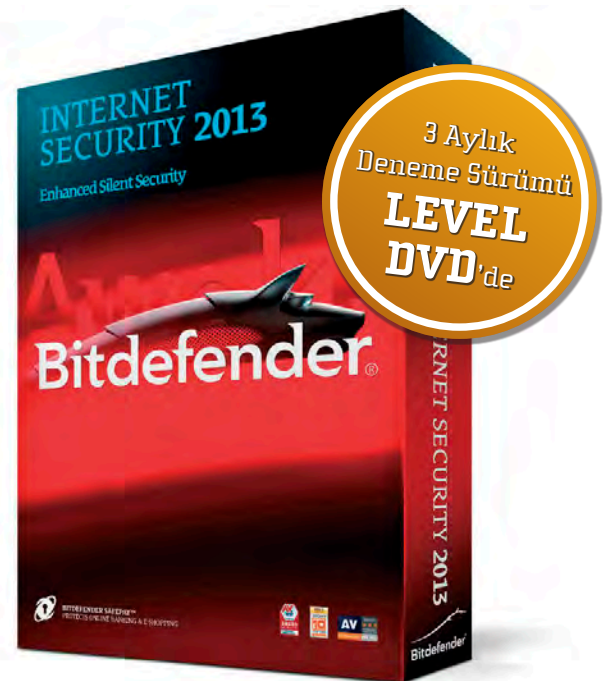
Veri güvenliği konusunda önde gelen üreticilerden Bitdefender'ın Türkiye distribütörü DataStar, ödüllü güvenlik yazılımı Bitdefender Internet Security'nin yeni sürümünü satışa sundu. Bir ailedeki tüm bireyleri hedefleyerek koruma kalkanı oluşturan ürün; çocuklar, sosyal ağlar, e-bankacılık, online alışveriş ve daha fazla gizlilik gibi esaslar üzerine teknoloji geliştiriyor.

Üstün bir anti virüs ve anti spyware çözümü olan Bitdefender Internet Security 2013, kolay kullanımı ve etkili güvenliği ile dikkat çekiyor. AV-Test tarafından hem 2011, hem de 2012 yılında "En İyi Güvenlik Ürünü" ödülünü kazanan

Bitdefender; koruma, onarım ve kullanılabilirlik ölçütlerinde en yüksek puanları aldı. Ürün yeni sürümü ile de iddialı; yine bağımsız kuruluşların, yayınların ve tüketicilerin en beğendiği çözüm olmayı hedefliyor.

Bitdefender Internet Security 2013, her yaşta ve her eğitim düzeyindeki bireyin kullanabileceği şekilde tasarlanmış, kullanımı kolay bir çözüm. Autopilot özelliği sayesinde güvenlikle ilgili tüm kararları kolaylaştıran ürün, kesinti ve yavaşlama olmadan güvenliği sağlar. Ayrıca Bitdefender Safepay özelliği sayesinde e-bankacılık ve online alışveriş güvenli hale getiriliyor. Bu özellik ile "hacker"lara karşı otomatik olarak ayrı bir güvenlik duvarı oluşturan yazılım, şifrelerinize başta olmak üzere kişisel bilgilerinizi korumaya alıyor.

DataStar tarafından satışa sunulan Bitdefender Internet Security 2013'ün fiyatı 69.95 Dolar + KDV olarak belirlendi. ■





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

Almanlara elveda, Ruslara merhaba

İkinci Dünya Savaşı'nda ikinci raunt: **Company of Heroes 2**

E vrenin en iyi strateji oyunlarından bir tanesiydi Company of Heroes. Her oynayan beğenmişti, bir kişi bile oyunun iyi olmadığını iddia edememişti. Her zaman serinin yeni bir oyuna kavuşacağı umuduyla yaşadık fakat bir türlü ne Relic'ten, ne de THQ'dan bu konuyla ilgili bir haber alabildik.

Neyse ki bir süre önce müjdeli haber geldi ve Company of Heroes 2'nin yapım aşamasında olduğunu öğrendik. Oyunun oynanabilir kısımları da yavaş yavaş yüzeye çıktı ve oyunun gayet iyi bir yönde ilerlemekte olduğunu da gözlerimizle gördük.

İkinci Dünya Savaşı'nın Doğu'da süren kısmını konu alan oyunda, bu defa Rusların kontrolünü ele alıyoruz. Almanlar veya Amerikalılara göre çok daha farklı bir orduya sahip olan Ruslarda ilk dikkat çeken birim, acemiler. Zorla savaştırılan ve eline silah tutuşturulan sivillerden oluşan bu büyük gruplar, pek iyi savaşmıyor ama kurşunları durdurmak için çok iyi hizmet veriyorlar. (Adım Adolf şu an.) Acemilerin daha çok işe yaradığı bir nokta varsa o da asker sayısı azalan profesyonel grupların sayılarını tekrardan eski hallerine getirmek. Son derece ucuza elde edilebilen acemiler, oyunda bolca kullanacağımız birimlere benziyorlar.

Maxim makineli tüfek birimi biraz yavaş ve pek de iyi hassasiyette ateş edemiyor ama ağır hasar verebiliyor. Rus tetikçileri tek kişi hareket etmiyor ve hep iki kişi çalışıyorlar. Katyusha kamyonları hedefini pek de bulamayan roketler ateşliyor ama o kadar uzun mesafeye gönderebiliyor ki

bu roketleri, düşmanlarınız ne olduğunu anlayamıyor. Birçok tanka sahip olan Rusların tankları da önceki oyunlardaki Alman ve Amerikalıların tanklarının bir karışımı gibi duruyor.

Bu ünitelerin yanında oyunda birkaç tane daha önemli değişiklik bulunuyor. Artık "True Sight" adında bir özelliğe göre hareket ediyor ünitelerimiz. Bu da kalabalık mekanlarda ayvayı yiyeceğimiz anlamına geliyor zira askerlerimiz 360 derecelik alana hakim olamıyor ve sadece gördüklerinin farkına varıyorlar. Özellikle köşeleri dönmeden önce iyice araştırma yapmamız gerekeceğini anlıyoruz.

Bir diğer değişiklik de kaynak toplama kısmında. Önceki oyunlarda kaynak noktalarında hangi tür kaynak olduğu belliydi ve rakip tarafın hangi noktalara sahip olduğundan, ne üreteceğini de anlayabiliyorduk. Relic bu konudaki değişikliği netliğe kavuşturmamış olsa da büyük ihtimalle artık kaynak noktalarında ne tür kaynak üretilene biz karar vereceğiz. Böylece rakibin de hangi yönde bir strateji geliştirdiğini anlamamız güçleşecek.

Kaynakları toplamak için o noktaya asker yolladığımız dönem de dönüş yapıyor lakin bu defa kaynağı ele geçirmeye çalışan grup, sadece o kaynağın biraz yakınında dursa da kaynağı ele geçirebiliyor. Bu şekilde saldırıya da daha dayanıklı olacak olan askerler, rakipleriyle çatışırken dezavantaja düşmeyecek.

Gayet kaliteli bir oyun oluyor Company of Heroes 2 ve 2013'te piyasada olacağı söyleniyor. THQ'nun içinde bulunduğu finansal zorluklar eğer devam ederse oyunun ertelenmesi de kaçınılmaz olacaktır lakin belki de bu oyun onlara yeni bir umut ışığı yakar. Şu an için sadece PC'lere gelecek olan oyun için sabırsızlanıyoruz.■



Para verene öncelikli hizmet

Yeni Battlefield 3 eklentisi **Aftermath**'e hazır mısınız?

i ran sokaklarını vuran deprem sonrası konu alan yeni Battlefield 3 paketinde neler oluyor, bilmek ister misiniz? Öncelikle şu konuyu netleştirmek lazım ki bu oyunun toplamda dört tane farklı çıkış tarihi bulunuyor. Oyunun Premium versiyonunu aldınız mı? Peki, bir PlayStation 3 sahibi misiniz? O zaman herkesten önce, 27 Kasım'da oyunu oynamaya başlayabileceksiniz. Şayet ki PC veya Xbox 360 sahibiyse, sizin için bu tarih 4 Aralık. Premium'a para vermemiş olanlar ise oyunun PlayStation 3 versiyonuna 11 Aralık'ta, PC ve Xbox 360 versiyonuna ise 18 Aralık'ta kavuşabilecek. Eskiden ne

güzel sadece bir tane çıkış tarihi olurdu. Şimdi bölgesinden konsoluna, üyelik tipinden kendi tipinize kadar her şeyde bir farklılık var!

Aftermath'ın Battlefield 3 dünyasına katacağı yenilikler arasında, Crysis 3'ten esinlendiğine kesinlikle emin olduğumuz arbalet yer alıyor. Son derece sessiz çalışan, zum özelliği sayesinde bir tetikçi tüfeği kadar etkin olan arbalet ile rakiplerimiz onları neyin öldürdüğünü anlayamayacak bile.

Dört tane yeni haritanın da oyuna eklenmesini sağlayan Aftermath, "Scavenger" adında yeni bir online oyun modu da içerecek. Bu oyun modunda oyuncular



maça bir bıçak, bir tabanca ve birkaç tane de el bombasıyla başlayacaklar ve daha iyi silahlar bulmak için mücadele verecekler.

Yeni görevlerin ve achievement'ların da bulunduğu oyunda yeni bir zırhlı, sivil binek aracının bulunacağı da belirtiliyor.

Hızlı ve daha standart bir oynanışa (Close Quarters'daki gibi dar alanlar yok, Armored Kill gibi araçların hakimiyeti yok...) sahip olması beklenen Aftermath'i Şefik hızla edinip tüketecektir zira kendisi Premium üyesi ve oyun Premium üyelerine bedava! Geriye kalan herkes ise 15\$'i ceplerinden çıktı bilsin... ■



Akıl hastanesinde bir gece...

Outlast ile korku iliklerinize işleyecek!

Geçtiğimiz aylarda bir film gösterime girmişti. Bir akıl hastanesinde geçiyordu. Burada yemek dağıtan ve aslında bir müzik grubunun da üyesi olan gençler, elektrik kesintisi yüzünden hastanede kapalı kalıyorlardı, başlarına da gelmeyen kalmıyordu. Filmin sonu enteresandı da geneli o kadar uydurdu ki...

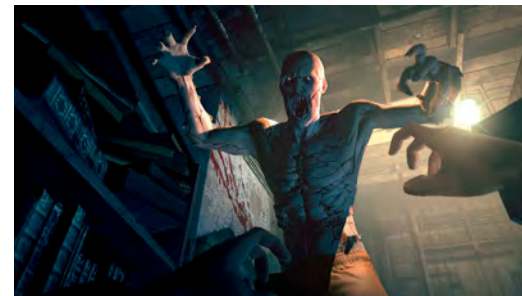
Şöyle de bir ekol var; yönetmenler olsun, oyun yapımcıları olsun, ilk yapımlarını hep korku teması üzerine kuruyorlar gibi geliyor. Daha önce Prince of Persia: The Sands of Time, Assassin's Creed, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction gibi büyük yapımlarda çalışmış olan Red Barrels ekibi de ilk oyunlarını korku türünde üretmeyi seçmiş, ortaya da Outlast çıkmış.

Yayımlanan fragmanda oyunun gerçekten çok iyi şeyler vaat ettiği görülüyor. Aynen bahsi geçen film gibi bir akıl hastanesinde geçen oyunda, buraya bir haber yapmak için gelen bir gazetecinin rolünü üstleniyoruz. Zavallı gazeteci de filmdeki gençler gibi hastanede tutsak kalıyor ve hastanenin iyicene canavarlaşmış müdahimlerini kahramanımızın peşine düşüyor.

Oyun genel olarak hem karanlık, hem aksiyon dolu, hem de sinirlerinizi olabildiğince geriyor. Resident Evil 3'te nasıl Nemesis peşimizi bırakmayıp bizi

kovalıyorsa burada da hastalar koridorlar boyunca peşimize düşüyorlar. Yetmiyor, elektrikler tamamıyla gidiyor ve kapkaranlık yerlerde, elimizdeki kameranın gece moduyla etrafı görmeye çalışıyoruz. İyiden iyiye "Rec" adlı filmdeki etkiyi gördüğümüz bu anlarda da elbette ki hastalar kameramıza takılıyorlar ve orada korkudan yere yığılıp oyunu da bir daha oynamamaya yemin ederek lunaparkın yolunu tutuyoruz.

Gelecek yıl sadece PC'de boy gösterecek olan Outlast, gerçekten korkutucu bir oyun olma yolunda hızlı adımlarla, elinde satırla sizi kovalayan bir akıl hastasından kaçarcasına hızlı bir şekilde ilerliyor. Korku oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyunu mutlaka takibe alın... ■



Son Dakika!

- **Hitman: Absolution'da bir çizgili sincap, bir korkuluk, bir samuray ve bir tavuk kostümü giyebileceğimiz açıklandı. Bunları giyerek nereye varacağımızla netlik kazanmadı...**

- Dünyanın en ünlü şarkısı olma yolunda hızla ilerleyen Gangnam Style, Just Dance 4'e bu ay içinde bir DLC olarak geliyor.

- **İddialı bilimkurgu MMOFPS oyunu Planetside 2, 20 Kasım'da piyasada.**

- Wii U'nun gamepad'inin üzerinde bulunan mikrofonun oyunlarda sohbet için kullanılmayacağı, bu iş için ayrıca bir kulaklık seti alınmasının gerektiği açıklandı.

- **Yenilenmiş kontroller ve ek içerikle birlikte satışa sunulacak olan Deadly Premonition: The Director's Cut, sadece PlayStation 3'e özel bir korku oyunu olacak. Oyun gelecek yılın başlarında piyasada.**

- Bu ayın sonlarında Mass Effect 3 sahipleri, şu ana kadar Mass Effect 3 için yayımlanan en pahalı DLC'yi alabilecekler. Omega DLC'si yaklaşık 15\$'dan satışa sunulacak.

- **Diablo II çıktıktan hemen sonra hazırlığına başlanan ve Game Boy Color için düşünülmüş olan Diablo Junior, üç farklı karakterin, üç farklı kartuşta satılmasını ön görmüştü. Böylece oyuncular kartuş değişimi yaparak eşya değişimi de yapabileceklerdi. Ne var ki bu oyun hiçbir zaman gün yüzü göremedi...**

- Sadece Move cihazı ile çalışacağı öne sürülen korku oyunu Until Dawn için gamepad desteği olacağı söyleniyor.

- **İçerisinde Red Dead Redemption, Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City, L.A. Noire ve Midnight Club: Los Angeles Complete Edition oyunlarının bulunacağı Rockstar Games Collection, bu ay ABD'de PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasaya çıkıyor. Oyunun Avrupa'ya ne zaman geleceği ise belli değil.**

- DC karakterlerini karşı karşıya getiren Injustice: Gods Among Us'un kadrosuna Green Lantern, The Joker ve Green Arrow da eklendi.

- **Star Wars'u konu eden Angry Birds Star Wars, sekiz gün sonra iOS, Android ve PC için piyasada olacak.**

- Toyota, yeni bir prototip araç üretme hazırlığında ve bu arabaya da "Insect" adını vermeyi uygun görmüş. Araçla ilgili ilginç olansa önünde ve arkasında birer tane Kinect kamerası olması. Böylece araç siz ona yaklaşınca sizi tanıyor ve buna göre ayarlamaları yapıyor.



H.I.S

"Hayvan. İnsan. Sevgi."

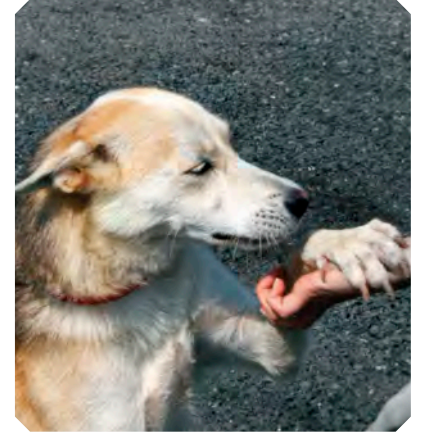
İhtiyaç Sen'sin

Bir "Hayvan, İnsan, Sevgi" projesi

Sokaklarda, barınaklarda sevgiye ve yardıma muhtaç hayvanlara yardım amacıyla oluşturulan bir proje var ve bu projeye kısaca "H.I.S." adı verilmiş.

H.I.S. projesinin ana hedefi, hepimiz ile aynı hayatı paylaşan, fakat fark edilemeyen ve önemsenmeyen, barınaklarda hem özgürlüğü, hem de tutsak hayatını bir arada yaşamaya zorunlu bırakılan hayvanların, toplum üzerindeki farkındalıklarını oluşturmak ve sürdürmek. Bu sosyal sorumluluk projesi, aynı zamanda bakım evlerinin ihtiyaçlarının karşılanması için de hayata geçiriliyor. Böylelikle zorunlu olarak orada kalan hayvanların biraz da olsa rahat yaşamaları sağlayabilmek hedefleniyor. Projenin amacı da kısaca işte bu: Geçici bakım evlerine hapis edilen hayvanlara, sevgimizi gönderebilmek ve onların ihtiyaçlarını karşılamak. Bu ihtiyaçların karşılanabilmesi için de H.I.S. logolu ürünlerin satışı düşünülmekte. Eğer siz de bu sosyal sorumluluk projesi hakkında

bilgi almak ve yardımda bulunmak istiyorsanız, www.facebook.com/HisProjesi ve www.twitter.com/HisProjesi adreslerinden daha fazla bilgiye ulaşabilirsiniz. ■



Oyuncular istedi, Capcom cevap verdi

İlginç yaratıklar ve Dimitri ile **Darkstalkers**'da buluşma vakti

Yer gök gerçek anlamda dövüş oyunuyla dolu ve bir hata yapıp da Capcom'un yepyeni bir Darkstalkers oyunuyla karşımıza çıkacağını da düşünmüyor değildik. "Hata" diyoruz çünkü bu kadar ünlü dövüş oyunu piyasadayken, kimsenin Darkstalkers'a kendini vereceğini düşünmüyoruz. Zaten Capcom da bu düşüncede olacak ki farklı bir yol izleyip yepyeni bir oyun yaratmak yerine, ilk iki Darkstalkers oyununu yenileyerek PSN ve XBLA üzerinden satışa sunmaya karar verdi.

Night Warriors: Darkstalkers' Revenge'in ve

Darkstalkers 3'ün HD versiyonlarını içerecek olan paket, 18 ünlü dövüşçüyü tekrar ekranlarımıza taşıyacak. Tüm karakterleri tanıyabilmemiz için bir "tutorial" bölümü de oyunda bulunacak ve buna birçok online oyun modu eklenecek. Sekiz kişilik oyun lobileri, bölgeye ve bağlantı hızına göre rakip arama özellikleri ve fazlası ile Darkstalkers Resurrection, 15\$'lık fiyatı hak edecek gibi gözüküyor.

Gelecek yıl satışa sunulacak olan oyunun tam olarak hangi tarihte oyuncularla buluşacağı ise henüz açıklanmadı. ■





“Shut up and take my money!”

BioShock Infinite'in göz kamaştırıcı özel paketleri

Elimizde BioShock Infinite ile ilgili üç haber var, bir tanesini daha önceden açıklamış olacağımızı düşünüyoruz. Normalde Ağustos sonunda piyasada olması gereken oyun, birtakım aksaklıklar nedeniyle ertelendi ve 26 Şubat'a kadar gitti bu tarih. Firmanın yaşadığı zorluklardan dolayı mı, bilemiyoruz fakat belki de bu konuyla ilgili bir gelişme daha yaşandı geçtiğimiz ay ve firmadan iki önemli isim daha ayrıldı, Irrational Games'te tabiri caizse adam kalmadı.

Gelelim oyunun biz oyuncuları ilgilendiren kısmına. Oyunun iki tane özel koleksiyon versiyonu

piyasaya sürülüyor ve bunlardan pahalı olanını almak için parayı hazırladık bile. 150\$'dan satışa çıkacak olan Ultimate Songbird Edition, oyunda bizi kovalayacak olan büyük kuşun yaklaşık 25cm uzunluğundaki figürünü içeriyor. BioShock'ın Little Sister'larını tasarlayan Robb Waters'in elinden çıkan bu figür, her oyuncunun odasına koymak isteyeceği türde bir sanat eseri. Bu pakette aynı zamanda 64 sayfalık bir artbook, 25mm'lik Handyman figürü, propaganda posterleri plakası, 7.5cm'lik Murder of Crows anahtarlığı ve oyunun müzik CD'si yer alıyor. Oyuna ilgili de üç tane özel güç kazanıyoruz: Düşmanlarımızı yakın dövüşte kolayca öldürmek için Bull Rush gücü, ses kayıtlarını topladığımızda

para da kazanmamızı sağlayan Extra! Extra! özelliği ve düşmanlarımızın öldüklerinde patlamasına neden olan Betrayer yeteneği. Bu özel paketin Xbox 360 versiyonunu alanlar, Xbox LIVE avatarlarına Booker ve Elizabeth kostümlerini giydirebiliyor, PC ve PlayStation 3 sahipleri ise BioShock Infinite temaları kazanıyorlar.

Oyunun diğer versiyonu, "Special Edition"ı ise o güzel Songbird figürü dışındaki tüm parçaları içeriğinde bulunduracak ve fiyatı da 80\$ olacak. (70\$'a şahane bir figür? Olabilir...)

Ultimate Songbird Edition'ın Türkiye'ye gelip geleceğini bilmiyoruz fakat gelirse birilerinin alacağından eminiz. ■

Morrowind'e dönüş

Skyrim: Dragonborn'da ejderhalar ve dahası...

Tamriel'in kuzeyinde neresi var, Morrowind. Bir söylentiye göre Skyrim'in yeni DLC'sinde bu bölgeye dönecektik; hatta geçtiğimiz ay sıkı bir Skyrim oyuncusu, Riften'in yakınlarındaki görünmez bir sınırı aşmış Morrowind yakınlarında, üzerinde hiçbir şey bulunmayan bölgelere adım atmayı başardı. Bundan sonra da bu bölgelerin neden var olduğu sorusu gündeme geldi ve Eylül ayında Bethesda, "Dragonborn" isminin lisansını alınca yeni DLC söylentileri de iyiden iyiye konuşulmaya başladı.

Bu olaylardan sonra, oyunun 1.8 yamasının kaynak kodunu karıştıran bir oyuncu, yepyeni verilere ulaştı. Bu verilere göre yeni eklentide ejderhalar ve bu ejderhalara binme olanağı olacak; hatta ejderhalar ve diğer binek hayvanları üzerinde büyü yapabilme olanağı da oyuna eklenecek.

Dragonborn'da mızrakların da kullanıma gireceği açıklanıyor ve Bonemold, Chitin, Nordic

ve Stalhrim zırh tiplerinin oyuna ekleneceği ön görülüyor.

Oyunun Morrowind'de geçmesi bekleniyordu ama şu anda Morrowind'in kuzeyinde bulunan küçük Solstheim adasında geçeceği düşünülüyor. Raven Rock, Miraak Temple, Castle Karstaag ve Telvanni Tower da bu bölgede bulunması beklenen ve oyunda yer alacağı düşünülen yerler arasında bulunuyor.

Burada yazılanların tümü spekülasyon aslında bakarsanız. Kaynak kodlarında yazanlar doğru olmayabilir, ejderhalar belki de sadece NPC'lerin kullanımındadır, silahlar değişebilir... Ne var ki bu DLC -adı Dragonborn olsun veya olmasın- yayına girdiğinde ilk olarak Xbox 360 kullanıcılarına sunulacak. 30 günlük bu sürenin ardından PC ve PlayStation 3 için satışa sunulacak olan DLC, eğer bahsi geçen konuları içeriğinde bulundursa yine çok beğenilecektir diye düşünüyoruz. ■



■ Tuna Şentuna



CeBIT Sinerji Zirvesi

29 Kasım - 2 Aralık 2012 CNR Expo Yeşilköy'de Sinerji Büyüyor!



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

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

SİNERJİNİN BAŞARISI

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

Rakamlarla 2011

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



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

CeBIT SİNERJİ ZİRVESİ'NDE NELER OLACAK?

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

ULUSLARARASI ETKİNLİKLER

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

PANEL VE KONFERANSLAR

- KOBİ'lerde Bilişim
- Bilişim ve Yerel Yönetimler
- Yeni TTK ve İnternet Uyg.
- Akıllı Kentler
- Sosyal Medya ve İletişim

CeBIT MEDYA ve İLETİŞİM ZİRVESİ 2012

Medya ve İletişim Zirvesi'nde daha önce de olduğu gibi medya ve iletişim birlikte tartışılıp konuşulacak. Ancak her gün iletişimin farklı bir boyutu CeBIT renkleri ile ele alınacaktır.

1. Gün: Medya ve İletişim Günü

Panel

- İletişimde Medya Uygulamaları
- Davetli konuşmacı sunumu sonrasında sektörün güçlü oyuncularını ve düzenleyici kurumların katılımı ile gerçekleştirilecektir.

2. Gün: Yakınsama ve Altyapı Günü

Panel

- Medya ve İletişim Teknolojileri
 - Yakınsama, Fiber ve Akıllı Altyapılar
- TÜBİTAK ve Teknoloji firmalarının katılımı ile gerçekleştirilecektir.

3. Gün: Sosyal Medya Günü

Panel

- Sosyal Medyada, Sosyal Kampanyalar ve Katılımcılık
 - Sosyal Medya, Pazarlama ve CRM
- RTÜK ve Sosyal Medya kuruluşlarının katılımı ile gerçekleştirilecektir.

4. Gün: Eğitimde İletişim ve Medya Günü

Panel

- Sosyal Eğitimde İletişim ve Medya Uygulamaları
 - İletişim, Medya ve Çocuk
- MEB ve Eğitim Teknolojisi firmalarının katılımı ile gerçekleştirilecektir.

Katılım ve ziyaret için: info@cebitesinerji.com

CeBIT Sinerji Zirvesi, CeBIT Bilişim Eurasia ile birlikte CNR Expo Yeşilköy'de
29.11-2.12.2012
www.cebitesinerji.com / www.cebitebilisim.com

Organizatör

CeBIT Sinerji Zirvesi Ana Sponsoru



semor İşbirliği ile

Banka Sponsoru

İletişim Sponsoru

Radio ve TV Sponsoru

Dokümantasyon Sponsoru

Elkinlik Sponsoru

Resmî Seyahat Acentası



YENİ NESLİN EN KÖTÜ 20 OYUNU

İĞRENÇ, SIKICI, BERBAT OYUNLAR!

Kim demiş LEVEL kötü oyunlara yer vermiyor diye? Alın size son dönemin en kötü oyunları. Tepe tepe okuyun ya da afiyetle yiyin, artık ne yapacağınız size kalmış. Kaleme alması cesaret isteyen bu konu için de gözümüzü kırpmadan elimizi taşın altına koyduk. Biz en kötü oyunları LEVEL'in haşlama kazanlarına koyup öğütmeden sindirirken, bazı oyunları iyice ezip signemeyi de ihmal etmedik. Lakin oyunları haşlama kazanımıza koyarken sadece oyunlara verdiğimiz notları ölçüt almadık. Harbiden kötü ve savunulacak hiçbir tarafı olmayan oyunları haşladık ve bir güzel taşladık. Buyurun bakalım, bu dosya konusu yarayana yarasın, yaramayana afiyet olsun!

TEMASTAN KAÇININ



HAZIRLIKLI OLUN GÜVENDE OLUN

Uzak Durun!



DEPARTMENT OF HEALTH HAZ



20 Quantum Theory

Yapımcı: Team Tachyon

Çirkin bir oyun bu! Hem de ne çirkin. Dolıştığımız mekanlar neredeyse kusma-mıza yol açacak. Zaten sürekli aynı şeyleri yapmaktan mideniz bulaniyor. Hiç olmazsa düşmanları biraz bi' şeye benzetseydiniz de oyunun şerefini kotsaydınız. Ama ih ih, yok! Team Tachyon adındaki, yapımcı diye ortada dolaşan firmaya sesleniyorum: Hadi el ele tutuşun ve itiraf edin; yandan yandan Gears of War'a bak-tınız ve "Ulan fena oyun değil bu, biz de bundan yapalım!" dediniz. Konsept ve genel olarak oyun buram buram taklit koksa da, hatta "Ben çakmayım!" diye ba-ğırsa da umursamadınız ve bize yutturmaya çalıştınız. Eminim bu oyuna tasarla-dığınız iğrenç yapay zeka hala kabullarınıza giriyordur. Girmiyorsa da girmeli!

Bölüm Tasarımları



Grafikler



19 Damnation

Yapımcı: Blue Omega Entertainment

Acaba Codemasters'tan kaç kişi bu oyunu yayınlamaya karar vermeden önce şöyle bir eline alıp adam akıllı oynadı? İnsan bir düşünür, oraya adını yazacaksın, logonu koyacaksın. Bu işin sonunda vezir de olmak var, rezil de! Milenyumdan sonra böyle-sine çirkin kaplamalar, böylesine iştah kapatan grafikler sunmak bayağı bir cesaret ister. Anlaşılan yapımcının cesaret konusunda en ufak bir noksanı yok. Hadi görsel-likten feragat ettik diyelim, oyunun oynanışı da aynı bir felaket. Oyunda ne bir vuruş hissi var, ne doğru düzgün oturtulmuş bir oyun mekaniği var. Her şey iç içe geçmiş koydu mu, koydu.

18 Prison Break: The Conspiracy

Yapımcı: ZootFly

Prison Break dizisi televizyonlarda fırtına estirenken bunun rüzgarından fayda-lanmak isteyen ZootFly ekibi hemen kolları sıvadı ve "Hadi bu dizinin bir oyunu-nu yapalım!" dedi. Splinter Cell, Thief, Hitman ve hatta Manhunt oyunlarında sinsice saklanıp adam tepelemenin çok keyifli bir şey olduğunu hatırladılar ve "Biz de gizlilik odaklı bir oyun çakalım." dediler. Gizlilik öğeleri içeren bir oyun yapacaksın, kaya gibi sağlam yapay zeka sistemine ihtiyaç vardır, ne var ki gizli-lik sistemi tam manasıyla çuvallamış durumda. Üstelik kamera açıları da bize çok sıkıntılı bir görüş açısı sunarak saç baş yolduruyor. Bunun üzerine bir de dövüş mekaniklerinin vasatlığı eklenince oyunu oynarken çıldırmamak için kendinizi zor tutuyorsunuz.

Yapay Zeka



17 Stormrise

Yapımcı: Creative Assembly

Orhan Gencebay'dan sonra Tarkan da "Hatasız kul olmaz!" dedi ve kesinlikle doğru söyledi. Ne var ki bir oyun hatayla dolu olunca, hatta sırf hatadan ibaret olunca ke-sinlikle çekilmiyor. Stormrise'da oyun baştan aşağıya hata dolu. Gerçek zamanlı stra-teji oyunu diye yazılan bu kod israfında yapay zeka namına hiçbir şey yok. Adamını gönderiyorsun, gidiyor ağız açık ayran budalası gibi, kafasına göre dolanıyor. Yolunu bulurken hata, düşmanını bulurken hata, dövüşürken hata! Ünitelerinizi kafayı yemiş gibi birbirleriyle çatışırken görürseniz sakın şaşırmayın! Gerçek zamanlı strateji oyunu yapmak kolay iş değil; sayısız dengeyi kurmak ve tonla parametreyi hesaplamak gerekiyor ki Total War serisini yapan bir firmadan bunları beklemek hakkımız ama bu kez olmamış, olamamış.

Teknik Hatalar

Oynanabilirlik



16 NCIS

Yapımcı: Ubisoft

Herhalde 2011 yılının en kötü yapımlarından biri NCIS'tir. Bu oyunda adam gibi bir şey yaptığınız söylenemez. Ne bulmacaları bulmacaya benziyor, ne de ipuçları ipucuna. Öylesine oyuna katılıp vakit geçirmek için yapılmış bir yazılım gibi duruyor. Oyundaki karakterlerin birisi bile kişilik sahibi değil. Grafikler vasata yaklaşmak için kendini paralıyor gibi ama yanına bile yanaşmıyor. Böyle yalpaşpa oyun yapılabildiğini de NCIS sayesinde görmüş olduk. Keşke bu oyunu hiç yapmasaydınız! Bu oyunu hapishanede mahkumlara işkence olsun diye oynattıklarını duydum ama doğru mudur, bilemeyeceğim. Naval Criminal Investigative Service, yani namı diğer NCIS tam olarak oynaması cıss bir oyun; hatta cısss!

15 ShellShock 2: Blood Trails

Yapımcı: Rebellion

1999 yılında çıkan Quake III: Arena'dan 10 yıl sonra bir FPS oyunu çıkaracaksınız ve online multiplayer modu koymayacaksınız, sonra da bu oyunun tutmasını bekleyeceksin. "Bir dakika!" derler adama. Sen hangi akla hizmet, 2009 yılında çıkardığın bir FPS oyununa bırak online'ı, multiplayer desteği bile koymuyorsun? Hadi yaptın bir hata ve multiplayer koymadın, peki senaryo moduna sürükleyici bir öykü koymamak da neyin nesin ola? Vietnam temasını alıp çıldırmış zombiler gibi üzerine saldıran insanlarla bezeyince senaryo işini halledebileceğinizi mi sandınız? Yapay zekanın yerlerde süründüğü ShellShock 2: Blood Trails, söylediğimiz gerekçelerden ötürü kesinlikle kendini bu sayfalarda bulmayı hak ediyor.

Multiplayer Noksanlığı



Kontroller



14 Thor: God of Thunder

Yapımcı: Liquid Entertainment

Hiç bu oyunda ne var diye başlamayalım, ne yok diye başlayalım. Bu oyunda sürükleyici bir senaryo yok, yapay zeka yok, keskin grafikler yok, kontrol yok, düzgün kamera açısı yok, dövüş mekaniği yok, konsept yok. Yok oğlu yok! Frame-rate zaten yerlerde sürünüyor. Thor'a bu yapılır mıydı be! Thor gibi bir isim ancak bu kadar rezil edilebilirdi. Bravo. Zaten eleman Superman, Hulk, Spider-Man ya da Iron Man kadar popüler değil; seveni de diğerleri kadar yok. Siz de böylesine cacık gibi oyun yapıp Thor'u iyice öldürdünüz. Bu kadar kötü oyun yapabilmek için epey bi' kasmak lazım. Oyun hem bir şeye benzemiyor, hem de oynaması tam bir işkence.

13 Crash Time 5: Undercover

Yapımcı: Syntetic

Crash Time 5: Undercover, LEVEL'in haşlama kazanına henüz düşen taze bir yapım. Alarm fūr Cobra 11 olarak bilinen diziden uyarılama oyunumuzda, geçen oyundaki gibi özgür bir dünyada değiliz. Bu kez yapımcılar bizi tipik bir yarış oyunuyla limitlemeyi reva görmüşler. Crash Time 5: Undercover'ı oynadığınızda araç fiziklerinin ve dinamiklerinin ne arcade tipi eğlenceli, ne de simülasyon tipi sağlam olduğunu görememek üzücü. Konu olarak da otoban polisi olan Ben ve Samir'in hikayesi oyuncuları cezbetmekten çok uzak. Oyunda online bir multiplayer modunun bulunmamasının da bunca rezilliğin üstüne tüy diktiği yetmiyormuş gibi grafiklerin de vasat olması bizi çileden çıkardı.

Fizik Motora



Tekrar Eden Oynanış



12 Inversion

Yapımcı: Saber Interactive

Neyi merak ediyorum, biliyor musunuz? Saber Interactive acaba bu oyunu kabul etmesi için Namco Bandai'ye ne yaptı, ne etti de ikna etti; bunu gerçekten çok merak ediyorum. Inversion'a ucundan bucağından bulaştıysanız, oyunun ne denli sıkıcı olduğunu kendiniz de tecrübe etmişsinizdir. Oyun o kadar kötü ki... Konusu bile orijinal olmaktan çok uzak. Nasıl Duke Nukem oyunlarında uzaylılar gelip gezegenin güzel kızlarını kaçırıyorsa Inversion'da da uzaylılar gelip adamımızın kızını kaçırıyor. Ne kadar orijinal, değil mi? Oynanış deseniz sürekli tekrar ediyor, düşmanları tepelemekten insana gına geliyor. İncelerken Tuna bu oyuna nasıl tahammül etti, orası meçhul ama biz bu sıkıcı oyuna ve sıkıcı yerçekimi cihazına tahammül edelim derken tam manasıyla altüst olduk.

11 Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Yapımcı: Team17

Larry'yi ailecek severiz. Larry karakteri oyun tarihinde önemli bir yere sahiptir. Hepimizi bir dönem eğlendirmiş ve güldürmüş olsa da artık çapkın kurt kocamış. Nasıl kocakarıdan gelin olmazsa moruktan da çapkın olmaz. Larry karakteri çapkınlıkta ne kadar deneyimli olursa olsun, söz konusu Leisure Suit Larry: Box Office Bust olunca iyice bayatlamış bir oyun konseptiyle karşımıza çıkmaktan çekinmedi. Worms serisine imza atmış olan Team17, Leisure Suit Larry: Box Office Bust'ta işi iyice eline yüzüne bulaştırdı. Team17, sen bi' zahmet Worms oyunları yapmaya devam et ve bir müddet de Larry'ye bulaşma lütfen! İyice madara ettin yahu Larry'yi çapkınlar ve akşamcılar alemine!

Bayatlamış Konsept



Hikaye



10 Vampire Rain: Altered Species

Yapımcı: Artoon

Boş bir alan hayal edin, fazlaca karanlık olan. Sonra da berbat kaplamalara sahip bir çevre düşünün ve odun gibi hareket eden birinin, maksadı belirsiz bir biçimde, ortada meydancı gibi dönüp durduğunu hayal edin. İşte Vampire Rain: Altered Species böyle bir oyun. Karakteriniz bir yere tutunmak için zıpladığınızda önce birkaç kez boş yere zıplıyor ancak ondan sonra tutunabiliyorsunuz. Ekranın üç köşesindeki mide bulandıran yeşil göstergeler de oyunu iyice küflenmiş gösteriyor. Sıkıcı diyaloglar ve vasat videolar, kötü olan hikaye örgüsünü daha da çekilmez kılıyor. Gizlilik öğeleriyle bezenmiş olması gereken bu oyun, takoz kontrolleri sayesinde amacını feci iskalayan bir yapıya sahipti.

9 Fighters Uncaged

Yapımcı: AMA Studios

AMA Studios, Kinect'in çıkışına tamamen beden hareketleriyle kontrol edilen bir dövüş oyunu yetiştirmeye çalıştı ve yetiştirdi de ama yetiştirdiği şeye oyun demeye bin şahit lazım. Ubisoft'un dağıtımını üstlendiği oyun tam bir fiyasko oldu. Kimi dövüş oyunları dövüş stilleri, kimileri de kombolar ile öne çıkmaya çalışır. Hadi bunu beceremeyenler, güzel kızlar ve sallanan göğüsler ile falan kitleyi yakalamaya kasiyor. Ama bu ne? Mevcut sistemle dövüşmeye çalışmak tam bir facial. Fighters Uncaged'de kontrol ve oyun mekaniği hak getire. Abi piyasaya sürmeden önce hiç mi oynamadınız siz bu oyunu? Lamı cimi yok, bizim dilimizden de kurtuluş yok. Madem yaptınız bu oyunu, o halde elimize düştünüz demektir.



Kontroller

8 Men in Black: Alien Crisis

Yapımcı: Fun Labs

Men in Black: Alien Crisis'ta filmle organik ya da anorganik bir bağ kurmak neredeyse imkansız. Hani bir oyunun oynanışı çok çizgiseldir ama grafikleri iyi olduğu için bir nebze oyunu kotarıyordur ya, Men in Black: Alien Crisis'ta hem oyun lokomotif rayında gidiyormuş kadar çizgisel, hem de grafikleri 2012 yılına göre tamamen kokuşmuş! Oyunda "Agent P" adında, filmdeki Will Smith'in canlandığı Agent J'nin karbon kopyası kılıklı bir herifi kontrol ediyoruz, daha doğrusu kontrol etmeye çalışıyoruz; çünkü oyunda kontrol namına bir çaba yok. Ne omuz üstü kamera işimizi görüyor, ne de oyunda vuruş hissi var. Yapımcılar kısacık oyun süresi sunan bu oyuna grafik ve oyun mekaniği eklemeyi unutmuşlar ve alabildiğine çizgisel bu oyunu bu şekilde önümüze koyma cüreti göstermişler.

Vuruş Hissiyatı



Konsept



7 The Expendables 2 Videogame

Yapımcı: ZootFly

Alın size "Film oyunları dandik olur!" tezini kuvvetli bir şekilde destekleyen oyunlardan bir tane daha! Sinema versiyonu, bir dönemin süper kahramanları olarak izlediğimiz oyuncuların bir araya gelip çok fazla hoplayıp zıplamadan çevirdikleri ve bolca dijital efektle süslenen bir film olarak hafızalara kazandı. Bir jenerasyonun idolü olan Sylvester Stallone, Jason Statham, Jean-Claude Van Damme, Jet Li, Dolph Lundgren, Chuck Norris, Bruce Willis ve Arnold Schwarzenegger gibi aktörler filmi nispeten kotarabilmeyi başardı ama oyuna gelince durum pert! The Expendables 2 Videogame'de kah "bam güm" dövüştük, kah bolca mermi ve roket attık ama ne yaptysak bi' türlü eğlenemedik.

6 Harry Potter and the Deathly Hallows

Yapımcı: EA Bright Light

Harry Potter olsun, çamurdan olsun, bu isim yine satar diyorsanız yanılıyorsunuz. Oyuncuların çok seçici bir algısı olduğu göz ardı edilmemeli. J.K. Rowling, Harry Potter and the Deathly Hallows'u yazarken kendini fazla kaptırdığı için film ikiye bölünmüştü, oyunu da hakeza öyle. Ne var ki her iki Harry Potter and the Deathly Hallows oyunu da sürekli kendini tekrar eden yapıyla oyunculara ıstırap oldu. Sürekli dalga dalga gelen düşmanları öldürüp sonraki bölümde yine aynı şeyi yapmak çok sıkıcıydı. Boss savaşları da aynı şekilde kasvetli ve bezdirici bir biçimde tasarlanmıştı. Beş saat boyunca aynı şeyleri yaptığınızda biten oyunu Move kontrol cihazıyla oynamak bile eğlenceli olmaktan çok uzak bir yapıdaydı.

Çizgisellik



Kinect Performansı



5 Steel Battalion: Heavy Armor

Yapımcı: From Software

Steel Battalion: Heavy Armor, Capcom tarafından öyle gizemli bir şekilde sunuldu ki oyun hakkında henüz hiçbir bilgi yokken merak uyandırılmak suretiyle dikkat çekilmeye çalışıldı ama oyun ufaktan ufaktan yüzünü göstermeye başladığında dudaklar da büküldü. Steel Battalion: Heavy Armor piyasaya çıktığında rengini belli etmesi uzun sürmedi. 2082 yılında geçen ve Kinect ile kontrol ettiğimiz bir asker rolünde olduğumuz oyun kısa sürede patladı. Bundan 70 yıl sonrasında geçtiği için iki ayaklı, VT adındaki tankları kullanan oyun bizden LEVEL tarihindeki en kötü notlardan biri olan 20'yi almaktan kurtulamadı. From Software bu oyundan sonra bir daha Kinect oyunu yapmaz umarım.

Sürüş Dinamikleri



4 Pimp My Ride

Yapımcı: Eutechnyx

Pimp My Ride, televizyonda epey takip edilen bir program. "Millet hurdası çıkmış arabaların afili parçalarla süslenip gösterişli bir bineğe dönüşme sürecini izlemeyi seviyor nasılsa, patlatalım bunun oyununu gitsin." dedi yapımcılar herhalde. Ama sevgili Eutechnyx'in göz ardı ettiği önemli bir husus vardı ki o da televizyondaki hurdaların uzun ve meşakkatli bir uğraş sonucu şatafatlı bineklere dönüşmesi gerçekten "cool" bir olay ve her şeyden önemlisi gerçek! Mamafih sizin oyununu yaptığınızda bu olay gerçek olmadığından ve bundan öncesinde 3.968 oyunda arabaları milyonlarca kez zevkimize göre ve dilediğimiz gibi şekillendirdiğimizden mütevellit Pimp My Ride tam bir fiyasko olarak sonuçlandı.

3 AMY

Yapımcı: VectorCell

AMY'nin yapımcıları esasında Flashback'in yapımcılarının ta kendisi. Flashback'in yapımcıları durdu durdu ve şöyle virüslü mirüslü bir korku oyunu yapalım dediler. Yıl 2034 olarak seçildi ve mekan da ABD'nin ortasındaki Silver City olarak belirlendi. Cehennem kapılarını yırtıp bu dünyaya transfer olan iblisler ve virüs kapmış insanlar, oyundaki Lana karakterini kovalamaya başladılar. Bu arada Lana'nın karşısına sekiz yaşında, masum görünüşlü, otistik bir kız çıkar ve işler sarpa sarar. Böyle bakınca oyun herkesi içine çekecek bir yapıda görünse de VectorCell, böylesine engin yelpazeye sahip bir fikri eline yüzüne bulaştırdı. Halbuki Resident Evil ne zaman ortaya bir virüs salgını çıkarsa iyi kötü milyonları ekran karşısına bağlamayı başarıyordu.



Cizgisellik

Bölüm Tasarımları



2 Bomberman: Act Zero

Yapımcı: Hudson Soft

1986 yılında, ilk Nintendo konsoluna çıkan Bomberman zamanlarından kalma bir oyun stilini alıp da şimdiki konsollara uyarlamaya çalıştığınızda nasıl bir faydalla karşılaşacağınızın resmidir BAZ. 1986 yılında da Bomberman'i Hudson Soft yaptı ve bundan 20 yıl sonra, 2006 yılında da BAZ'a yine Hudson Soft imza attı ama kişiselleştirilebilen karakter ve 1986 yılına göre janjanlı gelen grafikler, 2006 yılında etkileyici olmaktan çok uzaktı. Görsel olarak 1996'da PSone'a çıkan Kurushi oyunundan pek de güçlü olmayan grafikler, bomboş görünen bölüm tasarımları ve kendi devrinin çok öncesinden kalma arayüzler, BAZ'ı yeni neslin en kötü oyunlarından biri yapan faktörlerden birkaçı.

1 Postal III

Yapımcı: Akella

Kusurlu mekaniklere, mide bulandıran grafiklere ve kötü espri anlayışına ne kadar dayanabilirsiniz? İşte size sinirlerinizi zorlayacak bir yapım! Peki, Postal III'te pek saygıdeğer yapımcılar ne yaptılar da bu seriyi batırdılar? Bir kere oyuna yapay zeka koymayı unuttular, sonra aynı tip düşman öldürme ve koruma olarak eşlik etme gibi görevleri peş peşe dizdiler, ardından da Usame Bin Ladin ile karşılaşma olayını ekleyince olaya tüy dikmiş oldular. Tutmuyor işte bu konsept, tutmuyor! Bir önceki nesil olan PS2 zamanında da Usame Bin Ladin'i öldürmeye çalıştığımız Fugitive Hunter gibi oyunlar yapıldı; bunlardan hiçbirini tuttu mu ki sen kalkıp tekrar aynı işi yutturmaya çalışıyorsun. İnsaf artık!



Oyun Mekanikleri

PCnet bu ay dopdolu

Windows 8 piyasada
Microsoft'un en iddialı işletim sistemi

Parolalar nasıl kırılıyor?
Hacker'ların parola kırma yöntemlerini öğrenin

13 sayfalık dev dosya
ULTRABOOK TESTİ
Piyasanın en popüler 10 Ultrabook'unu test ettik

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz
Kasım 2012 Sayı 182 Fiyat 700 TL

33 PARLAK WEB FİKRİ

Her gün aynı siteleri görmekten sıkıldıysanız internetin size sunduğu ilginç siteleri keşfedin

+ Amerika'da 4G hız testi
ABD'nin 4G'si ile Türkiye'nin 3G'sini karşılaştırdık

+ **26** SAYFA PROJE

İNCELEME
Outlook.com
Yeni nesil web tabanlı e-posta servisi

NASIL YAPILIR?
Pil ömrünü uzatın
Dizüstünüzü tek şarjla en uzun süre kullanmanın püf noktaları

15. YAŞINDA PCnet'ten
8 HARİKA HEDİYE

OYUN: GREED DVD FİLM: DİĞERLERİ
EĞİTİM: 1 AYLIK VİDOBU ÜYELİĞİ
EĞİTİM: CPANEL & MYSQL TAM SÜRÜM:
ASHAMPOO SNAP 5 TAM SÜRÜM: TREND
MICRO TITANIUM INTERNET SECURITY 2013 (3 AY)
17 E-KİTAP: PCNET BİLGİSAYAR KİTAPLIĞI

2012 11 TÜRKİYE İNCELEME
ISSN 1301-4773

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

PCnet
15
YAŞINDA

PCnet'ten harika 8 hediye DVD'de

OYUN: GREED **DVD FİLM:** DİĞERLERİ
EĞİTİM: 1 AYLIK VİDOBU ÜYELİĞİ **EĞİTİM:**
CPANEL & MYSQL **TAM SÜRÜM:** ASHAMPOO
SNAP 5 **TAM SÜRÜM:** TREND MICRO
TITANIUM INTERNET SECURITY 2013 (3 AY)
17 E-KİTAP: PCNET BİLGİSAYAR KİTAPLIĞI



İlk Bakış

Neler geliyor neler!

Bildiğiniz gibi yılın son aylarına girerken kafamıza oyun yağmaya başlıyor. Biz de şemsiyemizi açtıktan sonra ters çevirerek bu oyun yağmurundan kapabildiğimiz kadar çok kapmaya çalışıyoruz. Önümüzdeki aylarda gökten düşecek oyunlar arasındaki Lost Planet 3,

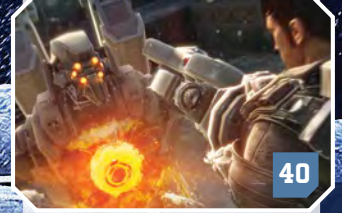
dikkat çeken yapımlardan sadece birisi. Dead Space serisine benzerliğiyle dikkat çeken yapıyı sabırsızlıkla bekliyoruz. Yine yakında ekranlarımızıza konuk olacak Far Cry 3 için de Ubisoft son derece iddialı görünüyor. Fuse'un ve Yaiba: Ninja Gaiden Z'nin ilk bakışları için sayfayı çevirmeye devam edin.



36

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Zombilerin gazabı mezardan sonra başlar!



40

Fuse

Kendisine has karanlık bir espri anlayışı bizi bekliyor.



43

Far Cry 3

Cennet gibi bir adada, işin yoksa silahla düşman kovala...

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

Lost Planet 3

Dead Space 2'nin ardından benzer bir konsept bir kez daha tutacak mı?

38



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Team Ninja Dağıtım Tecmo Koei Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli Değil Web teamninja-studio.com/yaiba

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Ölümden sonra, intikam peşinde...

Zombi uzmanı Keiji Inafune, Capcom'la bağlarını kopardıktan sonra yepyeni bir projeye adım attı ve bu yapım da Ninja Gaiden'dan başkası çıkmadı. Ne var ki uzunca bir süredir Ryu Hayabusa'yı kahraman kontrolüne oturtan Ninja Gaiden serisi, yanına "Z" takısını aldıktan sonra kahramanını da değiştiriyor. Bu defa Yaiba gamepad'in ucunda olacak ve düşmanları da diğer ninjalar değil, hayatımızın her köşesinde görmeye alıştığımız zombilerden oluşacak... **■ Tuna Şentuna**



1 Evet, konu yine zombilerin etrafında dönüyor. Yine dünyanın büyük bir kısmı zombilemiş fakat geçtiğimiz ayın analiz konusu State of Decay'in aksine, burada aciz bir insan değiliz. Zombilere karşı çok iyi bir iş çıkarabilecek derecede güçlü bir kahramanınız.



2 Ryu Hayabusa'nın neredeyse ikiye ayırdığı Yaiba, ölümden geri dönen bir kahraman. Tabii ki onu bir araya getirmek için teknolojik imkanlardan yararlanmış ve o, Robocop benzeri bir cyborg'a dönüşmüş. Bu nedenle de belki de Ryu'dan bile güçlü ve kesinlikle Ryu'dan daha enteresan güçlere sahip.

3



Yaiba'nın düşmanlarına karşı kullanabileceği birçok saldırı şekli bulunacağı söyleniyor ama henüz bunlar hakkında bilgi verilmiyor. Zombileri tek eliyle kaldırıp havada parçalamaya ayırabileceğini ise hem fragmanlarda, hem de görsellerde rahatlıkla görebiliyoruz.

4



Biraz vahşet oranı yüksek bir oyun bu. Fakat dikkatli gözler, oyundaki cel-shade grafik tekniğini de hemen fark etmiştir. Yani vahşet, çizgi film kıvamında ekrana gelecek ve işin içinde zombiler de bulunduğu için tamamiyle fantastik bir hikayede boy göstereceğiz.

5



Karizmatik bir karakter olduğu her halinden belli Yaiba'nın. Güçlü ve hızlı bir karakter lakin onu bu hale kimin getirdiği ve zombilerin dünyada ne aradığı, Ryu'nun da tüm bunlarla ne ilgisi olduğu henüz açıklanmış değil.

6



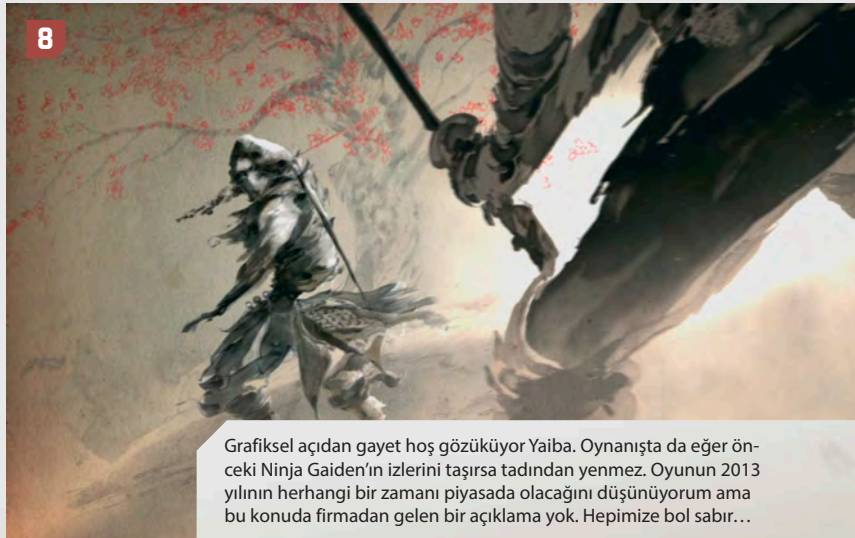
Devil May Cry, Bayonetta ve türevleri gibi bu oyunda da aynı anda çok fazla düşmanla mücadele edeceğiz. Sıradan zombiler bize zorluk çıkarmayacak belki ama daha güçlü olanlar bir araya geldiğinde dikkatli olmamız gerekcek.

7



Özgürlükçü bir oynanışı olmayacağını düşünüyorum bu oyunun. Yani diğer benzer aksiyon oyunlarındaki gibi, çizgisel bir oyun olacak Yaiba lakin bunun kötü bir gelişme olduğunu da düşünmüyorum. Böylece önceden tasarlanmış senaryo parçaları görebileceğiz.

8



Grafiksel açıdan gayet hoş gözüküyor Yaiba. Oynanışta da eğer önceki Ninja Gaiden'in izlerini taşırsa tadından yenmez. Oyunun 2013 yılının herhangi bir zamanı piyasada olacağını düşünüyorum ama bu konuda firmadan gelen bir açıklama yok. Hepimize bol sabır...

■ Adam menzil sevmiyor arkadaş, yeter ki yakın dövüş olsun!



Düşman

Eğer birazcık Half-Life biliyorsanız, anladığımız kadarıyla düşmanlardan çok da korkmayacaksınız. "Akrid" adı verilen düşmanlarımız arasında birçok böcek ve daha büyük böcek bulunuyor. Bir de ufak, aniden zıplayan böcekler olacak ki onlardan çok korkacağız.

Yapım Spark Unlimited Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Ocak 2013 Web www.lostplanetthegame.com

Lost Planet 3

Bu sefer olacak

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Lost Planet serisi ilk kez 2006 yılında üretilen oyunu ile karşımıza çıktı. Fütüristik dünyası ve hızlı oyun yapısı ile konsol oyuncularının beğenisini toplayan yapım, her ne kadar harika grafiklere sahip olsa da bir türlü istenilen oyun modelini sunamadığı için hep arka planda kaldı. Birçok oyuncu ve eleştirmen tarafından daha iyi bir oyun yapısına sahip olması gerektiği yönünde yapılan eleştiriler, öyle görünüyor ki üçüncü oyunla birlikte gerçeğe dönüşecek.

Sizlerin de bildiği üzere Capcom, olabildiğince adrenalin yüklü oyunlar yapmanın peşinde ve bu tutumunu şu ana kadar ürettiği tüm oyunlarda göstermiş durumda. Özellikle Resident Evil serisini oynamış olanlar, tam olarak ne dediğimi anlayacaklardır. Konu Lost Planet 3 (LP3) olunca da durum aynı. Olabildiğince gerçekçi ve dinamik grafiklerle karşımıza çıkmak için uğraşan yapımcıların, özellikle Unreal Engine 3 grafik motoru ile Capcom'un kendisine ait MT Framework motorunu birleştirmek suretiyle ortaya çıkardıkları görsel

şölen gerçekten iddialı. Bu yeni sistem sayesinde hem detaylı grafikler görebilecek, hem de daha farklı tarzda bir Lost Planet oynayabileceğiz. Üçüncü oyun ile birlikte -tıpkı ilk oyunda olduğu gibi- buzullarla kaplı bir bölgede alacağız soluğu. Bu devasa bölgede, paralı asker Jim ile maceralara atılacağız. İlk bakışta StarCraft'tan Jim Raynor'ı hatırlatan sıfatının yanında aslında nazik bir kişi bulunuyor. Evde bekleyen bir karısı var Jim'in. Buzullarla kaplı devasa bir yerde çalışmak zorunda olduğu gibi diğer yandan üzerine atlamak için yanıp tutuşan birbirinden farklı yaratık söz konusu.

LP3, ikinci oyuna göre daha çok tek kişilik senaryo üzerinde durmaya niyetli. Olaylar ilk oyunda geçen zaman diliminden bir - iki yıl öncesini konu alıyor ki bu da bizi, E.D.N. III'ün yaşadığı buz çağı dönemine sürüklüyor. İkinci oyunda bir anda tropikal yaz şenliğine dönüşen hava, hem oyundaki gerilimi yok etmişti, hem de oyuna Far Cry benzeri bir yapı katmıştı. Açıkçası ikinci oyundaki en büyük şikayetim sanıyorum buydu. Senaryonun geneline baktığımızdaysa "Neo-Venus Construction Company" (NEVEC) isimli şirket için çalışan Jim ile karşı karşıya kalıyoruz. Bölgede kazı çalışması yapan şirketin en büyük amacı, burada bulunduğu kaynakları dünyaya göndermek. Anlayacağınız günümüzde fazlasıyla dile getirilen "tükenen kaynaklar" senaryosu üzerinden yola çıkarak yapılmış bir oyunla karşılaşacağız.

LP3 ile yaşanacak olan en büyük değişimlerin başında kamera açısının kullanımı yer alıyor. Tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi, omuz üstü kamerasına sahip olacak olan yapım çok daha farklı bir açıyla karakterimize yaklaşacak. Yani daha çok Gears of War'da kullanılan kamera modeli üzerinden dünyaya merhaba diyeceğiz. Bu sayede nişan almak ve pek tabii ki ateş etmek çok daha kolay olacak. Karakterimizi kontrol etmek için ne kadar çaba sarf edeceğimiz hakkındaysa henüz bir bilgi yok. Bir diğer büyük değişim, eski oyunlardan alıştığımız menzilli savaşların, daha çok yakın savaşa dönüşmesi yönünde. Ara sahne şeklinde gerçekleşecek olan yakın savaşlarda, Jim'in birçok





farklı özelliğini kullanmamız isten bile değil. Kimilerinin duyar duymaz eleştirdiği bu özellik, oyuna ne kadar etki edecek, şimdiden kestirmek zor. Tek bilinen, ana karakterimiz Jim'in bir paralı asker olduğu için yakın savaşa daha yatkın olduğu yönündeki gerçekten başka bir şey değil. Oyunun genel yapısında da büyük bir değişim var aslında. İlk iki oyundan hatırladığımız kalıplaşmış dünyanın yerine, çok daha dinamik bir yapıyla karşımıza çıkacak LP3. Bu duruma en büyük etkiye birbiri ardına sıralanmış bölümlerin yerine tamamen açık bir dünyayla karşılaşacak olmamız. Yeni senaryonun haricinde birçok yan görevin bulunacağı harita, ne derece serbest dolaşıma imkan verecek, kestirmek zor ama en azından kendimizi oyun dünyasının içerisine bırakıp sağda solda farklı görevler yapabilecek, yeni yerler keşfedebileceğimiz gibi gözüküyor. Yine de bir Grand Theft Auto gibi sonu gelmeyen haritalar beklememek lazım. Bir kez daha içerisine dalacağımız "E.D.N. III" isimli dünya ne Jim, ne de başkaları için hiç de güzel bir hayat vaat etmiyor. Yaşam mücadelesinin verildiği bu amansız yerde Jim'in imdadına "Rig" isimli devasa robot yetişiyor. Temelde bölgedeki işleri halletmekle yükümlü olan Rig, aynı zamanda karakterimizi dışarıdan gelen saldırılara karşı da korumakla görevli.

LP3'ün belki de en keyifli yanı, tam da Rig ile başlayarak çünkü bu dev alete çıktığımız anda kamera açımızdan tutun da oyunda yaptıklarımıza kadar birçok detay değişecek. Cihaz üzerinde bulunan "Stock mining" aletiyle ufak düşmanlarımızı elimizde aldığımız gibi parçalayabileceğiz. Diğer elimizde bulunan matkapla daha büyük canavarlara karşı mücadele edeceğiz. Ve işte oyunun bir diğer sürprizi de tam bu noktada karşımıza çıkacak. Devasa düşmanlar üzerimize saldırdığı anda, robotu kullanan kişi olarak resmen bir dövüş oyunu atmosferi yaşayacağız. Karşımızdan gelen saldırılara karşı gerçek zamanlı tepki verip kendimizi koruyacak, yapacağımız akıllıca manevralarla düşmanımızı alt etmeye çalışacağız. Zaman içerisinde gelen zorlu düşmanlara karşı nasıl bir tavır sergileyeceğimiz şimdilik meçhul. Belki Rig, üzerindeki silahları "upgrade" edebilir ya da ona yeni silahlar ve zırh takabiliriz, kim bilir! Tüm bu dövüş sahnelerini bir kenara bıraktığımızdaysa halen Rig'in ne kadar önemli olduğunu görebiliyoruz. Rig, ana senaryoda büyük yer tutan bir cihaz olacak ve gerektiğinde merkez ile telsiz konuşmalarımızı onun içerisinden yapabileceğiz. Temelde karanlığın hakim olduğu ve düzenli olarak sağdan soldan üzerimize yaratıkların atlamayı heyecanla beklediği yapımda, yanımızda devasa bir robot taşımak, günümüzde bulunan gerilim oyunlardan daha çok, hızlı bir aksiyonla karşı karşıya kalacağımızın en büyük



göstergesi. Yine de görünen o ki oyun fazlasıyla Dead Space serisine benzeyecek gibi. Evet, yanımızda devasa bir robot var ama yine de sinyalleri verilen oyun yapısı gerçekten tam da Dead Space'i anlatıyor. Sanıyorum ki bu durumdan kurtulmak için yapılabilecek en doğru hareket, Rig'in oyunda daha farklı amaçlara da hizmet etmesi olacaktır. LP3 her ne kadar Capcom etiketiyle piyasaya çıkacak olsa da Spark Unlimited gibi bir geliştiriciyle çalışılıyor olması benim için ufak da olsa bir umut kıvılcımı yanmasını sağladı. Bundan önce Capcom'dan başka bir geliştirici yüzü görmemiş olan yapım, sanıyorum ki bu sefer aradığını bulacak. Tüm bu değişimlere rağmen oyunun başında Kenji Oguro'nun bulunmasıysa çok daha büyük bir artı benim gözümde. Anladığım kadarıyla Resident Evil'a benzeyen ama çok daha hareketli olacağımız, korkunun ve gerilimin kar fırtınaları ve karanlık içerisinden geleceği bir oyun bizleri bekliyor. Eh, tüm bu farklı fikirlerle rağmen yine de sakin olmakta fayda var çünkü neyle karşılaşacağımızı kestirmek gerçekten imkansız. Benim bu tarzdaki oyunlar üzerindeki en büyük korkum, belirli bir çizgiden çıkmak uğruna, gerçekten saçma sapan işlere kalkışılması olmuştur hep. Yani marjinal olmak için bir "hiç" olma durumu, LP3 için de geçerli. Umarım her şey güzel olur da oynayacak bir oyuna daha kavuşuruz.

■ Ertuğrul Süngü

■ Böyle ne güzel manzara, değil mi? Peki ya bir anda karlar arasından bir yaratık çıksa o fotoğrafı hala çeker miydin?





■ Bölüm sonu canavarı dediğin illaki büyük olacak arkadaş...

Mizah

Fuse, genel olarak mizah anlayışı yüksek bir yapım olacak. Bir açıdan Ratchet & Clank serisine benzeyecek olan komik yapı, aslında daha karanlık bir espri anlayışına sahip. Dalton'un olaylara bakış açısı ve başına gelenleri çok normal bir şekilde anlatması, tüm oyuna yansıyacağı gibi her karakter kendisine has bir şekilde olaylara cevap verecek.

Yapım Insomniac Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Mart 2013 **Web** www.insomniacgames.com/games/fuse

Fuse

Şakayla karışık katiller

Geçen yılki E3 fuarında gözler önüne serilen envai çeşit oyundan bir tanesinin adı Overstrike'di. Fazlasıyla eğlenceli gözükken oyunda, birbirinden farklı dört karakterin özellikleri oyun severlere tanıtılmıştı. Daha önce görülmediği kadar hızlı ve esnek bir yapısına sahip olan yapım, farklı dövüş teknikleri, ilginç karakter hareketleri ve silah mekanikleriyle odak noktası olmayı başarmış, oyun severler tarafından beklenen yapımlar arasında yerini almıştı. Co-op, yani beraber oynanmasına imkan tanıyan Overstrike, geçen süreç itibarıyla büyük bir değişim geçirdi. Hayır, oyunun içeriği ya da çıkış tarihi ile ilgili bir değişim değil bu. Daha çok oyunun ismiyle alakalı bir değişim... Bir süredir "Overstrike" adı ile tanıdığımız oyun, artık "Fuse" ismi ile adlandırılıyor. Bu dakikadan sonra Overstrike diye bir oyun beklerseniz, boşuna olacaktır zira onu artık yapmıyorlar...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tamam, oyunun ismi değişti ama geriye kalan yapıda çok da büyük bir değişiklik olduğu söylenemez. Fuse, yine dört kişilik oyun yapısı ile karşımıza çıkacak. Takım tabanlı savaş gözler önüne serecek olan oyunda, farklı ve yeni silahların yanı sıra görünmezlik gibi çok daha farklı bir mekanik, aktif savaşların temelini oluşturacak.

Gelelim her oyunun arka planında yer alan senaryo örgüsüne. Fuse, ABD'nin bundan yıllar önce bulunduğu ama bir şekilde sakladığı dünya dışı bir objeden başka bir şey değil aslında. Böyle küçümser şekilde söylemiş olmamsa objenin değersizliğinden daha çok konunun bayatlığından ileri geliyor. "Fuse" adındaki bu ilginç objenin üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda, herhangi bir Dünyalı ile kuracağı bağlantının ölümcül olabileceği sonucuna varılıyor. Mükemmel bir silaha dönüşebileceği anlaşılan cisim üzerinde birçok test yapan bilim adamları, kendisini her ne kadar çok iyi bir şekilde muhafaza etseler de çalınmasına mani olamıyorlar ve olaylar gelişiyor. Artık Fuse'u bu pis adamlardan geri alma vakti ve bunu yapmak için görevlendirilen ya da kendileri gaza gelen, hükümetle hiçbir alakası olmayan dört kişilik bir ekip meydana getiriliyor. Amaçlarıysa çok belli: Fuse'un yerini tespit et, kötü adamları yok et, Fuse'u geri al.

Oyun -birçok yapımın aksine- üzerinde yaşadığımız dünyada geçiyor. İşin ilginç yanı, bazı bölgeleri daha önce görmüş olmamız çünkü oyunda direkt olarak Google Maps üzerinden alınmış bölgeler yaratılıyor ve olabildiğince gerçeğe sağdık kalınarak oyuna aktarılıyor. Haritalardan bir tanesi Hindistan temalı; yaratılan saray bölgesi ve çevresi, Google Maps üzerinden öyle bir hesaplanmış ki benzerliği dışında arada bulunan mesafeler bile oyun içerisinde gerçekte benzer.

Fuse'da bulunan karakterlerimize bakacak olursak, karşımızda Dalton, Jacob, Izzy ve Naya dördlüsünü buluyoruz. Her karakter kendisine özel yeteneklere ve Fuse tabanlı silah





özelliklerine sahip. Dalton, takımın tankı rolünde. Taşıdığı "Magshield Gun" isimli silahı ile yaratabildiği kalkan, kendisini ve tüm takım arkadaşlarını gelen mermilerden koruyabiliyor. İsteddiği takdirde silahını bir yere koyarak o bölgeye kalkan sağlayabiliyor ki bu sayede başkalarını korurken kendi işini rahatlıkla görebilecek. Naya, takımın görünmez ve menzilli tehlikesi. Elinde bulunan Warp Rifle ile düşmanlarını mermi manyağı yapabilen karakter, aynı zamanda toplu saldırılarda bulunabildiği için "area of effect" mantığını oyuna taşıyan tek isim olarak karşımıza çıkacak. Jacob'un elinde bulunan keskin nişancı silahı, ateşleyebildiği sıvı / cıva mermiler sayesinde düşmanlarını genelde tek seferde öldürebilecek. Silahın uzun mesafesi dışında kullandığı cıva mermiler, gerektiğinde ısıtılabilir ve birden fazla düşmanı delip geçme özelliğine kavuşabilecek. (CS severlerin adam sıralamak suretiyle ateş etme sistemi, Fuse ile gerçekten birkaç adım öteye geçiyor.) Takımın en güçlü olan Izzy ise elinde "Shattergun" isimli bir silah taşıyor. İsmiyle mütevellit olan silah, ateş ettiği düşmanlarını kristalleştirmek suretiyle yok edebilecek. Özellikle kendisini bir objenin arkasına atmış düşmanlar üzerinde kullanılması beklenen silah, düşmana bir kez değdiği anda takım arkadaşımızın tek bir isabetli atışıyla kendisini yok etmemize olanak tanıyacak. Her karakterin bir silah üzerinde uzman olacağı şimdiden bilinen bir gerçek. Nitekim tüm karakterler aynı zamanda bir de yetenek ağacına sahip olacak ki bu sayede birbirinden farklı özelliğe kavuşabilecek, kazandığımız Fuse puanları (FP) ile bambaşka karakter modelleri yaratabileceğiz.

Tabii ki şimdi FP deyince herkesin aklına görev yaptıkça ve düşman öldürdükçe elde edilen puanlar gelecektir ama durum sandığınızdan çok daha farklı. Bu artist cümlemin arkasından hemen itiraf etmek istiyorum ki düşman öldürdükçe FP kazanmamız söz konusu ama bunun yanında bir de takım çalışmasının karşılığı olarak kazanabileceğimiz FP'ler bulunacak. Duruma şimdilik firma tarafından verilen en net örnek, Dalton'un sahip olduğu kalkanı bir noktaya attıktan sonra takım arkadaşlarının bu kalkan arkasından düşmanları öldürmesi sonunda kazandığı FP. Bir diğer örnek ise Izzy'nin sahip olduğu dondurucu silahı ile bir dizi düşmanı yan yana kilitlemesi ve Jacob'ın tek bir atışta hepsini ortadan kaldırması ki bu sayede her iki oyuncu da gökten yağın FP'ler altında dans edebilecekler. Hal böyle olunca oyunculara bireysel savaştan daha çok takım oyunu aşılanmış olacak. Sanıyorum ki bu tarzdaki bir oyunda takım çalışmasını kullanmamız gerekiyorsa büyük ölçüde fark yaratan bir FP gelirinden bahsetmemiz gerekiyor diye düşünüyorum. Aksi halde herkes kendi başına takılacaktır ki bu duruma en iyi örneği Team Fortress 2'de bulunan yapıda görüyoruz. Gerçekten Medic ve Heavy kombinasyonundan başka bir şey görmek, aradan geçen yıllara rağmen halen çok zor. Yazının başında bahsettiğim ve yapıma ismini veren Fuse ise oyunda kullanılabilir bir güç olacak. Gerekli bir seviyede kullanıldığı anda kontrolden çıkacağı söylenen bu ilginç uzaylı maddesi, bir kez pat-



lama yaşadığı zaman tüm oyuncuları etkisi altına alacak. Sanki olumsuz gibi bir geçiş oldu yazdığım cümle ama tam tersine Fuse gücünün ortaya çıkması, her kim yüzünden olursa olsun fark etmez, tüm oyuncuların silahlarına kısa bir süreliğine de olsa inanılmaz güçler sağlayacak. Yine misal vermek gerekirse ki misalsiz nasıl anlatayım, Jacob'ın vurduğu tek bir hedef, yanındakini de beraberinde götüreceken, Izzy'nin düşmanlarını kristalle eden silahı, birbirine değen tüm düşman birimlerini etkisi altına alabilecek.

Oyunda bulunan görevler arasında şimdilik en bilineni, belirli bir bölgeyi kontrol altına almak. Bu işlemi yaparken birçok farklı yol seçmekse Fuse ile karşımıza çıkacak özelliklerden sadece bir tanesi. Direkt olarak bir bölgeye kapısından girmek pekala mümkün olacak ama aynı zamanda bir alt geçit ya da daha da önemlisi bir gizli geçit, yeterince dikkatli oyuncuların karşısına çıkacak. Bu sayede oyun içerisinde bulunan takım çalışması prensibi kendisini çok daha iyi bir şekilde ortaya koyacağı gibi, oyunculara böyle bir imkan da tanımış olacak. Temelde üzerimize gelen düşmanları öldüre öldüre nokta ele geçirmemiz gereken haritalarda, bir adet de bölüm sonu canavarı bizlere merhaba diyecek. Takım oyununun hakim olduğu yapı içerisinde sağlıklı bitmek suretiyle düşen arkadaşlarımızı da kendilerine getirmek mümkün olacak.

Anlaşılan o ki çok farklı bir oyun ile karşı karşıya kalacağız. Adında yaşanan değişiklik, kendi dinamiklerine ne kadar etki eder bilinmez ama bir yandan gülüp diğer yandan eğlenebileceğimiz bir oyuna ihtiyacım vardı. Eğer gerçekten firmadan gelen açıklamalara benzeyen bir oyun ile karşılaşarsak, bir dönem internet kafelerde sadece kendisini görmemiz işten bile değil. ■ Ertuğrul Süngü

■ Kalkan dediğin de bir kişilik olmayacak, mümkünse bir koğuşa yetecek!





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Cloud Imperium Dağıtım Cloud Imperium Tür Simülasyon Platform PC
Çıkış Tarihi Belli Değil Web starcitizen.robertsspaceindustries.com

Star Citizen

Chris Roberts'ın muhteşem dönüşü

8 0'li ve 90'lı yılların video oyun dünyasını hatırlayanlar için "Origin" ismi büyük bir anlam ifade eder. Bugünkü Electronic Arts kadar büyük ancak gözünü para bürümemiş ve sınırları zorlayan, nitelikli oyunlar yapma derdinde olan bir yapımcı firma düşünün. Bilgisayar teknolojisinin henüz çubuk adamlardan hallice grafiklerden daha fazlasına izin vermediği, Bill Gates'in "PC'lerde 640 KB'tan fazla hafızaya gerek yok yea." diye açıklama yaptığı bu yıllarda, Origin'in içindeki idealist bir yapımcı, Wing Commander denilen, efsane bir oyun serisine imza atıyordu. Uzayda, düşman hatlarının gerisine bir başına sızan "Tiger Claw" isimli ve Battlestar Galactica benzeri bir ana geminin ve onun içinde düşmanla savaşmaya hazır bekleyen bir avuç savaş pilotunun öyküsünü anlatan bu seri, dön-

eminin tüm grafik ve animasyon sınırlarını zorlayıp olağanüstü bir oyun olarak karşımıza çıkmıştı. Ardından gelen onca yılda, uzay simülasyonları konusunda efsane olan başka oyunlara da imza atan Chris Roberts, sonunda "bu bilgisayarlar benim hayallerimdeki oyunları yapmak için yeterli değil" diyerek Hollywood'a geçti ve pek çok müthiş filme imza atmaya başladı. Ancak birkaç ay önce internete bir haber düştü. "Robert's Space Industries" isimli bir web sayfası açılmış ve 10 Ekim'e doğru geri saymaya başlamıştı. Sayfada Chris Roberts'ın yeni bir oyunla video oyun yapımcılığına geri döneceği yazılıyordu. İşte bu haber herkesi çok heyecanlandırdı ve 10 Ekim'deki basın açıklaması beklenmeye başlandı. 10 Ekim'de ise karşımıza, beklentilerimizi boş bırakmayan bir oyun çıktı: Star Citizen.

Roberts'ın açıklamalarına ve oyun içi videolardan izlediklerimize göre Star Citizen, Wing Commander'ı anımsatan bir uzay gemisi simülasyonu. Ancak soğuk, boş bir simülasyon değil. Aksiyonla ve öyküyle zenginleştirilmiş, olağanüstü grafiklerle donatılmış bir uzay macerası olarak karşımıza çıkacak. Roberts, yıllardır hayalini kurduğu oyunu yapmak için artık gerekli teknolojik seviyeye ulaştığını söyleyerek oyununu şöyle anlatıyordu: "Tek kişi olarak oyunun öyküsünü oynayıp bitirdikten sonra, yaşayan online bir dünyaya girip ya da dilerseniz bir savaş pilotu, dilerseniz bir madenci, dilerseniz bir ticari gemi komutanı, isterseniz bir kaşif, isterseniz bir fabrikatör olabileceksiniz..."

Yani Chris, Wing Commander serisi ile Privateer serisini bir oyunda birleştirmiş. Ancak oyunun can alıcı kısımlarından biri olan grafik kalitesinden ve tasarım öğelerinden de bahsetmemek olmaz. Chris'in almet-i farikası olduğu üzere, oyunlarında her zaman en üst düzey grafik teknolojisini kullanır. Bu oyunda da bilgisayar teknolojisinin izin verdiği en mükemmel grafik teknolojisi kullanılacak ancak oyun sadece güzel grafiklerden ibaret olmayacak, gerçekçi tasarımlarıyla da oyuncuyu cezbedecek. Yani bir savaş gemisi, iki kilometre uzunluğundaysa geminin içine girdiğimizde o iki kilometrelik mesafeyi sonuna kadar hissedeceğiz. Tüm boyutlar gerçekçesine uygun olacak ve bu hacimler oyunda hissedilecek. Dolayısıyla, uzayın o devasa ölçülerini de hissederek oynayacağız. Üstelik oyunda grafikler, animasyonlar ara yüklemelerle oyunu durdurmayacak.

Elbette ki Chris'in müthiş bir öykü anlatıcısı olduğunu da önceki oyunlarından ve sinema filmlerinden biliyoruz. Dolayısıyla Star Citizen, öyküsüyle de herkesi cezbedecek. Oyunun online kısmı da sürekli yeni içeriklerle beslenecek ve Roberts'ın hayallerindeki o yaşayan uzay, devamlı aksiyonla ve macerayla dolup taşacak. Bu oyunu başkası yapacağım dese "Hadi oradan!" derdik ama Chris Roberts yapacağım deyince, hepimiz büyük bir umutla bekliyoruz çünkü daha önce de yaptı, hatta defalarca yaptı. Yine yapabilir! **Cem Şancı**





Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 30 Kasım 2012 **Web** far-cry.ubi.com

Far Cry 3

Vaas'la tanışma vakti geldi

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Aylardan olmuş Kasım, havalar olmuş soğuk, cümlelerde bir çoğulluk, bir bolluk... Böyle bir ortamda, günlerden 30'u olduğunda artık yıllardır, "Far Cry 3 şöyle, Far Cry 3 böyle, yok Vaas geldi, yok kaplan saldırdı, oradan denize düştük, aman boğulduk boğuluyoruz, kaçmamız lazım, silah aldık, atladık, zıpladık, düştük, yorulduk..." demeye de bir son vereceğiz.

Hiçbir oyun görmedim ki dergide bu kadar çok yer vermedik sanırım. Sanki her ay Far Cry 3'le ilgili bir ilk bakış, bir haber, bir şeyler yazıyormuşuz gibi geliyor lakin -dediğim gibi- bu bekleyiş tam 29 gün sonra sona eriyor ve nihayet Far Cry 3'le tanışıyoruz. Heyecanınızı artık bir yere koymanın ve rahata ermenin vakti geldi. Sizinle birlikte bu son ilk bakışta, Far Cry 3'ün kabilelerine, "crafting" sistemine ve daha fazlasına göz atıp sonra kalkıp gideceğiz bu diyarlardan. Haydi bakalım...

Kapıdan içeri girdiğiniz anda...

Kimdik, hemen hatırlayalım: Jason Brody. Ne yapıyorduk, belirtelim: Vaas'ın kontrolündeki adadan kurtulmaya çalışıyoruz. Bunu nasıl yapacağız, söyleyeyim: Her yolu deneyerek!

Far Cry 3'te olabildiğine özgürüz ve zaman zaman da bu takımadalarda yaşamlarını sürdüren yağmacıların bölgelelerine uğrayacağız. Bir bölgenin kimin kontrolünde olduğu, o bölgedeki bayraklardan belli olacak ve dilersek Rakyat kabilesi ile birlikte hareket ederek, bu bölgeleri ele geçireceğiz.

Bir bölgeyi kontrolümüze almanın üç yolu olacak. Ya uzaktan saldıracağız, ya gizlilikle işimizi halledeceğiz veya kabilenin yardımıyla hızlı bir şekilde bölgeye girip yine aynı şekilde bölgeyi safarımıza geçireceğiz.

Bölgeleri ele geçirdikçe tecrübe puanı kazanacağız ve bu puanları da elbette ki yeni yetenekler kazanmak için kullanacağız. Mesela nedir; düşmanlarımızı sessizce öldürmek için yeni yollar, ondan sonra koşup kayabilmek gibi hareketler... Neymiş? Eğer bir bölgeyi ele geçirirseniz, siz de belki takla atmaya öğrenebiliyormuşsunuz. Evet... Çok saçma.

Aloe Vera

Bölgeleri ele geçirdikçe Rakyat kabilesinin bilgisi bize öğütler de vermeye başlıyor ve doğayla iç içe yaşamın sırlarını

öğretiyor. Buna da kısaca "crafting" sisteminin temelleri diyebiliriz. Koskoca arazide boş gezmeyelim, gezerken her gördüğümüzü toplamaya çalışalım diye getirilmiş olan bu sistem sayesinde çiçekleri, bitkileri toplayarak bunları bilginin öğretileri neticesinde şifalı karışımlara dönüştürebiliyoruz. Böylece mesir macunu kıvamında karışımlara veyahut sağlığınıza toparlayacak ilaçlara ulaşabiliyoruz mümkün olacak.

Tabii ki olmuş Kasım ayı, Ubisoft oyunu sağda solda oyuncuların beğenisine iyiden iyiye sunuyor ve bu sırada bazı detaylar da dikkatimizi çekiyor. Şunu şimdiden söylemek kolay ki oyunun PC versiyonu, grafiksel anlamda bir üstünlüğe sahip olacak. PS3 ve Xbox 360 versiyonları da elbette ki yerlerde sürünmeyecek fakat gölgelendirmelerde, ışıklandırmalar ve diğer detaylarda biraz daha geride kalacak. Çok dert değil ama belirtmek gerekiyor...

Vaas'ın deliliğine son vermeye çalışacağımız ama bunu yaparken bir ton başka işle uğraşacağımız Far Cry 3 için çok az zaman kaldığını bir kez daha hatırlatayım. Son derece iddialı bir oyun ve büyük ihtimalle çok da beğenilecek. Oyunun incelemesinde görüşmek üzere, kendinize iyi bakın! **Tuna Şentuna**

Adalar Arası

Oyunda tek bir adada bulunmayacağız; oyunun büyük bir bölümünün geçeceği adayı birçok küçük ada çevreleyecek ve onları da ziyaret edebileceğiz. İşin güzel tarafıysa bu adalara istediğimiz şekilde, tekneyle, yüzerek veya çeşitli kablo hatlarından ulaşabileceğiz.



**TEST
ETTİK**

Fırat,
Kiev'den
Bildiriyor



Yapım: 4A Games

Dağıtım: THQ

Tür: FPS

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013

Web: www.entertthemetro.com

Türkiye Dağıtıcısı: Aral

METRO LAST LIGHT™

I'M THE TURKISH GUY IN KIEV!

Abi sen kalk, git Kievler'e; o tarihi mekanlarda, kiliselerde - katedrallerde cirit at, o güzelim Kiev sokaklarını gez, sonra gel, Halkalı'da, kaosu içinde, Happy Center manzarası eşliğinde yazı yaz! Olur mu? Olmaz!

Yazıya Kiev'den mi (Kiev = güzel kızlar) girsem, "4A Games ofisi"nden mi (ofis = sığınak) girsem, bilemedim. En iyisi Kiev'i (Kiev = çok güzel kızlar) bir yana bırakıp, ofisten bahsetmek:

Ofis yolunda Huw (Beynon, THQ'dan) "Geldik" dediğinde, kafamı kaldırıp -istemsiz bir şekilde- "What the f**k is going on man" (Çevirisi: "Aa, nereye geldik?") (çatallaşmış bir sesle) diye bağırdım çünkü karşılaştığım şey bir ofis değil, adeta bir sığınaktı! Devasa bir giriş, molozlar, çöpler, cesetler (!)... Ne ararsan var! Şöyle söyleyeyim: Ancak kamyon olsam o girişten girmeyi akıl ederim! Sonradan anladım ki kendilerini kaptırmak için böyle bir yerde çalışmayı tercih etmişler yapımcular zira oyun neyse, ofis de ol! Neyse, içeri daldık. O da ne?! Erken gitmişiz; kimse yok! Dükkanı biz açtık resmen! (I'm a küçük esnaf in Kiev!) Bir şeyler atıştırdık, biraz fotoğraf çektik. (Emre bir yerlere koymuştur fotoğrafları.) Derken yapımcuların afyonları patlamış olacak ki geldiler. Ve başladık oyunu test etmeye. Ama önce ilk oyun... Yaptığımız ankette 100 Tuna Şentuna'ya sorduk ve şu cevabı aldık:

"Canım şimdi konu şöyle: 2010 yılında nükleer savaş çıkıyor, Rusya'nın ve özellikle Moskova'nın ağız - burnu dağılıyor. Yüzeyle -radyasyondan ötürü- kimse yaşayamıyor ve mutasyona uğramış yaratıklar ortaya çıkıyor. Millet de yaşamak için yerin altına, metro istasyonlarına sığınıyor. Bu olaydan 20 yıl sonrasında geçiyor oyun; 20 yaşında ve metroda doğmuş bir tipi kontrol ediyoruz. Yaratıklara "Dark Ones" deniliyor ve onların, metro istasyonuna saldırısı konu ediliyor. Yaratıklar dışında metroda yağmacılar falan da yaşıyor tabii ki; onların kendi bölgeleri falan var.

Oyun bayağı güzeldi aslında; atmosferi çok sağlandı. Bir de böyle cephaneye - silah falan kolay bulunmuyordu, o yüzden bir "survival" durumu vardı. Karakterler, diyaloglar, yüzeyledeki hayatın bitmiş olması, metroda insanların derme çatma yerlerde yaşamaları vs. güzeldi. Grafikler falan da sağlandı. Güzeldi yani..."

Teşekkürler Tuna; gerçekten güzel bir insanın ama her güzel şeyin bir sonu vardır; kaçıl bakayım şöyle, hah!

Hatırlarsanız yeni Metro'nun kod adı "Metro 2034"tü. Yani Dmitry Glukhovskiy'nin yeni romanının adıyla aynı... Ancak sonradan "Metro: Last Light" adında karar kılındı ve ilk oyunun aksine, senaryo yapımcular tarafından yazıldı. (Bioshock'ta da aynı ▶

İşte Last Light'ın önemli kozlarından biri: Atmosfer!



*Half-Life etkisi

Senaryosuyla, diyaloglarıyla, script'leriyle ve en önemlisi, verdiği çaresizlik hissiyle oyuncuyu tam anlamıyla oyunun içine sokan ilk oyun Half-Life'tir belki de. İşte biz buna tıpta "Half-Life etkisi" diyoruz. (Ya da sadece ben diyorum.)

► Şey yapılmıştı hatırlarsanız; ikinci oyunun senaryosu -roman devre dışı bırakılarak- yapımcılar tarafından yazılmıştı.)

Peki senaryo nedir? Konuyu oraya getireceğim ben de: Yıl 2034... Post-apocalyptic Moskova'da, yıkıntıların altında, metro tünellerindeyiz. Hayatta kalan bir avuç insan, ölümcül tehditlerle boğuşuyor. Mutantlar harabe haldeki yüzeyin altındaki mezarlıkları yağmalıyor ve gökyüzünde avlanıyor. Diğer yandan ordu, "D6" adındaki "kitle imha" silahıyla insanlığı tehdit ediyor. Bu kaosta tek umudumuz Artyom... Karanlık saatimizdeki son ışığımız... (Fona bir "hüzünlü Hababam Sınıfı müziği"...)

Şimdi arkadaşlar... Kiev'e boşuna gitmedik (herhal-



de); dört bölüm oynadık ve şu kadarını söyleyebilirim ki oyun, yaşıyor; kafanızı çevirdiğiniz her yerde bir hareket var. Örneğin hücreden kaçmaya çalıştığımız bölüm... Sığınağa ulaşmaya çalışıyoruz. Etraf son derece pis ve insanlar sefil durumda. Yardım isteyenler, kafayı yiyenler, içki içenler, eğlenenler... Tüm olanları bir film gibi izliyorsunuz. Çaresizlik içinde... Oyun çaresizlik hissini verme konusunda çok başarılı. Aynı Half-Life gibi... ("Half-Life" konusuna tekrar geleceğiz.) Kısacası, ilk oyun gibi, ikinci oyunun da atmosferinin sağlam olduğunu, hatta "atmosfer" in, oyunun önemli bir kozu olduğunu söyleyebilirim.

"Oynanış sistemi"nden devam edeyim: Bildiğiniz üzere ilk oyunun öne çıkan özelliklerinden biri "gizlilik"ti. Yeni oyunda da en önemli silahınız, karanlık; ampulleri patlatarak ya da su dolu kapları devirip, mumları söndürerek gizlenmeniz gerekiyor. Aynı şekilde, silahınıza susturucu takmak gibi bir opsiyona da sahipsiniz. Bunlar oyuna fazlasıyla "stealth" havası katıyor ama oyun iki yönlü; bir de dövüş / çatışma tarafı var. Tahmin edebileceğiniz gibi, gözü karartıp, düşmanların arasına dalma ve (yakın dövüşte) "execution" yapma şansına sahipsiniz. İki yolla da, yani gizlenerek de, saldıracak da sonuca gitmeniz mümkün çünkü her bölüm iki taraflı hazırlanmış; seçim yapmakta özgürsünüz. Ve belki de oyunun en iyi tarafı bu: Emre Belözoğlu gibi olması! Yani oyun (?), oyunun her iki yönünü de başarılı şekilde oynayabiliyor





(!) "Ne var ki bunda" demeyin; stealth action'ların çoğunda gizlenerek giderken her şey iyidir ama aksiyona geçtiğinizde bu, eğreti durur. Dediğim gibi, Last Light'taki geçişler mükemmel yakın. Ha, stealth tarafında sorunlar yok mu? Var. Örneğin karanlıktayken, bir düşmanın yanında diğerini öldürürseniz düşman bunu fark etmeyebiliyor. Yine aynı şekilde, düşmanların arkalarından yaklaşırken -ses çıkartsanız da- sizi duymayabiliyorlar. Kısacası, canım Al'in bir KBB Uzmanı'na görünmesinde fayda var. Oyun çıkana kadar görünür belki de, bilemem. (Bu arada oyunun stealth tarafı da Thief'i hatırlatıyor; söndürülen mumlar, seslendirmeler, bölüm tasarımları vs...)

Gelelim şu Half-Life mevzusuna... Bu bölüm biraz uzun sürecek arkadaşlar (Tuvalete gidecekler

ağızlarından çıkan ilk isim "Half-Life" oldu. Peki oyun Half-Life kadar sağlam mı? Çıktığında olay yaratacak mı? Artyom, bar çıkışında kimle görüntülendi? İşte tüm bu soruların cevabı, LEVEL Magazin farkıyla az sonra! (Reklam çıkışında yazıyı bitiririm ama, ona göre.)

Bir şey söyleyeyim mi? Gördüğüm kadarıyla Last Light, Half-Life'in en iyi alternatifi olmaya aday. Öncelikle, oyunun bir altyapısı olduğunu kabul etmek

GÖRDÜĞÜM KADARIYLA LAST LIGHT, HALF-LIFE'İN EN İYİ ALTERNATİFİ OLMAYA ADAY

gitsin ya da sonsuza kadar tutsun.) çünkü Half-Life etkisi*, oyunun her anında hissediliyor. Evet, bu ilk oyunda da böyleydi ama yeni oyunda had safhada. Yanlış anlamayın; bu kötü bir şey değil. Yapımcılar da öyle düşünüyor olacaklar ki (test sonunda) "Hangi oyunlardan etkilendiniz" diye sorduğumda,

gerek; en basitinden oyun, Metro 2033 gibi, modern dönemin önemli post-apocalyptic romanlarından birini baz alıyor. İlk oyunun atmosferi, ikinci oyuna yansıyor. Ve en önemlisi Last Light -yine Half-Life'taki gibi- derin haritalara ve akıcı puzzle'lara sahip. Hatırlarsınız, özellikle Half-Life 2'de çevreyi keşfetmek ve kendimize yol açmak çok keyifliydi; bu özellik Last Light'ta da var. Bölümlerden birinde, bir yandan uçan yaratıklarla ve kirlenen gaz maskemizi takıp, çıkartmakla uğraşırken, diğer yandan motoru tamir edip, karşıya geçmeye çalışıyoruz. Motoru tamir etmek için de aynı "hidden object" oyunlarında olduğu gibi, ▶

▣ Bu kez vuruş hissi daha iyi...





■ İlk oyuna göre çevre etkileşimi epey arttırılmış.

► etrafı karıştırıp, işimize yarayan parçaları bulmamız gerekiyor. Bu 500T'de, kapı kenarında dururken, otomatik kapının çarpma stresiyle yolculuk yapmak gibi bir şey. Hayat gerçekten de zor arkadaşlar. Özellikle de post-apocalyptic Moskova'da...

Bu noktada Half-Life'tan ve Thief'ten sonra üçüncü bir oyun devreye giriyor. Evet arkadaşlar; ne kadar da değişik, bir o kadar ilginç ama oyun Fallout'tan da izler taşıyor!11 (Kişisel not: Selencik's'e saygı duruşu) Atmosferi, Half-Life'la beraber Fallout'u da hatırlatıyor. Sadece atmosferi mi? Tabii ki de hayır (dostum).

Oyundaki metro istasyonları, bir nevi quest alma noktaları... Yine istasyonlarda, trade ve customization yapmak mümkün. Oyundaki silah sayısı, muadillerinin üstünde. Hatta şöyle söyleyeyim: Oyunda yer almayan, bize özel olarak gösterilen bir bölümde tüm silahlar sergileniyordu ve gözümüzün alabildiğine silah vardı. Buna customization özelliği de eklenince çatışma sahneleri renkli (renk = kan) bir hal alıyor. Silahlar düz halleriyle bile dikkat çekici. Örneğin hand-held minigun... Uçaqsavar vari bu silahın ne kadar güçlü olduğunu çalışır çalışmaz hissediyorsunuz; tank gibi ses çıkartıyor! Epey de pahalıdır, ona göre! Bir diğer yeni silah

“Hacı Bizim Bi’ Multiplayer Vardı...”

...“Abi taze bitti!!!” “Nasıl olur, senin ağzın neler diyor” dediğimizi duyar gibi oluyorum; arkadaşlar, çok üzgünüm ama Metro: Last Light'ta herhangi bir multiplayer modu olmayacak. Aslında düşündüm de, o kadar da üzgün değilim çünkü böylesine old-school bir FPS oyununun multiplayer modunu es geçmesi affedilebilir bir şey. Açıkçası sadece tek kişilik oyunu oynayacaktım zaten. Bu arada, bu haber yenidir. Biz Kiev'deyken (Tey - tey!) oyunda multiplayer modunun bulunmayacağını söylemişlerdi. Olsun, ben yine de seviyorum onları!

da home-made grenade launcher. Bu silah, fırlatma özelliğine sahip bir borudan oluşuyor. Hasar seviyesi yüksek, ateş hızı düşük. Ve değişik şeyler...

Biraz da görselliğe değinelim: Açıkçası oyun, gördüğüm en iyi grafiklere sahip değil. Şöyle açıklayayım: Üstünde uğraşmış, bu belli; haritalar çok ama çok detaylı. Buna karşın, dokular yüzeysel. Kötü olansa karakter modellemeleri; Kingpin'dekilerden hallice. (Nedense Kingpin geldi aklıma; hatırlayan hatırlar.) Dudak hareketleri de aynı şekilde, problemler. Atmosferin üstüne bu kadar giden bir oyunun görselliğinin vasat olması bir sorun. Yanlış anlama olmasın, teknik olarak vasat. Yoksa dediğim gibi, üstünde uğraşıldığı belli ama ben Obsesif Kompulsif adamım, takarım!

Genel olarak bakıldığında oyunda devrimsel bir yeniliğin olduğunu söyleyemeyiz ama bu tür devam oyunlarında yeni bir senaryo, farklı bir kurgu ve yeni script'ler yeterli olur genelde; oyunun fanları bunları bekler. Yine de yenilikleri sıralayalım, aklınız kalmasın: Daha büyük haritalar, farklı rota seçenekleri, daha etkileşimli bir çevre ve yukarıda saydığım, ufak - tefek yenilikler... Yeterli mi? Neden olmasın?!

Şaka maka, yazının sonuna geldik: Arkadaşlar, oyun çok iyi bir karışım gibi görünüyor. Yapılan yenilikler / düzeltmeler yeterli seviyede ancak görsellik ve canım AI büyük bir soru işareti benim için. Selametle...

■ **Fırat Akyıldız**

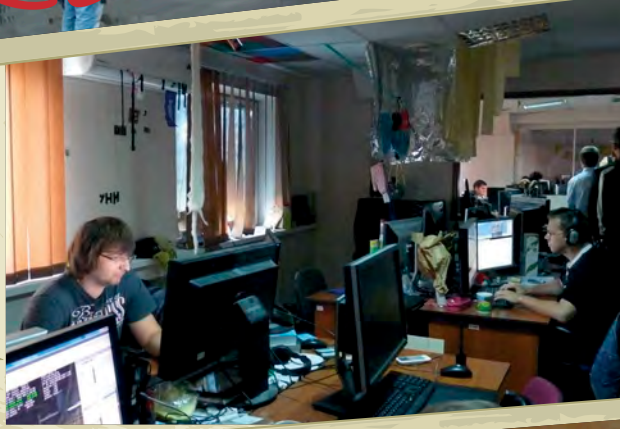
Not: Happy Center'dan iki ekmek kapıp geliyorum.



4A GAMES OFİSİ

BEN BÖYLE ŞEY GÖRMEDİM ARKADAŞ!

İşte ofisin (hangarın) girişi ve ben...



Ofisin bahçesinde dinlenen homeless guy!



Her şey tamam da o ortadaki sineklik ne abi?!

WASH YOUR HANDS AFTER USING THE RESTROOM!

Observatory, 19008.



Beamer: T. M.

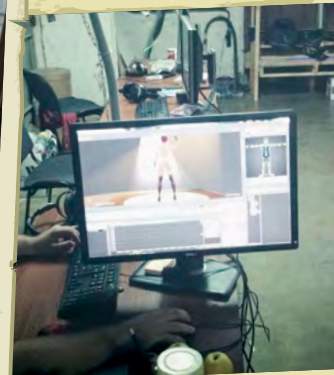
Мойте руки после туалета!



..Либо не здоровайтесь за руку и не трогайте ничего в офисе!!!

ЭТО НАПИСАНО ДЛЯ ВСЕХ!

Tuvaletin kapısındaki caydırıcı (!) uyarı...



Oyundaki dansçı kızlardan birinin çıplak hali. (Tabii ki bu versiyonu oyunda yok.)



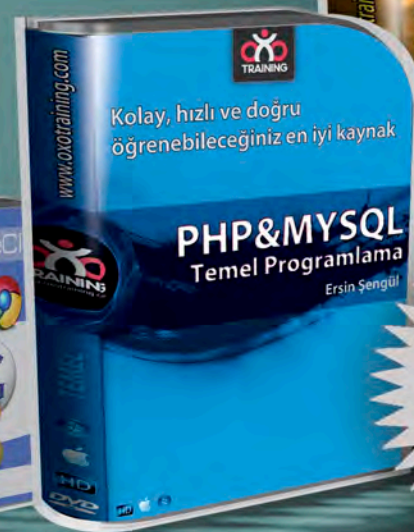
...Ve kaçırdığım pizza partisi.

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek ister PHP/mysql ister Flex 4.5 programlama uzmanı olun!



6 tam sürüm yazılım



CHIP Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İnceleme

Kasım'da oyun başkadır

Kasım ayı, oyuncuların ellerini birbirine ovuşturduğu aylardan biridir. Öyle ki yılı bitirmek, elinize geçirdiğiniz oyunları da bitirmek ve yeni yılda yeni oyunlara yelken açmak için güzel bir zaman dilimidir. Bu ay da sayfalarımıza ta eskilerden beri sesi soluğu

çıkmayan XCOM konuk oldu. Cem oyunu anlata anlata bitiremediyse de XCOM: Enemy Unknown bunca yıllık bekleyişe değecek bir yapım olarak karşımıza çıktı. Bu ayın bomba oyunlarından Assassin's Creed III de arının tatlıya üşüşmesi misali ofiste hepimizi başına toplamayı başardı.



Dishonored

Gölgelere saklan,
merhamet etme,
hayalet gibi hareket et!

58



52

Assassin's Creed III

18. Yüzyıl Kuzey Amerika'sında 13 Amerikan kolonisi, İngilizlerle savaşa kalkışınca...



64

XCOM: Enemy Unknown

Uzaylılarla bir acayip satranç oyunu!



70

NBA 2K13

Yılın tek basketbol oyunu olan NBA 2K13, rakipsiz olmasını nasıl değerlendirdi dersiniz?

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşığılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Assassin's Creed III

Desmond'a iyi bakın!



"...bu Apple of Eden ileride anlaşılacak. Öyle olmalı...
Bu bir silah mı? Bir katalog mu? Ya da ikisi birden...
O, bilgiyi arttırır, üzüntüyü arttırır."

Sayfa 1,
Altair

Böyle başladı iki evrenin hikayesi... Onlar iki tarihin, iki irkin oluşturduğu çocuklardı. Kimisi bunu çok sonraları öğrendi, kimisi de bedelini ağır şekilde ödeyerek... Ne buraya aittiler aslında, ne de oraya. Ama oldukları yere ve zamana sahip çıkmasını çok güzel bildiler. "Hiçbir şey gerçek değil, her şeye izin var." dedi içlerinden bir tanesi. Zehir mi gerekiyordu? Kullandılar. Kanlar dökerek öldürmeleri gerektiğinde gözlerini kırpmadan öldürdüler. Fakat dürüstlüklerinden hiç taviz vermediler. Asırlar süren hikayelerine dahil olduk. Bunlar kim miydi peki? Assassin'ler, yani suikastçılar...

"Neden hala onlardan bahsediyorsun peki?" diye sorgulayanlarımız var mı acaba hala? Ben de sorguluyorum işte; Altair'in codex'leri gibi hem açıklıyorum, hem kendime soruyorum... Şu anda size sadece Assassin's Creed III adlı oyunu temel alarak şu yazıyı yazarsam ne kadar boş bir iş yapmış olabileceğimi sorguluyorum. Evet, başlık bu, konu bu olmalı ama sadece bu oyunu yazarsam hem senaryo yazarına, hem bütün ekibe, hem de şu anda bunu okuyan ve önceki oyunları da oynamış olan insanlara haksızlık yapmış olacağımı düşünüyorum. Bu oyunun gelebileceğini daha üç oyun önce göstermiş olan ipuçlarına büyük saygısızlık olur.

Desmond'a saygısızlık yapmam... İçimizden biri gibiydi önceleri. (Yok yahu, kafası sakın bir barmendi işte.) Bir gün Desmond kaçınıldı; süper gücü kokteyl hazırlayabilmek olan biri niye kaçınılsın ki? Abstergo ekibi için çok daha fazlasıydı. "Abstergo" isimli şirket, çok başka suların peşindeydi. Bunlar insan DNA'sının kodlanabildiğini ve bu DNA'nın gelecek nesillere aktarılabilirliğini fark eden bir oluşum. Bunu yaptıktan sonra ilk işleri de geçmişteki, "Templar" dediğimiz tapınakçıların kıymetli parçalara sahip olmalarını sağlamak. Bu kıymetli parçalara Artefact deniliyor; doğaüstü güce sahip cisimler olarak kaydedin beyninize işte. Mesela Alaaddin'in Sihirli Lambası. (Olmadı mı bu örnek? Oldu bence, en moderninden!) İşte bu Abstergo, bu sihirli maddeyi ele geçirdiğinde felaket gerçekleşecek, onun gücünü kullanarak uzaya yollayacak ve tüm insanlığı ele geçirecek. "Burada Desmond'ın rolü ne?" sorusunu da cevaplayalım ki beyniniz daha fazla bulanmasın. Desmond'ı Animus'a bağlıyorlar. Animus bir makine, akıl sır erdiremediğimiz bir Abstergo teknolojisi. Animus, Desmond'ın DNA'sından yola çıkarak onun atalarına ve onların yaşam yerlerine dair bilgilere ulaşıyor. Böylelikle de Assassin's

Creed dünyası, Desmond'ın atası olan Altair'in vücuduna yollanmasıyla günümüz dünyasında Ubisoft sayesinde yıllar önce başlamış bulunuyor!

Altair'den alıntı yaptığım Apple of Eden muhabbeti ise ilk oyundan beri var; "Piece of Eden" da denilen bu parçaların ne kadar kıymetli olduğu, en baştaki cümleyle açıklanıyor aslında. Bilgi onda; günümüzde bile insanın yaradılışını Havva'ya ve Adem'e bağlayan düşüncelere bakarsak, o elmanın aslında merak yoluyla bizi bilgilere açtığını görüyoruz. Bilgi, insanı hep sorgulamaya iten bir şey ve Apple of Eden ile suikastçılar tarihinde bu parçaların gelecekle ilgili görüntüleri de gösterdiğini hatırlatalım. İlk oyunda Altair'e Malik ulaştırıyor onu, Süleyman Tapınağı'nda. Abisini kaybetmek uğruna peşine düşüyorlar. Assassin's Creed II'de ise Ezio'ya Kıbrıs'tan geliyordu bu parça hatırlarsanız. Ve daha sonra Rodriga Borgia'nın oğlu Cesare'yi nerede bulacağını görüyordu. Son oyundaya, yani Ezio'nun finali Revelations'ta Jüpiter'le finali yapmıştık. Animus'ta işler karıştı biraz, Desmond komadaydı, uyardığında artık sıradan bir insandan çok fazlası olmaya başladığını görüyorduk. Geçen yolculukları boyunca Desmond artık, Altair'in ilmiyle her şeyi öğrenmiş, onun codex'leriyle olayı kavramış, Ezio'nun da yeteneğini alarak, onun güç kazanmış hali olarak über bir insan haline gelmiş idi ki Ezio'yu da hatırlatmakta fayda var bu arada. Altair'in kendinden sonrakilere için yol göstermesi amacıyla yazdığı codex'lerle kendini geliştiriyor. Tabanca, barut ve gizli bıçaklarını kullanmayı ▶

Kafanızı Suya Gömün!

Gemi savaşları ve güverte görevleri boyunca gemiye yüzerek çıkıyorsunuz. Bu sırada fark edilir hale gelerseniz ve ortalıktaki 50 tane kırmızı pelerinli tüfekleriyle tepeden size bakarsa hemen suya dalın! "Dive In" seçeneği sayesinde aranır moddan çıkıyorsunuz. Suyun altında kalmannın da belli bir süresi var tabii ki.





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



- öğreniyor. Amcasından bu kanı taşıdığını öğrenen Ezio'nun, zamanın en güçlü adamları olan Papa'ya ve Borgia ailesine kafa tutabilecek kadar yetenekli hale geldiğini aklınızdan çıkarmayın. Revelations'ta Master Assassin olan Ezio'nun ve ilim irfan yuvası Altair'in bütün kodlarının yansımaları vücudunda taşıyan Desmond'ı bambaşka bir hayat bekliyordu artık. (Sanki bundan öncesinde çok normalmiş gibi.)

Amerika zaten keşfedilmişti ki!

Apple of Eden'in bir parçası Desmond; Shaun, Willam Miles ve Rebecca ile artık. Ve aylardır çıkan bütün tanıtım filmlerinde izlediğimiz gibi Desmond Amerika'da. Ben diyeyim "Bana bir haller oluyor"; siz deyin "Zaten ipuçlarını her oyunda yiyorduk"; bu zaten belliydi aslında. Daha o tarihlerde, ikinci oyunun geçtiği sıralarda Amerika bile keşfedilmemişken, Ezio'nun çözmeye çalıştığı duvar codex'ini hatırlayan var mı? 1491'de keşfedilen bir kıta, Altair'in bıraktığı duvar codex'indeki dünya haritasında görünüyordu hatırlarsanız. Ezio, burasının daha bilinmediğinden bahsediyordu. Peki ya Jüpiter'in Revelations'taki son sahnesi? 21.12.2012 tarihi? Çıkan şekilleri ve tarihi de hesaba kattığımızda Amerikan tarihine, olmadı kıtasına, hiç olmadı yerlere kadar çıkıyorduk.

Kişisel görüşümü belirteyim: Daha bu kadar detay açıklanmamışken ve olayın Amerika'da geçeceğini öğrenmişken

suratım düşmüştü açıkçası. Amerika olgusu değil de buram buram tarih kokan bir oyunun, "Yeni Dünya" olarak da adlandırılan bir yerde nasıl geçeceği düşündürüyordu kara kara. Oyunun aralığı 30 sene sürüyor ve bu süre de çok uzundu. Daha sonra Connor denilen yeni suikastçımızı gördük tanıtım filmlerinde. Yani sadece gördük; nereden geldi, nasıl geldi, ne yapıyor, daha o kadar detaya girilmemişti. Önyargılı bir insan değilim ama ciddi anlamda hoşlanmamıştım kendisinden. Sibiryalı kurtları gibi karların içinde koşturmacalar, boş vakitlerinde ağaçtan ağaca zıplamalar... Özellikle İstanbul sahneleri, Ezio'nun finali ve Revelations gibi bir görsel şölen sonra bu Amerika olayına ve Connor'a karşı çekimserdim. Hem bu adamın bu kadar iyi İngilizce konuşuyor olması da onun ukala ve ters bir adam olabileceğini göstermiyor muydu? Altair ve Ezio gibi konuşsa ne olurdu sanki? "Assassin" deyince benim aklıma yamuk aksanlı İngilizce de geliyordu... Böyle minik, aslında önemsenmeyecek detaylara takıldım başlarda. Kafamda bir yandan Desmond vardı. O kadar geliştikten sonra Jüpiter'in dedikleri kalmıştı zihnimde en son... Omuzlarında büyük yük olduğu her halinden belliydi. İki suikastçının birleşiminden Master Desmond gibi bir şey ortaya çıkıyordu ve Jüpiter'in de değinmiş olduğu öngörüye göre, belki de dünyanın yok olmasının önüne geçebilecek tek kişi kendisiydi. Desmond'a ne olacaktı, bu kez kendini nerelerde bulacaktı, kimin DNA'sından bu kez neler öğrenecekti? Kafamda deli sorular...

Sonra oyun başladı...

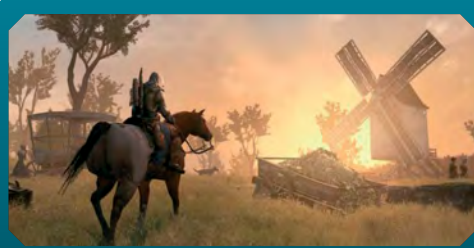
Dergiyeye yerleştim, ayaklarımı uzattım. Animus'a hoş geldim! Pizza dilimi şeklinde ayna parçaları düşünün ve bunları birleştirin. Beş dakika Animus beyazlığına ve bu arka plana bakın, hipnotize olun. Abstergo önce Desmond'ı, sonra bizi yorabilmek için uğraşmış gerçekten; Animus "şaşı bak şaşır" gibi. Desmond gözlerini kapadığında, "İngiltere - Amerika yolcusu kalmasın!" sesleri eşliğinde mavi sulara açılıyor. Haytham! Bu ismi duyuyorum, gemide saklanıyor. Belli, en acilinden Amerika'nın yolunu tutmuş. Geminin güvertesinde takılıyor, birilerinden haberler ve görevler alıyor. İnsanlar ona kaçtığını vurgulayan cümleler kuruyorlar... Yetenekler yerinde, önemli de birisi belli ki. Bir şeylerin peşinde, bizi götürmek istediği yerler var. Yeni Dünya'ya ayak basmasıyla geleceği

Alternatif

Prince of Persia: The Sands of Time
Red Dead Redemption
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



Mekanlar



Assassin's Creed III'te her mevsimde ve her doğa koşullarında kendimizi kayıtsız şartsız emanet edebileceğimiz yerler çok çeşitli ve bazıları da şöyle: Boston, Frontier, Homestead, New York City

de değiştiriyor bir nevi. Elinde bir kolye var yuvarlak, üzerinde tavus kuşu renkleri. Bunun gizemini araştırmaya başlıyor. Yerli bir kadına veriyor onu. Bu yerli kadın, ilk Amerika deneyimi boyunca yanında yer alıyor Haytham'ın. Biraz Yeni Dünya'dan bahsedelim. O şaşalı eski Assassin's Creed serisi mimarisi yerine aşıp yapılmış binalar göze çarpıyor. İnsanların üzerinde gösterişsiz dönem kıyafetleri var. (Nerede o Roma'nın şıklığı!) Toprak kapan yerleşik kurulmuş, gemilerle insanlar geliyor. Tarih yazmak için kocaman bir kara parçasının üzerindediniz, düşünseniz! Bu fikir ufaktan ufaktan hoşuma gitmeye başlıyor, sonra suratıma hafif kinayeli bir bakış yerleşiyor; ilk ata bindiğim anda hem de! Sanki daha önceleri buralarda gezmişim gibi bir dejavu içindeyim. Atta sıkıntı var ama, hemen fark ediyorum. Bu topraklarda gerçek ata daha önce Red Dead Redemption'da binmişim ben... Dediğim kötü bir şey değil; tabancam belimde, at üzerinde uçsuz bucaksız topraklarda gezerken aynı tadı alıyorum bir an. At haric! Red Dead Redemption'ın atından sonra Assassin's Creed'in atına binmek, attan inip eşeğe binmek gibi bir şey. At üzerinde iki kişi gittiğimiz anlar dışında pek bir maceraya bulaşmıyoruz. Oyunu oynadığım ilk saatler boyunca beynimde Red Dead Redemption'ın "Deadman's Gun" istemsizce çalıyor. Etrafı izliyorum, neler neler değişmiş... Eski Roma haritasının bir buçuk katı daha büyük bir Frontier haritası var burada. Yeryüzü şekilleri alabildiğince çeşitli. Tepeleri zorla çıkıyorum, Leap of Faith'lerin tadı bile bir başka. Yeşillik dolu yığınların içinde açıyorum gözümü. Görevleri bir bir gerçekleştirdikçe yan görevler de geliyor. Synchronization olayı bu kez biraz daha farklı. Ekrandaki Synchronization barı yok, canımızın

azalıp azalmadığını sol alttaki haritanın kenarında yer alan ince çizgiden takip ediyoruz. Sequence olarak ilerleyen oyundaki bütün görevleri tam olarak yaptığımızda %100 Synchronization sağlanmış oluyor. Yani üç alt görev varsa mesela, bu bar üçe bölünmüş halde ve daha sonraları neyse ki bunları tamamlayabiliyoruz. Oyun içi dinamiği yeniliklerinden biri de bu olayla beraber mevsim döngüsünün de olaya dahil olması. Haritalar yüklenirken uzun süren yüklemeler boyunca "Evet, kar bekliyorum, uzun sürdü." geyikleri de döndürmedik değil. Rüzgarla beraber karların uçmasını, yokuşları bu pis havada çıkamaya çalışırken zorlandığınızı gözlemlemek mümkün. Şansınız yaver giderse tuğla evlerin penceresinden süzülen akşam ışığında, sakince yağın karları bir - iki dakika durup izleyin derim. Çok güzel yağıyor! (Yazar bu anlarda gittikçe romantikleşmektedir.) Haytham'a da bir haller oluyor. Gayri ihtiyari olarak baştan çıkarılıyor da diyebiliriz. Mohawk, çekik gözlü hatun ufaktan ufaktan hisleniyor bizim İngiliz'e, gözler daha da çekiliyor Haytham'ın karşı koyması pek mümkün olmadığından...

O arada ofis sessizleşiyor. Etrafıma bakıyorum, Şefik "Connor nerede kaldı?" diyor, Emre sinematikler boyunca görüş belirtiyor. İçimden bir ses "Ya Connor yok herhalde, yanlış oyun mu geldi, neyse bekleyelim." diye saykılıyor...

Ebeveynler için pratik el kitabı

Sonra ben çocukluğuma döndüm, hem de en çok kuyruk acım olan yerden... Mini mini bir Tarzan kıvamındaki bebek, yemeşil bir dünyada koşturup duruyor. Tam bir gereksiz bilgi kutusu olan beynim, küçükken bitiremediğim ve hala içimde yara olan o oyunu anımsıyor: Jungle Book! Ormanda arkadaşıyla takılıyor bizim afacan. Kabilenin olduğu çadırları da terk edip oynamaya pek hevesliler... Dış dünyayı keşfeden birkaç meraklı veledin ilk yaptığı şey, mekan orman da olsa saklambaç oynamak! Neyse zaten Assassin olayını Haytham'ın macerasıyla geride bırakmıştık, şimdi de saklambaçla, koşturmayla çocuk gelişim ve psikolojisine şahit oluyoruz. Connor çıkmaya da olur yani, saatlerdir oynuyorum, lütfedemedi zaten paşam. Ben de HD ▶

Kızılderililerin bilinen silahı Tomahawk, bu oyunun özel silahı olarak göze çarpıyor. Oyunun bir bölümünde Connor, duvara bu baltayı saplıyor ve "Savaşa giden, bunu bir duvara çakar ve savaştan dönmeden de geri çıkarmaz." diyor.





► kalitesinde tam bir Jungle Book oynarken ağaçlara tırmanmayı, yuvalardan tüy toplamayı, ağaç dalından dağın tepesine çıkıp manzarayı kesmeyi çok seviyorum. Velediz ama yetenekliyiz de ve elimizde minik bir yerli baltası var. Adımı söylediğim ilk anda okuyacağınızı bile düşünmüyorum ama paylaşayım barı: Ratohnhake:ton! (Şimdi unutabilirsiniz.) Böyle ormanda oradan oraya takıla takıla büyüyorum işte. Bir gün koşturarak kabile çadırlarına geri döndüğüm bir akşam, bütün çadırları tutuşmuş görüyorum. Annemi gördüğümde ben bile uyanıyorum oyun oynamaktan. Annem kim mi? Yangında bana "Git ve yolunu bul." deyip oracıkta can veren Haytham'ın çekik gözlü aşkı... Ben mi kimdim? Siz bana "Connor" deyin en iyisi; gerisini ben bile söyleyemiyorum...

Senin adın bundan sonra Connor!

Kabile büyüklüklerinin bir gün Connor'ı ulu ruhla buluşturması için düzenlenen ayinde olan oluyor. Çok detaya girmeyeceğim fakat bir kartal gibi süzülüp konduğu şey, bizim suikastçı simgesinden başkası değil. Yolunu bulacaktı, değil mi? Elinde ne olduğunu bilmediği bu işaretle yollara düşen ergen, saçı örgülü yerlimiz, uzaklaştığı zaman bir evin kapısını çalıyor. Karşısındaki adam asla ona cevap vermek istemese de Achilles olarak onun gücünü gördüğü anda ona cevap veriyor ve bizimkinin babasını tanıyor; yani Haytham'ı. Bir suikastçı, zorluklarla yetişiyor arkadaşlar ve yapıcılar eksik olmasınlar, bunu uzun saatler boyunca öğreniyoruz. Achilles'e bütün suikastçılarla ilgili bilgileri bilen bir eğitmen de diyebiliriz. Yaşlı başlı, evinin tamirine takmış bir adam neticesinde. Bizimkinin adını söyleyemeyip "Zaten dikkat çekmemen lazım, bundan sonra senin adın Connor." diyerek hepimizi o isimden kurtardıktan sonra hızlandırılmış bir kursa sokuyor genç Connor'ı. Connor; tarihi, suikastçılığı, erdemleri öğreniyor bu adamdan. Eline gizli bıçakları bile takıyor ama yeni mavili beyazlı kıyafet

■ Sağ elinizdeki Tomahawk'la bir Redcoat'u, sol elinizdeki silahla da uzaktaki diğer Redcoat'ı öldürmenin daha önce tatmadığımız keyfi...



ortada yok hala! Bu arada avlanmayı öğreniyoruz. Avlanmak Assassin's Creed tarihi için çok yeni bir şey, detaylı da. Bölgelere göre farklı farklı hayvanlar avlıyoruz. Bunların derilerini ve parçalarını satarak da ticaret yapıyoruz. Bu noktada silahlarımızdan bahsedelim. Artık suikastçı çift silah taşıyabildiği gibi, iki farklı tuşla da bunları komuta ediyor. Yani kareyle gırtlığı parçalayıp, nişan alıp Üçgen / Y tuşuna bastığınızda yay veya silahla da başkasını temizliyorsunuz. İngiliz silahlarından, Fransız tüfeklerine kadar yeni nesil silahlarla kuşanıyoruz. Bıçak, Mohawk çekiçi, yumruk, kılıç ve gizli bıçaklar yakın dövüş için atanabilirken Tools kısmına atanacak aletler yay, tüfek, silah, zehirli bıçaklar, sis bombası, kapan, hayvanları çekme yemi ve para olarak listeleniyor. Her durumda göre işinizi kolaylaştıran bir dolu şey var yani. Revelations'taki o bomba olayı yok artık; onun yerine daha "ihale" şeyler kapıda. (Bekleyin, bahsedeceğim!)

Amerika'da kulüp olayı aşmış!

Avlanmak demişken geyikten, rakuna, ayıdan, tilkiye, tavşandan, kurda kadar her şey var. Haritamız Boston'dan New York'a kadar uzanırken farklı farklı türleri, farklı bölgelerde yakalama görevleri de alıyoruz. Yan görev bile olsa geçim kaynağımız olan para ancak bu şekilde geliyor, ticaret bu şekilde sağlanıyor. Eski, gelişmiş şehirlerdeki hırsızlık olayının yerini avcılık almış ve kocaman bir doğal dünyada hayvanlardan para kazanıyoruz. Bir hayvani kaç farklı şekilde öldürebilirsiniz? Çok! Geyik yakalamazın isteniyorsa en çok nasıl yakalasanız

Multiplayer

Assassin's Creed III'ün multiplayer modunda, Brotherhood'dan ve Revelations'tan sorumlu olan Ubisoft Ancey ekibi görev alıyor. Bildiğimiz modların dışında, dört kişiye kadar oynanabilen ve oyun sırasında NPC'leri öldürdüğümüz Wolf Pack modu ile Abstergo üyelerinin haritada yer kapı diğerleri tarafından bu bölgelerin korunduğu Domination modu mevcut. Oyunda toplam 16 karakter bulunuyorken dikkat çeken multiplayer karakterlerse şöyle: Lady Maverick, Montebank, Redcoat Sharpshooter





çok para eder diye bir düşünün bakalım... Bilemediniz. Cevap "yumruk" olacak! "Geyik de yumrukla öldürülür mü?" demeyin, valla derisinden etine kadar çilgin para ediyor. Size kalmış tabii ki; yem atıp kapan da kurabilirsiniz, tüfek veya yayla vurabilirsiniz de. Oyuna detay ekleyen kısım da burada rol oynuyor. Bir nevi kulüp sistemi gibi bir şey. Avcılık sistemine üye olduğunuz takdirde haritalardan bölgelerin özelliklerine göre görev yapmanız bekleniyor. Dediğim gibi, yumrukla falan dalyorsunuz. Şimdiye kadar bahsettiğim olaylar size biraz RPG kokusu veriyse haklısınız keza bütün bunlarla uğraşırken hala muhteşem bir Assassin gibi adam kesemediğimi düşünün.

Sonra Şefik dayanamayıp "Bu adam ne zaman giyecek kıyafetini yahu?" dedi ve ne dese haklı. Resmen giydiremedim! O arada Aquila'nın kaptanına iş öğrenmeye gidiyor bizimkisi. Aquila tamir edilip sulara çıkacak fakat yelken açmak, gemiyi döndürmek, hepsi bize kalıyor. Daha önce kayıktır, gemidir, benzer şeyler gördük fakat ilk defa gemi komuta ediyor olmak çok heyecanlı! Pek zor bir iş değil, ta ki deniz savaşına girene kadar! Bu oyunda ana karakterin tam bir ordu komutanı gibi davrandığını görebiliyoruz. Oyunun içindeki bütün savaşlarda komuta kendisinden çıkıyor. Yelkenler açılacak, toplar ateşlenecek, tüfeklerle hedef vurulacak; hepsi kontrolümüz altında. Bir de bütün bunlara kocaman bir açık harita ve denizin ortasında tutuşmuş iki gemi görüntüsü ekleyin. Enfes!

Connor'ın farkını, anlattıklarımın anlayamamış olabilirsiniz şimdye kadar. Connor ilk kez bireysel bir şeyin peşinde değil bu oyunda. Bu kez söz konusu, Amerikan halkı ve yeni gelenler olunca toprağı için savaşan bir adam oluyor ve adalet için Achilles ona kıyafetini veriyor en sonunda! Assassin olabilmek için biraz fazla mağrur bir ifadesi var, çok masum sanki ama söz konusu halkı olunca topraklarını almaya çalışanların canını alabilecek kadar da vahşi. Savaşlar eskisinden biraz daha fazla animasyon, hareket ve kişi sayısına sahip. Daha fazla hareket edip daha şık adam kesebileceğiz fakat tepe tepe gelen bu kırmızı montlular, droid zekasının birazcık daha üzerinde seyrettiklerinden çok da fazla bir şey beklemeyin derim. Suikastçı artık yamaçlarda siper alabiliyor, düşman karda yavaşlaşa da bizim vahşi çocuk teklemiyor bile. Eskisi gibi para saçmasına da gerek yok kendini koruması ve dikkat çekmemesi için çünkü artık hayat kadınları yok! (Hayatında kadın da yok zaten.) Yoldaki çocuklara para veriyor, ne yapсын. Hırsız falan da yok, kimsenin soyduğu da. Siz birisini soyduysanız, bu kez şartlar biraz değişiyor. Yeni bir aranma sistemi var. Riskli alanlarda saçmaladığınız takdirde aranma seviyeniz artmıyor. (Siz yine yoldaki posterleri sökün,



kendinizi güvene alın.)

Giyinip kuşandığımızda tam da Desmond'ı düşünürken Animus 3.0'a dönüyorum. Babasıyla derin bir muhabbet içinde. Hayatını derince sorguluyor, babası ona karşı günah çıkarıyor. Kafalar hala karışık Abstergo'da... Çıkıyorum.

Yeni görev çok uzaklarda, Boston'dan Achilles'e gitmem gerek. Yürüsen yürünmez, atı çağırırsam yine zaman kaybı. "Fast travel" olayı eklenmiş. Haritada belli noktalara hızlı gitme olayıyla büyük harita eziyete izin vermiyor ve tek tıklamayla kendimi rıhtımda buluyorum. Tüneller halen var, Boston'da görüyoruz yine bu olayı önce. Brotherhood'daki "kardeşlik" olayını merak edenleri de aydınlatalım. Biraz daha farklı bir sistemde yine diğer suikastçı kardeşlerimizi göreve yollayıp para kazandırıyoruz. Uğraşmak zor gelse de birkaç tane gelişmiş elde tutun, gerisini yollayın derim. Oyunun multiplayer özelliklerini ise oyunu Ubisoft'tan çıkış tarihinden çok daha önce temin ettiğimiz için inceleyemedik ama kutucuklarda karakterlerle ilgili detaylı bilgiye ulaşabileceksiniz.

Oyunda yine Anvil motoru kullanılıyor fakat bir gelişmiş hali. Bu sayede mevsim geçişleri, hava koşulları ve ışık / gölge oyunları iyi kotarılmış. Tamamlayamadığınız bir görevi kış koşullarında aldıktan sonra birkaç bölüm geçin ve aynı yere görevi tamamlamak için geri döndüğünüzde çiçeklerin açmış, derelerin akmakta olduğunu göreceksiniz. Savaş mekanlarını bırakıp gidiyorsunuz ya, aylar sonra geri dönün bakalım, nasıl bir harabeyi geride bıraktıysınız... Kızilderililerden, İngilizlere, oradan da Fransızlara kadar uzanan bu millet yelpazesinde Connor'ın yolu akıp gidiyor. Desmond'ın hikayesindeydi galiba sıra artık, dikkatle dinliyoruz dediklerini. Omuzundaki yükler hafifleyecek mi? Jüpiter ne kadar doğru dedi? İnsanlığa ne olacak? Ben hala bunları düşünürken Connor'ın elinde kolilerle komikçe koşmasına da güldüm, "Ayyaş gibi niye sallanıyor bu adam?" da dedim, bütün renkli gözlemlerin loş ışıkta Twilight'tan fırlamışçasına geziniyor olması da kötü göründü gözüme. Fakat işin içinde bu kadar senaryo varken ve dünyası bu kadar güzel işlenirken oyunun sonunda fark ettiğim ki bu minik detayların çok da bir önemi yokmuş aslında. Tek başına düşünmek imkansız o yüzden bu oyunu ve bazı karelerde codex'leri, bazılarında Ezio'nun amcasının sözlerini, bazılarında ise Desmond'ın çaresizliğini hatırlıyorsunuz. Görevlerin tekrarı, mekanlar ve amaçlar değişmiş olsa da sıkıyolabilir, hak veririm ama şunca oyundan sonra hala bir şeyleri çözmeye çalışırken düşünmekten kafam ağrıyorsa o oyun, "oyun"dan ötedir bazen. Bunu hissettirebilen nadir oyunlardan biri Assassin's Creed serisi ve bundan sonrası için sözü yine Altair'e bırakalım; belki de öyledir, kim bilir... ■ **Ayça Zaman**

"...ve en sonunda kapı bir gün açılacak ve mesaj iletilecek. Onlar kendi peygamberlerine sahip olacaklar..."

Sayfa 26,
Altair

Assassin's Creed III

- + Harita büyüklüğü, yeni ticaret sistemleri, senaryo derinliği
- Kendini tekrar eden görevler, müziklerde Jesper Kyd yok!

8,4



Yapım Arkane Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.dishonored.com



Dishonored

İntikam, balina yağı ve büyü

“Şunu unutmamalısınız ki Corvo suçsuzdur!” dedi isyancılardan bir tanesi. Şehri ele geçiren yanlış politika ve veba salgını, insanların artık sistemi ve yönetimi sorgulamalarına neden olmuştu.

Bu sırada bir adam, küçük bir fareyi aldı ve yedi. “Corvo suçsuzdur! Ona yardım etmeliyiz!” dedi bir başka isyancı. “O lafi ben söylemişim hacı; lütfen...” diye çıkıştı bir önceki isyancı.

“Bir önceki isyancı’ biraz küçük düşürücü bir tanımlama değil mi?” diye düşündü ardından, bunu niye düşündüğüne anlam veremedi ve düşüncesi toz bulutu halinde aklından uçtu gitti.

“Ne olursa olsun, İmparatoriçe’yi Corvo öldürmüş olamaz!” diye çıkıştı iki isyancı, aynı anda. Birbirlerine bir süre baktılar, birbirlerini tarttılar ve aynı adam, bir başka fareyi aldı ve yine mideye indirdi; isyancıların ilgisi başka yöne kaymıştı...

“Size şunu söylemeliyim ki bu sistem işlemiyor! Balina yağıyla kalkınan bu şehirde hepimize daha fazla olanak sunulabilir! Tüm emperyalist düzenin uşağı ülkelerde olduğu gibi, bizde de ekmeği yine zenginler yiyor! Zaten fakir olan bu şehir, veba ile bir kez daha sarsıldı. Büyü gücü bile artık insanlara umut vermiyor. Üstelik dev robotların gözetlemesinden de bıktık! Büyü ile politika birbirine karıştırılmamalı! Ayrıca zombiler... Onlarla ilgili bir şey yapılacak mı?”



Bunları düşünen, sorgulayan var mı aranızda?!” diye rek tüm nefesini tüketti üçüncü bir isyancı.

“Ona ‘üçüncü isyancı’ denildiğine göre, bana da ‘bir önceki isyancı’ denmesi herhalde çok da kötü bir şey değil...” diye düşündü bir önceki isyancı, yine tam olarak ne düşündüğüne anlam veremedi ve üçüncü isyancıya döndü.

“Güzel konuşuyorsun arkadaşım. Sen de fark ettin mi peki balina yağından büyüye, zombisinden vebasına kadar her şey maşallah bu şehirde. Bir de robotlar... Onlar bile var. Sence de biraz fazla değil mi?” dedi bıkkın bir tavırla.

Üçüncü isyancı yerden bir fare aldı, ona uzun uzun baktı, sonra onu mideye attı. Fareleri uzun süredir yemekte olan diğer adam onlara yaklaştı, “Şimdi tüm bu olanları kaldıracak kıvama geldiniz...” dedi ve dans ederek Dunwall’un karanlık sokaklarında gözden kayboldu...

Outsider’ın izinden

Her şey burada... Büyü, silahlar, karanlık bir atmosfer, veba, robotlar, balinalar, suikastçılar, isyancılar, fareler, zombiler... Bu kadar çok konuyu normalde aynı potada eritmeye çalışsanız, elinizde gerçekten çok saçma bir yapım olur lakin Arkane Studios olayın altından kalkmış ve tüm bu kavramları çok iyi bir şekilde yan yana getirmiş.

Hem anahtar kelimeler, hem oynanış, hem grafikler, aslında hepsi daha önce başka oyunlarda gördüğümüz kavramların bir araya getirilmiş hali. Biraz BioShock, bir tutam Half-Life, bir kase Thief, olsun size Dishonored. Oyun bir yandan orijinal olduğunu göstermeye çalışıyor, bir yandan da oyun dünyasının müdavimleri tarafından hemen deşifre ediliyor.

Kahramanımız Corvo. Kendisi İmparatoriçe’nin en sadık korumalarından bir tanesi. Corvo’yu herkes seviyor, bir iş verildiğinde Corvo en iyi şekilde yapıyor ve Dunwall’un en sadık hizmetkarlarından bir tanesi olarak gösteriliyor.

Ne var ki bir gün Corvo, İmparatoriçe ile konuşurken nereden çıktığı belli olmayan birkaç suikastçı

İmparatoriçe’ye saldırıyor, onu öldürüyor ve yine geldikleri gibi bir anda ortadan kayboldukları için suç Corvo’nun üstüne kalıyor. Kahramanımız hapishaneye tıklıyor ve idam edileceği günü beklemeye başlıyor.

O gün geliyor, idam ediliyor ve oyun bitiyor. Görüşürüz, kendinize iyi bakın.

Sonra ak sakallı bir dede... Değil tabii ki. Corvo da idam edilmiyor zaten, hapishanede umutsuzca beklerken bir not ve bir anahtar buluyor. Notta kurtulmak için ne yapması gerektiği yazıyor ve Corvo hapishaneden kaçıp ona notu yollayan kişiye doğru ilerlemeye başlıyor.

Olayın buraya kadarki kısmında çok bir numara yok fark ettiğiniz üzere fakat diğer gün, Corvo uyurken astral bir seyahate çıkıyor. Onu bu garip dünyaya çağıran kişi de “Outsider” adındaki gizemli varlık. Outsider, Corvo’ya güçlerini emanet ediyor ve ne oluyor, işin içine büyü karışıyor. Corvo, Outsider’ın damgasıyla birlikte birçok doğaüstü gücü kullanabilir hale geliyor, adını aklamak için çıkacağı macerada avantajı kendi tarafına alıyor.

Gizlen, düşmanını şaşırt

Bölmelere ayrılmış bir oyun Dishonored. Her bölüm de büyük bir oyun alanı sunuyor. Bölümler içerisinde, başka alanlara geçişler de yapabiliyor ve asıl görevimizden daha uzakta bir alanda, yan görevleri yerine getirebiliyoruz.

Görevleri çözüme ulaştırmanın iki yolu var: Şiddet kullanmak veya kullanmamak. Tüm oyunu, tek bir kişiye bile öldürmeden tamamlamak mümkün olduğu için görevlerde nasıl bir yol izleyeceğinizi de size kalıyor. Oyunu eğer bolca şiddet kullanarak ▶



Alternatif

BioShock 2
Borderlands 2
The Orange Box





■ **Dark Vision, en çok işe yarayan güçlerinizden bir tanesi.**

▶ bitirirseniz, daha karanlık bir son görüyorsunuz. Olabilirdiğince az ölüme neden olmaksızın daha olumlu bir son ulaşmanızı sağlıyor.

İşte bu nedenden ötürü aslında yapımcılar oyunu daha çok gizlilik kullanarak, daha az kişiyi öldürerek oynamamızı istiyor.

Oyunun hemen başlarında Corvo pek az güce sahip. Hem silahları yeterince iyi değil, hem cephanesi az, hem de Outsider'dan aldığı güçleri kısıtlı. Bu da zaten oyunun başlarında illa ki gizliliğin ön planda olmasına neden oluyor. Eğer düşmanlarınızın yanından görünmeden geçmezseniz, onları gafil avlamazsanız, alarmların çalması ve üstünüze beş tane askerin çullanması da kaçınılmaz oluyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında da aslında durum pek farklı olmuyor; biz güçlendikçe,

düşmanlarımız da güçleniyor. Sadece kılıçlarıyla saldıran askerler silahlarını da ateşlemeye başlıyorlar, roketler fırlatan robotlar işin içine karışıyor ve direkt yaklaşımın ne kadar yanlış olduğunu bir kez daha anlıyorsunuz.

Durum böyle olsa da Outsider'ın size verdiği kalbi en etkili biçimde kullanarak rune ve charm'ların hepsine ulaşırsanız, yine de düşmanlarınızdan daha güçlü bir hale gelebiliyorsunuz. Yine aynı anda çok düşmanla birden baş etmek güç oluyor lakin oyunun başındaki aciz halinizden de bir hayli uzak oluyorsunuz.

Sen de yap...

Oyundaki yapay zeka fena değil lakin düşmanlarımızın bizi çok çabuk fark ettiğine dair bir hissim de olmadı değil. Sanki görmemeleri gerekirken görüyorlardı beni...

Doğaüstü güçler

Outsider'dan ödünç aldığı güçler sayesinde Corvo, düşmanlarına karşı avantajı elinde bulunduruyor. Bakın bakalım oyun boyunca hangi güçleri kullanabiliyorsunuz...



■ **Blink**

Kısa mesafelerde ışınlanmak için mükemmel bir yol. Bu güç size zorla veriliyor ve zaten Blink olmadan oyundaki bazı yerleri geçmeniz de mümkün değil. Sağ mouse tuşuna bir kez basarak Corvo'yu baktığı yönde hızla ilerletebiliyor veya tuşa uzunca basarak varacağınız noktayı seçebilirsiniz. Bu gücün ileriki seviyesinde daha uzun mesafeleri aşmak mümkün oluyor.



■ **Dark Vision**

Herkes düşmanlarının ne yaptığını, ne işle meşgul olduğunu bilmek ister ve Corvo da bunu Dark Vision gücü ile sağlıyor. Belirli bir süre boyunca duvarların arkasını görmenizi sağlayan bu güç, aynı zamanda düşmanlarınızın nereye baktığını da gösteriyor. Bir sonraki seviyede düşmanlarınızla birlikte kullanılabilir eşyaların yerlerini de görebiliyorsunuz. Dark Vision gizliliği esas alacak olanlar için en önemli güçlerden bir tanesi.



■ **Devouring Swarm**

Düşmanlarınızı şaşırtmak veya direkt olarak ortadan kaldırmak için yerden bir grup fare çıkarabilmenize yarayan Devouring Swarm, son derece kullanışlı bir güç. Düşmanlarınızın farelerle boğuşurken siz de onları çok daha kolay haklayabiliyorsunuz. Belirli bir zaman sonra otomatik olarak ortadan kaybolan farelerin hayatta kalma süresini uzatmak ve daha fazla hasar vermelerini sağlamak için bu gücün ikinci seviyesine rune harcaabilirsiniz.



■ **Possession**

Corvo, hayvanların veya insanların bedenlerini bu güç sayesinde kullanabiliyor. Kurtlar ve insanlar dışında, diğer hayvanlar bedenlerinden çıktığınızda ölüyor. İnsanlar ve kurtlar ise sersemliyor, siz de bir yerlere gidip saklanıyorsunuz. Bir insanın vücuduna girdiğinizde onun eşyaları da otomatik olarak sizin oluyor.



■ **Bend Time**

Zamanı yavaşlatmak olarak başlayan bu güç, bir sonraki seviyede zamanı tamamiyle durdurmaya kadar varıyor. Zaman yavaşladığında Corvo kendi hızında hareket etmeye devam edebiliyor. Zamanı durdurabildiğinde de aynı şey geçerli fakat bu gücün ikinci seviyesi biraz daha kısa sürüyor.



■ **Windblast**

Kimseye acımayı düşünmeyenlerin tercihi olabilecek Windblast, düşmanlarınızı geriye fırlatmaya yarıyor. Bundan eşyalar da nasibini alıyor ve hatta kilitli, ahşap kapılar da dağılıp gidiyor. Gücün ikinci seviyesinde düşmanlarınız geriye fırlatılmakla kalmıyor, duvara yapışıp can veriyor.



Kırmızı sağlık, mavi büyü gücü. Her ikisini yenilemek için de birçok iksir ve güç bulunuyor.

Kahramanımızın sol eli boş gibi gözüküyorsa bir büyü gücü seçili demektir. Burada da Windblast çok işe yarayacaktır.

Ateşli silahlardan her zaman korkun; hele ki bu mesafede!

Your Health is Low. Press [R] to drink a potion.

Bir düşmanı eğer Corvo'yu fark ederse kafasında beyaz renkte şimşekler görüyorsunuz. İnatla karşısında durmaya devam ederseniz de o şimşekler kırmızı renge dönüşüyor ve düşmanınız size doğru hızla yaklaşmaya başlıyor.

Düşmanlarınızdan kurtulmanın birkaç yolu var. İzinizi kaybettirmek bunlardan bir tanesi. İzinizi nasıl kaybettirirsiniz, mesela Blink ile üstteki saçağa ışınlanıp oradan da çatıya kadar ilerlerseniz, düşmanınız da sizi gözden kaybedecektir. Şayet ki Possession gücüne sahipseniz, bir hayvanın bedenine girip düşmanınızın görüş açısından çıkabilirsiniz. Daha direkt bir yaklaşım için de bayılıcı oklarınızı kullanabiliyorsunuz fakat bu oklardan oyunda pek az bulunduğunu da belirtiyim.

Düşmanlarınızı öldürerek oyunda ilerlemek daha kolay ve zaman zaman bayağı da keyifli. Corvo bir elinde kılıç taşıyor, diğer elinde de siz ne verirsiniz, onu... Mouse'un orta tuşuna basarak tüm silahlarınıza ve güçlerinize ulaşabileceğiniz gibi, bunları sayılara da atayabiliyorsunuz. Dolayısıyla -aynen BioShock'taki gibi- karakteriniz bir eliyle düşmanlarını doğarken, diğer eliyle de farklı hareketler yapabiliyor. (BioShock'ta "ateşli silah + büyü" formülü vardı aslında; burada daha dezavantajdayız.)

Kılıç kullanımı hiç de fena değil ama ateşli silahlar söz konusu olduğunda biraz bocalayabiliyoruz. Corvo'nun kılıç saldırılarını düşmanlarını birkaç hamlede yıkmaya yetiyor. Gard almaksa kılıç kullanmadaki en büyük avantajımız. Hem kılıç saldırılarını, hem de ateşli silahların kurşunlarını durdurabilen kılıçla gard, zamanlaması iyi ayarlandığında rakiplerinizin sendelemesine neden oluyor. Eğer burada da başarılı bir saldırı yapabilirseniz, rakibinizi tek hamlede ortadan kaldırabilirsiniz.

Tabancalar, arbaletler ve büyü güçleri de düşmanlarınızı

öldürmede son derece başarılı. Özellikle yakın mesafeden ateşlenen bir tabanca, düşmanınızı tek kurşunda ortadan kaldıracaktır. Windblast, Devouring Swarm gibi doğaüstü güçler de düşmanlarınızı öldürmede son derece etkili.

Dishonored'dan tam anlamıyla keyif alabilmek için sahip olduğunuz güçleri birbirleriyle kullanmanız çok önemli. Elbette ki bir düşmanı direkt olarak silahınızla patlatıp da devam edebilirsiniz ama farklı yöntemler kullanmanın keyfi de bir başka.

Eğer gizliliği ön planda tutuyorsanız, Dark Vision gücü ile düşmanlarınızın yerlerini tespit edebilir, onlara tuzaklar kurabilirsiniz. Rakibinizin vücuduna girip onu Weeper'ların olduğu bir yere götürmek ve oradan kaçmak da bir yol. Düşmanınız size ateş ederken zamanı durdurmak, onun bedenine girip onu kurşunun hedefi yapmak da bir başka eğlenceli yöntem.

Daha güçlü, daha hızlı!

Corvo'nun bu büyük macerada ayakta durabilmesi için sürekli güçlenmesi gerekiyor ve bunu da düşmanlarını öldürüp tecrübe puanı kazanarak yapamıyor. O, elindeki çok önemli bir cihazı, ona rune ve charm'ların yerini söyleyen kalbi kullanıyor.

Rune'lar, bu sayfaldaki bir kutuda bahsettiğim doğaüstü güçlere sahip olmamızı, sahip olduklarımızı güçlendirmemizi sağlayan büyümlü nesnelere. Genelde bir gücü almak için iki veya üç tane rune'a gereksinim duyuluyor.

Aktif kullanımı olmayan pasif doğaüstü güçlerimiz de dörde ayrılıyor. Agility, Vitality, Shadow Kill ve Blood Thirsty. Agility, Corvo'nun havada iki kez zıplamasını sağlıyor ve böylece yüksek yerlere, Blink'i kullanmadan da ulaşabiliyor. Agility'nin ikinci seviyesinde daha hızlı koşu- ▶



▣ **Outsider'a ulaşmak için girdiğimiz bu hayal dünyası çok iyi tasarlanmış.**

▸ yor, daha hızlı yüzüyoruz. Daha fazla sağlık puanına sahip olmak ve sağlığımızı daha hızlı yenilemek için Vitality'ye değerli rune'larımızı harcıyor, düşmanlarımızın öldükten sonra bedenlerinin küle dönüşmesi için de Shadow Kill'i tercih ediyoruz. Bu üç gücü, oyunu gizlilik kullanarak oynamak isteyenler tercih etmeli; Blood Thirsty ise Rambo'culuk oynamak isteyenlere hizmet ediyor. Adrenalin kullanarak düşmanlarını tek hamlede ve vahşice öldürebilen Corvo, bu gücün ikinci seviyesinde daha hızlı adrenalin kazanıyor ve birden çok düşmana karşı savaşılabiliyor.

Aktif doğaüstü güçler kadar önemli olan bu pasif güçlere ek olarak charm'lar da işimizi kolaylaştırmak üzere Dunwall'un her köşesine saçılmış durumda. Charm'lardan aynı anda altı tane kuşanabiliyoruz. Rune'larla güçlendirilen güçlerimizin aksine, charm'lar çok daha az bir farklılık yaratıyor karakterimizde. Daha hızlı tırmanma, büyü gücümüze biraz katkı, yediklerimizden daha fazla sağlık puanı kazanma, Weeper'lerden biraz daha az hasar alma gibi 30'un üstünde charm çeşidi bulunuyor ve bunları bulabilmek de ayrı bir mücadele oluşturuyor. Charm'lar genellikle zor ulaşılan yerlerde, kapalı kapılar ardında, gizli bölgelerde yer alıyor. Taşındığımız kalp sayesinde charm'ların yerini görebiliyoruz ve eğer ilgili charm'a ulaşmanın yolu bariz bir şekilde ortada değilse anlıyoruz ki orada gizli bir bölge bulunuyor...



Silahlarım, en kadim dostlarım

Çoğu FPS'de olduğu gibi, burada düşmanlarımızı öldürdükten sonra cephane bulmamız pek mümkün değil. Cephane raflarda duruyor, dolapların içinden bulunuyor veya daha güzeli, satıcılardan alınıyor. Eğer oyunu pek birilerini öldürmeden oynarsanız, cephaneye de pek az ihtiyacınız oluyor fakat benim gibi basıp giderseniz, cephane çok önemli olabiliyor.

Silah satıcılarından cephane ve ekipman satın alabileceğiniz gibi, silahlarınıza ve yeteneklerinize de güçlendirmeler alabiliyorsunuz. Silahlarınızın kapasitesini, geri tepme oranını, hassasiyetini arttırabileceğiniz gibi ne kadar fazla charm taşıyabileceğinizi de satıcılar aracılığıyla hallediyorsunuz.

Tüm bu işler için kullanacağınız para da oyunda "coin" adıyla yer bulmuş kendini. Düşmanlarınızın ceplerinden bulabileceğiniz paraları, en çok araştırmayla elde ediyorsunuz. Çevreye saçılmış olan bozuklukların yanında, değerli eşyalar da size bolca para kazandırabiliyor. Oyunu araştırma yapmadan oynayanlara büyük ihtimalle cepleri boş geçecektir.

Farklı yollar

Yazının başlarında belirttiğim gibi, bölümler büyük ve açık alanlarda geçiyor. Dolayısıyla bir bölümdeki herhangi bir görevinizi yerine getirmek için de çok farklı yollar kullanabiliyorsunuz.

Diyelim ki A noktasından B noktasına varmanız lazım.

Ölülerin Aynası

"Outsider" adındaki mistik varlık, bize doğaüstü güçlerin yanında bir de enteresan bir kalp bahşediyor. Bu kalp bir silah gibi çalışıyor. Yani sağ elinizde sabit bir şekilde kılıç tutarken, sol elinizde yay, silah veya bir büyü gücü barındırmak gibi, bu kalbi seçiyorsunuz. Kalbin amacı aslında çok net. Doğaüstü güçlerinizi ileriki seviyelere taşımak için kullanabileceğiniz rune'ları veya daha farklı güçler kazanmak için gereken bone charm'ları bulmanızı sağlıyor. Kalbi seçtikten sonra yakında rune veya charm varsa bunların yeri size gösteriliyor ve onlara yaklaştıkça kalbin atış hızı da değişiyor. Aslında rune ve charm'ların yerini bu kadar net gösterilmese, sadece kalp atış hızına göre hedefimize yaklaşıp yaklaşmadığımızı anlasak çok daha iyi olurmuş.

Kalbin bir diğer kullanım şekli de bulunduğunuz yerle veya kalbi yönelttiğiniz kişiyle ilgili size bilgiler vermesi. İnsanların ve mekanların sırlarını bu şekilde öğrenebilmek de çok güzel bir dokunuş olmuş.





Bunun için ilk akla gelen, zemin katta ilerleyip önünüze geleni öldürmek olabilir. Bir başka oyuncu bu yolu tercih etmeyip kanalizasyonu kullanabilir ve Weeper'ları karşısında bulur. Bir başka oyuncuysa Blink ve Agility konularında kendini geliştirmiş olabilir ve bu sayede de çatılarda sekerek kimseye görünmeden istediği noktaya varabilir. Bolca rune bulmuş bir başka oyuncuysa Possession'ın gücüyle kah hayvanların, kah insanların vücuduna girerek gerçek bir suikastçı olabilir.

B noktasına vardık diyelim. Bir baktık ki bir kapı var ve anahtar lazım. O anahtarı elde etmenin de birden fazla yolu var. En kolayı elbette ki anahtarı taşıyanın boğazını kesip anahtarı cebinden almak ama bunu yapmadan da anahtarı almak mümkün. En basitinden anahtarı taşıyan kişiyi tespit edip arkasından sinsiye yaklaşip onu nefessiz bırakarak bayılmasını sağlayabilirsiniz. (Düşmanlarınızın arkasından yaklaşınca onları öldürmek veya bayıltmak sizin elinizde.) Bir başka yol da yine rakibiniz sizi fark etmediği sırada Possession gücüyle bedenini ele geçirmek ve makul bir yerde bedeninden çıkıp cebindekilerin tümünü kendi ceplerinizde bulmak.

Görevleri çözmenin de birden fazla yolu olması, Dishonored'ın başarılı bir oyun olmasındaki önemli etkenlerden. Örneğin bir görevde, bir adamı etkisiz hale getirmeniz isteniyor. Bunu yapmanın tam üç yolu bulunuyor. Ya içeceği içkiye zehir karıştırarakacaksınız, ya bayılıp onu sorgu odasına götürceksiniz ya da öldüreceksiniz. Seçim tamamıyla sizin. Bir başka görevde de iki tane hedefi yok etmeniz isteniyor. Görevi alıp giderken bir başka adam bu işi sizin için halledebileceğini söylüyor ama karşılığında bir kasanın şifresini bulmanızı istiyor. Dilerseniz şifreyi bulup bu adama geri dönüyorsunuz ve hedeflerinizin mistik bir şekilde ortadan kalktığını görüyorsunuz (Üstelik öldürülmüyorlar da; sadece uzakta bir yere götürülüyorlar.) veya hedefleri kendiniz halledip kasanın muhteviyatını da siz alıyorsunuz.

İstedığınız gibi seçim yapabilmemiz, oyunun monotonluğunu öylesine kırmış ki oyunun hiçbir yerinde en ufak bir sıkılma belirtisi göstermiyorsunuz; hatta oyunun başına oturduktan sonra, oyunu bitirmeden kalkmak bile pek zor. Ancak yemek molası veriyorsunuz, onu da hızla yiyip oyuna dönmek istiyorsunuz.

Çevrede karıştırılacak, aranacak o kadar çok yer var ki oyunun büyük bir kısmında kendinizi, "Acaba şurada ne var?" deyip oraya gitmeye çalışırken buluyorsunuz. Bu Borderlands 2 esintisi, oyun süresinin bir hayli uzamasına neden olmuş, çok da iyi olmuş.

❑ Düşmanlarınız size saldırmadan önce bir kez daha düşünüyorlar...



Konsollar ve PC

Dishonored, konsollar ve PC için hazırlanmış bir oyun ve anladığınız üzere oyunu emektar PC'de oynadım, yakında bilgisayarı toptan yenilemezsem de bir daha PC'de hiçbir şey oynayamayacağım hissiyatındayım. Oyunu PC'de oynamamın en büyük nedeni, FPS olması elbette ki fakat son bir yıldır multi-platform oyunların tümünde PC, grafiksel açıdan bir önderlik yaşıyor. Daha önce bir yerlerde belirttiğim gibi, bu fark çok büyük bir fark değil ama fırsat buldukça oyunları PC'de oynamaya raftarıyorum artık.

Grafiksel açıdan oyun her anlamda başarılı. Öyle çok büyük yenilikler veya görsel şölen olarak tanımlayabileceğimiz şeyler görmüyoruz belki ama modellemeler, detaylar, ışıklandırmalar gayet göz dolduruyor. Konsollarda da durum pek farklı değil ama bazı detaylar ve frame-rate düşüklüğü de göze çarpabiliyor.

Orijinal olmamak dışında hiçbir eksiği olmadığını düşündüğüm Dishonored, kaliteli bir maceraya çıkmak isteyen herkesin tercihi olmalı. Belki bu oyunu bir Call of Duty, Battlefield veya Borderlands gibi uzun süre oynayamayacaksınız ama oyunu bitirdikten sonra, farklı zorluk seviyesinde ve görevlere farklı bir yaklaşımla bir kez daha oynayacağınızı düşünüyorum.

■ Tuna Şentuna

Dishonored

- + Kaliteli senaryo, kaliteli oyun dünyası, kaliteli oynanış, kalite...
- Oyundaki hiçbir şey orijinal durmuyor

9,2





Yapım Firaxis
Dağıtım 2K Games
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.xcom.com/enemyunknown
Türkiye Dağıtıcısı Aral



XCOM: Enemy Unknown

Dünyayı uzaylılara yedirtmeyiz!

“

XCOM" ismini son aylarda hepimiz duymuş olmalısınız. Büyük tanıtımlarla

gündeme gelen ve heyecanlı oyuncu kitlesinin ilgisi ile aylardır beklenen strateji / taktik oyunu XCOM: Enemy Unknown, aslında ismen yeni bir oyun sayılmaz. 18 yıl önce oyun dünyasında büyük bir devrim yaratan UFO: Enemy

Unknown'un ve sonrasında gelen XCOM serisinin devamı niteliğindeki oyuna, tam olarak 18 yıl önce çıkan UFO: Enemy Unknown'un yeniden yorumlanmış hali de diyebiliriz. Bu arada eski oyuna "UFO" diye hitap ettiğimi de fark etmiş olmalısınız. Aslında bugün ismi XCOM olarak bilenen, 18 yıl önceki o ilk oyun piyasaya çıktığında ismi tam olarak UFO: Enemy Unknown idi. Fakat bir yıl sonra aynı oyunun Avrupa'da yayınlanan versiyonuna "XCOM: Enemy Unknown" ismi verildi ve UFO ismiyle doğan oyun serisi bugüne dek XCOM ismiyle devam etti.

XCOM serisine yabancı olanlar için konuyu biraz açıklama gerekirse oyun tam olarak, dünyayı istila etmek isteyen uzaylılarla savaşan askeri bir örgütün öyküsünü anlatıyor. Uluslararası katılımı kurulan ve tek amacı uzaylılarla savaşmak olan bu örgütün ismi ise XCOM. XCOM'u sadece askeri operasyonlar yapan bir örgüt olarak tanımlamak da yanlış olacaktır. Laboratuvarları ve minik fabrikaları ile XCOM, aslında bilim ve teknolojiye de önemli çalışmaları olan bir örgüt; hatta serinin üçüncü oyunu XCOM: Apocalypse'de, XCOM'un dünyanın ekonomisiyle de yakından bağlantısı olduğunu görmüştük. XCOM'a mühimmat ve ekipman sağlayan şirketlerin uzaylılar tarafından sabote edil-

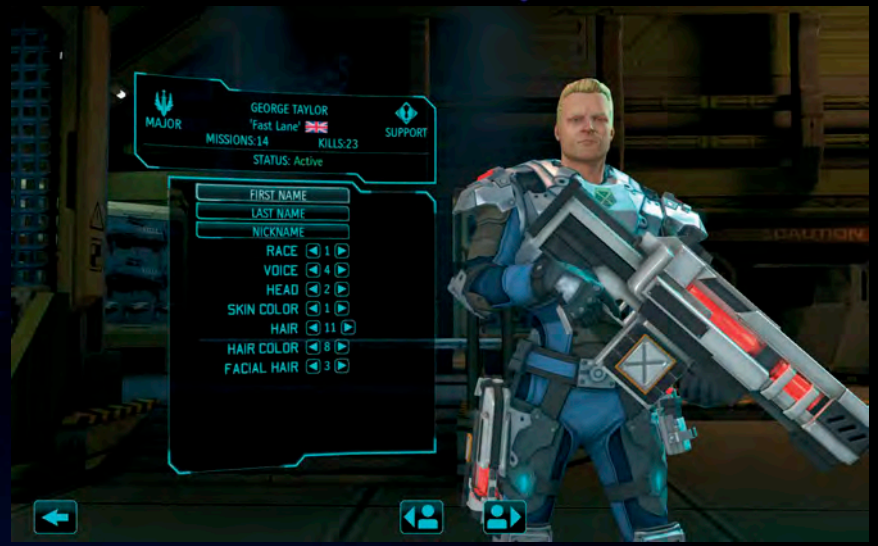
memesi için şirketleri de ayrı ayrı koruma altına almak zorunda kalıyorduk.

Bugünün genç oyun severleri için, önceki nesil oyuncuların XCOM isminden hayranlıkla bahsetmesi garip karşılanabiliyor zira bugünün oyun dünyasında o kadar çok harika oyun var ki neredeyse her ay birkaç tane çıkan hit oyunların çoğuna bakmaya bile zaman kalmazken, artık "kaliteli" oyunlar eskisi kadar değer görmüyor ve üstelik aksiyonun prim yaptığı bir oyun piyasasında, 20 yaşında, eski, yavaş, aksiyonsuz bir strateji oyununa böylesine hayranlık duymak gençlerin aklını karıştırıyor. Ancak şunu unutmamak lazım; UFO, 18 yıl önce çıkışına çıktığında henüz emekleme döneminde olan ve yilda birkaç tane güzel oyunu bile zor çıkaran oyun dünyasında, bugün dahi benzerini zor bulduğumuz bir fenomen olmuştu. O günkü bilgisayarların performanslarını zorlayan bir içerik derinliğine ve görsel sunuma sahip olan oyun elbette ki yapay zekasıyla da oyuncuların aklını başından alıyordu. İndirme yaptığınız bölgede 12 komandonuzu, daha önce insanlığın hiç karşılaşmadığı bir tehdidi yok etmeleri için haritada dikkatli bir şekilde yönetmek, her adımı hesaplamak, şarjördeki her mermiyi hesaba katmak, sırt çantalarındaki ikinci, üçüncü silahları gerektiğinde oyuna sokmak, her kapıyı açarken arkasından ne çıkacak diye bilmeden ama önlem olarak hareket etmek zorundaydınız.



Alternatif

Jagged Alliance: Back in Action
UFO: Afterlight
UFO: Aftershock



hareketinin ince ince hesaplandığı o çatışmalarda, bir binanın içinde, Matrix filmi anımsatan sahneler yaşanıyor, duvarlar yıkılıyor, kolonlar patlıyor, ateş altında kalan askerler sizin emirlerinize karşı gelip kendilerine siper aramaya koşuyorlar, uzaylılar ise komandolarınızın ateşinden kaçarak ama onları gafil avlayacak fırsatlar kollayarak oradan oraya koşturuyorlardı.

Oyunun stratejik derinlik olarak önceki oyunlardan hiç eksikliği olmamasına, hatta RPG öğeleri ve daha zengin taktik opsiyonları ile çok daha güçlü bir strateji olmasına rağmen Apocalypse, RTS oyunlarından nefret eden çoğunluk tarafından tu kaka ilan edildi.

XCOM için daha sonra farklı türler de deneşiler. Uzay simülasyonu ile karışık bir strateji ve üçüncü kişi perspektifinden bir tek kişilik aksiyon oyunu da ortaya çıktı. Bunlar çok tutulmadı. İlk oyunun sonunda, Mars'tan dünyaya dönmek için uzay gemisine binen komandoların uzaylılar tarafından bir boyut kapısından geçirilmesiyle geminin içinde gelişen olayları anlatan ve FPS / taktik türünde hazırlanan XCOM: Alliance ise 2002 yılında, belirsiz bir nedenle iptal edildi. O zamana kadar oyun için yayınlanan videolar ve ekran görüntüleri ise oyunun son derece başarılı olacağına işaret ediyordu ama yapımcının nefesi oyunu bitirmeye yetmedi çünkü tam o yıllarda, konsol devriminin etkisi oyun piyasasında hissedilmeye başlamıştı. Ve muhtemel

Uydu Problemi

Uydularınızı hangi ülkenin üzerine fırlatacağınızı seçmek büyük problem. Üzerinde uydu olan ülkedeki panik seviyesi düşerken, oyunun başında çok sayıda uyduyu aynı anda kontrol etmeniz mümkün değil ve yeni uydu kontrol merkezleri kurmak ise hem pahalı, hem zor iş.

Üstelik o güne dek benzeri yapılamamış bir dünya haritası animasyonu üzerinde UFO'ları takip etmek, üslerinizi kurmak, yüzlerce askerinizi geliştirmek, her bölgede farklı özel timler kurup bir saldırı olduğunda en yakın üstün komandolarınızı göndermek, her komandonun ondan fazla istatistik verisini aklınızda tutmak ve çatışmalara girdikçe karakter ve güç kazanan bu askerlerinizi zaman geçtikçe kaybetmeye korkarak sahaya sürmek gibi yüzlerce detay, insanları oyuna bağımlı yapmıştı. Daha önce onun gibisi görülmemişti.

Sonrasında gelen devam oyunlarında da bu performans yükselerek devam etti. O yıllarda yeni yeni yükselen "RTS korkusu" yüzünden, oyun tanımı içinde "gerçek zamanlı" ifadesi geçen üçüncü oyun, XCOM: Apocalypse, oyunu doğru düzgün oynamayan pek çok eski XCOM sever tarafından yerden yere vurulmuş olsa da özellikle bu üçüncü oyun, XCOM oyunlarının teknoloji ve atmosfer olarak zirve noktası olmuştu zira XCOM komandolarının gerçek zamanlı olarak düşmanla çatıştığı Apocalypse'de, her asker aslında sahip olduğu istatistiklerine uygun olarak hareket ediyordu.

Oyuncu istediği anda oyunu durdurup, askerlerine yeni emirler verip sonra tekrar oyunu başlattığında, çatışma canlı olarak devam ediyordu ve bu "gerçek zamanlı" çatışma, değil o güne kadar, bugüne kadar bile eşi benzeri görülmemiş bir aksiyon ortaya çıkarıyordu. Silah namlularından çıkan her merminin, askerlerin her





Kıdem Sistemi

Askerleriniz çatışmalarda başarı gösterdikçe rütbe alıp deneyim kazanıyorlar ve yeni yetenekleri açılıyor. Albay seviyesine gelen bir askeriniz, tüm yetenekleri açılmış bir silaha dönüşüyor ancak yüksek rütbeli askerlerinizi iyi korumazsanız, aniden düşmanın arasında kalıp ölebiliyor.

Alliance'in yapımcısı da konsollarda çalıştırması mümkün olmayan ve hala çok fazla geliştirmeye ihtiyaç duyan oyunu iptal etmişti. İşte tam olarak o günden beri, XCOM isminden herkes umudunu kesmişti.

Fakat bu arada, ilginç bir gelişme de yaşandı ve 2005 yılında, Altar Games isimli bir Çek yapım firması, ilk UFO oyunundan ilham alarak, son derece başarılı yapımlar olan yeni bir UFO serisine başladı. UFO: Aftermath, UFO: Aftershock ve UFO: Afterlight, birbirini takip eden çok başarılı üç UFO oyunuydu ancak oynanışı aynı Apocalypse'e benzediği için RTS sevmeyen stratejistler tarafından yine üvey evlat muamelesi gördü. Özellikle ikinci oyun olan UFO: Aftershock'ta yaratılan gerçekçi savaş atmosferini bugüne kadar çok az strateji oyunu ortaya koyabilmiştir. Askerlerinizin her silahın üzerindeki aksesuarlara, mermi tiplerine kadar her ekipmana hükmedebildiği bu seride, askerlerin bölgesel hasar ve tepki alabilmesi oyuna bambaşka bir taktik lezzet katıyordu. Yani ayağından vurulan bir asker, eğer ayağındaki zırh güçlüyse yara almıyor ama merminin çarpma hızı yüzünden aldığı darbeyle yere düşüyor veya yara alıyor ve topallayarak savaşmaya devam ediyordu ama basit bir tabancanın mermisi ile ağır bir tüfeğin mermisinin etkisi de elbette ki aynı alıyordu. Son derece gelişmiş taktik seçeneklere sahip olan bu oyun, strateji severlerin rüyasını süsleyen, yıllardır hayalini kurdukları o "mükemmel" UFO oyunuydu lakin yapımcısı çok güçlü bir firma olmadığı için hak ettiği

ilgiyi görmedi oyun. Bugün de oyunun ana sayfası hala yerinde duruyor ama girmeye çalıştığınızda anti virüs yazılımlarınızın sayfanın tehlikeli olduğuna dair uyarı veriyor. Oyunsanız Steam'de satılıyor.

XCOM: Yeniden

İşte tüm bu 18 yıllık maceranın ardından, XCOM özlemiyle yanıp tutuşan stratejistler nihayet Ekim ayında, bu eski dosta kavuşabildiler. Yeni XCOM, tam olarak ilk oyunla aynı öyküyü anlatıyor ancak bunu gelişmiş grafikler ve yeniden yorumlanmış bir oynanış ile yapıyor.

Oyunun geliştiricisi Firaxis'te oyunu geliştiren ekibin başında, ilk UFO oyununu oynayan ve bu oyunu yeniden oyun dünyasına döndürmek isteyen, 30'larının ortasında bir yapımçı var. Bu arkadaşımızın aylardır verdiği röportajlar dolayısıyla, hepimiz ilk oyunun bugünkü gelişmiş grafiklerle yeniden yapıldığını düşünüyorduk ancak oyun karşımıza çıkınca anladık ki aslında bunun ilk oyunla çok da bağlantısı yok. Yeni XCOM, aslında bambaşka bir oyun olmuş. Yeni bir oyun olmuş. Farklı bir oynanış yapısı, farklı bir mantığı, farklı çatışma kuralları, farklı taktik seçenekleri, farklı stratejileri var. Yeni oyunda ilk oyunu anımsatan tek şey, bilinmeyen bir tehditle karşılaşma duygusu. Fakat bu yeni oyun, eski oyuna benzemiyor diye, kötü olduğunu da söyleyemeyiz zira karşımızda, gerçekten başarılı, sürükleyici, yepyeni bir lezzet duruyor.

Oyuna bir "tutorial" görevle başlıyorsunuz ancak bu görev gerçek çatışma sahasında geçiyor ve daha ilk görevde iki askerinizi kaybederek, nasıl bir tehditle karşı karşıya kaldığınızı hissediyorsunuz. Ardından oyun sizi XCOM üssüne götürüyor ve burada XCOM'un finansal ve siyasi varlığını kuran konsül üyeleriyle görüşüp işinizin ciddiyeti konusunda tekrar uyarılıyorsunuz. Çok uluslu bir örgüt olarak, her devletin sizden farklı istekleri oluyor. Eğer Mısır'ın topraklarındaki bir uzaylı saldırısına yetişemezseniz ve uzaylılar Mısır topraklarında terör estirirse Mısır hükümetinin size olan güveni sarsılıyor, XCOM projesine inancı kayboluyor ve kısa süre sonra Mısır'ı projeden çekilmiş olarak buluyorsunuz. Devletler burada hem uydular,

Sniper kardeşlerimiz

Sniper'larla alay etmek için kullandığımız soteye yatma işlemi bu oyunda sık sık kullanmak zorunda kalacaksınız çünkü sniper'lar aynı turda hem ateş edip hem hareket edemiyorlar. Dolayısıyla çatışma başlar başlamaz sniper'larınıza tüm sahayı gören güzel bir yer bulun ve bırakın orada soteye yatsın.



Kamyonetı siper olarak kullanabilirsiniz.



hem de kendi bölgelerindeki avcı uçakları ile onların topraklarını da izleyerek uzaylılara karşı önlem almanızı istiyor ancak her yere yetişme şansınız olmuyor zira daha önceki oyunların aksine, bu kez sadece bir üs kurma izniniz var ve neden olduğunu anlayamadığımız bir şekilde sadece bir komando timi kurabiliyorsunuz. Yani aynı anda iki farklı timi farklı görevlere gönderme şansınız yok. Oysa bu uzaylı kardeşlerimiz saldırınca da bir defada üç farklı ülkeye saldırıyorlar ve siz de sizin için en değerli olan ülkeyi seçip diğerlerine yardım göndermeden onları kaderlerine terk etmek zorunda kalıyorsunuz.

Şimdi burada, yapımcinın neden böyle bir karar aldığını kimse anlamış değil. Birden çok üs kurma imkanını iptal etme gerekçesi olarak, mikro yönetimin insanları sıkmasını bahane göstermişlerdi ki haklı yanları var. Birden çok üs kurduğunuzda, her üsün kendi dertleri, kendi yönetsel sorunları sizi bir süre sonra oyunun ana öyküsünü takip etmekten alıkoyuyordu. Her üste 50 tane asker, her kıtada üç - dört üs olduğunu düşündüğünüzde yüzlerce askerin zırhı, silahı, cartı, curtu ile tek tek uğraşmak gerçek bir kabusu dönüşüyordu.

Ancak tek bir üs söz konusuysen, ikinci veya üçüncü bir timin mümkün olmamasına kimse anlam verebilmiş değil zira her göreve en fazla altı asker gönderebiliyorsunuz ancak üste hala 30 askerinizi kalıyor ve uyuklamaya devam ediyorlar.

Bu noktada aslında oyuna profesyonel bir yapımçı gözüyle bakınca, birden fazla timin de oyunu çok yavaşlatacağı anlaşılıyor zira oyun ilerledikçe askerlerin giyimi, kuşamı, zırhı, silahı, yan ekipmanları derken çok sayıda detayla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Aynı anda üç farklı göreve, üç komando timi göndermek demek de tüm bu detaylarla yine ince ince boğuşmak zorunda kalmak anlamına geliyor. Dolayısıyla üç farklı

timin varlığı ve onların ince detaylarıyla uğraşma zorunluluğu, hızlı oyunlara alışmış konsol oyuncularının canını çok sıkabilirdi. Firaxis'in burada önemli bir ticari karar alarak, konsol oyuncularını üzmeyecek bir oyun yapmak için çok şeyi feda ettiğini görebiliyoruz. Biraz daha kassalar, yapımçılardan bazıları, kendi ruhlarından bile vazgeçebilmiş. Umarım o kadar ileri gitmemişlerdir.

Eski oyunları bilen oyuncuların canı bu detaylar yüzünden sıkılabilir ama oyuna yine de önyargı ile yaklaşmamak lazım çünkü XCOM gerçekten çok sürükleyici bir oyun olmuş. Taktik çatışma başladığı andan itibaren oyun büyük heyecan kazanıyor ve gelişmiş grafiklerle, başarılı animasyonlarla süslenmiş çatışmalar oyuncuyu oyunun içine çekiyor. Fakat burada da şu detayı vurgulamakta fayda var. Yeni XCOM'un taktik çatışmalarından, alışılmış XCOM çatışmalarını beklemek büyük hata olacak zira Firaxis burada yeni nesil bir RPG sistemi devreye sokmuş ki ben buna "konsol RPG'si" diyorum.

Terimi biraz daha açmak için örnek vermeye çalıştım. Normal bir RPG'de oyuncularınızın ne kadar hızlı hareket edeceği, ne kadar isabetli atış yapacağı, ne



Current Objective:

Search the Arc Thrower



SGT. VASILYEVA
'Stacks'
Support
BACKPACK:
S.C.O.P.E.

S.Q. SARIN

Sniper
BACKPACK:
Frag Grenade

EDIT UNIT

CLEAR UNIT

LT. DUFF
'Lady Grey'
Sniper
BACKPACK:
Medikit

CPL. ANDRE

Assault
BACKPACK:
Frag Grenade

S.Q. COLLINS

Heavy
BACKPACK:
Frag Grenade

Must increase squad
size through the
Officer Training
School!

BACK TO BRIEFING

LAUNCH MISSION

► kadar yara alacağı, ne kadar hasar vereceği, ne kadar uzağı göreceği, ne kadar yukarı zıplayabileceği gibi detaylar, karakterlerin çok sayıdaki istatistikleri ile hesaplanan karmaşık işlemlerle belirlenir. Konsol RPG'sindeyse her şey sadeleştirilmiştir zira konsol işlemcisi tüm o karmaşık matematiksel fonksiyonları hesaplamaya kalkarsa konsol salonun ortasında infilak ederek kendini imha edebilir.

İşte XCOM'un taktik kısmı da böyle bir konsol RPG'si olmuş ancak hakkını da vermem lazım, başarılı bir çalışma olmuş. Adamlarınızı her turda sadece iki kere hareket ettirebiliyorsunuz ve bu hareket sırasında gidebilecekleri alanların sınırı, mavi ve sarı çizgilerle belirlenmiş durumda. Eğer mavi çizginin ötesine kadar giderseniz, o turda ikinci hareket şansınızı ve ateş şansınızı da kaybediyorsunuz. Böylece aksiyon puanı sayarak hareket etmek ve ateş etmek külfetinden de kurtulmuş oluyoruz. Ancak elbette ki en fazla iki kez hareket etme sınırı nedeniyle, ilk hareketimizi haritanın hangi noktasına yapacağımızı dikkatli seçmek zorundayız. Yolun yarısında fikir değiştirip başka bir noktaya gitme şansınız yok. O noktaya ulaştıktan sonra ise ya yeni bir noktaya gitmek ya da ateş etmek gibi bir şansınız var ama bu iki hareket hakkını kullanınca, o karakter için o tur bitmiş oluyor.

Yeni silahlar

Bilim adamlarınız yeni keşifler yaptıkça mühendislik takımınız sizin için yeni ekipmanlar üretebilecekler. Oyunun en başında kullandığınız otomatik silahlar, kısa süre sonra gelişmiş düşman askerlerinin zırhlarına işlemecek, bu yüzden lazer ve plazma teknolojilerine doğru yelken açmaya çalışın.

Ayrıca bu sistemi dijital bir satranç oyununa da benzetmek mümkün. Aynı satranç oyununda her taşın belli sınırları ve kuralları olması gibi, XCOM'da da her karakterin özel kuralları var. Örneğin ağır silah taşıyan askeriniz her çatışmada sadece bir kere roket atabiliyor. Ayrıca kafanıza estiği gibi her askerın sırtına bir roketatar veya ağır silah ya da dürbünlü tüfek takamıyorsunuz. Bunları sadece o sınıfın askerleri donatabiliyor. Askerleriniz deneyim kazandıkça sınıflarında yeni yetenekleri açıyorlar ve bu yetenekler aktif veya pasif olabiliyor. Yani bir destek askeri, her çatışmada üç kere sis bombası atabiliyor ve sizin askerın çantasına sis bombası koymanıza gerek olmuyor çünkü oyunda sis bombası diye bir nesne yok, bunu sadece destek birimindeki askerler, bir sınıf yeteneği olarak, savaş alanında kullanabiliyorlar.

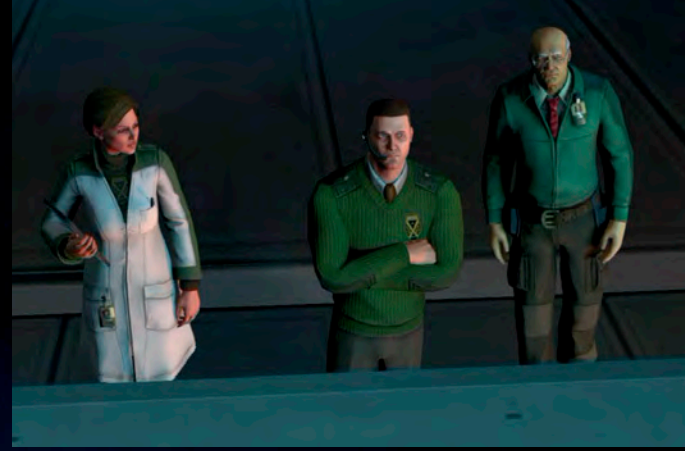
Şimdi çoğumuz için bu detay şu anlama geliyor: Dünyanın en elit askerleri arasında, ileri uygarlık seviyesine sahip uzaylı bir ırkla savaşmak için seçilmiş bir askeriniz var ama bu arkadaş sis bombası atmasını bilmiyor. İsterse teğmen, yüzbaşı veya albay rütbesine yükselsin, eğer sınıfı "destek" değilse bu askerın sis bombası atarak kendini düşman ateşinden koruması mümkün değil.

Görüldüğü gibi, oyun bir satranç oyununa benziyor. Satrançta nasıl ki atınızı "L" şeklindeki farklı ilerlemezsizin ya da başka taşlarınıza başka hareketler yaptırılmazsınız, XCOM'da da askerlerinize izin verilen kuralların dışında bir hareket ve eylem yaptırılmazsınız.

Bu yeni sistemde, XCOM oyunlarının en önemli detaylarından biri olan, savaş alanındaki "loot" imkanı



Üniformalara bak, hizaya gel!



da ortadan kalkmış. Eski XCOM'larda, düşen askerlerin üzerinden silah veya mühimmat, hatta zırh alıp bunları savaşta kullanmak mümkün oluyordu ama yeni XCOM'da savaş alanını hiçbir şekilde düşen mühimmat göremiyorsunuz. Askerleriniz kendi aralarında ekipman bile değiştiremiyor. Kaldı ki artık oyunda mermi şarjörü de yok. Silahlarınızın mermisi bitiyor ama cebinizde sonsuz sayıda mermi olduğu kabul ediliyor ve "reload" tuşuna basınca, o turdaki hareket hakkınızı bitirmiş sayılıyorsunuz ve sonraki turda silahınız dolmuş oluyor. Oysa XCOM'un en heyecanlı noktalarından biri, uzaylılarla girişilen o karşılıklı yayılım ateşlerinin sonunda, askerlerin çantalarındaki şarjörlerin sayısının azalması ve bazen mermi kalmadığı için kullanılmaz duruma gelen silahları atıp ölen uzaylıların ve silah arkadaşlarının üstündeki silahları alarak savaşa devam etmek idi. İşte bu detay da yeni oyunda artık yok. Neden yok? Çünkü bu ince hesap işi, konsol oyuncularını sıkıyor ve konsol oyuncuları oynarken sıkıldıkları böyle ince detaylı oyunları satın almak istemiyorlar.

Sonuç olarak XCOM: Enemy Unknown'u bu kadar eleştirmeme rağmen, kötü bir not vermeme bekleyebi-

lirsiniz ancak hakkını da vermemiz gerekiyor ki Firaxis çok sürükleyici ve heyecanlı bir oyun yapmış. Evet, bu oyun bir UFO: Enemy Unknown değil. Bu oyunda, eski UFO oyunlarındaki gibi detaylı taktik ve stratejik öğeler yer almıyor ama çok başarılı işleyen bir dijital "satranç" tahtası yaratılmış ve bu tahtada uzaylı kardeşlerimize karşı çok eğlenceli bir satranç oynadığınızı hissediyorsunuz. Çok güzel animasyonlar, oyun içi telsiz konuşmaları, sürekli akan hızlı aksiyonu ile oyunun içine çekiliyorsunuz; savaş alanında patlayan otomobiller, yanan ağaçlar, yıkılan duvarlar ile o çatışma atmosferinin tüm sıcaklığını hissediyorsunuz ve oynadığınız sürece çok güzel vakit geçiriyorsunuz. Eski oyunlarda yakaladığımız taktiksel derinliği beklerseniz büyük hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz ancak oyunu hızlı ve güzel grafikli bir RPG / taktik / strateji olarak kabullenirseniz, birlikte çok güzel vakit geçirebilirsiniz. Kendinize iyi davranın, bu saatten sonra eski güzel günleri düşünüp ağıtlar yakarak kahrolmanın anlamı yok. Giden gitti. Geçmiş olsun. ■ Cem Şancı

XCOM: Enemy Unknown

+ Çatışma heyecanını bozan mikro yönetim problemleri yok, üs yönetimi çok güzel görünüyor, oyun mantığı ve çatışma kuralları çok başarılı kurulmuş

- XCOM'u XCOM yapan mikro yönetim imkanları yok, farklı timler kurmak mümkün değil, envanter yönetimi fazlasıyla basitleştirilmiş

9,6





Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web 2ksports.com/games/nba2k13
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Signature Skills

NBA 2K13'te oyuncuların özel yeteneklerinin ikonlarla resmedildiği bir sistem mevcut. Örneğin köşelerden çok iyi üçlük atan oyuncuların Corner Specialist, kıvrak hareketlerle rakibinin bileğini kıran oyuncuların Ankle Breaker ya da duvar gibi perde yapan oyuncuların Brick Wall ikonu yer almakta. Oyundaki toplam Signature Skill sayısıysa 31.

NBA 2K13

Oynanacak en az 82 maç var...

Siz bu satırları okuduğunuz sırada yeni sezonun ilk maçları oynanmış olacak. Peki, siz sezonu ne zaman açmayı planlıyorsunuz? Her yıl NBA 2K serisinin peşinden sürüklenip tüm yılı sanal parkelerde geçiren bünyeler olarak şu ana kadar NBA 2K13'ü almamış olamazsınız, değil mi? Ha, almayı fikrimi beklediyseniz sizi daha fazla beklemeden en laf kalabalığını bir kenara bırakarak formamı üstüme geçiriyor, gamepad'i elime alıyor ve oyunu anlatmaya başlıyorum.

1. Jay-Z

Evet, ilk maddemiz Jay-Z çünkü oyunun hemen isminin altında, yapımca sıfatıyla bu isim duruyor. Bu işte bir tuhafık, bir yanlışlık olmalı gibi düşünceler dolaşiyor zihninizde, biliyorum ama durun, sakın olun, her şey kontrol altında. Oyunun saha içi detaylarını her yıl geliştiren yapımclar, sunumu daha da kuvvetlendirmek adına bir müzik yapımclarını, aynı zamanda NBA takımlarından Brooklyn Nets'in ortaklarından Jay-Z'yi olaya dahil etmişler ve fena da yapmamışlar açıkçası. Oyunun açılış anından itibaren müziklerle, maç öncesi geçişlerle ve sunumlarla karşımıza çıkan Jay-Z'ye sevgilerimizi, saygılarımızı sunuyoruz. Oyunun soundtrack'ini özenli seçimlerle belirleyen Jay-Z, maçların öncesindeki geçişlerle bizzat ilgilenmiş ve ortaya güzel bir iş çıkmış. Ha, bir sürü maç yaptıktan sonra bu geçişleri direkt pas geçeceksiniz, o da ayrı konu. (Jay-Z'nin özenli seçimlerinden birkaç örnek vermesem olmaz: Coldplay - Viva la Vida, Kanye West - Amazing, U2 - Elevation)

2. Parke

Hemen saha içine, maçlara, işin oynanış ve simülasyon kısmına geçmek istiyorum zira en çok merak edilen, bu yıl ne gibi değişikliklere uğradığı konusunda herkesin farklı beklentiler



Alternatif

Avatar Street Basketball
NBA Baller Beats
NBA Jam: On Fire Edition



içerisinde olduğu başlık bu. O zaman hemen bombayı patlatıyorum: Kontrol şemasında radikal bir değişikliğe gidilmiş ve sadece şut için kullanılan sağ stick (Oyunu klavye ile oynamaya çalıştığınızı düşünmek bile istemiyorum!), an itibariyle top sürme hareketlerine adanmış ama merak etmeyin, hala farklı şut seçenekleri için sağ stick'i kullanmak mümkün. Şöyle ki sol stick ile oyuncumuzu sahadaya gezdirirken, sağ stick ile birçok top sürme hareketi yapabiliyoruz ama bu noktada kafalar biraz karışabilir çünkü fazlasıyla zengin bir hareket yelpazesi hazırlayan yapımclar, uygulamalı bir tutorial bölümünün pas geçince olay keşfe ve boş salonda saatlerce süren deneme seanslarına kalıyor. Tabii ki tüm hareketlerin yer aldığı yazılı bir liste var oyun içinde ama bunlara tek tek bakıp pratik yapmak uzun zaman alıyor. Hadi bunu bir miktar pas geçtiniz ve basit oynamak istediniz. Peki, nasıl şut atacaksınız? İşte bu noktada küçük bir kombinasyon yapmak gerekiyor ve LT/L2 dahil oluyor işin içine. Tüm top sürme hareketlerini yapmamızı sağlayan sağ stick'i LT/L2 tuşuyla beraber kullandığımızda şut sistemi devreye giriyor ve yine farklı yönlere doğru yapılan yönlendirmelerle farklı şutlar sergileyebiliyoruz. (Bu kombinasyonların listesine de menülerden ulaşmak mümkün.)

Kontrol şemasındaki radikal değişikliği anlattığıma göre, biraz da maçların gidişatından bahsedeyim. Öncelikle NBA 2K12'deki sinir bozucu top kaybı rekorlarının bu yıl kırılmayacağı net olarak söyleyebilirim. Artık pas trafiği daha sağlıklı ilerliyor, takım arkadaşlarımızın hareketlenmeleri de bunu destekliyor. Özellikle hızlı hücumlardaki anlamsız hareketlenmelere çare bulunmuş ve bu sayede panik yapmaya gerek kalmamış. (Yine de paldır küldür paslaşayım derken top kaybedeceksiniz ki basketbolun doğasında var bu, hiç oyunu ya da yapımcları suçlamayın!) Öte yandan hücum setleri aynı çeşitlilikle ve daha sağlıklı bir işleyişle yerli yerinde duruyor. Hücum seti seçmeseniz bile takım arkadaşlarınız, hücumu etkili kılacak hamleler yapabiliyorlar ve bu da hücumların daha rahat gelişmesini sağlıyor.

3. "My"

NBA 2K13'ün menülerinde gezinirken gözünüze en çok çarpacak şey "My" olacak çünkü bu ibare üzerine ciddi bir içerik



■ Sağ stick'in yeni marifetleri sayesinde Rondo'nun bileğini kırıp gösterişli bir smaç basmak mümkün



mevcut. İlk olarak ana ekranda yer alan MyPLAYER ve MyCAREER seçenekleri, yarattığınız basketbolcuya dair içerikleri kapsıyor. MyPLAYER altında yer alan Store'dan günlük kıyafetler, takım elbiseler, takımlara özel kıyafetler ve spor kıyafetler satın alınabiliyor. Bunları yapmamızın sebebiyse NBA 2K13'ün içerdiği yeniliklerden biri ki artık yarattığımız oyuncuyu istediğimiz gibi, üstelik üç başlık altında (Maç Günü, Maç Öncesi, Blacktop) giydirebiliyoruz. MyCAREER'in içeriğini, daha önce "My Player" ismiyle oynadığımız mod oluşturuyor. Yine yarattığımız oyuncuyla bir hazırlık maçına çıkıyor, bu maçta sergilediğimiz performans paralelinde birkaç takım yöneticisiyle konuşuyor, draft'e girip seçilmeyi bekliyor, kontrat imzalıyor ve en nihayetinde kariyerimize başlıyoruz. Bu yılın yenilikleri arasında Legends Training Camps, Social Media ve Meet with GM hemen göze çarpıyor. Legends Training Camps sayesinde efsane basketbolcularla birebir antrenman yapma şansı yakalıyor (Michael Jordan'dan turnike ve smaç veya Magic Johnson'dan pas eğitimi almayı kim istemez!), Social Media ile sanal bir sosyal medyada (Twitter) hakkımızda yazılıp çizilenleri takip ediyor, Meet with GM seçeneği üzerinden "büyük patron" ile görüşme şansı yakalıyoruz.

4. MyTEAM

İsme tekrar tekrar bakın ve MyTEAM'in ne olduğunu tahmin etmeye çalışın. Evet, doğru bildiniz. (Ya da çok iyi niyetliyim.) FIFA'nın oldukça popüler olan Ultimate Team modu, artık NBA 2K serisinde bir kardeşe sahip. MyTEAM'e bir Starter Pack ile başlıyoruz ve bu paketten çıkan materyalleri bir araya getirip bir takım oluşturuyoruz. Paketten oyuncular, bir koç, bir özel yetenek, bir özellik, bir saha, iki forma ve bir "playbook" çıkıyor. Eğer mevcut içerikten memnun kalmazsanız, üç farklı değerde (Bronze, Silver, Gold) ve fiyatta satılan paketlerden (booster) satın alabilirsiniz. Tam bu noktada, yani için için satın almanın girdiği anda NBA 2K13'teki önemli yeniliklerden birini tanıtmam gerekiyor. Artık oyunu oynarken sürekli olarak VC, yani oyun içi para kazanacaksınız. Hangi modu oynadığınız önemli değil, önemli olan tek şey NBA 2K13 oynamak. Yaptığınız maçlardan, sergilediğiniz performanslardan ve birçok kalemden elde edeceğimiz VC'leri hem MyTEAM'de oyuncuya da paket, hem de yarattığımız oyuncuya kıyafet ya da özel yetenek almak için kullanabilirsiniz. VC'nin yetmediği ya da tükendiği anlardaysa gerçek parayla VC almak mümkün ki size hemen bir ücret kıyaslaması yapayım. Bronze 500, Silver 1.000, Gold ise 1.500 VC karşılığında satın alınabiliyor. Öte yandan 10.000 VC satın almak için 240 Microsoft Puanı ya da 2.999 Dolar ödemek gerekiyor. Son olarak LeBron James ya da Dwight Howard gibi bir yıldızın 20.000 VC olduğunu söyleyerek VC konusunu kapamak istiyorum. Bu arada MyTEAM'in içeriğinde The Road to the Playoffs (12 maçlık bir serüven.) ve Exhibition (Rookie, Pro ve All Star Challenge) seçeneklerinin yer aldığını da not düşeyim.

5. Sorun!

Çok samimi bir itirafta bulunmanın vakti geldi sanıyorum. Şimdi... Yıllardır bu seriyi oynayan ve fena da oynamayan biri olarak, NBA

2K12 ile birlikte bir güven kaybı yaşadığımızı söylemem gerekiyor. Bunun nedeniyse "simülasyon" ayarlarında ve All-Star zorluk seviyesinde yapay zekaya bir türlü karşı koyamamam. Yani, nasıl desem; hücum performansım mükemmel değil ama kabul edilebilir bir seviyede savunmada resmen dökülüyorum. Yahu, her maçta rakip %50'nin üzerinde şut atar mı? Her maçta rakibin bulduğu sayının %75 civarı pota altından olur mu? Bu kadar kötü savunma yaparak sezonun sonu getirilir mi? Getirilemiyor ve sırf bu yüzden NBA 2K12'de sadece My Player modunu oynadım bütün yıl; en azından mağlubiyetlerin sorumluluğu bana yıkılmıyordu, ben de daha huzurlu koyuyordum kafamı yastığa. (Bana problemin nerede olduğunu söyleyecek olan ilk NBA 2K tutkunuyla Xbox LIVE üzerinden üst üste 10 maç yapacağımın garantisini veriyordum!) Kendimi faktör olmaktan çıkardığımdaysa NBA 2K13'teki defansif yapının, NBA 2K12'ye göre daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Özellikle topu elinde bulunduran rakibi birebir savunma sisteminde yapılan geliştirmeler, top sürme sırasında rakibi daha az kaçırılmamıza ve kolay kolay pes etmemize olanak tanıyor. (Bakin bunu becerdim gayet güzel.)

6. Son periyot

Görsel olarak NBA 2K12'den çok da farklı olmayan ama yeni animasyonlarla zenginleştirilmiş, pas trafiğinin daha sağlıklı ilerlediği, birebir savunmanın bir miktar daha sağlıklı hale getirildiği ve en önemlisi, yine oynaması çok çok keyifli bir basketbol simülasyonu var elimizde. NBA Live'in son dakika iptaliyle bu yılı da piyasada yalnız geçirecek olan seri, yalnızlığına rağmen yerinde saymamış ve çıtayı bir kez daha yükseltmeyi başarmış. Satırlarına son verirken son birkaç not: Seriyi son yıllarda ziyaret etmeye başlayan efsanevi oyuncular ve takımlar furyasına 1992 yılındaki Dream Team eklenirken, 2012 yılındaki ABD takımı da oynanabilir takımlar arasındaki yerini almış. Basketbol meraklılarının en çok önem verdiği şeylerden biri olan ayakkabı konusu, Shoe Creator ile oyunda farklı bir boyut kazanmış ve bu sayede kendi ayakkabılarımızı tasarlayabilmemiz sağlanmış. Ön sipariş verenlerin otomatik olarak sahip olduğu, vermeyenlerinse DLC olarak satın alabileceği All-Star Weekend, All-Star hafta sonuna ait tüm etkinlikleri (Smaç yarışması, üç sayı yarışması, çaylaklar maçı ve All-Star maçı) içeren bir mod olarak oyuna dahil oluyor. **Bitti. ■ Şefik Akkoç**



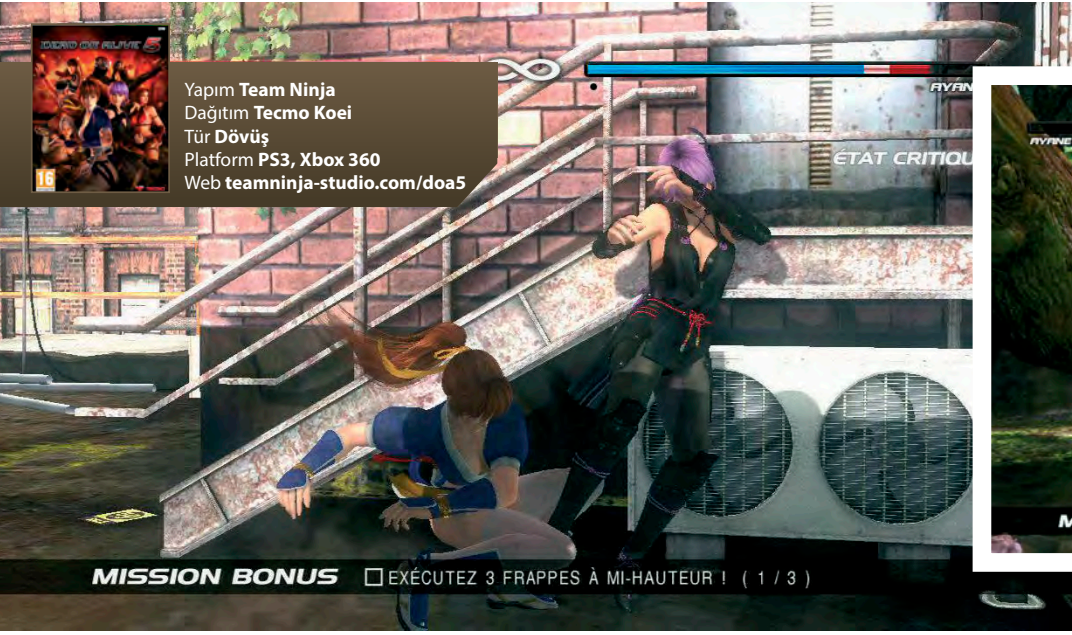
NBA 2K13

+ Eğlenceli ve gerçekçi oynanış, zengin animasyon yelpazesi, 1992 Dream Team
- Bir türlü sevedimem menüleri, nadiren de olsa kendini hissettiren kontrolsüzlük, MyTEAM'in zayıf içeriği

9,2

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo Koei
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web teamninja-studio.com/doa5

✘ Birbirlerini fırlatıp atan dövüşçülerin fitik tedavisi görmesi kaçınılmaz.



Antrenman Sahası

Oyuna adım atmadan önce karakterleri denemek için artık çok iyi bir fırsatınız var zira oyundaki antrenman kısmı da yenilenmiş. Her yaptığınız hareket hakkında detaylı bilgi veren bu bölümde tüm karakterleri, en ince ayrıntısına kadar inceleyebilirsiniz.



Dead or Alive 5

Mevsim değişir, bikiniler baki kalır

Size itiraf edeyim, bu oyunu hiçbir zaman bir dövüş oyunu olduğu için oynamadım. Bunu ilk itiraf eden benmişim gibi bir imaj yaratmış olsam da şu oyunu başka bir nedenle oynayan da yoktur zaten. Kaldı ki Tecmo Koei'nin amacı da hiçbir zaman farklı olmadı.

"Güzel kızları koy, gerisini de koyuver gitsin..." düşünceyle hazırlanmış olan bir oyunda Dead or Alive. Grafikselleşmiş yüksek, tasarımlar harikula, barındırdığı kızlar efsane...

Oyunun her zaman çok iyi bir fizik motoru oldu ama bu fizik motoru genellikle tek bir amaç için kullanıldı. Ne kadar gerçekçi hareket ederse onlar, o kadar çok oyuncuya hitap edecekti çünkü oyun.

Ne var ki devir değişti. Artık televizyonu açıyorsunuz, karşınızda bin bir çeşit müzik klibinde, 1.500 farklı kız. Hepsini birbirinden güzel, hepsi oyunculardan daha gerçek.

Artık devir değişti ve bu da Tecmo Koei'nin yeniden masaya oturup kafa yormasına neden oldu. Sadece güzel kızlar barındıran oyunların para etmediği ayuuka çıktığından beri oyunculara asıl istediklerini vermeleri gerektiğini anladı Tecmo Koei, uzun bir yapım sürecinden sonra da gerçek bir dövüş oyunu ortaya koydu. Karşınızda sağlam bir dövüş müsabakası, karşınızda Dead or Alive 5!

Virtua Fighter?

Dövüş oyunu denilince hemen karakterlere bir göz atılır. Biz de geleneği bozmayalım ve elimizin altında kimler var, bir bakalım...

Toplamda 18 tane karakter bulunuyor. Ayane, Christie, Leifang, Kasumi, Hitomi, Kokoro, Tina Armstrong, Eliot, La Mariposa, Hayate, Ryu Hayabusa, Bayman, Zack, Bass Armstrong, Brad Wong, ve Helena Douglas önceki oyunlardan tanıdığımız karakterler. Bunlara iki tane de yeni karakter ekleniyor: Rig ve Mila. Üstüne iki tane de gizli karakter ister misiniz? Gen Fu ve Alpha 152 de hizmetinizde. Ya Virtua Fighter'dan Akira Yuki, Sarah Bryant ve Pai Chan? Etti mi 23 karakter? Ben saydım, ediyor. O zaman varmayın keyfimize!

Karakterlerin hepsinin kendine has dövüş stilleri bulunuyor ve bu defa, eklenen yeni hareketler sayesinde hep-

sinin keyfini çıkarmak da mümkün oluyor. İşin en güzel tarafı da artık neredeyse kimse, kimseden bariz bir biçimde güçlü değil. Oyundaki dengesizlikler büyük oranda giderilmiş ve kimse bir karakterin hareketlerini art arda kullanarak üstünlük taslayamıyor. Diğer oyunların çoktan çözüme ulaştırdığı bu özelliğin nihayet Dead or Alive'a gelmesine sevinsek mi, üzülsek mi bilemedik.

Dördün ardından...

Bu oyunu konusu için oynayan, daha doğrusu dövüş oyunlarını konuları için oynayan birileri var mıdır, bilmiyorum ama DoA5 de bir senaryo etrafında dönüyor. Dördüncü oyunda olanların iki yıl sonrasını konu alan oyunda Helena, DOATEC'i yeniden kurmaya uğraşiyor ve yepyeni bir DoA turnuvası düzenliyor. Biz de boştaki bir dövüşçü olarak bu turnuvada yerimizi alıp başlıyoruz karşımıza gelene tekme tokat saldırmaya.

Senaryo modunun "şahane" konusunu es geçsek, burada kaliteli ara sahnelerin yer aldığını görürüz. Bazı karakterler dışında herkes kendi macerasını yaşıyor ve bunlar -Tekken gibi başyapıtların aksine- oyunda kendilerine gayet iyi bir yer bulmuş.

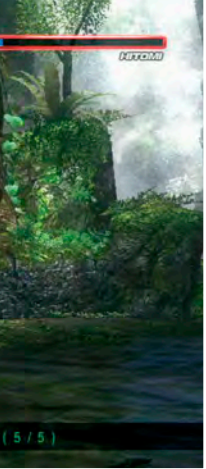
Bunlar yine de işin süsü bana sorarsanız. Bir dövüş oyunu size dövüş zevkini yaşatmıyorsa istediği kadar iyi senaryosu veya grafikleri olsun, kısa bir süre sonra o oyunun başından kalkmanıza neden olur. Dead or Alive da şimdiye kadar bu klasmana giren bir oyundu lakin beşinci oyunda bu tamamıyla değişmiş benziyor.

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse ben yine de Tekken'i, Street Fighter'ı oynamaya devam edeceğim fakat DoA5'in alternatif bir dövüş oyunu olarak listeye girmesi de heyecan verici bir gelişme. Evet, oyun kendini oynatıyor ve yenilenen dövüş sistemi sayesinde de turnuva heyecanı yaşayabiliyorsunuz.

İki tane çok önemli değişim bulunuyor oyunda. Bunlardan

Alternatif

Soulcalibur V
Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Tekken Tag Tournament 2



bir tanesi, kontratak sisteminin tamamıyla gözden geçirilmiş olması. Eski DoA oyunlarını oynayanlar hatırlarlar; oyunda keyifle bir saldırı hareketi yapmak neredeyse imkansızdı zira Tekken'in veya türevlerinin aksine, DoA'da kontratak yapmak için uzun süre bekleyebilirsiniz ve bu hareketi boşa kullandığınızda da dezavantaja düşmüyordunuz. Daha da kötüsü, rakibin hareketine karşı kullandığınız bu hareket, rakibinize çok ağır bir hasar veriyordu. Bu da bir tarafın sürekli kontratak şansı yakalamak için uğraşmasına, diğer tarafın da ümitsizce saldırmasına yol açıyordu.

DoA5'te bu durum tamamıyla değişmiş durumda. Artık öyle uzun uzun kontratak pozisyonunda beklemek yok. Hareketi yakalasanız bile verebileceğiniz hasar da büyük ölçüde düşürülmüş. Artık iş kombine, juggle'larda... Tekken'in ünlü juggle sistemi burada da artık büyük önem taşıyor. Yani rakibinizi sağdan soldan sektirip kombine devam edebiliyorsunuz.

Bir diğer değişiklik de oyunun üçüncü boyutuyla ilgili. Tamam, DoA her zaman üç boyutlu bir oyundu fakat üçüncü boyutun nimetlerinden faydalanabiliyor muydu? Rakibin etrafında yavaş yavaş dönmek, tüm üç boyutlu dövüş oyunlarında vardı. Ne var ki Tekken'in yıllar önce çözdüğü bir konu, "yana çekilme" hareketi DoA'da bir türlü kendine yer edinemedi. DoA5'in barındırdığı en büyük ikinci özellik de kuşkusuz ki yana çekilebilme. Bu sayede tekme ve yumrukları ile üstünüze ilerleyen rakibinizden bir adım yana kayarak kurtuluyor ve kendi saldırınızı gerçekleştirebiliyorsunuz. Zaten artık tüm hareketler de bu yana çekilme durumuna uygun bir özelliğe sahip. Ne demek istiyorum; bir hareket ya kenara çekilen karaktere doğru devam ediyor ya da sadece tek bir akta devam ediyor ve yana çekilmiş olan karaktere şahane bir kontratak şansı doğuyor.

Bu iki önemli özellikle birlikte DoA da artık profesyonel klasmana adım atabilmiş durumda anlayacağınız.

Dur, vurma!

Daha önemsiz değişikliklerle devam edelim. Zor uygulanan Critical Burst hareketleri ile oyundaki bir adaletsizlik de giderilmiş durumda. Eski DoA oyuncularını hatırlar; düşmanı sersemleten bir saldırı yaptıktan sonra, sersemleyen rakibimiz saldıramayacak ve gard alamayacak konumda sallanır dururdu. Fakat halen kontratak şansı barındırabildiği için onlara karşı dikkatli olmamız gerekirdi. Critical Burst hareketi yeni oyunda rakibimizi tam anlamıyla sersemletiyor ve tokat atsanız bile buna karşılık veremeyecek halde bırakıyor

onu. O vakitten sonra ister kombonuz başlasın, isterseniz de çakın uçan tekme-yi, arenanın dışına çıkın.

Henüz Injustice'ı göremedik ama DoA5'in dövüş alanlarıyla ilgili getirdiği "yıkılabilme" durumu çok dikkat çekici. Aksiyon filmlerindeki gibi sahnelerin ortaya çıkmasına neden olan bu durum neticesinde, rakipleriniz yoldan çıkan trenlere çarpıyor, metrelerce yükseklikten yere çakılıyor, duvarları kırıp geçiyor ve buna benzer birçok güzel görüntü ortaya çıkıyor.

Tüm bunların ötesinde, oyunun Facebook'la bağlantısı bile bulunuyor! Bu da multiplayer maçlarınızı Facebook'tan yayımlamanıza olanak tanıyor. Multiplayer kısmında oyuncu bulmak şu an için kolay olmasa da siz bu yazıyı okurken sanırım daha çok oyuncu oyunda yer almaya başlamıştır. Belki bir Tekken Tag Tournament 2 kadar popüler olmayacaktır multiplayer arenası ama tek kişilik oyundan sıkılanlar mutlaka yeteneklerini gerçek oyunculara karşı sinamalı.

TTT2 ile neredeyse aynı zamanda piyasaya çıkmasıyla biraz arka planda kalacağını düşündüğüm DoA5, kesinlikle kötü veya vasat bir oyun değil. Aksine bayağı eğlenceli. Yine de sıkı dövüş oyunları beklediğini bulamayacaktır, onu da giderayak hatırlatayım... ■ Tuna Şentuna

Dead or Alive 5

+ Yenilenen dövüş sistemi, kaliteli ara sahneler, farklı dövüş stillerine sahip karakterler

- Hala bir Tekken olabilmemiş değil

7,9



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Müzik**
Platform **PS3, Xbox 360, Wii, Wii U**
Web just-dance-thegame.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Just Sweat

Dans oyunlarını birer spor oyunu gibi nitelendirmek isteyenler için oyunda Just Sweat adında bir mod bulunuyor. Bu mod size resmen ekran başında egzersiz yaptırıyor ve performansınız, ne kadar kalori yaktığınızı anında size bildiriliyor. Antrenmanların sonunda da bir dans koreografisiyle terinizi tam anlamıyla atıyorsunuz.

Just Dance 4

Durma, dans et!

Şefik sağ olsun, bu ay Dance Central 3 ile birlikte Just Dance 4'u da paketleyip bana verdi ki ekranın başında terleyip öleyim, bunu yaparken de sürekli rezil olayım. Bir de oyunun kutusunda demiyor mu, "Daha çok kişiyle, daha çok eğleneceksiniz!" diye... Oldu! Ellerimi kafamın arkasına koyup belimi bir o yana, bir bu yana döndürürken herkes beni izlesin; izlemekle de kalmayıp bu hareketleri hep birlikte yapalım! Mümkün değil; zaten oyunu da tek başıma oynadım, kimselere şov yapmadım. Ha eğlendim, orası ayrı ama bu gerçeği sizinle paylaşacak değilim. (Sanırım...)

Call Me Maybe!

Şimdi dansları sayalım bildiğimiz. Mesela Salsa. Merengue, Jive, Cha Cha... Latin olmasın, Arjantin'e kayalım, Tango... Bu dansları ekran karşısında, hele ki tek başımıza yapmak mümkün değil pek. O zaman tek kişilik danslara göz atalım. Tap dance olabilir, ondan sonra yöresel havalar olur, bilemedin Hip-hop olur. Hip-hop'ta duralım ve Hip-hop şarkılarına göz atalım. Sizce bunların arasında bir Call Me Maybe, bir Domino, Disturbia, Moves Like Jagger veya So What olabilir mi? Daha doğrusu bu şarkılar bir koreografi çerçevesinde dansa dökülecek şarkılar mıdır? Bence değillerdir ama popüler olsun, herkes rağbet etsin düşüncesiyle hem Dance Central 3'te, hem de Just Dance'in dördüncü versiyonunda bu durum geçerli.

"Pop müzikte koreografi eşliğinde dans etme" düşüncesini benimserseniz şayet, Just Dance'in bir kez daha iyi bir iş başardığını görürüz. Oyun kesinlikle ciddi bir tarzla sahip değil ve Dance Central 3 kadar zor da değil. Kinect hareketlerinizi iyi algılıyor, hareketi ne kadar iyi yaptığınız ona göre sizi değerlendiriyor ve sınıfta bırakma işinde de çekimser davranıyor; böylece gerçekten ekran karşısında daha esnek hareket edebiliyorsunuz.

Hareketleri ne kadar iyi yaparsanız, o kadar çok yıldız kazanıyorsunuz. Bu yıldızlar daha sonra Mojo adındaki tecrübe birimine dönüşüyor ve Mojo da seviye atlamanıza yardımcı. Her seviye size rastgele bir seçimle ödüller dağıtıyor. Yeni şarkılar, yeni kıyafetler, yeni koreografiler... Bu oyun sistemi sayesinde de hem oyunu daha iyi oynamaya çalışıyorsunuz, hem de oyunda bir amacınız olmuş oluyor. (Dance Central 3'ün "müthiş" hikaye modu burada yok.)

Alternatif

Dance Central 3
DanceDanceRevolution
Dance Star Party

Jailhouse Rock

Standart oyun modunun yanında, Dance Mash Up ve Battle Mode adında iki oyun modu daha bulunuyor. Her iki mod da çok eğlenceli, her ikisinde de olabildiğince iyi dans etmeye uğraşıyorsunuz.

Dance Mash Up'ta sürekli parçalar değişiyor ve bununla birlikte karakterimiz de bir değişim gösteriyor. Bir bakıyorsunuz son derece pop bir müzikte dans ediyorsunuz, bir bakıyorsunuz Elvis Presley sizi rock'a davet etmiş...

Battle Mode ise Hip-hop'çuların kışkırmalarını andıran bir oynanışa sahip ve iki kişiyi ekranın başına davet ediyor. Burada parça bir size, bir rakibinize sunuluyor ve siz de daha agresif koreografilerde, kimin daha iyi dans ettiğinin muhasebesini yapıyorsunuz.

Just Dance 4 gerçekten multilplayer alanında çok iyi bir iş çıkartıyor. Oyunu tek başınıza oynamak keyifli, lakin bir grup arkadaş gerçekten tam anlamıyla çoşabiliyorsunuz. Oyun da zaten bu amaca yönelik olarak oyuncuların aynı hareketleri yapmasını değil, farklı koreografileri takip etmesini isteyebiliyor zaman zaman ve bu koreografiler de olabildiğince komik olduğu için ortaya çok enteresan danslar çıkabiliyor.

Şarkı seçimleri konusunda beni pek tatmin etmeyen oyun, tek kişi keyif alınabilecek bir oyun da sayılmaz bana sorarsanız. Lakin bir parti oyunu olarak düşününce, bu oyundan daha iyisini zor bulursunuz. **Tuna Şentuna**

Just Dance 4

+ Koreografilerin zorluk dengesi iyi ayarlanmış, danslar keyifli
- Bazı parçalarda dans etmek pek de anlamlı sayılmaz

8,2



Yapım **Harmonix**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Müzik**
Platform **Xbox 360**
Web www.dancecentral.com



■ **Hareketlerin adları da yazıyor ki o hareketi yapmadığınızda, neyi yapmadığınızı telaffuz edebilsin.**

Dance Central 3

Binlerce dansöz...

Gerçekten yaşım geçti... Ekranın karşısında bir oraya, bir buraya atlamanın insanların gözünde yarattığı görüntü, sıradan bir gencin eğlencesi değil, "N'apıyorsun sen ya?" sorusunun somut hali. O yüzden ne yaptım, bu oyunu çok gizli oynadım. Birisi mi geliyor, hemen esas duruşa geçtim; en azından deli dediler. Bir ses mi duydum, hemen ısınma hareketlerine verdim kendimi, sansınlar spor yapıyorum...

Latife tabii ki, ben ettim dansımı. Ben ki Kore'de yüzlerce Koreli'nin önünde kendimi dansın kıvrak hareketlerine bırakmış... Böyle deyince de hiç olmadı. Zaten erkek adam dans mı edermiş ya! Gidiyorum ben, açılın.

Doktor detone

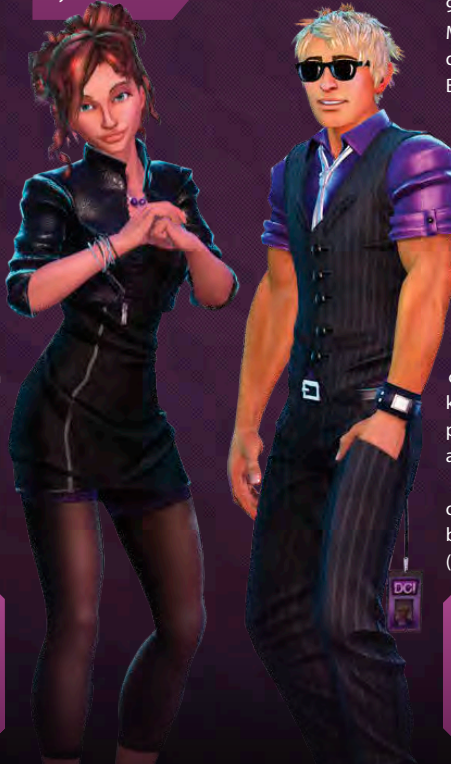
Müzik düşmanı doktor olur muymuş demeyin, Dance Central'da kanlı canlı bir tane bulunuyor. Amacı müziği kendi tekeline almak ve bunun için de her yolu deniyor. Peki, onu nasıl durduracağız? Elbette ki zamanda yolculuk yapıp dans ederek! Saçma mı? Belki... Ama seride bir ilk olan hikaye mevzusu, oyunda da bir amacınız olmasını sağlıyor. Ayrıca zamanda yolculuk konusu, farklı dönemlerin müziklerinde dans edebilmemizi de sağlamış, gayet hoş olmuş.

Şimdi dans konusu, dallı budaklı bir konu. Misal siz acayip çiftetelli oynuyorsunuzdur ama durum hip-hop'a gelince çuvallyorsunuzdur. O zaman ne yapacaksınız? Çok kolay; oyunda bulunan envai çeşit dans dersine girip hareketleri bir bir öğreneceksiniz.

Bu konuda şaka yok. Gerçekten çok iyi bir dansçı olsanız bile Dance Central 3'te zorlanabilirsiniz zira hem hangi hareketten sonra ne geleceğini tahmin etmek zor oluyor (Koreografileri ezberlemek çok büyük bir artı.), hem de Kinect'in azizliğine uğrayabiliyorsunuz. Kinect yine kapasitesini kullanıyor fakat olay dans olduğu için gerçekten iyi bir alana ihtiyaç duyuyorsunuz, onu da mutlaka göz önünde bulundurun.

Eski Parçalar

Tüm müzik oyunları gibi Dance Central da DLC olarak sunulan parçalarla zenginleştirilen bir oyun serisi. Dance Central 3 de ilk iki Dance Central için sunulan tüm parçalara destek veriyor. Oyunun çıkışından sonra sunulan DLC parçaları da sadece Dance Central 3'le uyumlu olacak.



Alternatif

Dance Star Party
DanceDanceRevolution
Just Dance 4

İşte bu zorluklar yüzünden de bir Dance Central müdavimi olsanız bile oyundaki bazı parçalarda başarılı olamayabiliyorsunuz. Hele ki oyunun senaryo modunun ilk parçası, haddinden fazla zor olmuş ve eğer "training" kısmına uğramadan oyuna başlarsanız, isminizi "kalas" olarak değiştirmeyi düşünür hale geliyorsunuz.

0 ses...

Yine sağlam bir soundtrack'e sahip Dance Central. Dedğim gibi müziklerin dönemlere göre (80'ler, 90'lar, 2000'ler vesaire.) ayrılmış olması da oyunun "modern pop" ağırlığının ortadan kalkmasına neden olmuş.

70'lerde Gloria Gaynor'ın I Will Survive' ile coşup ardından 80'lerde New Kids on the Block'la "boy band" dansları yapabilmek ayrı bir keyif. (Böyle dedikçe içimden bir köçek çıkacakmış gibi hissetmiyor değilim.) 90'larda Macarena, 2000'lerde Missy Elliott, 2010'larda da Maroon 5, Martin Solveig, Jennifer Lopez ve elbette ki dünyanın en müthiş sanatçısı, sahnelerin kraliçesi Justin Bieber ile salonumuzu, odamızı dans pistine çeviriyoruz.

Bir dansçı imajı çizeceğim ama beni, piyasadaki tüm dans oyunlarında rahatsız eden bir şey var ki o da koreografların müziklerle zaman zaman hiç uyum sağlamaması. Herkes hareketleri yapabilsin, Kinect zorlanmasın, millet dans edeceğim diye salonun camından fırlamasın diye düşünülmüş bir şey bu belki ama müziğin ritmiyle örtüşmeyen hareketler yapınca da insan rahatsız olabiliyor.

Sonuçta bir parti oyunu Dance Central 3. Aynen Rock Band gibi, arkadaşlarınızı davet ettiğinizde tadı çıkabilecek bir oyun. Ne var ki oyunun antrenman kısmına uğramadan oyuna atılan kişiler, pek de iyi bir performans sergileyemeyeceklerinden oyundan da keyif alamayabilirler.

Harmonix'in Dance Central 3'teki çabası takdire şayan, oyun güzel fakat bahsi geçen eksiklikleri de göz önünde bulundurmanızı öneriyorum. Hepinize iyi çalışmalar! (Dans anlamında...) ■ **Tuna Şentuna**

Dance Central 3

+ Hikaye modu, iyi seçilmiş parçalar, eğlenceli oynanış
- Koreograflar pek iyi sayılmaz, antrenmanlardaki hatalarının ne olduğu pek anlaşılıyor

7,8



Yapım Team 17
Dağıtım Team 17
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.team17.com



Worms Revolution

Sen kurtçuk, ben kurtçuk, gel beraber kurtlanalım!



Ne oynadık eskiden Worms oyunlarını, sabahlara kadar başından kalkmazdık! Hele o kurtçuklara Haso, Hüso, Cemo, Sülo gibi adlar takıp birbirine kırdırmanın hazrı bir başkaydı. Worms serisini ilk çıktığından beri keyifle oynarım ama seri 3D olayına girişikten sonra bocalamaya başlamıştı. Neyse ki yapımcılar da bunun farkındaydı. E3 fuarında yapımcılarla birlikte üç boyut hissi veren ama klasik iki boyutlu yapıyı koruyan Worms Revolution'ı (WR) oynadığımda "İşte bul" dedim. Oyuna kavuştuğum ilk günüm 19 saatiniyse oyunun başına çakılı vaziyette geçirdim. WR'nin tam sürümünde 32 senaryo ve 20 Puzzle bölümü değiştirilmeden bize sunulmuş. Tek kişilik senaryo moduna başlamadan sekiz antrenman bölümü sizi karşılıyor ve akabinde Beach

haritasından başlayan 32 bölümlük senaryo moduna geçiyoruz. Bölümler eğlenceli bir sunumla başlıyor ve bölüm içinde yapmamız gereken görevler esprili bir dille bize anlatılıyor.

WR'nin en büyük yeniliği; Soldier, Scout, Scientist ve Heavy adında farklı kurtçuk sınıflarının oyuna getirilmiş olması. Oynanışı doğrudan etkileyen farklı kurtçuklardan Soldier, aslında eski Worms oyunlarından tanıdığımız klasik kurtçuğumuz. Scout çok çevik, çok hızlı ve yükseklerle sıçrayabilen bir kurtçuk; hatta bazen gereğinden fazla ayarsız zıplayarak suya düşüp kendini öldürmesi sizi fitil edebilir. Scientist'in görüntü olarak kocaman bir beyni var ve bu büyük beyin sayesinde etraftaki eşyalardan makineli tüfekler, patlayıcılar ve işe yarayan eşyalar geliştirebiliyor. Üstelik bununla da kalmayıp takım arkadaşlarına +5 sağlık verme gibi bir kabiliyeti de mevcut. Heavy ise oyundaki şişman kurtçuğumuz olduğundan dar aralıklardan geçemiyor, çok zıplayamıyor ama sağlıklı diğerlerine göre çok daha fazla. Ben Heavy'ye oyunda "Sümsük" adını takarken Scientist'e "Tıpsız", Scout'a "Sünepe" ve Soldier'a da "Mıymıntı" adını reva gördüm. Böylece sümsük, sünepe, mıymıntı ve tıpsız üyelerinden oluşan bir ordu oldu. Bu sınıfları özellikle multiplayer modlarda rakibe karşı kullanmak çok eğlenceli oluyor. Deathmatch, Forts ve Classic seçeneklerinden oluşan multiplayer modlarda kurtçuk seçiminizi taktiksel yapmanız zaruri. Ben sümsükle kaç Rus'u pataklaştım, sayısını unuttum. Ayrıca kurtçuklarımızı gönlümüzde süsleyip püsleyebiliriz. Fiyakalı bir takım elbise veya Michael Jackson şapkası gibi envai çeşit ürün arasından seçim yapmak mümkün.

Doğa asla affetmez

WR'deki oyun mekanı, önceki Worms'lardan çok farklı değil.



Alternatif

Gunbound
Soldat
World of Goo

Her kurtçuk için belli bir süreniz var ve amaç, düşman kurtçukları öldürmek. Bu kez suyu da bir nevi silah olarak kullanabiliyoruz. Rakip kurtçukların üzerine su tabancası veya su baloncuğu atarak suyun içinde kalmasını sağlayabiliyoruz. Kurtçuklar suyun içinde kaldığında sağlığı yavaş yavaş azalmaya başlıyor ve bundan kurtulmak için gider takıp suyu boşaltmak mümkün. Kurtçuklar zeminde bulunan derin suya düştüğünde eskiden olduğu gibi ölüyor ki bunun için de yine su tabancası kullanıp kurtçukların ayaklarını suya doğru kaydırabiliyoruz. Silah olarak dikkat çekenlerden Telekinesis ile objeleri hareket ettirebiliyor ve gerektiğinde kendimize köprüler kurabiliyor. Bazuka halen favori silahımız olarak birinci sırada yer alırken koyun, kocakarı ve beyzbol sopası gibi eskiden aşına olduğumuz silahlarımız da duruyor.

Çevredeki her yer yıkılıp dökülmüyor ama çevreyi kullanarak düşman kurtçukları öldürmek için değişik stratejiler geliştirmek zorunda kalıyoruz. Mısal su yerlerini veya su depolarını havaya uçurup düşman kurtçukları boğuyor ya da yeşil görünen zehirli suya düşmelerine neden oluyoruz. Benzer şekilde taktik geliştirip zincirleme reaksiyonlar sonucu düşmanları öldürmek için kafa patlatmanız gereken bölümlerin sayısı da azımsanacak gibi değil. Zaten puzzle bölümlerindeki bazı bulmacalar oyuncuya kök söktürecek düzeyde zor dizayn edilmiş.

Son olarak bence Team17, iki boyutlu oynanışı koruyarak yapabileceğinin en iyi şeyi yapmış. Arkada hareket eden fareler, timsahlar ve objeler oyuna dinamik bir arka fon sağlıyor. Böylece oyun iki boyutlu olduğu halde üç boyutluymuş gibi imgeniyor. WR'deki eğlenceye ilk Worms oyunlardaki tadı vermeyi başarıyor. **Ahmet Özdemir**

Worms Revolution

+ Multiplayer çok zevkli, yeni kurtçuk sınıfları oyuna çok diye oturmuş, oynanış her zamanki gibi eğlenceli
- Puzzle dışında daha farklı oyun konseptleriyle oyun zenginleştirilebilir

8,5



Crash Time 5: Undercover

Ben ve Samir'in geri dönüşü...

Crash Time adını duyunca zihnimin üç köşelerini sorguladım. Bu isim tanıdık geliyordu bana ki hatırlamakta da gecikmedim. Geçen sene yine bana emanet edilmişti Crash Time serisi ve serinin yeni oyunu da dönüp dolaşıp yine bana nasip oldu. Sonra düşündüm: "Böyle bir oyun nasıl olur da beş oyunluk bir seriye dönüşür?" diye...

Geçen seneki haliyle vasat altı olan Crash Time serisi, bu sene yeni bir oyunla, Crash Time 5: Undercover ile vasatın üstüne çıkmaya çalışmış ve başarılı olmuş. Tekrar hatırlatmak gerekirse Almanya sınırlarında Alarm für Cobra 11 olarak bilinen bir diziden uyarlama oyunumuz. Dizinin başkarakterleri olan Ben ve Samir, oyunun da başkarakterleri olarak öne çıkıyor.

Serinin dördüncü oyunu gibi açık bir alanda değiliz bu sefer. Kariyer modu da dahil olmak üzere standart bir yarış oyunu formatına yerleştirilmiş her şey. Yani karşımıza çıkan pistlerde yarıştıktan sonra yeni otomobil ve pistler açılıyor, hayat böylece akıp gidiyor... Heveslenenler için söylüyorum: Oyunun sadece tek bir multiplayer modu var ve o da split screen. Yani bunun haricinde herhangi bir online mod beklerseniz ki beklerseniz, avucunuzu yalarsınız. Şu anda oyunun kariyer modundan başka konuşacak pek bir şeyimiz yok. Crash Time 5'in hikayesi, beklediğim gibi yine cacak çıktı. Birer otoban polisi olan Ben ve Samir, dünyayı kurtarmaya güçleri yetmeyince hız tutkunlarının peşine düşüyorlar. Listelerinde sekiz adet azılı suçlu var ve her birini teker teker enselemeleri lazım. Böylece başlıyor maceranız ve aşama aşama sonuca doğru ilerliyorsunuz. Derken birkaç yenilik çarpıyor gözünüze. Artık silahlarımız var ve düşmanlarımızı bu silahlarla avlayabiliyoruz. "Silahlar" derken, rakip aracın motorunu kısa bir süreliğine devre dışı bırakmak, öndeki araca kanca fırlatıp kendini ona doğru çekmek (Koskoca oyunda gördüğüm en marjinal şey buydu.), yola çivi kapamak, öndeki aracı yağ boşaltmak, gelen saldırılara karşı kalkan kullanmak gibi şeylerden bahsediyorum. Bunlarla bir süreliğine kendinizi eğlendirebilirsiniz ama bunun uzun süreceğini hiç sanmıyorum. Oyunun hikayesini anlatan parçaların arasına klasik yarış oyunları da serpiştirilmiş. Daha doğrusu durum tam olarak şöyle: Önce hikayeden bir parça oynuyorsunuz, yani bir zanlının peşinden koşturmak veya "checkpoint" noktalarını zaman bitmeden yakalamak gibi şeyler... Daha sonra da klasik bir yarış oyunu çıkıyor karşınıza. Son olarak da o

Otoban Polisi mi?

Otoban polisi ne yahu? Yani Alarm für Cobra 11'e göre epey önemli bir meslek ama ne iş görür ki bu adamlar. Yani kaç kez otobanda hız yapan bir adamın peşine takılabilirsiniz ki? Hani otoban güvenliğini sağlamak amenna ama hız yapan suçluların peşinden koşmak?

Manzara nasıl? Bulanık mı? Hadi canım...



bölümün büyük düşmanını yakaluyorsunuz ve diğer bölüm başlıyor. Her bölümün sonunda da yeni araçlar, yeni pistler vesaire açılıyor.

Grafik performansından baktığım zaman her şey olduğu yerde duruyor gibi göründü bana. Araçların hasar alması geçen sene var mıydı, hatırlayamadım ama bu sene var. Hoş, alınan hasar sadece görsel olarak karşınıza çıkıyor. Ağır bir hasar aldıysanız bir anda aracınız yenileniyor. Fizik detaylarına da hiç girmiyordum zira düz yolda arabamın zıplayarak takla atışına bile şahit oldum.

Listede yer alan araçlar fantastik otomobillerden oluşuyor, yani lisanslı araçlar göreceğinizi sanmayın. Bunların kullanımı da birinden diğerine fark gösteriyor. Şöyle de bir şey var ki şu ana kadar beni benden alan bir otomobile rastlamadım. Aslında karşımda oldukça klasik bir yarış oyunu varken beni kendine çeken hiçbir şey bulamadım desem daha doğru olur. (Şu rakip otomobile kanca atma olayı hariç.) Her şey sağdan soldan kırılmış, bir araya getirilmiş ve marjinalite adına hiçbir şey yok. Sanki birileri oyunun yapımcısı Syntetic'in çalışanlarının kafasına silah dayamış ve böyle bir oyun yapmaya zorlamışlar gibi...

Ben derim ki vaktinizi bu tarz ucuz yapımlara harcamayın. Piyasada sanat eseri muamelesi gören birçok yapıt var ve eminim ki bunların hepsini oynayıp bitirmediniz. Bu tarz beş tane oyun oynayacağınıza bir tane adamakıllı yarış oyunu alıp oynayın ki oyun oynamaktan soğumayın. Crash Time da ısrarla serisine yeni oyunlar eklesin dursun, kimin umurunda? ■ **Ertekin Bayındır**

Crash Time 5: Undercover

+ Yeni eklenen silah kullanma sistemi

- Online ve multiplayer modlar yok, hikaye vasat altı, grafikler çağdışı, eğlence desen o da yok

3,0

Alternatif

Blur
Colin McRae: DiRT 2
Need for Speed: Hot Pursuit

■ Kafasından vurduğunuz birinin kazandırdığı bonusu net bir şekilde görebilirsiniz.



War of the Roses

Büyünün olmadığı, gerçek bir ortaçağ

Genelde kılıç kalkan denildiği zaman akla direkt olarak fantastik edebiyatın geldiği bir dönemde yaşıyoruz. Artık büyüler, ejderhalar, orc'lar, goblin'ler derken her şey iç içe giriyor ve bambaşka bir dünyanın kapıları araniyor. Peki, benim gibi fantastik hikayeyi sevdiği kadar gerçek tarihi de sevenler ne yapacak? İşte War of the Roses (WotR) bizler için üretilmiş, özel bir yapım...

Kendisini anlatmanın aslında en kısa yolu, Mount & Blade olacaktır zira iki oyun birbirine büyük ölçüde benziyor. Yani oyun yapısı olarak baktığımızda, kılıcımızı belirli bir yönden kaldırıp doğrudan bırakmak, belirli bir süre mouse'un tuşuna basılı tutarak vuruş gücünü arttırmak gibi özelliklerden bahsediyorum. Yine ok kullanırken yayı germek ve uzaklığı imlecini altındaki ufak noktadan hesaplayabilmek ya da saatlerce süren ama attığı zırhı delip düşmanımızı yok etmemizi sağlayan arbaletten... (Bilmem anlatabildim mi?) Oyunun tek kişilik bir senaryosu yok, zaten baktığımız zaman olmasına

gerek de yok. Lancaster ya da York taraflarından bir tanesini seçmek suretiyle başladığımız multiplayer deneyimimizi iki farklı oyun modeli altında gerçekleştirebiliyoruz. Bunlardan ilki Conquest. Bu mod içerisinde belirli noktaları ele geçirmeye çalışıyor, gelen düşmanı yaklaştırmadan yok etmeyi hedefliyoruz. Diğer harita modu olan Team Deathmatch'de ise çok daha kalabalık birlikler olarak harita üstündeki en yüksek düşman birimini öldürmek suretiyle takımımızı birinciliğe çıkarmaya uğraşırız. Haritalar genelde belirli sürelerle sahip ve yine genelde bu süreler bitmeden bir sonuç alındığını pek görmedim. En az sekiz, en fazla 64 oyuncu desteği sunan sunucular sayesinde özel ya da meydan savaşları gerçekleştirmemiz mümkün oluyor. Şimdilik oyunda toplam yedi farklı harita var ve her bir harita, dönemin Büyük Britanya'sında gerçekleşen önemli savaş alanlarından esinlenerek tasarlanmış. Birebir savaşlar zor olduğu gibi, aynı zamanda silahların gerçek hayatta olduğu gibi değişikleri her yere vuruyor sayılmaları harika. Bu durum zırhlar için de geçerli. Her zırhın sağladığı belirli bir koruma oranı olduğu gibi, her silahın da bu zırhlardan geçme oranı söz konusu. Bazı silahlar çok hızlıyken, bazıları çok yavaş ve tabii ki verdikleri zarar da eş ölçüde fazla ya da az.

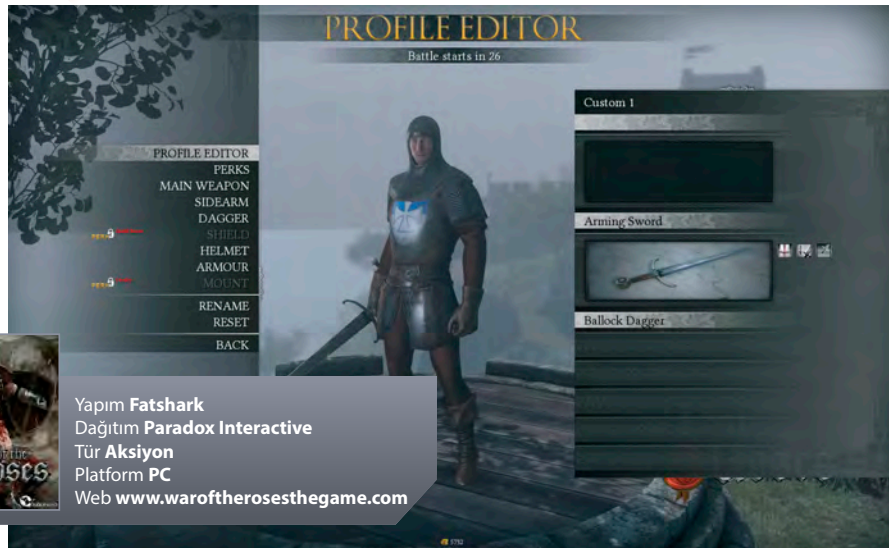
Temelde dört farklı birim bulunuyor: Footman,

Crossbowman, Longbowman ve Footknight. İsimlerinden de anlayacağımız üzere her birisinin farklı özellikleri var ve bu da farklı oynanış yapılarını beraberinde getiriyor. Ayrıca oyunu biraz oynadıktan sonra fark edeceğimiz üzere, WotR içerisinde bir yetenek ve altın sistemi mevcut. Öldürdüğümüz her düşman ünitesi, kendilerini öldürüş şeklimizden tutun da başka iki kişinin savaşına yardım etmemize kadar uzanan bir yelpazede bize yetenek puanı ve altın sağlıyor. Kendiliğinden seviye atlayan karakterimiz, her yeni seviyede bu sınıflardan bir tanesini oynamaya hak kazanıyor ve seviye dörde geldiğimizde artık ilk "custom" karakterimizi yaratabilir hale geliyoruz. (Eh, dört seviyede bize her şeyi vereceklerini zannetmiyorsunuz herhalde, değil mi?) Tamamen tarafımızdan tasarlanabilen karakterimiz için alabileceğimiz Perk, Main Weapon, Sidearm, Dagger, Sheild, Helmet, Armour ve tabii ki binek opsiyonu bulunuyor. Kendi içinde birçok farklı alt gruba sahip bu farklı silah ve zırh kombinasyonlarıyla düşmanlarımızın daha önce hiç görmedikleri bir üniteye dönüşebiliyor, zayıf noktalarımız ortaya çıkıncaya kadar kendilerine dehşet saçabiliyoruz...

Oyunun zayıf olduğu noktalar da var; özellikle silah kullanımı fazlasıyla robotumsu. Yani eli havada üzerimize koşan adamlar görmek bir garip. Animasyonlar kaliteli ama bazı yerlerden atlayamamak, duvarlara yapışıp kalmak gibi fantastik sorunlar var WotR'da. Haricinde kesinlikle belirli bir kitleye hitap eden bir yapımдан bahsediyorum. Mısır ben bayıldım bu oyuna çünkü hem tarih, hem ortaçağ, hem de gerçeğe yakın bir oynanış var. Fakat daha kaç kişi hayranı olur, bilinmez... ■ **Ertuğrul Süngü**

Alternatif

Dragon Age II
Mount & Blade
The Elder Scrolls V: Skyrim



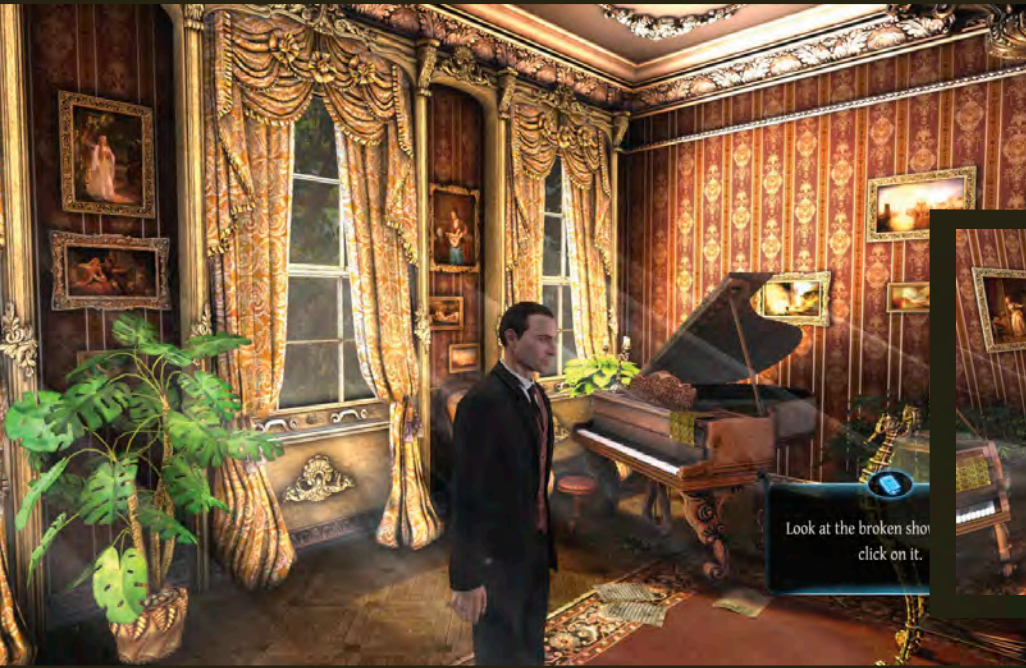
Yapım **Fatshark**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.waroftherosesthegame.com

War of the Roses

+ Gerçekçi savaş yapısı, döneme ışık tutması, bitmeyen multiplayer dozajı

- Yer yer meydana gelen ölümcül hatalar, silah kullanmanın zorlayıcı etkisi

8,0



Yapım Frogwares
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web sherlockholmes-thegame.com



The Testament of Sherlock Holmes

Sherlock ve Watson iş başında

Sherlock Holmes furyası bitmiyor, her koldan gündemimizi ele geçirmeye devam ediyor. Filmleri, İngiliz yapımı dizisi ve artık her köşede bulabildiğimiz kitapları ile herkesin bildiği ve sevdiği bir isim haline geldi. Sir Arthur Conan Doyle ismi her alanda sevilen, çok güzel bir karakter sunmuş oldu aslında. Sherlock deli bir karakter, inanılmaz değişik huyları ve takıntıları var bir kere; sigara kokularını ayırt eder, kemana tapar, duygulara inanmaz. Yardımcısı Watson'ın baskılarına rağmen, hala geride bırakamadığı birtakım kötü alışkanlıkları da vardır. Kafanızda kitaplardan sonra nasıl bir Sherlock oluştu, Ruy Ritchie ve Robert Downey Jr. ile ne kadar değişti, burada ne bulacaksınız ve ne kadar memnun kalacaksınız, tamamen eserlerin sunumuyla alakadar artık. Her koldan Sherlock sunulmaya devam ederken biz de son Sherlock oyununa bir göz atalım dedik.

Karşımızda hep o bildiğimiz Sherlock var; kendinden emin, detaycı, kinayeli bir dili ve kadim dostu Watson ile hazır ve nazır bizi bekliyor. Çözülecek çok sır var ve Sherlock zorlayacak bu kez. Gerçek senaryoya ellerinden geldik-

çe sadık kalındığını da belirtiyorlar, özellikle de Watson ve Sherlock modellemelerinde. Oyun üç ürkünç çocuğun görüntüleriyle başlıyor. Ellerinde bir defter var ve bu defter Dr. Watson'ın günlüğü ki tam da minik veletleri meraktan öldürecek türden bir ganimet yani. Oyun klasik olarak sağ ve sol tuşları anlatmakla başlıyor. Bu öğrenme kısmını geçtikten sonra genel olarak, çok da ipucu vermeden oyuna bakıyoruz. Dikkatimizi çeken ilk şey, oyunun yoğun diyalog bulutları altında olması. Konuşmaların iyi takip edilmesi gerekiyor. Bu aslında ülkemiz ve hedef kitlesi için biraz negatif bir özellik çünkü dili ağır. İşin içine Sherlock'un hafif alaycı yanı da yansınca, İngilizce seviyesi başlangıç olan biri oyundan rahatça sıkılabilir. Hikayede Watson, bütün delileri o meşhur günlüğüne not alıyor. Olay örgüsü delileri toplamak, çok darlanınca bu not defteri üzerinden olayı çözülemeye çalışmak, çözülememek, birkaç kez isyan etmek, delirmek, en sonunda kafada ampulün yanmasıyla kurguyu çözmek olarak geçiyor. Arada sorular soruluyor, herhangi bir delille ilgili kaçırdığımız detayları bu kısımlarda hatırlamaya çalışıyoruz. İki delille sonuca gitmemiz pek mümkün değil, üç - dört delili birleştirip olayları çözmeye çalışıyoruz. Bunun dışında bulmaca kısımları bulunuyor, bazı bulmacalarda kaç farklı ayak veya parmak izi olduğunu hesaplamaya çalışırken, diğerlerini çözmemiz için deliller de gerekiyor. Bulmacalar oyunun en zorlu kısmı ama bu durum yine de oyunu sıkıcı veya sıradan bir oyun haline getirmiyor.

Grafikler sıradan bir macera oyunu grafiği standartlarında, müzik adına kayda değer bir şey yok. Zaten bunların üstünde pek durmamak lazım. Olay kurgusu, akıcılık, Sherlock ve Watson bu oyunu oynamanız için yeterli sebepleri sunuyor size. Yine de uzun süre başında vakit geçirebileceğiniz tatta bir oyun değil. Gün içinde açın, bir - iki olayı çözün, Sherlock'u dinleyin. Bulmaca çözmeyi sevenler iyi vakit geçireceklerdir. ■ Ayça Zaman



Alternatif

Deponia
Resonance
The Dark Eye: Chains of Satinav

The Testament of Sherlock Holmes

+ Hikaye kurgusu, diyaloglar
- Dil gereksinimi yüksek, grafikler orta şekerli

7,5

Retro City Rampage



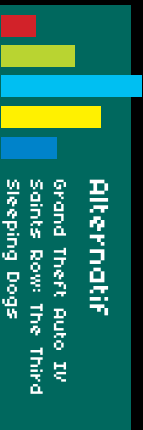
Piksellere duyulan özlem...

Brian Provinciano, bir oyun programcısı, hem de katıfajı tam anlamıyla "retro"ya katkını bir programcı. 2002 yılında, dönemin en popüler oyunlarından biri olan Grand Theft Auto III'ü NES'e uyarlamaya çalışan ve birkaç yıl boyunca "Grand Theftender" adlı projesi üzerine çalışan Brian, daha sonra bu projenin yolunu yeniden çizerek RCB'yi geliştirmeye başlamıştı. Yamaa yetenekli bazı isimleri de katan Brian, en nihayetinde multi-platform bir oyun olarak RCB'yi piyasaya sürdü.

Tamamen piksellik bir görselliğe ve yine piksellik dönemlerin müziklerine sahip olan RCB, sizi gerçek bir nostalji servisine çıkaracak ve bu sırada sizce ruhunuzu ok-şayacak. İşin özelliikle görsel tarafı oldukça iddialı çünkü oyunda 15 adet grafik seçeneği yer almakta ve bu seçenekler sayesinde eski konsollarca birden oyun oynuyormuş hissiyatını kolayca yaşatabiliyoruz. Üstelik bunda bir de "çerçeve" opsiyonları eklenince o canavar gibi sistemlerimiz, tüpü televizyon konseptine bürünüyor bir anda.

Player

RCB'de "Player" adlı (P) bir karakteri kontrol ediyor ve temel olarak GTA temalı bir oyun yapısı içerisinde araç çalıyor, insanları patlatıyor, bu ve benzeri eylemlerle para topluyunuz. Bu aksiyonları yaşamak için oyunun iki temel modu bulunuyor: Story ve Arcade Challenge. Arcade Challenge başlığı altında 40'in üzerinde seçenek mevcut. Süre

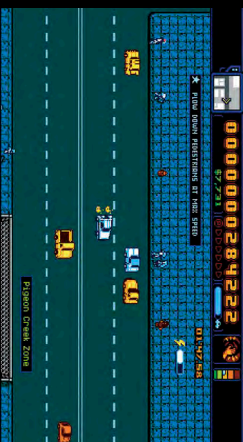


ALTERNATİF
Grand Theft Auto IV
Saints Row: The Third
Sleeping Dogs

bazı ve basit görevlerin yer aldığı mücadeleler sayesinde dünya çapındaki sıralama tablolarında üst sıraları zorlamak mümkün. Ana görev Story modundaysa bazı 80'li ve 90'lı yılların popüler kültür öğeleriyle dolu bir dünyada, birbirinden farklı oyun türlerinin bir araya getirildiği ve 62 görev içeren bir macera bekliyor. Geridekilerde GTA temasında ilerleyen süreç boyunca yarı-siyer, gizlilik gerektiren veya röm solaklı görevler yapıyor, jüzdüyor ve usul usul bir dünyada daha birçok oyun türüne konuk oluyoruz. Oyuna başladığınız herüz ilk dakikalarından itibaren Frogger ve Back to the Future gibi önemli isimlere göndermeler karıştıracak sizi. Şehirde gezinmeye başladığınızdaysa Vanilla Ice cream ve Starbucks gibi dikkatli isimlerini gördüğünüzde RCB'nin tam olarak ne anlama geldiğini ve oyunculara neler sunduğunu çok daha iyi kavrayacaksınız. (Daha bunun paperboy'u var, Larryji var, Bonnie Commadore'su var...) Öte yandan Minervat ve Super Meat Boy gibi oyunlarla yapılan ortak çalışmalar da oyuna renk katan birer detay.

Büyüklerden önce...

Evet, RCB'nin nostaljik havası, eski popüler oyuncuları büyüleyip onların gözlerine perde indirecektir ama bu oyunda da bazı şeyler ters gidebilir ya da neolsun kalabilir. Şöyle ki oyunun Story modunu oynarken



diğer zaman zaman o kadar hızlı olabildiği ki referanslar ve yeni olup bittikini takip gımburduğunuz gidiyor, neler olup bittiğini takip edemiyorsunuz. Öte yandan bazı görevler ciddi den sıkıcı olabiliyor ama bunun çözümü de Free Beamng modundan geçiyor aslında. Bir diğer sorunsal kimi görevlerin çok kolay, kimi görevlerinse defalarca oynanmayı gerektirecek kadar zor olması.

RCB'de 50'nin üzerinden araç ile 25'in üzerinden silah ve power-up yer alırken diğer oyunların karakterlerinden, efesnevi oyun yapımcılarından, televizyon dünyasının önemli karakterlerinden, ünlilere kadar birçok karakter bulunmakta. Ayrıca kontrol ettiğimiz karakteri özelleştirmeye için birçok seçenek de oyuna dahil edilmiş. An itibarıyla PC, PlayStation 3 ve PlayStation Vita platformları için satışta olan oyunun yıl sonuna kadar Xbox 360 ve Wii için de satışa sunulacağını belirtir, nostalji dolu yolluğunuzda size mutluluklar dilerim.

Şerik Akkoç

Retro City Rampage
+ Her yeni hoş ve renkli detaylarla dolu Theatropolis şehri, görsel kasırm ve öğeler, nostalji rüzgarı
- Dengesiz zorluk seviyesi, bazı sıkıcı görevler

8,0

VHF



LHF



Yapım: Volant Entertainment
Dağıtım: Volant Entertainment
Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS3, PSV
Web: retrocityrampage.com

V-BLANK



WRC 3: World Rally Championship

Virajların çekici gücü...

Her yarış tarzında virajlar önemlidir ama ralli yarışlarında olay büyük oranda virajlar üzerine kuruludur. Bu da yetmezmiş gibi doğal şartlara da ayak uydurmanız gerekir. Ralliyi belki de bu yüzden daha çok seviyoruz diğer yarış türlerine nazaran. Tabii ki ralli oyunları da böylelikle her zaman oyun listemin en az bir müdavimi olarak eşlik ediyor hayatıma. Şu ana kadar gözümde bir numaraya yerleşen oyun, DiRT 2'nin ta kendisi; onun üzerine herhangi bir ralli oyunu gelip yerleşemedi bir türlü. Şu an konumuz olan ve eskiden tanışık olduğum WRC serisinin yeni oyunu WRC 3: World Rally Championship, bu gidişata bir son vermek istercesine göstermişti kendini bana ama olmadı. Başarılı bir oyun çıktı karşıma ama DiRT 2, hala tahtında oturuyor.

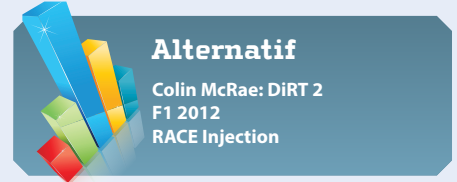
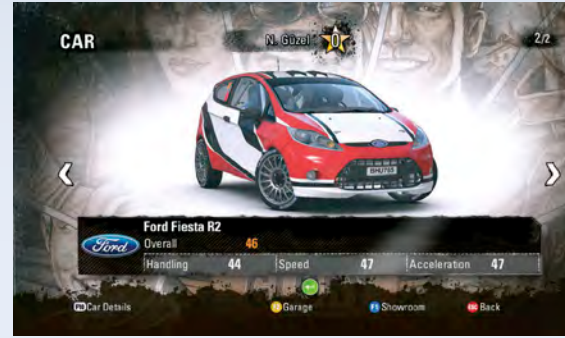
Spor oyunlarının genellikle adedi olduğu üzere, WRC serisi de bu yıl yeni bir oyunla karşımıza çıktı. Oyunun çıkış tarihinden önce gözüme takılan videolar ve görseller gayet umut vericiydi. Şu an karşımda duran oyun, her şeye rağmen yine başarılı ama anlayamadığım, tuhaf bir rahatsızlık var işin içinde. Tekrar düşününce o rahatsızlığı yine yakalayamıyorum ama oyunun puanını gözümde düşüren ciddi bir rahatsızlık bu. Belki yazının ilerleyen safhalarında ortaya çıkar diye bekliyorum şu anda. Böylelikle hem ben bu aptal durumdan kurtulmuş olurum, hem de olayı beraber keşfetmiş oluruz, fena olmaz mı?

Öncelikle şunu söylemem gerekiyor: Oyunun görsel yanı o kadar da ahım şahım değil ama bana çekici geldi. Gerçekliği bir miktar kırarak daha renkli ve canlı

bir görsellik yakalamaya çalışmış yapımcılar ve bence çok başarılı olmuşlar. Hani ilk etapta dandik bir oyun bile sizi grafik kalitesiyle büyüleyebilir ya, işte buna benzer bir durum yaşattı bana WRC 3. Muhteşem bir açılış videosuyla devam etti her şey ve kendimi kariyer basamaklarını tırmanırken buldum. Tırmanışım da pek uzun sürmedi; çünkü hala üçüncü pistten sonrasını bilmiyorum. WRC serisi zor bir seriydi, bunu unutmuştum. Böylece süspansiyondur, amortisördür, vites kutusudur derken kaybettim kendimi detayların arasında ama yok... Lanet oyun işini o kadar ciddiye alıyor ki böyle paldır küldür geçemiyorsunuz turları.

Evet, oldukça zor bir oyun var karşınızda. Başlangıç aşamasında olan veya olmayan herkes için geçerli bir zorluk bu üstelik. Olayın asıl kaynağı da ciddi bir şekilde ralli sporunu bilmenizi bekliyor sizden. Toprak bir pistte otomobilinizin ayarlarını kusursuz bir şekilde yapmalısınız ki dereceye girebilesiniz. Benim gibi üşenip mühendisinizin size sunduğu ucuz tavsiyeleri dinlerseniz ve yarışa başlarsanız, "16/16" sonucuyla burun buruna gelirsiniz sürekli.

WRC 3'ün kariyer modunda temel olan şey yıldız toplamak. Bu yıldızlar her şeyin kapısını açıyor. Bir sonraki kilitli pistin açılması, otomobilinizin performansını arttıracak upgrade seçenekleri ve daha birçok gizli saklı şeyin sırrı bu yıldızlarda gizli. Peki, yıldız kazanmak kolay mı? Hayır... Az önce bahsettiğim zorluk seviyesinin sertliği yüzünden -veya sayesinde- yıldız toplayarak kariyerinizin üst basamaklarına tırmanabilmek için resmen ter dökmeniz gerekiyor. İşte bu noktada şöyle



düşünüyorsunuz: Bu iyi mi, yoksa kötü bir şey mi?

Sanırım o beni içten içe rahatsız eden şeyi buldum. Evet, bir oyunun zor olması, kazanma hissiyatını gerçek anlamda yaşıyor olabilir ama bunu tercih etmeyecek olanlar için sıkıntıdan başka bir şey olmayacaktır. İki tarafı düşününce ve sadece bir tarafa ağırlık verilmiş olduğunu görünce rahatsız olmuşum ben, şimdi anlıyorum. Bir oyunun zorluğu seçim dahilinde olmalı veya azından kazığın ucu sivri olmalı. Hatırladığım kadariyle WRC serisinin huyu bu biraz da ki sertlik ayarını yine oturtamışlar gibi geldi bana. Ama bunun haricinde gerçekten değerli bir yapım gördüm karşımda ve bu sene muhtemelen yarış oyunu tercihim WRC 3 olacak; hatta size de tavsiye edebilirim, eğer ilgilenirseniz.

■ **Ertekin Bayındır**

WRC 3: World Rally Championship

+ Doğal ve renkli grafikler, sade ve anlaşılır kariyer modu, modifikasyon detayları
- Zorluk seviyesinin sertliği

7,5



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





Yapım **Bohemia Interactive**
Dağıtım **Bohemia Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.carriercommand.com

☛ Komutan dediğin böyle sert bakar!



Remake

Birçoğunuzun tanık olmadığı ne oyunlar var mazide, bir bilseniz... İşte bu oyunların teker teker "remake" olarak karşımıza çıkmasını istiyorum. Bazı başarımlar var ki Carrier Command bu hale geldiyse onlar ne hale gelir kim bilir. Haksız mıyım?

Carrier Command: Gaea Mission

FRP ve RTS bir arada!

Carrier Command'ın kökleri 1980'lere dayanıyor. (Yani benden iki yaş küçük.) Açıkçası Commodore 64'ün ve Amiga'nın piyasayı salladığı yıllara tanık olmuşken, ne böyle bir oyunu duydum, ne de böyle bir oyuna rastladım. Oyunu oynamaya başlamadan önce tarzını bile bilmiyordum yani. Karşıma ilk etapta bir FPS oyunu çıktı. Bu esnada sayın grafik problemi ile de tanıştım. O kadar ahım şahım grafiklerle karşılaşmamış olmama rağmen sistemim biraz sancılıydı. Akabinde kontroller de tuhafıydı ve sabır sınırlarım giderek zorlanırken her şey bir anda değişti. Karşımda bu sefer bir RTS (gerçek zamanlı strateji) oyunu vardı ve işin ilginç yanı, bütün üniteleri bizzat kontrol etmek mümkündü. Bu ilginç detaydan sonra yerimde durmaya ikna oldum ve görevlerden birinde takılana kadar da bu böyle devam etti.

Muhteşem bir oyunla karşı karşıyasınız arkadaşlar. Teknik kusurları epey fazla olsa da kesinlikle "oynanması gereken" bir oyun Carrier Command: Gaea Mission. Yalnız oyunu kesinlikle konsolda oynamalısınız zira PC tarafının kusurları aşırı derecede fazla. Optimizasyon anlamında herhangi bir çalışma göremedim. Şöyle de bir tuhafılık var ki FRP sahneleri bile bir gamepad'i aratıyor insana. PC açısından sağlam bir sistemde FPS problemleri hallolabilir ama illa bir gamepad şart!

Oyunun hikayesinde ahım şahım bir şey yok pek. Yaşam kaynakları açısından zengin bir gezegen ve bu gezegeni ele geçirmeye çalışan Telloioğulları ile Seferoğulları... Bundan fazlasını bilmenize cidden gerek yok ki oyunun videolarındaki seslendirmeler ve animasyonlar bile fazlasıyla tırt ama bu eksikler bir kenara bırakıldığında harika bir oyun çıkıyor ortaya, bu da ilginç bir tezat işte.

Eh, oyunun FPS tarafıyla başlayalım o halde. Olağanüstü bir FPS sistemiyle karşılaşmayacağınız için fazla heyecanlanmanıza gerek yok. Mermisi neredeyse bitmeyen bir makineli tüfek var elinizde ve karşınıza çıkacak robotlar da pek öyle marifetli

değil. Koşmak yok, eğilmek yok... Sadece ateş etmek var ki "reload" bile yok. Bu şekilde macera devam ederken ilk Carrier'ınızı ele geçireceksiniz ve işte her şey bu noktadan sonra değişecek.

Taurus gezegenindeki adaları birer birer düşmanın elinden almak amacımız. İlk adayı ele geçirdiğinizde de haliyle emrinize amade bir Carrier'ınız oluyor. Epey marifetli ve çok fonksiyonlu bir gemi bu ve tüm kontrolün merkezini oluşturuyor. Carrier'ı bizzat kontrol ediyorsunuz ki buradan salacağınız tüm üniteler de kontrolünüz altında. Bu çerçevede stratejinizi oluşturacağınız haritanızı kullanmayı da yavaş yavaş öğreniyorsunuz. İlk hedefiniz, en yakındaki ada ve bir emrinizle adaya ışınlanıyorsunuz. Bu adayı düşman işgalinden kurtarmak için kontrol merkezini ele geçirmeniz lazım ama işler hiç de öyle görüldüğü kadar kolay değil.

Bu aşamada ilk ünitemizle tanışıyoruz. Adadaki stratejik noktaların hack'lenmesi için kullanacağımız bu aracı. Karşıma çıkacak düşmanları haklayabilmemiz için bir de makineli tüfek yerleştirilmiş araca. Bu çerçevede kontroller biraz tuhaf, hatta çoğu zaman kamera açıları da sapıtıyor ama kısa zamanda alışacağınıza eminim. Derken aynı işlemlerle başka bir araç çıkıyor ortaya ve anlıyorsunuz ki istediğiniz aracı istediğiniz zaman kontrol edebilirsiniz ve hatta birbirleriyle bağlantılı çalışmalarını sağlayan direktifler verebiliyorsunuz. Üniteler kalabalıklaştıkça işler daha da karışıyor ve kontrol zorlaşıyor ama keşfettikçe her şey daha da eğlenceli olmaya başlıyor. Ünite çeşitleri artıyor, RTS detayları sertleşiyor, kafa karışıkça karışıyor... Derken bir de bakıyorsunuz ki saatler geçmiş ve hala ne oynadığınızı bilmez haldesiniz.

İşin içinde multiplayer maçlar da var ki RTS seven biri buraya girese muhtemelen bir daha çıkmaz. Görsel yanına ve teknik detaylara biraz daha özen gösterilmiş olsaydı, bir kült olarak anılırdı ileride. Kesinlikle oynanması gereken bir oyun, tavsiye ederim... ■ **Ertekin Bayındır**

Alternatif

Mass Effect 3
StarCraft II: Wings of Liberty
Supreme Commander

Carrier Command: Gaea Mission

+ FPS ve RTS türlerini harmanlayan ilginç oyun yapısı, farklı bir multiplayer deneyimi

- PC tarafına ait teknik kusurlar, vasat görsel detaylar, alışımsız zaman alan kontroller

7,5



Yapım **Subset Games**
Dağıtım **Subset Games**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web www.ftlgame.com

FTL: Faster Than Light

Üzayda amansız kovalamaca

“Kickstarter” ismini çoğunuz duymuşsunuzdur. Bu fonlama sitesinde, yeni projeleri olan insanlar, projelerini hayata geçirmek için halktan para istiyor ve insanlar 1 Dolar veya 1000 Dolar, gönlünden ne koparsa verip projelerin hayata geçmesini sağlıyorlar. İşte FTL de bu şekilde, genç bir yazılımcının hayalindeki oyun olarak Kickstarter.com’da 200.000 Dolar fon toplayınca, birkaç ay içinde hazırlanıp piyasaya sunulan bir oyun. Oyunun türünü anlatmak biraz zor. Kısaca tanımlamak gerekirse “uzay gemisi yönetim simülasyonu” demek doğru olabilir. Oyunun ana ekranında, uzay geminizi üstten görüyorsunuz ve içindeki mürettebatı dilediğiniz odaya yönlendirebiliyorsunuz. Bu

odalarda silah sistemleri, kalkan sistemleri, motor sistemleri gibi geminin ana bileşenleri bulunuyor. Elbette ki bir mürettebat tarafından kontrol edilen sistem daha iyi işliyor. Aynı zamanda mürettebatın belli sistemler hakkındaki bilgi seviyesi de zamanla gelişiyor ve örneğin silah sistemleri konusunda uzmanlaşan tayfa daha isabetli atışlar yapmaya başlıyor veya gemiyi süren pilotunuz deneyim kazandıkça düşman ateşinden daha kolay kurtulabiliyor.

FTL grafik kalitesi açısından, 80’li yılların “bitmap” grafiklerini hatırlatıyor ama bu da onu daha “sempatik” bir oyun yapıyor. Oyunda ilerledikçe yeni silahlar, yeni düşmanlar buluyorsunuz, değişik gezegenlerde ve uzay istasyonlarında geminizi tamir edip silah alıp

satabiliyor ve görevinizi bitirmek üzere peşinizdeki düşmandan kaçmaya devam ediyorsunuz. Kesinlikle çok sürükleyici, çok zekice bir oyun. Tam anlamıyla 80’li yıllardaki Commodore 64 / Amiga oyunlarını anımsatan ancak günümüzün modern imkanlarını da kullanan bir “old school” yapım. Bilgisayarınızda mutlaka bulunmalı ki canınız sıkıldıkça açıp oynayabilesiniz.

■ **Cem Şancı**

FTL: Faster Than Light

+ Sürükleyici ve hızlı oynanış

- Grafik kalitesi biraz daha gelişebilir

8,8

Anno 2070: Deep Ocean

Anno sular altında!

Anno 2070 ile geleceğe yatırım yapmaya başlayalı neredeyse bir yıl oldu. Geçmişteki Anno oyunlarına baktığımızda çok farklı bir oynanış olmasa da çok farklı bir evren bizi karşılıyordu hatırlarsanız; küresel ısınmadan kendilerini korumak için okyanusların yükseldiği bir devirde, teknolojik şehirlerini inşa etmeye başlamış bir evren. Anno’nun 2070 yılında yarattığı evren bana çok fazla ütopyik gelse de bu oyun, Anno serisinin 5.000.000 gibi bir rakamla en çok satan oyunu olmuştu. Yeni Deep Ocean genişleme paketiyle çoktandır bekleniyordu ve sonunda test edebilme imkanı bulduk. Dikkati çeken ilk şey, yeni birim olan Techs. Tech’ler sayesinde bu kez Anno’nun derin sularına dalma fırsatını yakalıyor ve okyanuslar altında çığır işlere giriyoruz. “Okyanus, su, deniz...” diyorum ve bu ne demek biliyor musunuz? Her an sınırsız bir enerji sağlayıcıya sahip olmak! Deniz altına

inşa edebilmemiz için birçok yeni bina bulunuyor ve bunların en önemlilerinden biri Jeotermal Güç Kaynağı. Yeni binaları yerin altına inşa edip yerleşim yerleri (Yani adalar oluyor.) ile enerji akışı sağlıyorsunuz. Tech birimlerinin eklenmesiyle artık 150’den fazla yeni görev de sizi bekliyor. Oynanabilirlik ciddi anlamda uzuyor bu sayede. Co-op modunun ve yeni felaketlerin de eklediğini belirttiğime göre, bu ek paketi edinmemeniz için hiçbir sebep olmadığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Sular altında farklı bir Anno deneyimi sizi bekliyor, 2070’i sevenler bu ek paketten memnun kalacaklardır. ■ **Ayça Zaman**

Anno 2070: Deep Ocean

+ Yeni binalar, yeni Tech birimi

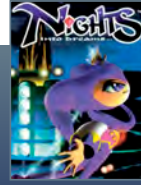
- Yükleme süreleri biraz uzamış sanki

8,0



Yapım **Blue Byte, Related Designs**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web anno-game.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Yapım **Sonic Team**
Dağıtım **Sega**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web sega.com/games/nights-into-dreams

NiGHTS into DREAMS...

Saturn'den günümüze...

SEGA bir dönem, kendisi de konsol piyasasındayken çok kaliteli oyunlar üretmekteydi. İki boyutlu oyunların revaçta olduğu bu dönemde, üç boyutlu oyunlar da yavaş yavaş su yüzüne çıkıyordu ve NiGHTS da bu üçüncü boyuta geçişin temsilcilerinden bir tanesi olmuştu.

İki küçük çocuğun hikayesinin anlatılmaya çalışıldığı oyunda, aslında "Nights" adındaki mor varlığın bedenine girip büyük bir skor mücadelesine atılıyor.

Şimdi oyunu üç boyutlu sanıyorsanız, yanılıyor-sunuz çünkü oyun aslında iki boyutlu. Nights da bu ortamda, sanki rayların üzerindeymiş gibi ilerliyor. Yani onu üçüncü boyutta ilerletmek elinizde değil.

Bazen görüntü yan cepheye geçiyor, bazen Nights'ı ufuk çizgisine doğru götürüyorsunuz ama olay hep iki boyutta.

Amacımız toplamda yedi bölümde, 20'şer tane mavi küre toplayıp zaman bitmeden ortamda kendi başına salınan robota varmak. Bunun ardından ondan alacağımız renkli küreyi başlangıç noktasına götürüyor ve bu işlemi dört kez yaptıktan sonra bölümü tamamıyoruz. Bölümlerde birçok çember, yol ve bizi hızlandıracak öğe bulunuyor; bunlar da Nights'ın zamana karşı mücadelesinde hızlı davranabilmesini sağlıyor. (Oyunu bir yarış oyunu gibi düşünebilirsiniz.)

Her bölümden sonra bir tane de boss savaşına giriyoruz. Boss'larda zarar görmekten çok, zaman bit-

meden onları alt etmeye çalışmak önem kazanıyor; bu da sizi genelde strese soktuğu için düşünmeden hareket etmenize neden oluyor, bir bölümü ikinci kez mutlaka oynuyorsunuz.

Saturn'de piyasaya çıkan, ardından 2008'de sadece Japonya'da PS2 için hazırlanan oyunların bir derlemesi olan NiGHTS into DREAMS...i pek az kişinin beğeneceğini düşünüyorum. Fakat siz de benim gibi eski oyuncularsansanız, Nights'taki nostalji rüzgarına hemen kapılabilirsiniz... **■ Tuna Şentuna**

NiGHTS into DREAMS...

- + Renkli grafikler, hızlı oynanış
- Oyuna çok az yenilik getirilmiş

7,6



The Walking Dead: Episode 4 - Around Every Corner



Aksiyon geldi!

Telltale Games, oyun severleri Around Every Corner ile buluşturdu ve final bölümü öncesi tansiyonun oldukça yüksek olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Episode 3'ü yoğun bir senaryo akışıyla geride bırakmıştı hatırlarsanız ve Episode 4'te temponun yükselmesi beklediğimiz bir şeydi aslında. Bu kez -oyunun adından da anlaşılacağı gibi- gerçekten "her köşede" bizi zombi saldırısı karşılıyor. Hikaye ise üçüncü bölümü bıraktığımız yerde ve ekiple devam ediyor. Savannah sokaklarında, ana karakterimiz Lee'nin önderliğinde kaçmak için bot ararken buluyoruz kendimizi. "Kendimizi" dediğime bakmayın; bu kez ekip biraz fazla kalabalık ve kadro bu kadar kalabalık olunca da yoğunlaşmamız gereken çok fazla olay oluyor. Episode 4, diğerlerine göre biraz daha aksiyon bazlı olmuş. Senaryonun bir adım daha önde olmamasına şaşırılmamalı; hayır, olsa bile karakterler üzerine çok fazla düşüncecek vaktiniz yok az sayıda olmadıklarından. Bu, senaryonun kötü olduğu anlamına kesinlikle gelmesin çünkü Telltale Games'in en iyi serisi hala başarıyla yoluna devam ediyor. Bölüm bölüm sundukları oyunlara ben bile sıcak bakmaya başladım diyebilirim bu seri sayesinde. Teknik olarak

bakacak olursak, daha önceki bölümlerde denk geldiğim bugümsü sorunlarla bu kez karşılaşmadım. Seslendirme çok başarılı. Grafikler hep bildiğimiz gibi. Hala oynamadıysanız, bu bölümden sonra ısrarla "Oynayın!" demeye devam edeceğim. Son bölümü bekliyoruz heyecanla! **■ Ayça Zaman**

The Walking Dead: Episode 4 - Around Every Corner

- + Seslendirmeler, hikaye kurgusu
- Diğer bölümlere göre aksiyon fazla, senaryo geride kalmış

8,0



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



Yapım **Alkemi Games**
Dağıtım **Alkemi Games**
Tür **Puzzle**
Platform **PC, Mac**
Web www.alkemi-games.com

Transcripted

Sağlık için toplandık!

Transcripted'in başına oturdüğümde beni çok da farklı bir oynanış sisteminin beklemediğini, hatta yıllardır aşına olduğum iki klasik oyun tarzının burada bulunduğunu biliyordum. Bilmediklerimin peşine düştüğüm ilk an, birisi bana "Merhaba!" dedi ve bu ay ikinci kez "Nasıl yaaa?!" tepkisini verdim. Bana yol gösterip oyun hakkında bilgi veren bu ses GLaDOS değilse de onun beta sürümü falan olabilirdi. Bana, benim Nano Probe'ü kontrol ettiğimi ve bununla virüslere karşı savaş açmam gerektiğini esprili bir dille anlatıyordu. Bilmediğiniz bir şeyden bahsetmiyorum. İki farklı klasik oynanış biçimi demiştim ya; birincisi Zuma'daki gibi üç rengi birleştirme, diğeri Geometry Wars'ta ve Super Stardust HD'de gördüğümüz "twin stick shooter" oyunlarındaki kontrol sistemi. Biyolojik ortamlardaki savaşlar 25 bölümden fazla sürüyor. Oyun hem bildiğimiz oyunlar gibi, hem de hepsi birleşince bambaşka bir tavra çıkıyor. Asteroidleri vurup içlerinden astgele çıkan farklı renkleri DNA zincirine, sanki Zuma oynuyormuş gibi gömüyor ve her comboda farklı güçlendirme kazanıyoruz.

Bölüm sonlarında ise daha iyi silahlar ve hızlandırma gibi özelliklere sahip oluyoruz. Tabii ki olay bu kadar basit değil, bazen farklı stratejiler geliştirmeniz ve tekrar tekrar baştan almanız gerekiyor. Oyunun müzikleri son derece dinlendiriciyen Nadia, yani beta GLaDOS detaylı bilgiler veriyor ara ara ki neyin peşinde olduğunuzun farkında oluyorsunuz. Fakat es geçmemem gereken bir şey var ki o da mouse ve klavye kontrolü. İlerleyen bölümlerde biyolojik felakete sizi iten ilk faktör bu karmaşa oluyor. İki stick'li bir gamepad ile mükemmel, klavye ve mouse ileyse olmuyor, olamıyor. Grafikler oldukça yeterli, bölümler ve bölüm sonu bulmacaları da yeterli sayıda. İki farklı türün güzel bir birleşimi, görmeniz gerektiğini düşünüyorum. Daha sonra ne Zuma ve Geometry Wars kesecek zaten, daha çok böyle oyun çıkması dileklerimizle. Stop. **Ayça Zaman**

Transcripted

+ İki türün karışımı olması ve gamepad seçeneği
- Klavye ve mouse kontrolü başarılı değil

7,5

Tiny Troopers

Adına aldırılmamak lazım

Gerçekten de öyle... Evet, karakterlerimiz belki ufak tefek adamlardan oluşuyor ama yaptıkları işler ve oyun içerisinde olanlar kesinlikle oyunun isminden daha büyük. Temel olarak "point & click" sistemine sahip bir oyun Tiny Troopers. Temelde hızlı olan türe farklı bir derinlik katarcasına, nispeten daha yavaş bir oynanış tarzına sahip. Tamamen üç boyutlu modellemeye sahip olan oyunun sabit diskte kapladığı alansa bir hayli ufak ki zaten onu bence mükemmel yapan da bu kadar dar alana koskoca bir oyun sığdırması.

Detaylara girecek olursak başlangıçta her öldürdüğümüz düşman, patlattığımız bina ve topladığımız eşyalardan elde ettiğimiz "Command Point"ler bulunuyor. Bu puanlar oyunun can damarı zira iki farklı kullanımı var. Bunlardan ilki, oyun içerisinde yardım malzemesi talep etmek. Misal 5.000 puana üç adet bombayı ya da 10.000 puana ilk yardım çantasını "löp" diye yanımıza istatabiliyoruz. Pek tabii ki bu hızlı kullanım, oyunun dengesini büyük ölçüde değiştiriyor. Puanlarımızı ikinci kullanım yolu ise bölüme başlamadan önce, sadece o bölüme özel tek kullanımlık silah, zırh ya da yanımıza adam

almak olarak karşımıza çıkıyor. Bazı bölümlerde spesifik olarak bir konuda uzmanlaşmış birimler yardımımıza koşuyorken, bazen de daha uzak mesafeye ateş edebilmek büyük avantaj sağlıyor. Kısacası her şey bizim kararımıza ve oyun stilimize göre şekilleniyor.

Bir de haritada bulunan madalyalar var ki onları hiç kaçırmamak gerekiyor zira kendileri sayesinde oyunun geneline hükmeden upgrade'lere kavuşuyoruz. "Kaçırmamak" dediğim kısma da iyi bakın! Gerçekten haritanın her yerinde bir parça bulmak mümkün, bu yüzden bölümleri bitirmeden önce iyice gezinmek şart. Üç farklı zorluk seviyesinden birisini seçerek kazanacağımız puanları da arttırmak gibi bir opsiyonumuzun bulunduğu bu şirin yapım, son zamanlarda karşılaştığım en güzel oyunlardan bir tanesi. **Ertuğrul Süngü**

Tiny Troopers

+ Eğlenceli oyun yapısı, hızlı savaş mekaniği, dikkat gerektirmesi
- Bir noktadan sonra kendini tekrar eden oyun tarzı, yanımızdaki elemanların askerlik yapmaması

7,9



Yapım **Kukouri**
Dağıtım **Iceberg Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web www.kukouri.com/tinytroopers





Gateways

Bana her şey seni hatırlatıyor..

Yooo, hayır; başkahramanımız Ed, bana O'nu hatırlatmıyor. Kendisi Einstein kılıklı, laboratuvarından kaçmış maymunları toparlamaya çalışan yaşlı başlı bir amcamız. Açık konuşayım ki amcamız O'na benzeseydi, çok sinirlenirdim. İki boyutlu dünyamızda bir laboratuvar, bir kanalizasyon borusu ortamı söz konusu. Ortalıkta dolaşan maymunların kafasına, LittleBigPlanet'teki yaratıkların tepesine zıpladığımız gibi zıplayıp onları öldürüyoruz. Bizi öbür dünyaya postalamaya meraklı teller de üzerine düşmemiz için hazır ve nazır bekliyor burada.

Bağımsız oyunların büyük oyunlardan esinlenmesine hiç karşı olmadım; bildiğimiz şeylere yeni tatlar katıp farklı bir bütün ortaya çıkarıyor birçoğu. Amma velakin oyunun ikinci dakikasında Gateway Gun'u elime aldığımda, "YOK ARTIK!" diye çığırttım ve sanırım verebileceğim en büyük tepki buydu bu oyun için. Birileri her milimetre karesini bildiğim bir oyundan alelade esinlenmiş?! Devam ettim oynamaya, retro Portal'da işler

sandığım kadar da kötü çıkmadı aslında. Oyunun o bildiğimiz mekaniğini süslemişler; birden fazla Ed, zaman içinde birden fazla yerde bulunarak sırasıyla bulmacaları çözmeye çalışıyor bu kez. Bu fikir Portal serisine yansısaydı olacakları düşünmüyorum... Bulmacalar çok zekice, çok zorluyor ve orb'ları biriktirdikçe de farklı silahlara sahip oluyoruz. Klon Ed'ler, zaman dilimleri, silahlar... "Şunu söyle yapsam da geçsem, buraya bu uygun ama OLMUYOR!" isyanlarıyla çok zorlandığımı söyleyebilirim.

Önyargı kötü şey, bunu bir kez daha anlama şerefine nail olup yapımcıları tebrik ettim. Grafikler can yakabilir belli bir noktadan sonra ve diyebileceğim tek şey bu. Deneyin! ■ **Ayça Zaman**

Gateways

- + Bulmacaların kurgusu, çözmek için kullanılan elementler
- Uzun vadede grafikler ve bulmacaların zorluğu

7,7

Yapım **Smudged Cat Games**
Dağıtım **Smudged Cat Games**
Tür **2D Platform Aksiyon**
Platform **XBLA, PC**
Web smudgedcat.com/gateways.htm

Shad'O

Kabuslarından sıyrılma vakti geldi Will!

William'ı ilk gördüğümde kucağında oyuncak ayısı vardı. Oyunun da bir "tower defense" oyunu olduğunu biliyordum. Bu görüntüden sonra zihnimde canlanan ilk soru ne oldu peki? "Eğer bu oyun bir tower defense ise sanırım yapmam gereken, bu velet uykusuna dalmadan önce kule dikip çiti kırmaya çalışan koyunları vuracağım ve uyumasını sağlayacağım..."

Böyle değişmiş nitekim. Will'in kafası fazlasıyla karışık ve hafıza sorunları var. Çocukluk; canavarların, yaratıkların ve hayali arkadaşların kol gezdiği bir kavram. Bizim de kötü adamları kovalayarak onun anılarını hatırlatmamız gerekiyor. Bildiğimiz tower defense oyunlarına yapı olarak ne kadar benzese de oynarken Will'in zihnindeyiz ve yaratıkları öldürüp farklı kuleler yaptıkça zihnini bir o kadar berraklaştırıyoruz. Menzilli, alana vuran, yavaşlatma etkili ve savunma etkili kuleleri yaratıkların da saldırı ve korunma gücüne göre seçiyoruz. Yaratıkların uçanları, kuleye hasar verenleri, hızlısı, yavaşsı, kısacası türlü türlü mevcut. Tek bir yoldan ilerledikleri gibi, haritada alternatif ilerleme yolları da ortaya çıkıyor ve burada biraz söylenmek istiyorum. Yahu kısayol tuşu tower defense'te candır; bizimkisi yolun bir ucundaki kuleden diğer ucuna giderken uykulu uykulu yürüyor resmen, şöyle bir ışınlanma tuşu olsa

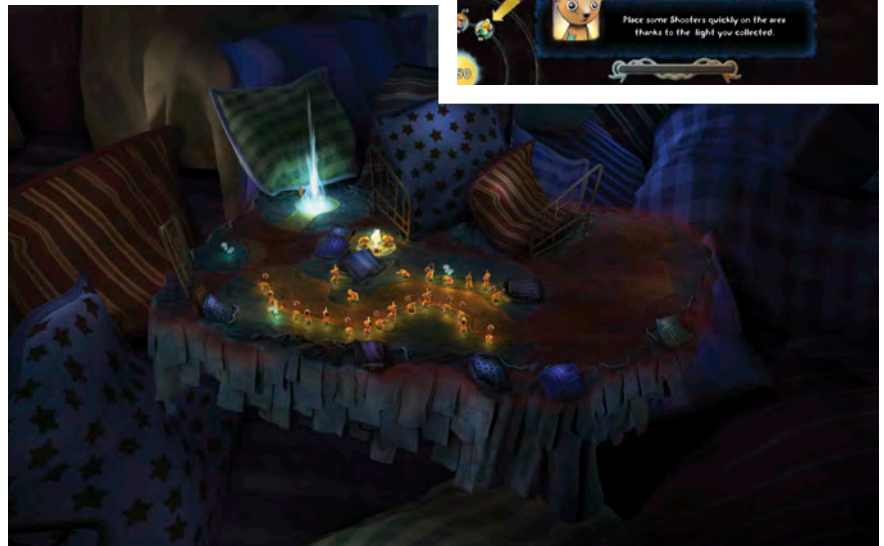
daha yararlı olabilirdi.

Uzun vadede oyun kendini tekrar ediyor ama sevimli bir konusu olan Shad'O, türün mantığına doyurucu grafikleriyle değişik bir bakış açısı katıyor. Kısa zaman ayırarak, sıkılmadan oynayabilirsiniz. ■ **Ayça Zaman**

Shad'O

- + Etkileyici grafikler ve alternatif bir tower defense hikayesi
- Kısa yol tuşları ve uzun vadede sıkıcı

7,0



Yapım **Okugi Studio**
Dağıtım **Okugi Studio**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.okugistudio.com



Insane Balancing on One Leg in Extremely High Places

Denge beceri işidir

Adamin biri önce yüksek bir binanın tepesine çıkmış, tek ayağını kaldırmış ve dengede durmaya çalışmış. "Ben ne yapıyorum tanım?" demiş ve oradan inmiş, bu defa bir dama tırmanmış. Bakmış keçiler üstüne atlıyor, kuşlar geçerken ona çarpıyor, oradan da inmiş. Fakat bir süre sonra yine kafası bozulmuş, bu defa fezaaya çıkmaya karar vermiş; atlamış bir uzay gemisinin üzerine, takmış kafasına kaskı, uzayın derinliklerinde başlamış tek ayağı üzerinde

durmaya. "Sen deli, ben deli, dengede durmazsak ne etmeli?" diye düşünmüş, düşünmüş, düşünmüş... Bu arkadaşta macerasında yardım olmayı düşünürseniz sizi LEVEL DVD'sine alalım. Tek ayağınızın üzerinde durun, ok tuşlarıyla dengeyi sağlamaya çalışın, üzerinize gelenlerden "Space" tuşuyla zıplayarak kaçın ve skora skor demeyin. ■

Tür Aksiyon
Yapım Nik Sudan
Web tinyurl.com/9gf9omn **8,1**



Agent Trinity

Her şey için altı dakika

Pikselleri sayılan bir ajan olmak ister misiniz? Zaten merak etmeyin, onun koltuğunda altı dakikadan fazla oturamayacaksınız; hatta altı bile değil, toplamda beş dakikada büyük bir savaşı engellemiz gerekiyor yoksa dünya büyük bir felakete sürüklenecek. Şöyle ki Amerikan Başkanı'nın iki saate daha ihtiyacı var ve siz de bir saate ulaşın onu iki saat geri almalısınız. Bunu yaparken hiçbir şekilde görünmemiz gerekiyor ve bu iki boyutlu ortamda tek dostunuz

da sizinle aynı renkte olan siyah bölgeler. Bu bölgelere gelip beklerseniz, düşmanlarınız sizin orada olmadığınızı düşünüyor ve aksi yöne giderek yolunuzu açıyorlar. Bazen kapıları açmaya çalışıyor ve ister istemez yakalanıyorsunuz ama kaldığınız yerden tekrar etme olasılığınız hep var.

Hızlı düşünüp hızlı hareket etmeniz gereken Agent Trinity, diyaloglarıyla da eğleniyor. Oyun bedava, denemesi bedava! ■

Tür Aksiyon
Yapım LostTrainDude
Web tinyurl.com/8uocp7b **7,0**

Deep Sleep

8-bit'lik korku

Korku oyunu dediğin karanlık olur, gerçekçi olur, korkunç ses efektlerine sahip olur ki bir dakika bile yerimizde sabit duramayalım. Ne var ki scriptwelder adındaki yapımcı, olayların çok gerçekçi olmadan da korkutucu olabildiğini kanıtıyor.

Uykuya daldıktan sonra, sahip olduğunuz evin değişime uğradığını görüyorsunuz. Daha ürkütücü, yıkık bir evde dolaşmaya başlıyorsunuz ve ısrarla uyanmaya çalışıyorsunuz. Olay aslında "odadan çıkma

oyunları"ndan pek farklı değil lakin oyunun atmosferi ve zaman zaman karşılaştığınız sürprizler sizi yeterince rahatsız edebiliyor.

Akıllıca tasarlanmış fakat yer yer zor gelebilecek bir oyun Deep Sleep ama korkmayın; oyunun tam çözümüne oyunun menüsünden ulaşabiliyorsunuz. Sadece internet tarayıcısından oynanabilen oyuna göz atmanızı tavsiye ederim. ■

Tür Adventure
Yapım scriptwelder
Web tinyurl.com/9anfvtw **8,8**

Deadly Ascension

İki boyutlu intikam

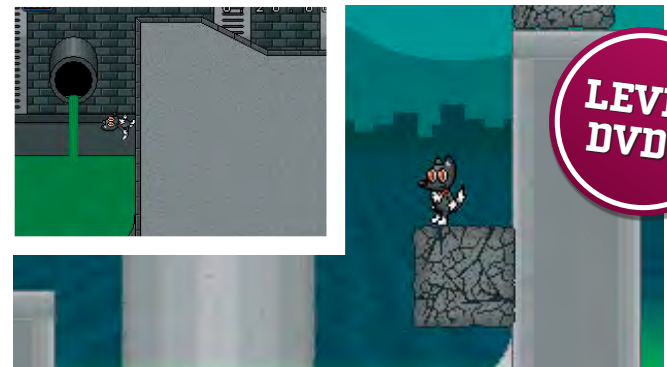
Jamie bir köpek ve intikam peşinde. Bunun için de koşuyor, atlıyor, zıplıyor, yoldaki etleri topluyor, etrafında dönerek düşmanlarını bertaraf ediyor ve...

İki boyutlu platform oyunlarında aradığınız tüm özellikler bu oyunda toplanmış. Bolca zıplamak, duvarlarda koşmak, yaylı platformlardan fırlamak, koşarken "et" toplamak ve bölüm sonuna en hızlı şekilde varmaya çalışmak, bu oyunun tüm özelliklerini özetliyor. Toplamda yedi farklı dünyaya bölünmüş, 23 tane

bölüm bulunuyor oyunda fakat bunlardaki varyasyonlar pek de göz dolduracak gibi değil. (Arada bir kaykaya atlamak veya iplerde salınmak pek de enteresan değil.) Ne var ki oyunun mekaniği gayet iyi işliyor. Yani zıplamak, koşmak veya saldırmak hiç de sahte durmuyor.

Sonuçta tek kişinin, büyük bir özveriyle hazırladığı bir oyundan bahsediyoruz ve o yüzden oyun saygıyı hak ediyor. Oyunu denemek isterseniz, LEVEL DVD'sine göz atabilirsiniz... ■

Tür Platform
Yapım Voltic
Web volic.site90.com **7,4**







ENERJİNİN SİNERJİYE DÖNÜŞTÜĞÜ YER!

Türkiye'nin en büyük oyun olayı, GameX Dijital Eğlence Oyun Konferansı ve Fuarı, 4 - 7 Ekim tarihleri arasında Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nde hayat buldu. Rönesans Fuarcılık tarafından düzenlenen ve bizim de LEVEL olarak basın sponsorluğunu üstlendiğimiz GameX, geçtiğimiz yıllara göre bu yıl çok daha coşkulu geçti. Geçtiğimiz yıl kabuklarını kırarak COMPEX'ten ayrılan ve bağımsızlığını ilan eden GameX'te bu yıl birçok ilke imza atıldı. THY'nin sponsorluğunda oyun sektörünün önde gelen isimleri yurtdışından İstanbul'a geldi ve basına çeşitli konferanslar düzenlediler. Ayrıca bu yıl ilk defa oyun firmalarına GameX ödülleri dağıtıldı. Fuar alanında ödüllü turnuvalar ve renkli şovlar birbirini kovaladı. Tüm bu etkinliklere fuar alanında yetişemeyen ve fuarı uzaktan takip etmek isteyenlere de Medianova'nın internet ağı üzerinden fuarı HD kalitesinde takip etme imkanı sunuldu.

Artık oyuncuların yegane mabedi haline gelen GameX'e bu yıl her zamankinden daha fazla rağbet

vardı. 100.000'i aşkın ziyaretçi, fuarda dört gün boyunca ayak basmadık alan bırakmadı. GameX'e ilk girenlerden olabilmek ve eğlencenin bir saniyesini bile kaçırmamak isteyen adrenalin tutkunu grup, 4 Ekim Perşembe günü, fuar daha kapılarını ziyaretçilere açmadan önce sabahın erken saatlerinde Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nin önünde kamp kurmaya başladı. Kapılar açıldığında GameX oyuncularla dolup taşmaya başladı.

GameX konferansları

Fuarın ilk günü düzenlenen konferanslara oyun sektörünün ve basınının ilgisi bir hayli yoğundu. Ziyaretçiler oyun alanında sergilenen oyunların keyfine varıp turnuva heyecanını yaşarken, üst kattaki konferans salonlarında Türkiye'deki ve dünyadaki oyun geliştiricileri bir araya gelip sektörün gidişatına yön vermek için fikir alışverişinde bulunuyorlardı. Konferanslar için açılış ve ilk konuşmayı Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) başkanı ve Sobee Studios CEO'su Mevlüt Dinç yaptı.

Akabinde Riot Games Başkan Yardımcısı Nicolo Laurent, Türkiye ülke müdürü Hasan Çolakoğlu ile birlikte League of Legends'ın Türkiye'deki ve dünyadaki hedeflerini ve oyunun yerleştirilmesi konusunda yaptıkları çalışmalarını aktardılar. Nicolo Laurent, konferanslar esnasında "oyuncu odaklı" bir firma oldukları için Türkiye sunucularını açıklarını ve yüksek seviyeli karakterleri ücretsiz olarak Türkiye'deki sunuculara transfer edebileceklerini anlattı. Ayrıca Riot Games'in en güçlü olduğu yönün teknolojileri değil, yetenekli takım arkadaşları, yani birlikte çalıştığı insanlar olduğunu vurguladı.

GameX konferanslarına Unity 3D Kore Ülke Müdürü William Hugo Yang, Epic Games Avrupa Bölge Müdürü Mike Gamble, Perfect World Avrupa Genel Müdürü Gabriel Hacker, GameIndustry Editörü Matt Martin, EGDF Genel Sekreteri Malte Behrmann, Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı Kurucu Koordinatörü Güven Çatak, Araştırma Görevlisi Selva Kaynak Koç, Başkent Üniversitesi'nden Profesör Mutlu Binark, Avukat Dr. Mete Tevetoğlu, ▶



GameX'te koridorları cosplay karakterleri süsledi.

GameX Ödülleri



Konferansların arasında, basın odasında gerçekleştirilen kokteyl esnasında GameX Dijital Eğlence Oyun Konferansı ve Fuarı'nda bu yıl ilk kez verilen "GameX Video Oyunları Ödülleri" sahiplerini buldu. GameX Video Oyunları Ödülleri'nde oyun üretme sanatındaki mükemmeliyet ve yaratıcılık temel alındı. Oyunculardan ve oyun dünyasının başarılı profesyonel yöneticilerinden oluşan jüri tarafından yapılan değerlendirme ile internet üzerinden yapılan oylamalar sonucunda ödül alanlar şu şekilde sıralandı:

En İyi Yerli Oyun: İstanbul: Kıyamet Vakti (Sobee Studios)

En İyi Bağımsız Oyun: Scientist Escape (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı)

En İyi Bağımsız Geliştirici: Mojang

En İyi Yayıncı: Joygame

En İyi Web Oyunu: Forge of Empires (Inno Games)

En İyi Spor Oyunu: Pro Evolution Soccer 2012 (Konami)

En İyi MMO Oyunu: Wolfteam (Joygame)

En İyi Gündelik Oyun: MStar (Joygame)

En İyi Oyun Oynanabilirlik: Wolfteam (Joygame)

En İyi Mobil Oyun: Fruit Ninja (Halfbrick Studios)

En İyi Çıkış Yapan Oyun: Gametolia

Özel Ödül: TÜDOF (Türkiye Dijital Oyun Federasyonu)

► Cave VFX Kurucu CEO'su Erdem Taylan ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nden Yardımcı Profesör Çetin Türker konuşmacı olarak katıldı ve konferanslar hemen hemen aralıksız olarak tüm gün boyunca sürdü. Biz de konferanslar sırasında Epic Games'ten Mike Gamble ile Unreal Engine 4 hakkında özel bir röportaj yapma imkanı bulduk. Konferanslardan aklımızda kalanlar arasında Malte Behrmann'ın "Angry Birds'ü biz büyüttük." diyen Facebook'a ateş püskürmesi oldu. Angry Birds'ün mobil bir oyun olarak piyasaya çıktığını ve mobil cihazlarla elden ele yayıldığını ifade eden Behrmann, Facebook'un her konuda başarıyı kendine yontmasını keskin bir dille eleştirdi.

GameX'e Perşembe akşamı son olarak, oyunları dünyada milyonlarca satan ve sektöründe bir fenomen olarak kabul edilen Square Enix firmasının Kurucu ve Onursal Başkanı Yasuhio Fukushima katıldı. Katılımcılar ve basın tarafından büyük ilgi gören Fukushima, konferansın ardından dinleyicilerin sorularını cevapladı.

Ver coşkuyu, ver coşkuyu!

Üst katta konferanslar devam ederken oyun alanında giderek artan kalabalık; oyun, müzik ve dans şovlarıyla kendinden geçiyordu. GameX'in tutturabilen yetenekli oyuncular, beatbox hünerlerini sahnede dansçı kızlar eşliğinde sergilediler. Üstelik sık sık çalan ve son dönemin popüler kültür ürünlerinden biri olan Gangnam Style parçası da fuar kapandıktan sonra kulaklarda çınlamaya devam eden şarkıların başında geliyordu. MStar dansçılarının Gangnam Style konseptli dans gösterileri ziyaretçiler tarafından büyük ilgiyle izlendi. Perşembe sabahından, Pazar akşamına kadar her gün düzenli aralıklarla yinelenen



dans gösterilerine misafirlerin de dahil edildiği etkinliklerde halk oylamasıyla GameX fuarının "Dans Starları" seçildi. Yüzlerce promo kodunun dağıtıldığı MStar dans pisti, fuar boyunca oyuncuların ilgisini çekti.

Müzikler ve çeşitli dans etkinliklerinin yanı sıra S2: Son Silah, MStar, Wolfteam ve Cengizhan 2 başta olmak üzere 10'a yakın marka ile Joygame, adeta kendi bünyesinde ayrı bir fuar alanı yarattı. Toplamda 550 metrekarelik bir yere yayılan alanda ZombiRock, Cengiz Han 2, Kehanet Online oyunlarının yanı sıra 2013 yılı gelmeden oyunculara "merhaba" diyecek World of Battles: Orta Çağ'ın Çöküşü ve Battle of the Immortals: Kaos Kitabeleri gibi yeni oyunlara da yer verildi.

Oyun alanlarının yanı sıra Türkiye'nin ilk Türkçe anime portalı JoyOtake için ayrılan alanda 20 dakikalık Türkçe anime gösterimleri yapıldı. Tanıtıcı materyallerin ziyaretçilere verildiği JoyOtake, ilk anime serilerinin tanıtımını yaptı ve yeni üyeleri tanıtım sayfalarına ekledi. GameX 2012'de Joygame'in tanıtımını yaptığı bir diğer departmanıysa JoyMoby oldu. Mobil oyunların günümüzde artan bir değer haline gelmesi, Joygame yönetimini harekete geçirdi ve geçtiğimiz aylarda sitesi açılan JoyMoby, fuarda ziyaretçilerin beğenisine sunuldu. İçerisinde birçok mobil oyun bulunduran internet sitesiyle WAP'tan da hizmet veren JoyMoby, fuar boyunca tüm içeriğinin tanıtımını yaptı ve telefonunda oyunlara devam etmek isteyen ziyaretçilerle buluştu.



Joygame'in eSpor'lara iddialı giriř yapan yeni MMOFPS oyunu S2: Son Silah'ın alanı, fuarın son gününde eSpor camiasının en popüler sekiz takımının bir araya geldiđi özel turnuvaya sahne oldu. Profesyonel grafiti sanatçıların katkılarıyla hazırlanan ve arka sokaklar temasıyla dekore edilen turnuva alanında HWA.Kingston, Adeks GC, Azzuro, Zocco's, Dark Passage, GameFeast, CrassiCauda ve WAYWARD takımları toplamda 20.000 TL'yi bulan ödülleri için bir araya geldi. İnternette canlı yayınlanan maçlara hem turnuva alanında, hem de sanal alemde ilgi büyüktü. Oldukça çekiřmeli geçen ve uzun süren maçlar sonucunda HWA.Kingston, finalde Adeks GC'yi mağlup ederek 5.000 TL'lik para ödülünün yanı sıra beř adet BenQ 3D LED Gamer monitörü kazandı. Sıralamada ilk dörde giren diđer takımlar da para ödülleri ek olarak Zowie marka oyuncu mouse'ları, kulaklıklar ve mouse pad'ler kazandı.

GameX 2012'de Joygame, toplamda 120.000 promosyon kodu, 50.000'in üzerinde poster, 35.000'e yakın DVD ve promosyon malzemeleri dağıttı ve birbirinden keyifli etkinlikleri, turnuvaları ile tüm ziyaretçilere unutulmaz dakikalar yaşattı.

Ver ödülü, ver ödülü!

GameX 2012'nin en hareketli ve çılgın alanlarından birisi de hemen Joygame'in yanında yer alan

Riot Games'in League of Legends alanı oldu. Riot Games, GameX 2012'ye tek bir oyunla gelmiř olmasına rağmen fuarda en çok ses getiren firmalardan biri oldu zira League of Legends turnuvalarının ucunda 40.000 TL değerinde para ödülü vardı ve bu bile yüzlerce oyuncuyu heyecanlandırmaya ve kıran kırana geçen maçları izlemeye yeterli bir nedendi. Riot Games, League of Legends'in ilk resmi turnuvası ile oyun tutkunlarına 40.000 TL değerinde ödül dağıttı. Tüm oyun severlerin merakla beklediđi GameX oyun fuarında ASUS ve Logitech sponsorluğunda finalleri gerçekleşen turnuva, izleyicileri heyecana boğarken renkli görüntüleri de sahne oldu. Dereceye girmeyi başaran ve GameX'teki finallere gelmeye hak kazanan takımlar şöyle: Atar Gaming, Plan B, RE Gamer Market, Team Turquality, HWA Gaming Kingston, Dark Passage, Chatlak So High ve Technopat.

Yurtdışındaki eSpor keyfini ve kültürünü ülkemizde de geliřtirmeyi amaçlayan Riot Games, zaman geçirme aracı olarak görünen oyunların aslında bir spor dalı olduđunu, gerçekleřtirdiđi turnuvayla göstermiř oldu. League of Legends'in 15 Eylül'de başlayan ve bir ay süren ilk resmi turnuvası 300'den fazla takımı ağırladı. Çeyrek final için İstanbul'a, GameX oyun fuarına gelmeye hak kazanan sekiz takım, 5 Ekim Cuma günü tüm oyun tutkunları karşısında Adalet Meydanları'nda savařtı.

Portal'ın başrolündeki Chell (Merve), GameX'i ziyaret eden ünlü isimler arasındaydı.



Double Elimination / Best of Three formatındaki turnuvanın 6 Ekim'deki yarı finalinin ardından 7 Ekim Pazar günü de şampiyon takım belirlendi. Adrenalinin dorukta olduđu finalin sonucunda 10.000 TL'lik para ödülü, ASUS'tan dizüstü bilgisayar ve Logitech'ten özel oyuncu setinin sahibi HWA Gaming Kingston oldu. Kıyasıya geçen final mücadelesinde ikinci olan Team Turquality, 5.000 TL'lik para ödülü ve Logitech'ten set kazandı. Turnuvada üçüncü olan Technopat ise 2.500 TL'lik ödülün ve yine Logitech'ten hediyelerin sahibi oldu.

Team Turquality takımının kadrosu şöyle: Onur "Lethilion" Aksu - AD Carry, Yasin "ReostA" Es - AP Carry, Cořkun "Tyresse" Eren - Support, Atakan "Crystal Méth" Aydın - Jungler, Mustafa B. "Lethénor" Uludađ - Solo Top ve Sacit "Diamonds-Droog" Sivri - Jungler / Solo Top. HWA Gaming Kingston takımının kadrosuyla şöyle: Ferit "Wrist-Cutter" Karakaya, Berk "Hexagon Sun" Gocay, Cihat Asım "fabulous" Karakaya, Hilmi "Asulgard" Kaya ▶





► ve Emre "Cradlef" Topçu. Yedekler: Alican "Lansom" Erkan ve İshak "Un1tback" Yılmaz.

League of Legends alanında, ödüllü turnuvalar dışında ziyaretçileri mknatis gibi çeken şeyse alandaki cosplay karakterler oldu. Oyuncular League of Legends karakterleriyle fotoğraf çekirmek için sıraya girdiler. Ulusal League of Legends çeyrek final, yarı final ve final maçlarını izlemek için yüzlerce insanın oturacağı bir zemin hazırlandı. Ödüllü turnuvalar dışında renkli yarışmalara ve şov maçlarına katılan ziyaretçilere de sürpriz ödüller dağıtıldı. Zaman zaman hediye dağıtım işi izdihama neden olduysa da içerdeki herkes mutlu görünüyordu.

Her yıl olduğu gibi bu yıl da GameX'in basın sponsoru olarak LEVEL alanında okurlarımızla buluşma, muhabbet etme, hatta birlikte oyun oynama fırsatı bulduk. LEVEL alanına gelen ziyaretçiler, en son çıkan oyunları bizzat test etme imkanı buldular. Biz de LEVEL ekibi olarak gelen okurlarımızla kucaklaşmaktan büyük keyif aldık. Birlikte kah oyun muhabbeti, kah resim çektik. Yaşı kemale ermiş oyuncularla eskilerden dem vurduk.

GameX fuarına katılan firmalardan Games-Mas-

ters da Cabal Online oyunundan fırlamış gibi duran cosplay karakterleriyle alana renk kattı. Ziyaretçiler bol bol cosplay karakterleriyle hatıra fotoğrafı çekti. Fuarına katılım gösteren Joymax ise Knight Age ve Silkroad Online ile gövde gösterisi yaparken Playstore da kendi alanında çeşitli ödüllerin dağıtıldığı Street Fighter turnuvaları düzenledi. GameX alanında yine dikkat çeken oyunlardan İstanbul: Kiyamet Vakti, Allods Online, Rise of Immortals: Battle for Graxia gibi isimler büyük ilgi gördü. Sony ise bu yıl GameX'teki Teknosa alanının içine yerleştiği birkaç makine ve LEVEL alanındaki Move oyunları dışında GameX'e katılım göstermedi.

Dünyanın çeşitli yerlerinden GameX 2012'ye gelen sektörün önde gelen isimlerinin Türkiye'deki oyun pazarına olan ilgisi, GameX'in sektörün Türkiye'deki buluşma yeri olduğunu bir kez daha göstermiş oldu bize. Önümüzdeki yıl daha da büyümüş bir GameX'te görüşmek üzere. **Ahmet Özdemir**



► GameX'te kendini oyuna kapıran oyunculardan biri...



RÖPORTAJ

Mike Gamble ile Unreal Engine 4 üzerine...

GameX fuarında, konferanslar başlamadan önce Epic Games'ten Mike Gamble'ı yakaladık ve Unreal Engine 4 hakkında sorular sorarak kendisine soğuk terler döktürdük.

Ahmet Özdemir: Selam, nasılsın Mike? Seni İstanbul'da, GameX'te görmek güzel.

Mike Gamble: Merhabalar, harikayım. İstanbul'da, GameX'te bulunmaktan büyük mutluluk duyuyorum.

AÖ: Hemen sorularımıza geçelim. Ne kadar süredir Epic Games ile beraber çalışıyorsunuz?

MG: Ben bir buçuk yıldır Epic Games ile çalışıyorum. 2011 Şubat ayından beri Epic Games'teyim.

AÖ: 2012 yılı içerisinde ABD'deki E3 fuarına ve Almanya'daki gamescom fuarına da Epic Games adına katıldın mı? Katıldıysan GameX'i bu fuarlara kıyasla nasıl buldun?

MG: Evet, E3 fuarına ve gamescom'a bu yıl katılm gösterdim. GameX inanılmaz bir yer. Aşağıdaki kalabalıktan çok etkilendim.

AÖ: Türk oyun sektörünü nasıl buluyorsun?

MG: Türk oyun sektörü sürekli büyüyen bir market. Biz oyun geliştiricilerinin gözünden baktığınızda da Türk oyun sektörü çok çok ilginç. Teknolojimizi gelişen oyun sektörlerini de dikkate alarak geliştirmeye çalışıyoruz. Biz de Epic Games olarak bu yüzden buradayız.

Firat Akyıldız: Gerçekten Türk oyun sektörünü ilgi çekici bulmanız doğal. Bildiğiniz gibi Türkiye'nin nüfusu çok genç. Üstelik bu genç nüfus da son derece kalabalık.

MG: Elbette ki Türkiye'nin genç nüfusu ve potansiyelin farkındayız.

AÖ: Bize şu anki oyun motorunuz ve yapacağınız yenilikler hakkında bilgi verebilir misin?

MG: Evet, şu anki oyun motoru için biraz bilgi verebilirim. Bildiğiniz gibi geliştirdiğimiz Unreal Engine 3, birçok oyun geliştiricisi için neredeyse standart

hale geldi. Sayısız oyun yapımcısı Unreal Engine 3'ü kullanmakta ve bu da bizim için önemli.

AÖ: Bize Unreal Engine 4 için projelerinizden bahsedebilir misin?

MG: Temelde Unreal Engine 3 ile yakaladığımız başarıyı Unreal Engine 4 ile de yakalamak istiyoruz. Şu anda birçok yapımcısı nasıl ki Unreal Engine 3'ü kullanıyorsa gelecekte de Unreal Engine 4'ü kullanmalarını hedefliyoruz. Gelecek olan Unreal Engine 4'te bunu yakaladığımız takdirde ortaya güzel şeyler çıkacaktır diye umuyorum.

AÖ: Pekala, bize Unreal Engine 4 ile yapılacak birkaç oyun ismi verebilir misin?

MG: Şu anda hangi oyunların Unreal Engine 4 ile yapılmakta olduğunu açıklamaya hazır değiliz. Maalesef üzgünüm.

AÖ: Bu konuda söyleyebileceklerin bizim için çok kıymetli...

MG: Şunu söyleyebilirim ki en itibarıyla Unreal Engine 4'ü yapımcı firmalara lisanslamakla ciddi şekilde meşgulüz. Bizim açımızdan Unreal Engine 4, bize araçlarımızı daha verimli kullanmak üzere yeniden yapılandırma imkanı sağladı. Bu sayede oyun yapımcıları da yeni oyunlarını yaparken çok daha verimli şekilde çalışma imkanı bulacaklar.

AÖ: Unreal Engine 4'ü diğer oyun motorlarından ayıran spesifik özellikleri nelerdir?

MG: Unreal Engine 4 ile geliştirilen grafik örneklerini herkesin gördüğünü düşünüyorum. Görselleri izlediğinizde harikulade olduğunu görüyorsunuz. Biz her zaman en iyi grafikleri sunmak için uğraşyoruz. Unreal Engine 4'ün diğer oyun motorlarından ayrıldığı yönüyle oyun yapımcılarına kolaylık sağlamak amacıyla araçların Unreal Engine 4'e entegre edilmiş biçimi. Unreal Engine script'i artık yok, artık sadece C++ kullanıyoruz ve bu da komplike oyunlara yazma işinde büyük kolaylık sağlıyor.

FA: Unreal Engine 4'ün dünyanın en popüler oyun motoru olacağını düşünüyor musun?

Firat Akyıldız: "Söyle bakalım Mike, hangi oyunlar Unreal Engine 4 ile yapılıyor?"
Mike Gamble: "Vallahi söyleyemem."
Firat Akyıldız: "Tamam. Peki."



MG: Elbette ki böyle bir beklentimiz var...

FA: Unreal Engine'in önceki sürümleri de çok popüler olduğundan anlaşmanız olan yapımcıların Unreal Engine 4'ü kullanmalarını konusunda ikna etmek için fazla zorlanmamış olmalısınız.

MG: Unreal Engine'i kullanan yapımcıların sayısı çok olmasından gurur duyuyoruz ama daha çok gurur duyduğumuz olaysa bizim teknolojimizi kullanarak geliştirdikleri oyunların kalitesi. Unreal Engine 3'ü alıp "re-skin" etmek çok kolay olduğundan yapımcılar tarafından rağbet gördü.

FA: Sanırım Unreal Engine 3'ün bu kadar rağbet görmesinde kullanıcı dostu bir yapıda olması önemli rol oynuyor...

MG: Elbette ki yapımcılar için kullanıcı dostu olması çok tercih edilmesine de neden oluyor. BioShock gibi oyunlara baktığınızda sanki Unreal Engine 3 ile yapıldığı belli değil gibi. BioShock harika görünüyor ve farklı bir oynanış sunuyor. Bunun Unreal Engine 3 ile yapıldığını görmek sihir gibi.

AÖ: Dünya oyun sektörüne baktığımızda AAA oyunların düşüşte ve online oyunların yükselişte olduğunu görüyoruz. Peki Unreal Engine 4'ü sadece AAA oyunlar için mi tasarlıyorsunuz, yoksa online oyunların da kullanabileceği bir yapıda mı yapımcıların kullanımına sunacaksınız?

MG: Şahsi kanaatim AAA oyunlar şu sıralar bir yere gitmiyor. Yapımcılar AAA oyunlar yapmaya devam ediyorlar, hem de çok iyi AAA oyunlar yapmaya devam ediyorlar. AAA oyunlara olan açıklık halen sürüyor. Eminim çoğu oyuncu benim gibi hem AAA, hem de online oyun oynuyordur. Biri ya da öteki olmak zorunda değil. Sadece bir seçim hakkınız yok sonuçta.

AÖ: Biz buradan anlayacağımızı anlamış buluyoruz. Teşekkür ederiz.

FA: Bu sıcak röportaj için teşekkür ederiz.

MG: Sizinle röportaj yapmak çok eğlenceliydi, teşekkürler.

TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



BUHAR AVCILARI

- Selam.
- Merhaba patron.
- Nerede bizim ekip, saat kaç?
- Saat 11, ekip derken de ne kastettiğinizi pek anlayamadım.
- Vardı ya birileri...
- Birileri...
- Oğlum muhasebeci vardı en azından? Pahalı bir hesap makinesi almıştım ona, oradan hatırlıyorum.
- O hesap makinesini de alıp kaçtı ya?
- Kaçtı mı?!
- Patron, gelin siz kafanızdaki süper oyun projesini söyleyin, muhasebeci için "aranyor" ilanı veriniz.
- Verelim onu! Unutmayalım! Aklımda da gerçekten çok iyi bir proje var; hemen nasıl da anladın...
- Gözleriniz sizi ele verdi...
- Sakil sakil hareketler... Ciddi ol oğlum iki dakika! Geçen gün baktım, birtakım insanlar steam mi, punk mi, öyle bir harekete kapılmış, bir çeşit alternatif dünyada yaşıyor.
- Steampunk bir yaşam şekli değildir ki patron.
- Beni düzeltme evladım, canını yakarım. Her neyse... Ben baktım, böyle çarklar, bronz kaplamalar, teknolojik aletleri eskitme çabası çok revaçta, ben de dedim ki-
- Bu havayı neden yeni oyunumuza yansıtmıyoruz?
- Yok, aslında madem revaçta, biz tam tersini yapıp her şeyi çok modern mi yapsak demiştik... Saçma geldi bana bu buhar muhabbeti. Çarklar falan... Nedir yani?
- İnsanın yaşı hiç önemli değil patron. İnsan istediği sürece, istediği zaman farklı arayışlara girip içinde bulunduğu yaşam tarzından uzaklaşabilir... Gıda sektörü mesela; çok kazançlı.
- Boş konuştuğunu hissettim ve ilk iki kelimenden sonra seni dinlemedim. Neyse, sanırım ters yönde hareket bizi doğru yöne götürmeyecek. O zaman biz de kendi steampunk oyunumuzu yapalım. Koy bakayım oraya bir buharlı tren...
- Koydum patron.
- Tamam. Tren yolu da düz raylardan oluşmasın da trenin çark şeklindeki tekerlerine uygun, dişlileri olan raylardan olsun.

STEAMPUNK DEMEK TASARIM DEMEK, ATMOSFER DEMEK, "MODERNİTE"Yİ "ESKİLEŞTİRMEK" DEMEK!

- Trenin içindeki yolcuları da pamukla kaplayalım bence zira sarsıntıya başka türlü dayanamazlar sanırım.
- Evet, yolcular... Bazılarına gözlük tak ama gözlükler standart gözlükler olmasın. Elbette ki bir dolu çark olsun irili ufaklı, araya birkaç tane cep saati at, bakır kablolar da koy, her şey kahverenginin tonlarında olsun.
- Bu detaylar oyunumuzu henüz bir yere götürmedi patron.
- Sen bu işi hiç anlamamışsın oğlum. Steampunk demek tasarım demek, atmosfer demek, "modernite"yi "eskileştirmek" demek!
- Tırnak içine alınca daha mı havalı oluyor o kelimeler?
- Çarkla vururum sana yavrum.
- Yavrum mu?
- Lafın gelişi! Oyuna devam ediyorsun! Konu da şu bak: Dünyada ne petrol kalmıştır, ne de başka türlü bir enerji kaynağı... Her şey buharla çalışmaktadır. Makineler, taşıtlar, ondan sonra, ne bileyim... Şeyler...
- Ütüler?
- Evet. Hayır! Ütü basacağı sonunda üstüne, o olacak! Her neyse, böyle bir dünyada çok acayip bir şey olmaktadır ve buhar gücü de tükenmektedir. Buhar gücünü elinde barındıran birtakım emperyalist güçler, üçüncü dünya ülkelerini kendi tekellerine bağlayıp-
- Patron?
- Sonuçta buhar yok işte; bitmiş, sonu gelmiş!
- O zaman su da mı yok? Su savaşları mı söz konusu?
- Ne ilgisi var oğlum? Buhar yok diyorum! Büyük devletler ve şirketler buharı dev balonlarda saklıyor ve kimseyi yanına yaklaştırmıyor. İşte biz de bu buharın peşinde olan kahramanlardan bir tanesinin kontrolünde olacağız; hatta bir değil, büyük bir ekip olsun! Koy oraya buhar peşinde bir ekip.
- Şimdi anladıklarım tam olarak doğruysa bu ekip suyun değil de buharın peşinde. Buhar da dev balonlarda. Bizim adamlar da bu balonlarda delik açıp buharı herhalde içlerine çekecekler...
- Yok canım, o kadar da değil. Kocaman süpürge makinesi benzeri, üzerinde çarklar ve saatler olan aletlere çekecekler buharı ve fakirlere dağıtacaklar. Her dağıtım sonrası seviye atlayacağız ve böylece süpüremize daha çok çark, saat ve bronz boru takabileceğiz. Bu parçaları DLC olarak da satışa sunabiliriz diye düşünüyorum ben...
- Düşünmek... Ne kadar da büyük bir erdem aslında.
- Yap oyunu, bitir, ben nalbura gidip biraz çark bakacağım. Gün ışığında oyunu karşımda göreyim!
- Görmek... Ne kadar da büyük bir "olasılıksızlık"...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Kasım 2012 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



Donanım

Donanım yenileme zamanı

Kasım ve Aralık ayı dediğiniz zaman, donanımları da ufaktan ufaktan yenileme vakti gelmiş demektir. Gıcır gıcır grafikler sunan yeni oyunların eli kulağında ve yıllanmış bilgisayarlarla bu oyunları oynamak hem kendinize eziyet, hem de oyun yapımcılarına hakaret olur. Bu ay test

merkezimizde incelediğimiz Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP, oyunlardaki performansıyla göz doldurdu. Ekran kartları arasındaki rekabet arttıkça daha iyi ürünler ortaya çıkıyor ve yapımcılar da ellerindeki teknolojiyi zorlayarak bize daha iyi grafikleri olan oyunlar üretiyorlar.



98

Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP

Ekran kartı ihtiyacınıza uzun vadeli çözüm.



99

Razer Taipan

Mouse'ların piri yeniden sahnede!



101

Teknik Servis

Donanımla ilgili sorunlarınız burada çözülüyor.



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

**Editörün
Seçimi**



Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP



Üst seviye bir grafik kartından isteyebileceğiniz tüm detaylar onda

Kullanıcılar özellikle üst seviye bir grafik kartı tercih etmeleri durumunda, haklı olarak daha fazla ince eleyip sık dokuyor. Önde gelen üreticiler de durumun farkında oldukları için referans tasarımları adeta baştan yaratarak kullanıcılara "tam istedikleri gibi" modeller sunmaya gayret gösteriyor. NVIDIA'nın Kepler mimarisindeki en güçlü grafik işlemcisi olan GeForce GTX 680'i son derece başarılı bir şekilde elden geçiren Asus da gerek malzeme kalitesi, gerek soğutma sistemi ve overclock'a dair sunulanlarla piyasanın en iyi modellerinden birini hazırlamış durumda. Detaylı şekilde incelendiğinde kartın standart olan GeForce GTX 680'lere kıyasla oldukça avantaj sağlayacak özelliklere sahip olduğu görülüyor. Yakından incelediğinizde bir grafik kartından isteyebileceğiniz tüm detaylara Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP'ın sahip olduğuna şahit olacaksınız.

Kartın model adında ifade edilen DirectCU II soğutma sistemi hiç şüphesiz ilk etapta dikkat çeken en önemli detay. Soğutma sistemi nedeniyle kart tamı tamına üç yuvalık yer kaplıyor ama sessizlik ve soğutma performansı açısından değerlendirildiğinde kullanıcılar avantajlı çıkıyor. Neticede kart overclock'lu olarak fabrikasından çıkıyor ve haklı olarak daha güçlü bir soğutma sistemine ihtiyaç

var. Referans soğutucu kullanılsa gürültü olarak da kartın bazı sorunları ön plana çıkmaya başlardı ancak işinin ehli olan Asus durumun farkında. İki adet fanın görev yaptığı soğutma sisteminde iki farklı ızgara ve doğrudan grafik işlemciye temas eden beş adet bakır ısı borusu görev yapıyor. Matematiksel olarak DirectCU II soğutma sistemini ele alırsak referans soğutucuya göre 14 dB daha sessiz çalıştığını ve yüzde 20 daha verimli bir soğutma sağladığını belirtebiliriz. Overclock da kartın sahip olduğu en önemli özelliklerden. Normal şartlarda 1006 MHz olan saat hızı incelediğimiz modele özgü şekilde 1201 MHz'e çekilmiş durumda. Bellek hızında ise standart değerler korunmuş ancak kullanıcıların yine saat hızlarına ince ayar çekebilme şansı var. Karttaki bellek miktarı 2 GB ve piyasadaki tüm oyunların suyunu sıkmak adına yeterli. Frekans değerlerine baktığımızda ise GDDR5 türündeki belleklere 6008 MHz hızın tanımlanmış olduğunu görüyoruz. Öte yandan güç girişleri de yükselen güç tüketimine bağlı olarak 8 pin ve 6 pin şeklinde sıralanmış. Normal şartlarda referans tasarımlı GeForce GTX 680'lerde iki adet 6 pin güç bağlantısı var. Dediğimiz gibi, overclock'a bağlı olarak artan güç ihtiyacı için soketlerden biri 8 pinli hale dönüştürülmüş. Asus aslında kartın tüm baskı devresini elden geçirmiş durumda. Tercih edilen yüksek

kalitedeki bileşenler sayesinde standartlara kıyasla yüzde 15 daha fazla performans alınması garanti ediliyor. Hiç şüphesiz en önemli yönlerden biri de kartın standartlara kıyasla 2.5 kat daha uzun süre yetecek bir malzeme ömrüne sahip olması. Özellikle overclock'la artan voltajın bileşenler üzerindeki ömür kısaltıcı etkisini düşünürsek görünüşe göre Asus kendine güveniyor ve durumu önemsemiyor. Yeni nesil katı kapasitörlerin tam 150.000 saatlik çalışma ömürleri var. Ayrıca yine aynı kapasitörler 35 derece daha serin çalışarak hem kartın, hem de kasa içinin genel sıcaklığının yükselmesini engelliyor.

GeForce GTX 680'lerin zaten piyasanın en güçlü seçeneklerinden biri olduğu biliniyor. Asus'un kendine özgü yorumu ise kartı daha sıra dışı kılmayı başarıyor. Kart üretildiği aşamada overclock'landığından kullanıcıların daha performans alabilmesi adına ek bir şey yapması gerekmiyor. ■

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Yeni nesil DirectCU II soğutma sistemi, zirve noktasında performans, overclock'a dair sunulanlar ve bileşen kalitesi

Eksi: Üç yuva işgal etmesi bir dezavantaj

Puan: 10/10

Razer Taipan



Mouse üstadının yeni senfonisine kulak verin

Oyunlarla arası iyi olup da Razer'a yabancı olan yoktur değil mi? Firmanın gerçekten de müthiş denebilecek ürünleri var ve Taipan da bahsi geçenlerden biri. Mouse'un üzerinde çok fazla tuş bulundurmadığı konusunda hemfikiriz ancak ergonomi yine her zaman olduğu gibi kusursuz. Dahası şimdi solak kullanıcılar da kapsama alanına giriyor. Toplamda sunulan dokuz adet tuşun hepsini programlayabilmek mümkün ancak simetrik tasarım nedeniyle kavranan avuç içi kısmında iki tane tuş mutlaka kalıyor. Dolayısıyla siz yedi tane olarak görün. 8200 dpi çözünürlükte algılayıcılar - evet algılayıcılar çünkü iki adet- bulunduran mouse muhteşem bir kontrol sağlıyor. Boyutlar 124 x 63 x 36 mm ve ağırlık ise 95 gram. FPS oyuncularına için

güzel ve çok yüksek fiyatlı olmayan bir seçenek olduğunun altını çizelim. Razer'in uygulamaktan vazgeçmediği logo ve kaydırma tekerleği aydınlatmaları Taipan'da da mevcut. Renk ise bize göre de en fazla yakışan asit yeşili. Razer Taipan, şu sıralarda kendinizi şımartmak için yapabileceğiniz en doğru hamle. ■

İthalat: Aral
Web: www.aralgame.com
Artı: Çift lazer algılayıcı, yüksek çözünürlük ve simetrik tasarım
Eksi: Programlanabilir tuş sayısı kapsama alanını daraltıyor
Puan: 10/10



GIGABYTE F2A85X-UP4

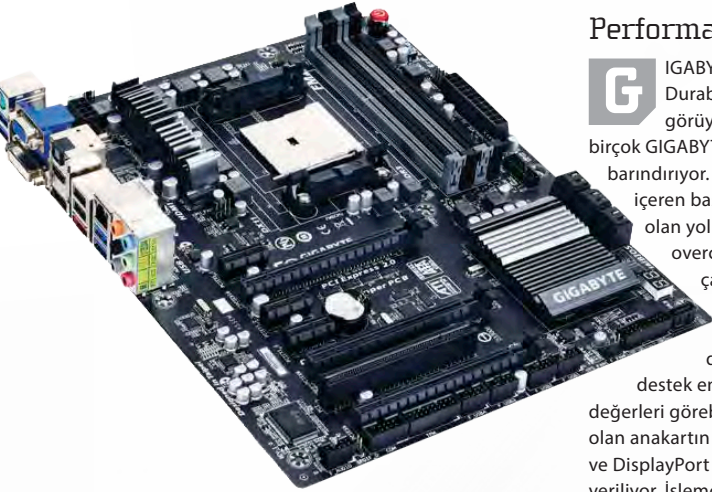


Performans çıtası bir basamak daha yükseliyor

GIGABYTE F2A85X-UP4'te ilk olarak Ultra Durable 5 teknolojisine yer verildiğini görüyoruz. Teknoloji aslında içeriğinde birçok GIGABYTE'a özgü alt teknolojileri barındırıyor. İki kat daha fazla bakır yoğunluğu içeren baskı devre ve 60A'e kadar dayanıklı olan yol direnci anakartın üst düzey overclock işlemlerinde çok daha kararlı çalışmasını sağlıyor. GIGABYTE F2A85X-UP4, sunduğu dört adet bellek yuvasında toplam 64 GB değerine ulaşabiliyor. Doğal destek en fazla 1866 MHz ancak daha üst değerleri görebilmek mümkün. ATX yapıya sahip olan anakartın arka panelinde D-Sub, DVI, HDMI ve DisplayPort arabirimlerinin tümüne destek veriliyor. İşlemciye gömülü grafik çekirdeğinden

böylece en iyi verimi elde edebileceğiniz gibi ek olarak PCI Express x16 yuvalarında ek kart kullanarak performansı yükseltme şansı da bulunuyor. GIGABYTE F2A85X-UP4, AMD'nin yeni nesil işlemcileri için başarılı bir seçenek. Performans, kararlılık ve maliyet üçgenini çok iyi bir şekilde kurmuş durumda. Sunulan ekstra özelliklerle anakartı daha da sevmemiz olası. ■

İthalat: GIGABYTE
Web: www.gigabyte.com.tr
Artı: Üstün kalitedeki bileşenler, görüntü çıkışları ve overclock'a dair sunulanlar
Eksi: Alışılmış Wi-Fi / Bluetooth kartı kutudan çıkmıyor
Puan: 9/10



Asus R.O.G. Matrix HD7970 Platinum

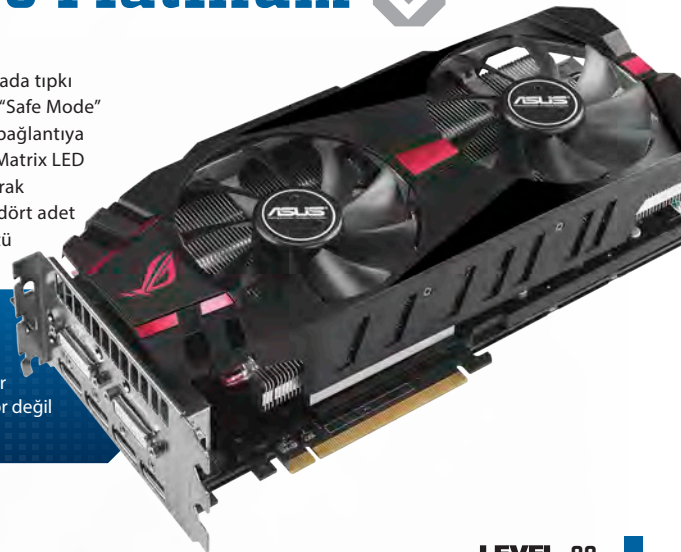


Dünyanın en hızlı grafik kartı huzurlarınızda

En akıcı ve en detaylı oyun performansını elde etmek isteyen kullanıcılar için tamamen elden geçirilmiş ve oldukça sıra dışı bir ürün olan Asus R.O.G. Matrix HD7970 Platinum, hiç şüphesiz piyasadaki lider grafik kartlarından biri. Oldukça performanslı olan DirectCU II (yüzde 20 daha soğuk ve üç kat daha sessiz) soğutma sistemiyle donatılmış olan kart üç yuva işgal ediyor ve 28 cm'i aşan bir uzunluğa sahip. Baskı devre üzerinde voltaj ölçümü için noktalar ve fan hızını en yüksek devreye yükseltmemiz için bir düğme bulunuyor. Öte yandan Asus, karta hem baskı devre üzerinde konumlandırılan artı ve eksi tuşlarından, hem de işletim sistemi altından overclock uygulanabilecek

ek bir yonga da eklemiş. Yapılan bir hatada tıpkı anakartlarda olduğu gibi arka taraftaki "Safe Mode" düğmesi kullanılabilir. İki adet 8 pin bağlantıya gereksinim duyan kartta yük durumu "Matrix LED Load Indicator" teknolojisi ile renkli olarak kullanıcılara bildiriliyor. İki adet DVI ve dört adet DisplayPort arabirimi üzerinden görüntü alınabiliyor. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Çekici tasarım, overclock'a dair sunulanlar ve Matrix LED Load Indicator
Eksi: Yüksek fiyatı tahmin etmesi hiç zor değil
Puan: 9/10



Corsair Vengeance K60

Daha önce klavye kullanmamışım demek ister misiniz?

“ Corsair” denince akla performanslı ve kaliteli ürünler geliyor ancak şu anda da durum farklı değil. Zirve noktasını ifade eden Vengeance serisinde yer alan K60 klavye ile oyuncu klavyelerine bakış açınız değişebilir. Her ne kadar üründe birtakım oyuncuları indiren tuş aydınlatması ve makro kaydı gibi detaylar atlanmış olsa da malzeme kalitesi olarak ürünün yeni bir çığır açtığı kesin. Mekanik tuşlara sahip olan klavyede gövdenin üst kısmı alüminyum. Kayda değer ağırlık sayesinde klavye konulduğu yerden fazla hareket etmeyerek heyecanlı sahnelerde işinizi zora sokmuyor. W, A, S, D tuş takımına ek olarak 1'den 6'ya kadar da kırmızı renkli ek tuşların geldiğini söyleyelim. Daha önce hiç görmediğimiz

tarzda bir bilek desteği de Corsair Vengeance K60'daki yerini almış durumda. Bilek desteği sadece sol ele odaklı ancak mükemmel bir konfor sağlıyor. Dikkat çeken detaylardan bir diğeri de, klavyenin temizliğinin tuş konumlandırılan yüzeyin başarılı tasarımı nedeniyle kolaylıkla gerçekleştirilebilecek olması. ■

İthalat: Corsair
Web: www.corsair.com
Artı: Alüminyum kasa yapısı, kolay temizlik ve mekanik aksam
Eksi: Programlayabileceğiniz tuş sayısı yeterli gelmeyebilir
Puan: 10/10



Asus Xonar Essence STX

Hi-Fi kalitesini hiçbir şeye değişmiyorsanız dikkat!

A sus Xonar Essence STX, 7.1 çıkışlı ses kartları gibi üzerinde pek fazla bir detay bulundurmuyor. Daha ziyade Hi-Fi meraklıları için düşünülmüş. Şayet ses sistemine 3.5 mm'lik bir kablo ile iletim yapmak zorundaysanız kutudan gelen gerekli dönüştürücüyü kullanmanız gerekiyor. Bağlantılar arasındaki 6.3 mm'lik jack yapısındaki girişler ise kulaklık çıkışı ve Line-in. Ürün profesyonel kulaklıklarla kullanıma uygun olduğu için girişler 6.3 mm yapısında. Line-in girişi ise mikrofon ya da harici bir aktif müzik kaynağını (MP3 çalar, CD çalar gibi) Asus Xonar Essence STX'e teslim etmenizi sağlıyor. Enstrüman

bağlantısı ise mümkün değil. Geriye kalan son bağlantımız ise S/ PDIF Out. Yani dijital ses bağlantısı. Asus söz konusu bağlantıyı optik iletimde de kullanılabilecek şekilde tasarlamış. Şayet ses sisteminizin optik giriş desteği bulunuyorsa sesi analog kablolarla göre daha kayıpsız bir şekilde iletebilirsiniz. Hi-Fi fanatikleri için önemli bir detay daha. Kutudan gelen çevirici sayesinde dijital çıkış optiğe dönüşebiliyor. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Etkileyici ses kalitesi, Hi-Fi severler için gerekli bağlantılar ve optik ses çıkışı
Eksi: Çevresel ses için analog bağlantı şansı yok
Puan: 9/10

Western Digital My Passport for Mac

Biz hiç söylemesek bile Mac için üretildiği çok belli.

W estern Digital'in My Passport ailesinde oldukça fazla seçenek var. Ürünler o kadar fazla ki her çeşit kullanıcı için bir seçenek mutlaka var. My Passport for Mac'in de adı üzerinde ve biz söylemesek bile alüminyum görünümlü dış kasasına bakarak bir Mac ile uyumlu bir ürün olduğunu düşünebilirsiniz. Güncellenerek USB 3.0 desteğini de sunmaya başlayan ailede 500 GB, 1 TB ve 2 TB olmak üzere üç farklı model bulunuyor. Her zaman olduğu gibi Western Digital, sunduğu yazılımlarla My Passport for Mac ailesini de oldukça kullanışlı hale getirmiş. 2.5 inç yapısında olduğu için taşınabilir olan ailede verilerinizin güvenliği için WD Security yazılımını kullanabilirsiniz. Apple'ın yedekleme uygulaması Time Machine ile de uyumlu

olan diskler özellikle USB 3.0 destekli bir bilgisayarda oldukça yüksek performans veriyor ve işleri çok daha kısa bir sürede tamamlıyor. 110 x 82 x 21 mm'lik küçük boyutlarına karşın kaya gibi sağlam bir kasaya sahip olması da beğenimizi kazanan özelliklerin arasında bulunuyor. ■

İthalat: Western Digital
Web: www.wdc.com/tr
Artı: Mac fanatiklerine özel tasarım, sağlam gövde malzemesi ve ek yazılımlar
Eksi: Taşımak için koruyucu kılıfı eksik
Puan: 10/10





Teknik Servis

Hani güç kaynağınız kaç Watt diye sorunca 230 Watt diyorsunuz ya. İşte o 230 aslında Watt değil, Volt değeridir ve güç kaynağının ülkemiz şehir şebekesi olan 230 Volt ile uyumlu olduğu anlamına gelir. Watt değeri kasayı açmadan öğrenilemez. Kasayı açarsınız ve en sol üstteki metal kutunun içinden kablolar çıkan, işte onun üzerindeki Total Output kısmında yazan ve genelde W ile biten değerdir güç kaynağınızın Watt değeri.

S: HP Pavilion DV6 dizüstü bilgisayarım var. Isınma problemi yaşıyorum. Bu bazı oyunlarda FPS düşmesine neden oluyor. Klavyenin de ısınması sinir bozucu... Sadece oyun oynarken ısınmaya başlıyor. İçini garantisi gitmesin diye açmıyorum fakat fanları temizledim. Bilgisayarın altına soğutmaya yardımcı bir aparat aldım fakat fazla iş görmüyor. Ne yapmalıyım? Burak Özaslan

C: Garanti devam ettiğine göre bilgisayarına bir aylık süreyle veda edip temizlik ve termal macun değişimi için servise göndermen gerek. Laptop soğutucuların yeterli olmadığını her zaman söylemişimdir.

S: Ekran kartımı değiştirmeye karar verdim. Eskisi ATI 4850 512 MB idi. 6850 ya da 6870 alacağım. Benim öğrenmek istediğim şey yeni ekran kartı aldığım zaman format atmama gerek var mı? Ya da atmadan halletmenin bir yolu var mı? Ayrıca anakartımla uyumlu olup olmadığına nasıl bakacağım? Anakartım Gigabyte EP35C-DS3R İsmail Demir

C: Ekran kartı değişiminde format atmaya gerek yoktur. Önce eski ekran kartınızı takılı iken sürücüsünü silersiniz. Bilgisayarınızı kapatırsınız. Yeni ekran kartınızı takarsınız ve yeni ekran kartınızın sürücüsünü yüklersiniz. Tavsiyem, yeni ekran kartınızın sürücüsünü CD'den değil de internette indirip güncelleniz. Zira CD'deki sürücü 1 yıl

eski oluyor günümüz oyunları ile uyumlu olmuyor. Anakartınızın grafik kartı arabirimi PCI Express. Yeni alacağınız HD 6800 serisi kart da PCI Express destekli olduğu için uyumlu çalışacaktır. PCI Express 3.0 ya da 2.0 olması fark etmez. İleriye dönük teknolojiler geriye uyumludur çoğunlukla.

S: Yeni bilgisayar alacağım. AMD FX X6 6100 işlemci, ASUS Crosshair V Formula anakart, G-Skill RipjawsX 4 GB x 2 1600 MHz RAM'i olacak. Fakat ekran kartında takıldım, ASUS HD 6950 DirectCU II'ni alsam yoksa 2 tane HD 6850 alıp CrossfireX mi yapsam? Böyle bir sisteme en az kaç Watt PSU gerekir? Mertcan Özke

C: Öncelikle RAM seçimi yanlış olmuş. AMD Bulldozer serisi işlemciler, 1866 MHz bellekler ile daha uyumlu çalışıyor. Bu bağlamda bellek frekansı 1866 veya üzeri olmalı. Anakart seçimini de Crosshair V Formula-Z ile güncelleneni tavsiye ederim. Zira bu güncellenmiş model hem Windows 8 destekli hem de Thunderbolt takılmasına izin veriyor. Ekran kartı konusunda ise tercihini HD 7950 veya HD 7970'ten yana kullan derim. Böyle bir sisteme 600 Watt bir güç kaynağı yetecektir. Tabii ki kaliteli ve mutlaka 80 Plus sertifikalı bir model almalısın.

S: Battlefield 3'ü daha çıkamadan ön siparişle aldım ve oyun çıkınca bilgisayarına yükledim. Senaryo

modunu sorunsuz bir şekilde kapattım, Multiplayer'ına bakayım dedim ve oynamaya başladım. Ancak oyun sunucuda maçın ortasında bir sorunla karşılaştı kapatılması gerekiyor hatasını veriyor. Eskiden bunu nadir yaparken artık bir sunucuda 2 dakika duramıyorum. Sistemimde sorun yok kasma, takılma olmadan sorunsuz oynuyorum. Oyunun tek kişilik modunu ya da co-op versiyonunu oynarken bu hata asla karşıya çıkmıyor da neden multiplayer'da maçın ortasında çıkıyor? EA'n ve DICE'in forumlarında yardım isteye isteye harap oldum. İnternette araştırdım genel bir sorun ancak tam çözümünü bulamadım. Sorun ne ve nasıl çözebilirim? Emre Sipahi

C: Senaryo modu ve co-op modunda bildiğin gibi Punkbuster çalışmıyor. Fakat multiplayer modda hile engelleme sistemi Punkbuster devreye giriyor. Genelde ses kartı sürücüsü ya da başka bir sürücü Punkbuster ile çalışabiliyor. Tabii ki tarama yapan güvenlik yazılımı da sorun çıkarabiliyor. Bu bağlamda multiplayer moduna girerken arka planda çalışan ne var ne yok kapat. Bu iş için Game Booster kullanabilirsin. O senin yerine gereksiz hizmetleri devre dışı bırakıyor. Tabii ses kartı, ağ kartı ve ekran kartı sürücülerini de güncellemeyi unutma.

S: Bilgisayarında Kingston'un KHX1600C9D3K2/4GX ▶

► model 2x2GB DDR3 bellek kiti takılı. Bir dual set daha alıp bilgisayarımın bellek kapasitesini 8GB yapmak istiyorum. Ancak aklıma ufak bir soru takıldı. Frekans hızları ve zamanlamaları aynı olmak suretiyle başka marka bellek kiti alsam veya en azından Kingston'un başka bir modelini alsam sorun çıkarır mı? Yoksa direkt aynı model bellek kitinden mi bulmalıyım? Furkan Değer

C: Aynı marka model alsan dahi sorun çıkabilir. Zira gecikme süresi nano saniyelerle ifade edilmektedir ve iki modül arasında biraz fark olsa dahi oyunlarda sorun yaşayabilir ve mavi ekran problemleriyle karşılaşabilirsiniz. Tavsiyem, ya birebir aynı kitten al ya da belleklerini satın 8 GB'lık yeni bir kit al.

S: Önceki sayınızda bir okurun problemini okuduktan sonra ben de yazmaya karar verdim. Benim PC açılırken epey bi' ses çıkartarak açılıyor. Donmalar da oluyor ve geçen ayki bi' okunuza önerdiğiniz bi' program olan Active@Diskmonitor adlı programı yükleyip bide ben bakımım dedim hard diskimde bi' problem mi var diye. Programı kurduktan sonra SMART verilerine baktım ve Reallocated Sector Count değerinin uyarı verdiğini gördüm. Anladığım kadarıyla hard diskim herhalde bitmiş, yani ölmüş. Daha önce bilgisayarı açarken bazen siyah bi ekran geliyor ve disk kendini denetiyor gibi bir yazı çıkıyordu. Sonra birkaç dizin hatalı falan yazıp o hatalı dizinleri silip normal bi' şekilde açılıyordu. Hard disk ölmüşse yenisi almayı düşünüyorum. Beş yıl oldu kullanılı bu hard disk. Ondan size sorum nasıl bir hard disk almalıyım. En çok 300 TL'ye kadar bi' şeyler alabilirim. Önerebileceğiniz bi' marka ve özellikler var mı? Birde bu sorum neden olur ben sebep olmuş olabilir miyim? Yeni aldığım hard

Elektrik kaçağı varsa siz USB belleği takarken kasadaki kaçak elektrik, USB portları üzerinden anakarta gidiyor ve anakart da kendini korumaya almak için sistemi kapatıyor.

diskte nelere dikkat etmeliyim bu sorun olmaması için. Hakta

C: Öncelikle beş yıl bir sabit diskin yavaş yavaş teklemeye başlayacağı süre diyebiliriz. Sabit disklerin kendi kendini kontrol eden bir teknolojisi vardır. Bu mekanizmaya SMART denir. SMART uyarı verdiğinde o sabit diskten göç etmenin vakti gelmiştir. SMART uyarılarını alabilmek için BIOS'tan SMART ayarını Enabled yapmak gerek tabii. Reallocated Sector Count, sabit diskteki bozulan bölümlerin tanınlanıp kapatıldığı bilgisini tutan değerdir. Disk üzerinde kullanılamaz hale gelen bölümler tespit edilir ve işletim sisteminin kullanımına kapatılır. Fakat diskinde bu alanlar o kadar çok artmış ki, sistem artık uyarı vermeye başlamış. Sabit diskinizi değiştirme vakti gelmiş. 300 TL'ye ister 128 GB bir SSD, istersen de 2 TB, 7200 RPM, SATA 3 destekli bir sabit disk alabilirsiniz.

S: Bilgisayarın USB portlarından birisine bir harici disk veya flash bellek taktığımda makina birden sanki reset buttonuna basılmışçasına yeniden başlamaya karar veriyor. Normal olarak Windows yeniden çalışıyor ve olay günlüğünde de herhangi bir hata yazmıyor. Sadece beklenmedik şekilde yeniden başlatılmış olduğuna dair bir kayıt bulunuyor. Tüm bilgi bundan ibaret kalıyor. Yalnız dikkat çeken bir nokta mevcut; sistem bu şekilde yeniden başladığında hard diskleri tanınması ve RAID kontrolcüsünün devreye girmesi normalden uzun sürüyor. Sabit disklerin teker teker kapanıp açıldıklarını duyabiliyorum. Ancak SMART sistemi de

herhangi bir hata rapor etmiyor. Vasfi Günhan Kaytaç
C: Bu sorunun olası iki nedeni var. İlk neden, kasada elektrik kaçağı olması. Elektrik kaçağı varsa siz USB belleği takarken kasadaki kaçak elektrik, USB portları üzerinden anakarta gidiyor ve anakart da kendini korumaya almak için sistemi kapatıyor. İkinci neden ise arızalı kuzey köprüsü veya anakart bileşeni. Kuzey köprüsü arızası daha çok anakartın hiç açılmaması ile sonuçlanır. Fakat anakartın üstünde USB portlarındaki voltajı kontrol eden bir bileşen yanmış ise anakart çalışır, fakat siz bu portlara herhangi bir USB cihaz taktınca anakart kararsızlaşıp kendini kapatır. Tavsiyem anakartınızı garantiye göndermeniz zira elektrik kaçağı konusunu zaten denemişsiniz.

S: Bilgisayarım Samsung RV509 A02TR. 2GB DDR3 RAM, Intel HD Graphics 762 MB, Intel Pentium 2 GHz donanımlı, Windows 7 32 Bit işletim sistemli bir dizüstü bilgisayarım var. Bu bilgisayara 2 GB RAM almayı düşünüyorum. Sence almalı mıyım? Almalıysam bana bir 2 GB DDR3 RAM önerirsen çok sevinirim. Alırsam ne kadar performans artışı sağlarım? Bu bilgisayar Windows 7 32 Bit. Bu bilgisayarı 64 Bite geçirsem ne kadar performans sağlarım? Bilgisayar daha yeni, 2011 Ağustos yapımı. Bilgisayarımın performansını arttırmak için neler yapabiliriz? Ben bilgisayara Sanal Bellek yaptım. Bu bir işe yarıyor mu? Açıkçası ben bir faydasını göremedim. Okan Yavuz

C: Eğer oyun için diyorsan, o bilgisayara 2 GB daha bellek takmak pek fark yaratmayacaktır. Zira Intel HD Graphics ile oyun oynamak çoğu zaman bir hayalden ibaret. Öte yandan Photoshop gibi uygulamaları kullanıyorsan ya da video düzenle-

me yapıyorsan kesinlikle 2 GB daha RAM takviyesi yapıp işletim sisteminde de 64 Bit yapman gerek. Bir başka performans artışı sağlayan öge ise SSD takıp Windows 8'e geçiş yapmak.

S: Bilgisayarım HP Compaq DC7600. İşlemci Intel Pentium D CPU 2.80 GHz. Ekran kartı NVIDIA GeForce GS 7300. 2048 MB RAM. Ben bu sisteme NVIDIA GeForce GTS 450 almak istiyorum. O da eski biraz ama bana yeter. Bilgisayarım bunu kaldırabilir mi yoksa yanına parçalar mı gerektirir? Gerekirse ne gibi parçalar? Ve de alternatif önerebilir misiniz? Mert BAYÇA

C: GTS 450 için bir ihtimal güç kaynağın yetmeyebilir diye düşünüyorum ama yetebilir de. Yine de kontrol et ve en az 350 Watt olduğundan emin ol. Mümkünse 400 Watt olsun hatta. Bunun dışında işlemcin biraz darboğaz yapabilir bu ekran kartı için. Alternatif önerim HD 6770 olabilir mesela.

S: Kullandığım Seagate FreeAgent GoFlex 750GB harici diskin "Windows bir sabit disk sorunu algıladı" hatası almaya başladım. Çalışırken herhangi bir fiziksel travmaya maruz kalmadım. Şu anda e-sata kablo ile bağlı, USB 2.0 kablo ile kullanıyorken de oluyor. Kullandığım bilgisayar Samsung R522-XS08TR. Emrah Tatır
C: Taşınabilir disklerin bozulması için illa ki çalışırken travmaya maruz kalması gerek yok. Evde dururken aile içi şiddet gördüyse ya da çantanda taşırken toplumsal şiddete maruz kaldıysa diskin motorunda ya da okuma yazma kafasında hasar oluşabilir. Diskin bozulma sinyalleri veriyor ve

bu sinyaller genelde şaşmaz. SMART sistemi seni erkenden uyarıyor açıkça. Verilerini yedekle ve diskini garantiye gönder.

S: HP Touchsmart 310'un ekran kartını değiştirmek istiyorum. PC'de MxM portu olabileceği ihtimalini duydum. MxM portu ovars MxM uyumlu kartı nerden bulacağım? Benim şu anki kartım HD 4270. Bundan daha iyi MxM ile uyumlu kart var mı? Anakartla uyumlu olup olmayacağını nerden bilebilirim? Kartı soğutmak için ne yapacağım. Yer kısıtlı, çünkü PC'de kasa yok, sadece monitör. AİO bir PC. MxM uyumlu en iyi kartı alsam kartla neler yapabiliriz? Güven Temocin
C: Bilgisayarında MXM portu yok fakat yine de sorularını cevaplayalım. MXM portlu ekran kartlarını eBay'den temin edebilirsiniz. AİO PC'lerde genelde MXM portu olmuyor nedense. Daha çok dizüstü bilgisayarlarda mevcut bu port. Kartı satan kişi genelde montaj, soğutma ve uyumlu modeller konusunda bilgi veriyor. Tabii ki iyi bir İngilizce ve PC bilgisi şart montaj için.

S: Dizüstü bilgisayarında Auslogics Boost Speed adında hızlandırıcı bir program var. Bu program sence gerekli mi ve gerçekten işe yarıyor mu? Can Gürkan
C: Programı bizzat kullandım ve gayet başarılı olduğunu söyleyebilirim. SSD kullanıyorsan disk birleştirme özelliğini çalıştırma. Fakat kayıt defteri temizleme ve çöp verileri temizlemede başarılı. Sabit Disk kullananlar için ücretsiz Auslogics Disk Defrag'ı tavsiye ederim.

S: Benim Intel Core i5 M450 2.40 GHz, 4GB RAM, NVIDIA GeForce GT335M ekran kartı özelliklerine sahip bir bilgisayarım var. Ben bu bilgisayardan gayet memnundum ama bir süredir bilgisayarım her oyundan çok az FPS alabiliyorum. Örneğin Minecraft'tan 25-30 arası FPS alıyorum, Skyrim'de ise 27 FPS'den yukarısını göremedim. Bir de bazı oyunlarda (Crysis, ArmA II vb.) en düşük ayarlarda bile oynayamıyorum. Crysis 2'yi oynayıp ilk oyununu oynayamamak biraz garip. Son olarak ben bu sistemle Battlefield 3 oynayabilir miyim? Göktuğ Ersan.

C: GT335M, 2010 model orta sınıf bir ekran kartı. Sen bu kart ile 2012 oyunlarını oynamak istiyorsun. Bu oyunları oynayamamandan doğal bir şey yok inan ki. Crysis 2, ilk Crysis'e göre daha iyi optimize edilmiş ve bu yüzden sistemi daha az kasiyor. Yani PC'nin Crysis'i oynatamaması gayet doğal. Yine de en son Verde sürücülerini kurduğundan emin ol. Battlefield 3'ü ise orta ayarlarda oynayabilmen gerek zira grafik gereksinimleri Crysis 2 kadar yüksek değil.

S: Oyun notebooklarına karşı hiç ilgim olmadı, şu sistem gereksinimlerinden falan da az çok anlayan birisiyim. Senden istediğim, bana 2500 TL'yi geçmeyen, Skyrim, Call Of Duty Modern Warfare 3 ve Batman Arkham City gibi ve bu yıl içinde çıkacak oyunları sorunsuz -rahat- oynatan bir oyun notebooku önermen. Aydın Algül

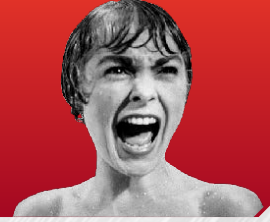
C: Bu fiyat aralığında alabileceğin en iyi ürünlerden biri MSI'nın GE60 modeli. GT650M ekran kartına sahip ve i7 işlemci ile güçlendirilmiş. Asus N56VZ de iyi bir alternatif fakat bu dizüstü oyun için tasarlanmamış. Samsung NP-550P5C ise bir başka alternatif. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Benim PC'min özellikleri NVIDIA GeForce 8500 GT 2414 MB VRAM, 4 GB RAM, Intel Pentium 3.20 GHz, 32 Bit, Windows 7 Pro. Bazı oyunları (Assassin's Creed: Revelations, L.A. Noire, Need for Speed: The Run) kasiyor. Ne yapmamı önerirsiniz? Anakartla ilgili bir sorun mu? Yoksa monitörle mi ilgili? (Monitör en fazla 1280x1024 çözünürlüğü destekliyor).

C: Şimdi ekran kartın 2007 model, ama oynamak istediğin oyunlar 2012'de çıkmış. Burada bir tezat yok mu sence? İşlemcinin dahi beş yıllık bir geçmişe sahip. Bilgisayarındaki parçalardan artık sadece Wikipedia'da bahsediliyor. Komple bir değişim vakti gelmiş, hatta geçmiş bile.



Sistem Gereksinimleri



Dishonored

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 3.0 GHz
Bellek: 3 GB
Sabit Disk: 9 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 5850 / NVIDIA GeForce GTX 460



NBA 2K13

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP3 / Windows 7
İşlemci: Tek Çekirdekli, 2.4 GHz
Bellek: 512 MB
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu



War of the Roses

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.4 GHz
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 4830 / NVIDIA GeForce 9800



XCOM: Enemy Unknown

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 8600 GT

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD FM2 A85	Intel Z77 - AMD 970 (PCIe 3.0 / USB 3.0)	Intel Z77/X79 - AMD 990FX (PCIe 3.0 / USB 3.0/ Thunderbolt)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion APU A6/A8/A10	Intel Core i5 / AMD FX X4	Intel Core i7 / AMD Vishera FX X8
BELLEK	4 GB DDR3 1600 MHz	8 GB DDR3 1333/ 1866 MHz	16 GB DDR3 1866/2133
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 7000 (DirectX 11)	AMD HD 7750/7770 - GeForce GTX 650 Ti/ 660 Ti	AMD HD 7950/7970 - GeForce GTX 670/680
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	120 GB SSD + 1 TB 7200 RPM HDD	240 GB SSD + 2 TB 7200 RPM HDD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DL DVD-RW SATA	Super Multi DL DVD-RW SATA	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablosuz Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare - Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Windows 8 64 Bit	Windows 8 64 Bit	Windows 8 Pro 64 Bit
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsenk azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dilere 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

EKİM 2012

Battlefield 3: Armored Kill	85
Borderlands 2	94
Brave: The Video Game	65
Dark Souls: Prepare to Die Edition	80
F1 2012	85
FIFA 13	90
Guild Wars 2	87
I Am Alive	72
Jagged Alliance: Crossfire	70

Jet Set Radio	80
Kung Fu Strike: The Warrior's Rise	51
LittleBigPlanet PS Vita	90
Mark of the Ninja	90
Pro Evolution Soccer 2013	80
Resident Evil 6	72
Rock Band Blitz	60
Secret Files 3	75
Tekken Tag Tournament 2	92
Test Drive: Ferrari Racing Legends	55

The Sims 3: Supernatural	79
Tokyo Jungle	64
Torchlight II	85
Total War Battles: SHOGUN	80
World of Warcraft: Mists of Pandaria	89
EYLÜL 2012	
Atic Atac	76
Awesomenauts	70
Counter-Strike: Global Offensive	86



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



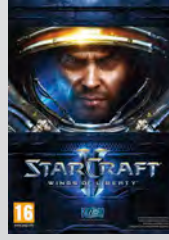
Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



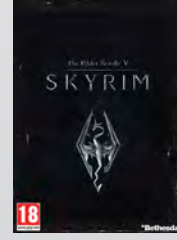
Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başyapıt.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
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
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kısılandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Darksiders II	78	Walker	88	LEGO Batman 2: DC Super Heroes	89
Deadlight	75	Wreckateer	70	MtG: Duels of the Planewalkers 2013	90
Draft Day Sports: Pro Basketball 3	80			Resistance: Burning Skies	65
Dust: An Elysian Tail	87	AĞUSTOS 2012		Quantum Conundrum	70
Hybrid	79	Battlefield 3: Close Quarters	90	Resonance	70
Orcs Must Die! 2	81	Deponia	82	Sins of a Solar Empire: Rebellion	73
Sleeping Dogs	88	Endless Space	80	Spelunky	80
Sound Shapes	66	Foreign Legion: Multi Massacre	80	Spec Ops: The Line	75
The Political Machine 2012	60	Inversion	50	Tony Hawk's Pro Skater HD	70
Transformers: Fall of Cybertron	84	Lee Lee's Quest 2	95	The Secret World	80

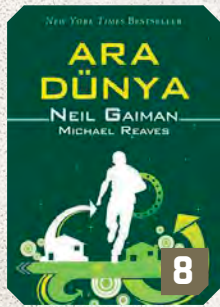
kültür & sanat



Ara Dünya

Michael Reaves, Neil Gaiman

Ülkemizde de hatırı sayılır derecede bir hayran kitlesi olan, Nebula ve Hugo ödüllü Neil Gaiman'ın, Emmy ödüllü ünlü yazar Michael Reaves ile ortaya çıkardığı Ara Dünya, tahmin edebileceğiniz üzere bir fantastik kurgu örneği. Joey Harker karakterimiz, bulunduğu evren içinde hepimiz gibi biri. Başına gelen en enteresan olaysa kendi evinde kaybolmak oluyor. Bir



gün kaybolduğunda kendi dünyasını geride bırakıp bambaşka bir boyuta adım atıyor. Şimdi bir savaşın tam da ortasında; hem de sadece bu dünyayı değil, olası bütün dünyaları kurtarmak için verilen bir savaşta çabılıyor... Ne buraya ait artık, ne de oraya, arada bir yerde... Bu iki efsanevi ismin yarattığı bilim ve fantastik edebiyat örneğini mutlaka okuyun. İthaki Yayınevi'nden piyasada.

■ Ayça Zaman

hafifmuzik.org

Yerli ve yabancı tatlar

Müzik üzerine o kadar çok site açıldı ki yıllar içinde sayıları arttıkça benim de "Sık Kullanılanlar" klasörüm onlardan beslenmekle geçti. Damak tadına uygun olmayanları eledim, yazarlarının bakış açısından pek hoşlanmayıp onları da kaldırdım ama yıllar sonra baktığımda bu siteyi hiç silmemişim ve düzenli olarak ne yazılıyorsa takip etmişim. hafifmuzik.org, standart müzik bloglarından ve sitelerden çok ayrı bir yere sahip. Ne kadar yeni albüm, EP varsa takip ediyorlar, yurt içi / yurt dışı bütün festivalleri arşinliyorlar. Mehmet Tez ve Berk Sayan gibi yazarlarıyla da sitenin yabancı müzik blogları seviyesinden hiçbir eksiği olmadığını söyleyebilirim rahatlıkla. Yabancı ve yerli müzik üzerine kaliteli tatlara kulaklarınızın pasını silmek istiyorsanız, burayı es geçmeyin; nur topu gibi bir sürü güzel güzel şarkı keşfedeceksiniz. ■ Ayça Zaman

Ejderler, Ecinniler, Gulyabaniler ve Cümle Yaratık

Filiz Özdem

Filiz Özdem, hayalle gerçek arasında, geceleri yatmadan önce düşüncesinden bile korktuğumuz kahramanların kitabını bize sunuyor. İnsanlığın binlerce yıldır anlattığı kahramanlık hikayelerinin özünü oluşturan "güçlü olma arzusu"nun



temelinde olan korkuyu dile getiriyor ve Kızilderili efsanelerinden İskandinav efsanelerine, Antik Yunan Mitolojisi'nden Keloğlan masallarına kadar uzanan masal kültürünün okurla buluşturuyor. Aysu Koçak isimli sanatçının da resimleriyle süslenen kitapta hiç bilmediğiniz efsanelerden, güçlü olduğumuzda o hep duyduğumuz korkutucu hikayelere kadar herkes en baştan tanıyıp tarihi hatırlayacaksınız. Yazarın Yer-yüzünden Binbir Efsane kitabının ardından şimdi de Ejderler, Ecinniler, Gulyabaniler ve Cümle Yaratık kitabı Yapı Kredi Yayınları'ndan raflarda, edinin!

■ Ayça Zaman

Etkinlikler



Sting

25 Kasım

Büyük yankı uyandıran 2011 - 2012 dünya turnesinin ardından, sevilen şarkılarını sadece beş enstrüman eşliğinde seslendirdiği Back to Bass turnesi ile İstanbul'u ziyaret edecek olan Sting'in Ataköy Atletizm Arena'daki konseri kaçmaz!

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Kasım: The Twilight Sad / Babylon, İstanbul
- 2 Kasım: Steve Vai / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 2 Kasım: The Gaslamp Killer / Babylon, İstanbul
- 3 Kasım: Mouse on Mars / Babylon, İstanbul
- 7 - 8 - 9 Kasım: Stacey Kent / Salon İKSV, İstanbul
- 8 Kasım: Jay-Jay Johanson / Jolly Joker, İstanbul
- 11 Kasım: Thin Lizzy / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 14 - 16 - 17 Kasım: Jennifer Lopez / Ülker Sports Arena, İstanbul
- 24 Kasım: Sofa Surfers / Salon İKSV, İstanbul
- 23 Kasım: IAMX / Babylon, İstanbul
- 26 Kasım: Sting / Ataköy Atletizm Arena, İstanbul

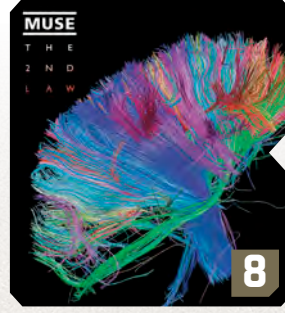


Green Day

iUno!

Bu adamlar Türkiye'ye gelmedi, değil mi? Geldi de ben kaçırılmış olabilir miyim? Lütfen bunun doğru olmadığını söyleyin zira Dookie'yi severim, American Idiot'a bayılırım, 21st Century Breakdown için söyleyecek söz bulamam! Punk rock türünü bu denli iyi bir biçimde icra eden başka bir grup daha varsa beri gelsin!

İşte bu heyecan silsilesinde, geçtiğimiz ay iUno! ile karşılaştım. Albümü o kadar hızlı bir şekilde dinledim ki ne dinlediğimi kesinlikle anlamadım. Meğer olay hızla dinlemem değil, albümün biraz "farklı" olmasıymış... iUno!ya "kötü" veya "sıradan" demek hiç doğru değil lakin bir American Idiot veya 21st Century Breakdown, bu albümün yanında klasik müzik kalitesinde kalıyor bana sorarsanız. Green Day'in kendine has ritimlerini, vokallerini, müziğini elbette ki duyuyorsunuz ama bir şeyler eksik kalmış gibi gözüküyor maalesef; geçtiğimiz güne kadar hala büyük zevkle dinlediğim önceki Green Day albümlerinden maalesef biraz uzakta iUno!... Bu arada belki duymuşsunuzdur, Green Day art arda üç albüm birden piyasaya sürüyor. "iDos!" 13 Kasım'da, "iTré!" ise 15 Ocak'ta piyasada olacak. Belki de Green Day asıl performansını bu albümlere saklıyordu? ■ **Tuna Şentuna**



Muse

The 2nd Law

Muse deyince de akan sular durur, bunu bilelim, öğrenelim. Origin of Symmetry ve Absolution gibi harika albümlere imza atmış olan Muse, Black Holes and Revelations ile bir değişime girdiğinin sinyallerini vererek yine inanılmaz bir albüme imza atmış, ardından The Resistance ile gerçekten farklı bir şeyler deneme yolunda olduğunu göstermiş ve The 2nd Law ile de hat-trick'i tamamlamış durumda.

Yeni albüm Supremacy ile açılıyor ve burada gerçek bir Muse şöleniyle karşılaşıyoruz; tanıdık sesler, tanıdık vokal, tanıdık şarkı kurgusu. (Resmen parçalarda hep bir hikaye yatıyor.) Daha sonra Madness ile (Klibi de var.) bir Queen tadı yakalıyor ve bunu Survival ile pekiştiriyoruz. Parçalar melodisinden hiçbir şey kaybetmeden bize dubstep esintisi de yaşıyor, rock keyfi de... Ve fark ediyorsunuz ki albüm çoktan bitmiş! The 2nd Law, işte bu anlamda çok enteresan bir albüm. Parçaları birbirinden ayırmak ve bir parçayı "Bu çok iyi!" diye bellemek biraz güç. (Bazı istisnalar dışında.) Toplamda bir tema üzerine oturtulmuş, büyük bir müzikal gibi geliyor kulağa dinlediğiniz her şey. Muse'un eski halinden biraz uzak, yeni ve farklı bir Muse... Buna hazırsanız, siz de burada güzel şeyler bulacaksınız... ■ **Tuna Şentuna**



Röportaj

Güçlü sesi ve anlamlı cümleleri ile bir kent şarkıcısı...

O, çarpıcı, çekici, güçlü sesiyle bu ülkenin en "sağlam" kadın vokallerinden biri. O, yalın, huzurlu, anlamlı tümcelerine oluşturduğu şarkılarıyla, bu kenti daha yaşanılabilir kılan bir müzisyen. Fonda onun sesiyle İstanbul daha güzel, daha gizemli, daha alımlı, daha çalınmış... Huzurlarınızda Jehan Barbür, dinleyiniz ve dinletiniz...

Doruk Akyıldız: 30'lu yaşlarının başında genç

bir kadınsın. Müzikseverlerse seninle 2009 yılında kendilerine hediye ettiğin "Uyan" albümüyle tanıştı. Milattan sonra 2009'dan önceki Jehan'ı senin ağzından dinleyerek başlayalım istiyorum... Jehan Barbür: Ben de benim geçmişimi dinlemeyin istiyorum, bu hikaye çok da önemli değil sanırım. Her yerde var olan basın bültenleri ve biyografilerde yazılan "şurada büyüdü, burada okudu" gibi bilgilerin dışında, anlatacağım şeyler yazılarımda ve şarkıla-

Jehan'ın Kitapları

- Cehennem Övgü (Gündüz Vassaf)
- Matmazel Noraliya'nın Koltuğu (Peyami Safa)
- Saatleri Ayarlama Enstitüsü (Ahmet Hamdi Tanpınar)
- Yerçekimli Karanfil (Edip Cansever)



rimda var diye düşünüyorum. Kim olduğumun ya da geçmişimin ne önemi var? Tarihsel gidişatının sonucunda ne olmaya çalıştığının ve ne olduğumun bendeki ederi, öyle sanıyorum ki daha önemli. En azından benim için durum böyle...

DA: İlk sorulduğunda adı geçen albümün "Uyan"ın ve 2010 tarihli kaydın "Hayat"ın, ülkemizde var olan popüler müzik piyasasına -deyim yerindeyse şayet- yeni bir tat kattığı, farklı bir renk eklediği kanaatindeyim. Ben, seni -çağdaşın olan birkaç müzisyenle birlikte- "kent şarkıcısı", senin yaptığın müziği de "kent şarkıları" olarak adlandırıyorum. Bir önceki cümlede var olan, senin müziğine dair malum tanımlama için neler söylemek istersin?

JB: Teşekkür etmek isterim zira bana dair tanımınız, sığınması ve güven verici... Ama bu tanıma layık olmam için birkaç fırın eklemek yemem lazım daha. En azından caz solisti gibi, yaptığım müzikle çok da paralel olmayan, bir etiketten çok daha doğru ve benim göğsümü kabartabilecek bir tarifdir, tanımlamadır bu... Tekrar teşekkür ederim.

DA: Jehan Barbur, Türkiye'de var olan "ana akım" müziğe nasıl bakıyor? Kendi müziğini /

Jehan'ın Oyunları

- Crackout (Commodore 64)
- Super Mario Bros. (Nintendo)
- Tetris (Nintendo)

müzikal duruşunu ana akıma bir alternatif olarak mı görüyor?

JB: Ana akım ilginç bir tarif olmuş. Ben o akıma pek bakamıyorum ve o akımı pek takip edemiyorum. Popüler müzik benim için hiçbir şey ifade etmiyor. Söz konusu müziği kötülemiyorum veya yok saymıyorum, sadece bu müziğin içinde boğuluyorum... Ana akım olarak tanımladığınız müziğe karşı -deyim yerindeyse- bu mesafeli duruşum, ben çok iyi müzik yapıyorum gibi bir anlama gelmiyor, sakın yanlış anlaşılmasın... Sadece şunu biliyorum; pop müzik ya da ana akım müzik adına ne dersek diyelim, Avrupa'da ve Amerika Birleşik Devletleri'nde bu müziğin tabiri caizse "babası" yapıyor. Bizse pek bir geriden geliyoruz ona üzülüyorum.

DA: Türkiye'nin en iyi, en özgün solistlerinden / vokallerinden biri olduğunuzu düşünüyoruz. Sen de benimle aynı fikirde misin?

JB: Ben bu hususta hiçbir şey düşünmüyorum. Daha açık bir anlatım biçimiyle şöyle diyebilirim: Kendime yabancılaşıp "İyi miyim acaba?" diye sormuyorum. Bildiğim; en iyisini yapmak için uğraştığım... Böyle görüyorsanız beni, teşekkür ederim size, ihya ettiniz beni...

DA: Birçok televizyon dramasının ve tiyatro oyununun müziklerinde senin imzan olduğunu biliyorum. Öte yandan, öyle sanıyorum ki yedinci sanatla da kuvvetli bir bağın olduğunu söylemek yersiz olmayacaktır. Örneğin Ümit Ünal'ın övgüye değer uzun metrajlı "Nar"a, "Nar Taneleri" isimli şarkıya güzel sesinle hayat vererek katkıda buldun ve bu performansın sana önemli bir

ödülü de (Yeşilçam Film Akademisi, En İyi Film Şarkısı) beraberinde getirdi... Ne var ki ben sorumu katkı sağladığın uzun metrajlar veya tiyatro oyunları üzerine değil, televizyon dramaları üzerine şekillendireceğim ve söz konusu bu prodüksiyonların senin janrının dışında, standardının altında olduğu eleştirisini sana yönlendireceğim. Bu konuda nasıl bir değerlendirme yaparsın?

JB: Haklısınız derim... Ancak medya bize sırtını bu kadar dönmüşken, popüler birkaç dizinin müziklerini yaparak, bize ulaşması engellenmiş dinleyiciye ulaşabilme şansım varsa eğer, bu şansını neden kullanmayayım diye düşünüyorum. Ben, bu konuda o kadar muhafazakar değilim anlayacağınız. Yanlışlarım da oldu, evet ama üstesinden gelmeye gayret ettim, edeceğim. Yanı sıra popüler olan her şeyin o kadar da kötü olmadığı kanaatindeyim.

DA: Yeni albümün "Sarı"yla, Eylül ayının 15. gününde müzikseverlere üçüncü kez göz kırptın. İçinde 10 adet güçlü, çekici, çarpıcı ve özel şarkı bulunduran "Sarı"yı, teorisini ve yaratıcısı olan Jehan Barbur'un ağızından dinleyerek röportajımızı nihayete erdirelim istiyorum...

JB: Burada uzun uzun konuşmak, albümü anlatmak yerine, müzikseverlerin bu albümü dinlemelerini yeğlerim. Yanı sıra merak edenler, bana dair tüm haberleri www.jehanbarbur.com adresinden takip edebilirler.

DA: Dediğim gibi benim sorularım bitti Jehan... Son olarak söylemek / eklemek istediğin bir şey var mı? Eğer varsa söz sende...

JB: Ekleyecek çok ama çok şey var da burada değil. Başlarsam şimdi konuşmaya, çenem düşer, sonra susamam (gülümsüyor) zira ukalalık da var serde... Bu yüzden şu aralar susmayı öğrenmeye çalışmaktayım. ■





Anime Özel

Sonu gelmeyen animeler

Geçen gün otuyordum kendi kendime, dedim ki "Niye kendi kendime oturup kendimle konuşuyorum; çok saçma..." Sonra kalktım, dışarı çıktım, baktım hava soğuk değil ama bende -20'ye dayanıklı bir hırka var, geri girdim içeri. Ondan sonra şöyle bir düşünce geçti aklımdan: Ne zamandır başından kalkamayacağım bir anime izlemiyorum... İşte bu düşünce ve bana gelen e-postalardaki sorularla bir karara vardım; bu ayı sadece animelere ayırıyorum. Böylece anime deryasına adım atmaya çalışanlara veya o deryada çoktan kaybolmuş olanlara ışık tutabilirim...

Dünya bir toz bulutuyken...

"Anime dünyasına insanlar hangi animelerle adım atmıştır?" diye bir anket yapılsa burada Akira, Evangelion, Dragon Ball veyahut Tsubasa gibi isimler göreceğimizden eminim. Yılları biraz ileri alırsak da



Pokemon'lar, Naruto'lar, Bleach'ler ve dahası gelir.

Anime kültürüne adım atmak demek, illa bu ekolü tamamıyla benimsemek demek değildir. Yani "animeci" olma kavramı, sizi her türlü yapıyı izlemeye itmemelidir; zaten bunu yapmaya çalışırsanız büyük ihtimalle ekran başından kalkamazsınız.

Sadece anime filmlerini izleyerek de anime kültürünün bir parçası olabilirsiniz, Naruto, One Piece, Bleach, Hunter X Hunter gibi sonu gelmek bilmeyen animeleri izleyerek de...

Şöyle bir şey fark ediyorum ülkemizde; yeni animelere yönelim çok fazla yok. Mesela ben iyi bir anime gözünden kaçmasın diye her ay, yayına giren yeni animeleri şöyle bir tarıyorum. Bu sayede çok iyi parçalar yakalamayı başardım ama arada büyük hayal kırıklığı uğratanlar da elbette ki oldu.

Kanun niteliğinde

LEVEL bünyesinde ilk tanıttığım anime Death Note olmuştu. Çok iyi başlayan ama bana sorarsanız, sonradan biraz yanlış bir yöne sapan bir animeydi. Size, "Anime dünyasına bu animeyle adım atmalısınız!" diyemem çünkü burada sizin bir animeden ne beklediğiniz geçerli olur.

Süper güçler mi istiyorsunuz, sürekli sizi şaşırtan bir senaryo mu? Çizimler sizin için ne kadar önemli? Bilgisayar kullanımı olmalı mı? Liseli gençlerin hayatı, birbiriyle ilişkileri sizi ne kadar ilgilendiriyor? Mavi saçlı bir liseli kızın devasa bir mecha'yı kolaylıkla kontrol etmesine nasıl bakıyorsunuz? Tüm bu sorular ve soruların cevapları, sizin nasıl bir animeye yöneleceğinizi etkileyecektir.

Beni sorarsanız, benim için animasyonlar gerçekten önemlidir. Konusu uyduruk olsa bile bir animenin görselliği gerçekten AAA kalitesinde olursa o animeyi izlemeye gayret gösteririm. Lakin bundan daha önemlisi Code Geass, Death Note, Another gibi animelerdeki "Bir sonraki bölümde ne



olacak?" teması. Bir animede sürükleyicilik varsa o anime benim için anında birinci sıraya oturur. Mesela Naruto en başlarda aynen bu şekildeydi. Yeni bölüm bilgisayarına indikten bir saniye sonra izlemeye başlar ve bir hafta sonrasını nasıl bekleyeceğimi bilemezdim. Filler'lar, gereğinden fazla uzayan olaylar derken o animeden soğudum. Buna karşın Code Geass, son derece iyi ayarlanmış süreler ve olay örgüsü ile sizi ekranın karşısına kilitlet, 22 bölümü bitirmeden de zor kalkarsınız.

Her bölümünde bir olay olmayan ama genel kurgusuyla da bir klasik olabilecek bir anime, Full Metal Alchemist de listemde çok önemli bir yerdedir. Düşünün ki zamanında bu seriyi izledim ve geçtiğimiz yıllarda yeniden yayımlanan versiyonunu da aynı heyecanla takip ettim.

Yeniler...

Geçtiğimiz ay keşfettiğim birkaç animeyi de not etmek istiyorum buraya; ilerleyen aylarda tanıtımlarını da görebilirsiniz dergide. Btoom! online oyun oynayan bir gencin bir anda kendini oyunun içinde bulmasını konu alıyor. Bir gün uyanıyor ve bir adada, üstüne de bombalar yağıyor. K, bir adada yaşamlarını sürdüren bir grup gencin garip hikayesini, Psycho-Pass ise gelecekte, insanların duygularının ölçülebilmesini ve bu şekilde de polislerin, suçla teşebbüs edecek olanları önceden yakalayabilmesini anlatıyor.

Gelecek ay, kaldığımız formattan devam edeceğiz. Hepinize bol animeli günler! **■ Tuna Şentuna**



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

Aynen aynen!

Nasil oldu da şu "aynen aynen" ikilemesi herkesin ağzına pelesenk oldu, anlamadım. Zaten günlük hayatımızda 80 kelime ile günü kurtarmaya çalışıyoruz, bir de son zamanlarda ona buna "aynen aynen" deyip her şeyi geçiştiren fabrika çıkışı tipler türemeye başladı! Tamam, herkesten Zeki Müren kadar düzgün tümceler kurarak konuşmasını bekleyemezsiniz ama sürekli her şeye "aynen aynen" demek de neyin nesin? Kim soktu bunu güzel Türkçemize? Daha da önemlisi kim yaygınlaştırdı? Gençlerin severek kullandığı bu jargon, nasıl böyle virüs gibi herkese bulaştı? Söylenmesi kolay olduğu için mi bu kadar çabuk yayıldı? Yoksa söylenen her şeye beyin kullanmadan "aynen" demenin cazibesi mi bunu bu denli yaygınlaştırdı? Her soruya, her yoruma, her eleştiriye, her düşünceye, her uyarıya, her itama düşünerek cevap verme zahmetine girmeden "aynen" demenin kafi olması, zaten tembel olan insanları iyice düşünce ve konuşma tembeli haline getirmeye başladı.

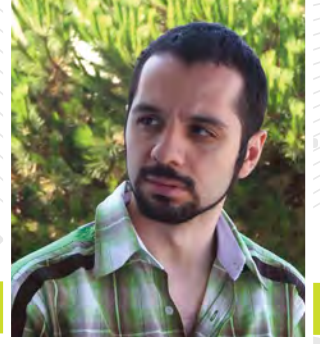
Nerede o eski İstanbul beyefendilerinin kullandığı engin İstanbul Türkçesi? Nerede ortalıkta fabrika ayarı bozulmuş "aynen aynen aynen" diye dolanan tipler. Özellikle İstanbul'da insanların vakitlerinin olmaması, uzun cümleler kurmaları yerine zaman tasarrufu maksatlı olarak "aynen" diyerek geçiştirmelerine yol açıyor olabilir. Ama bu güzide kelime saatte 639 kez söylenince feci itici oluyor.

Bakın size son uçak yolculuğumdan birinde başıma gelen şeyi anlatayım. Yine bir Almanya dönüşü yanıma genç bir Türk arkadaş oturdu. LEVEL'da editör olduğumu öğrenince tabii ki başladık oyun muhabbeti çevirmeye. Bi' baktım arkadaş benim her cümleme "Aynen abi, aynen." diye cevap veriyor. "Almanya artık bizim ikinci vatan olmaktan çıkmış, her yer Türklerle dolmuş." diyorum. "Aynen abi, aynen." cevabı geliyor. Diyalog da şöyle devam ediyor:

- Bak uçaktaki yabancılar hep bir şeyler okuyor, bizim Türkler genelde yanındakiyle konuşuyorlar.
- Aynen aynen.
- Zaten ben de yeni insanlarla tanışıp sohbet etmeyi kitap okumaya yeğlerim.
- Aynen abi, aynen.
- Akıl akıldan üstündür, herkesten farklı bir şeyler öğrenmek mümkün.
- Aynen aynen.
- Nitekim büyük üstatlardan bir bilgin amcanın dediği gibi, "Bende bir elma, sende de bir elma varsa ben sana bir elma veririm, sen de bana bir elma verersen, ikimizin de birer elması olur. Fakat bende bir bilgi, sende bir bilgi varsa ben sana bir bilgi veririm, sen de bana bir bilgi verersen, bende iki bilgi, sende de iki bilgi olur!"
- Aynen abi, aynen.
- Konfüçyüs müydü bunu diyen?
- Aynen!
- "Aynen" kelimesini çok sık kullanma nedeniniz, Almandadaki "einen" kelimesinin de aynen "aynen" diye okunması mı?
- Aynen aynen.

Böyle böyle üç saat boyunca 1917 kez "aynen" kelimesine maruz kaldıktan sonra Trump Towers'a geldim. Asansörlerde uzun kıvrıkcık saçlı bir adam, iki bayanın söylediklerine amortisörü bozulmuş araç gibi peş peşe "aynen aynen, aynen, aynen, aynen" diye saydırırken saçlarının kafa hareketiyle birlikte aşağı yukarı sallanması gözümün önünden gitmiyor. Yahu başka kelime mi yok? Karşı tarafla aynı düşüncede olduğunu ifade etmenin binlerce yolu varken, özellikle İstanbul'da birçok insanın "aynen" kelimesine saplanıp kalmış olmasını çok alelade buluyorum. Bunu biraz da New York'ta vakti değerli olan insanların sürekli "right, right, right" demesine de benzetiyorum aslında. Neyse, bu da gelir, bu da geçer. Bu ülke neler gördü. Bir zamanlar Ciguli vardı, herkes peşinden koşardı. Şimdiyse modası geçti. Darısı "aynen" kelimesiyle Facebook'un başına. Aynen kelimesi pek yaşamaz ama Facebook'tan çok daha farklı ve çok daha iyi bir alternatif çıkmadıkça Facebook'un ruhunu teslim edeceği yok. Şu Facebook konusuna da bir aksilik olmazsa önümüzdeki ay bir dokunuruz ucundan. ■





İlkler (Bölüm 4)

HDMI ne büyük bir nimet, biliyor musunuz? Aynen USB gibi, işleri o kadar çok kolaylaştırdı ki teknoloji dünyasına HDMI teknolojisiyle adım atanlar, bizlerin neler çektiğini asla bilemeyecekler.

Ben konsol dünyasına SEGA Master System ile adım attım. Tamam, o çok eski teknolojiydi, gerçekten bir ilkti ve o yüzden de konuya oradan girmeyi düşünmüyorum. Lakin şu an adı PSOne olarak bilinen, zamanında PSX adıyla ismini duyurmuş olan ilk PlayStation'ı da televizyona bağlamak da pek kolay değildi. Daha doğrusu bağlamak kolaydı ama en yüksek performansı almak için aletin tüm özelliklerini bilmek gerekiyordu; hatta zaman zaman oyunlardan iyi performans almak için kablolar da sorunu çözmüyordu. (Buna geleceğiz.)

Sağ olsun babam kıydı paraya, aldı bana bir PlayStation. (Yoksa annemi mi ayartmıştım?) Geldik eve, televizyona bağlayacağız, televizyonun arkasında bir tane kablolu televizyon, bir de SCART girişi var. SCART kablosu öyle kolay bulunan bir şey değil, bağladık analog girişten.

Görüntü gidiyor, geliyor; renkler desen bir garip. "Baba bana SCART kablosu n'olur!!!" diye yakardık-tan sonra, bir SCART kablosuna kavuştum ve bir süre çok mutlu oldum. Sonra bir arkadaşım dedi ki, "Bu aleti aslında component'tan bağlayacaksınız, o zaman bu kırmızılardan etrafındaki kırıklar falan hep gidiyor."

Bu noktada iki problem baş gösterdi. Bir tanesi televizyonda gerekli girişlerin olmamasıydı, diğeri de o kablunun kolay kolay bulunamıyor oluşuydu. Sonra babam televizyonu değiştirmeye karar verdi, koca ekranlı bir şey aldı ve baktım component da var üstünde, hemen bu kablunun peşine düştüm. Artık kırmızılar kırksızdı, SCART girişi boşta olduğu için başka işlere de kullanılabiliyordu ve her şey çok güzeldi.

Lakin bu dönemde PAL / NTSC ayrımı çok büyük bir problemdi ve her şey düzeldi derken, bu problemle de baş başa kaldım.

Şimdi yalana gerek yok, ilk PlayStation döneminde Türkiye'de orijinal oyun diye bir durum söz konusu bile değildi ve kopya oyunlar, neredeyse mağaza vitrinlerinde durabilecek kadar özgür

bir şekilde satılmaktaydı. Gidiyorduk bu dükkanlara, alıyorduk oyunları, çipli PSX'lerimizde oyunları şahane bir şekilde oynuyorduk. Fakat zaman zaman oyunlarımız renksiz bir şekilde ekrana gelebiliyordu. PAL sistemde NTSC oyunları çalıştırmak ve bunların televizyonla olan uyumsuzlukları bize renksiz görüntü olarak dönüyordu. Aslında bu olay, ABD'den bir PSX alıp bunu Avrupa standartlarına uygun televizyonlara bağladığımızda çıkan bir problemdi ama biz bu problemi farklı bir şekilde yaşıyorduk.

Daha da ilginç bir durum var ki paraya kıyıp orijinal oyun aldığınızda da problemler ortaya çıkabiliyordu. Nasıl oldu, bilmiyorum ama iyi bir para verip Tekken 2'yi satın almıştım. Sanıyorum ki arcade'deki gibi bir performans alacağım. Oyunu açtım, seçtim karakterimi, bir tekme atıyorum, beş saniye sürüyor. Zıplıyorum, yere inmem 10 saniye... Meğer oyunun PAL, yani Avrupa versiyonu böyle yavaşmış; NTSC sürümünü oynamak gerekiyormuş. "Kopya NTSC al" diyor oyun resmen!

Tabii ki o sıra yaşım küçük, Tekken 2'yi o yavaşlıkta, 1.000 defa bitirdim ve çok da eğlendim. Şimdi olsa makineyi de, oyunu da camdan bırakırım aşağıya... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

I'm a PC Game

“Chris Roberts” ismini çoğunuz duymamış olabilirsiniz. Bu ay ilk bakış bölümünde, onun hazırlamaya başladığı yeni bir oyunu inceledik. “Star Citizen” isimli bu aksiyon / MMO oyununun tanıtım videosu şöyle başlıyor: “Herkes beni öldü sanıyordu ama ben yaşıyorum. Ben bir PC oyunuyum!”

Chris Roberts, 20 sene önce, oyun dünyasında milyonlarca dolarlık yapımlar yokken ve oyun piyasası henüz küçük bir pastayken, “Origin” isimli efsanevi bir oyun yapım şirketinde çalışan genç bir yapımcıydı ve o zamanki teknolojinin sınırlarını zorlayarak geliştirdiği Wing Commander serisi, video oyun dünyasını bugünkü dev haline getiren kapıları açtı. Öyle ki Wing Commander serisinin dördüncü oyununda artık, Star Wars’un Luke Skywalker’ı olarak tanıdığımız Mark Hamill, gelip başrolü oynamıştı. Elbette ki başka ünlü oyuncular da başka rolleri canlandırıyorlardı.

İşte bu adam son 10 yıldır oyun dün-

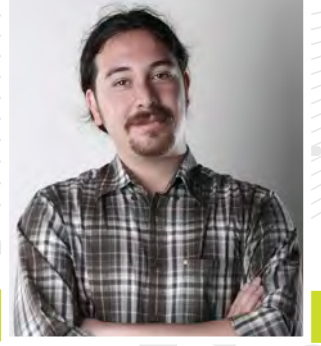
yası ile yapımcı olarak başını kesmişti. Çünkü bilgisayarların, hayalindeki oyunu gerçek kılmak için yeterli gücü yoktu ve o da Hollywood’da film yapıcılığına soyundu. Pek çok ünlü filmin yapımcısı olduktan sonra geçen ay, yeniden oyun dünyasında ortaya çıktı ve Star Citizen’i yapacağını duyurdu. Ama burada, bu oyun sadece PC için yapılacak diye vurgu yapması büyük önem taşıyor çünkü pek çok yapımcının şikayet ettiği gibi, konsollar teknolojik olarak PC’lerin çok gerisinde ve bir oyunu konsollarda çalıştırabilmek için oyun yapımcıları, oyundan pek çok detayı kesip atmak zorunda kalıyorlar. Bunu, 1.000 sayfalık bir romanı basmak isteyen bir yayınevinin, “okurlar 1.000 sayfayı okumaktan sıkılır” diyerek kitabın 700 sayfasını çöpe atıp romanı 300 sayfa olarak yayınlamasına benzetebilirsiniz. Daha önce Crysis’in yapımcısı Yerli kardeşler de bu konudan şikayet etmiş ve oyunları konsollarda çalıştırmak zorunda oldukları için pek çok geliştirmeyi yapamadıklarını, konsolların oyunların teknolojik gelişimine zarar verdiğini söylemişlerdi.

Fakat ne yazık ki bir oyun konsollarda çıkma-

yınca, satışı da çok az oluyor. Dağıtımçıları da bunu bildikleri için oyunların konsol versiyonlarını da şart koşuyor veya konsol için oyun yapmayan yapımcının oyununu dağıtmayı veya oyuna para yatırmayı reddediyorlar. İşte Chris Roberts da bundan şikayet edip oyun için kendi başına para toplamaya karar vermiş ve oyunu satın almak isteyen oyunculardan, oyunu çıkmadan önce almalarını rica ediyor. Aynı Kickstarter da olduğu gibi, oyunun çıkmasını isteyen oyuncular, oyunun sayfasına gidip küçük bağışlarda bulunuyorlar. Bugüne kadar yapılacak en heyecanlı ve gerçekçi uzay oyunlarından biri olacak gibi görünen Star Citizen’i desteklemek isterseniz, siz de oyunun sayfasını ziyaret edebilirsiniz. Ama daha da önemlisi, ileride daha sağlam, daha derin, daha baba oyunlar görmek istiyorsanız, kendinizi yavaş yavaş PC oyunculuğuna alıştırmaya çalışın zira konsollar da güzel arkadaşlarımız ama hiçbir oyun makinesi, PC’lerin esnek performansının ve sınırsız gücünün yerini tutamaz. Dolayısıyla PC için geliştirilebilecek oyunların ucunu, sınırını hayal bile edemezsiniz. Kendinizi bu zevkten mahrum etmeyin.

Bu arada hemen anladınız sanırım; beni eskiden bir konsol çok üzmüş, o yüzden böyle söylüyorum. ■





Nerden Geliyorsun, Nereye Gidiyorsun Ey Yolcu!

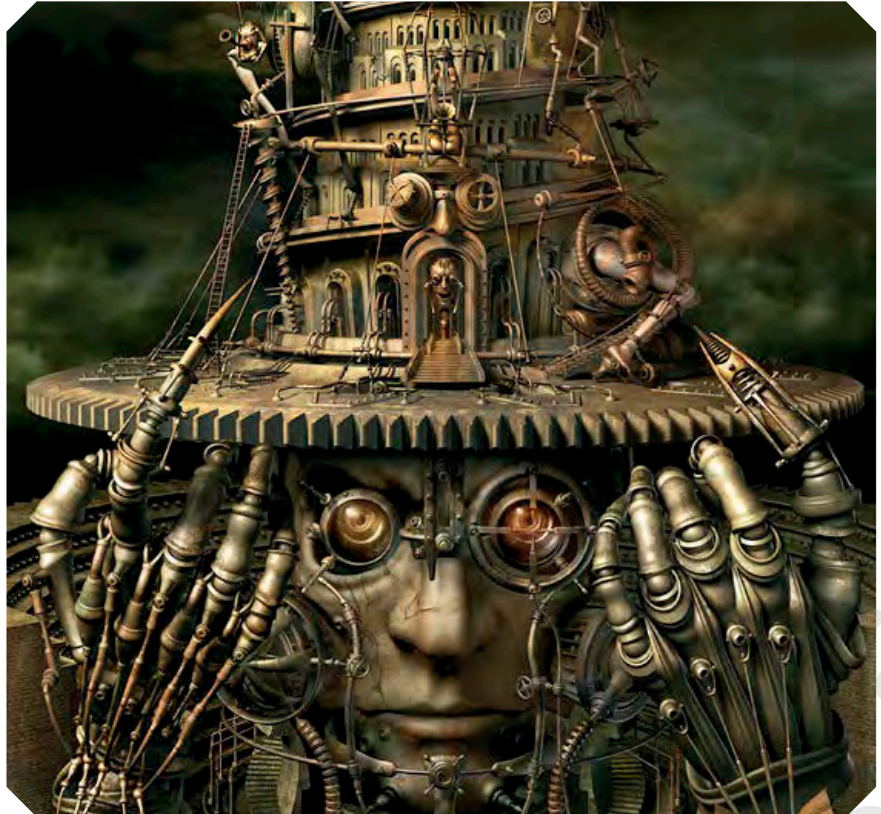
Nickelodeon diye bir kanal vardı eskiden hatırlıyor musunuz? Biliyorum, bir dönemler yeniden aktif olmuştu ama ben ülkemize ilk gelişinden bahsediyorum. Hatırlayanlar ne olur el kaldırsın! Ondandır hiç adam gibi çizgi film kanalımız olmamıştı. Önce özel bir kanalda başlayan çizgi film serileri, devamında yarım gün yayın yapan iki kanalda bulmuşlardı. Bunlardan bir tanesi herkesin evinde çekmezdi ve bir süre sonra "Transformers" sadece o kanalda yayınlanır olmuş, ben ve benim gibi çizgi film tutkunlarını ailelerine video kaset almaya ya da kiralatmaya zorlamıştı. Buraya kadar hafızalarda bir şeyler canlanmadıysa, durumun ne şekilde olduğunu iyi kötü açıklamış olduğumu var sayıyorum.

Efendim, "Nickelodeon" isimli kanal hayatıma girdiği anda her yanıma heyecan kaplamış, ne yapacağımı bilemezmişim. Ardı ardına envai çeşit, daha önce adını bile duymadığım çizgi filmler yayınlanıyordu. Bir dönemin efsane çizgi filmleri olan "Rugrats" ve "Hey Arnold" üzerine yetmezmiş gibi "Rocko's Modern Life" gibi efsanelerle tanışmamıza olanak tanınmıştı. Bu dönemden önce başlamış ve aynı periyotta devam eden bilindik çizgi filmlerle kendilerini yenileyememişlerdi. Tamamen farklı bir dünyadaydım, diğer kanallardaki çizgi filmleri sadece "Voltran" ve "Ninja Kaplumbağalar" için kullanıyor, "Hugo"dan kalan vaktimin tamamını burada geçiriyordum... Bilmem yaşı yetenlerin kaçının aklında kaldı bu cümle ama reklamlardan bir tanesinde, kafasına üç boyutlu görüşe imkan tanıyan devasa bir cihaz, ellerine de yaratılan bu üç boyutlu dünyaya dokunmaya imkan tanıyan eldivenler takılı bir çocuk çıkar ve reklam sesi şöyle söylendi; "Yaşam benzeri yapılandırılmış perspektif..." O zaman tam olarak neden bahsedildiğine dair bir fikrim yoktu ama anladığım tek şey, bu cihazı kullanan kişinin oyunun içerisine girebildiğiydi. Garip bir şekilde kendisi için hiç de heveslendiğimi hatırlamadığım bu cihaz, aslında gelecek için ne kadar çok sinyal veriyormuş! Ta o zamanlar, şaka ya da gerçek olsun hiç fark etmez, böyle bir ürünü biz çocuklara gösteren reklamlar, bugünü çok ön-

ceden tahmin etmişler. Pek tabii seksenli yıllarda var olan mükemmel bilimkurgu beyinlerinin de bu üründe katkısı büyüktür ama yine de şu anda kullandığımız Kinect, Move, Wii ve üç boyutlu televizyonları düşünürsek, yapılan tahminlerin muazzam olduğunu rahat bir şekilde görebiliriz.

Belki kafamızın tamamen içerisine girdiği bir maske takmıyoruz ama bizler için yaratılan sanal dünyanın içerisinde daha "teknolojik" bir şekilde kayboluyoruz. Aslında benim de derdim tam olarak burada devreye giriyor: Neden bundan 20 yıl önce yaratılan bir teknolojik fikirden daha ileriye gidemiyoruz? Tamam, temelde daha zarif ve daha kullanışlı bir yönde gelişme göstermiş ama bir hayalinin gelişmesi neden 20 yıl sürmüştü?

Belki bu da anlaşılabilir bir nokta birçoklarınız için ama günümüzde, eskiye göre bu teknolojiyi beğenmemeyi seçen bir grup var. Evet, teknoloji birçok şekilde hayatımızı olumsuz şekilde etkiliyor, bu bir gerçek ama eskiden bize uyum sağlamasını istediğimiz teknolojiyi, şimdi biz ona uyum sağlamak zorunda kaldığımız için mi beğenmiyoruz? En garibi de ne biliyor musunuz? Bunun olacağını yıllar evvel birçok bilimkurgu yazarı tarafından açık ve net bir şekilde dile getirilmiş olması... Peki, tam olarak nereye gidiyoruz? Arz-talep çizgisi eskiden olduğu gibi çalışmayacak mı artık? Yoksa insanoğlunu binyıllardır yaptığı gibi, sadece sevdiğimiz oluncu mi mutlu olarak kendi sonumuzu hazırlayacağız? ■



CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Kurgusal bir gelecekte savař karanlık yüzünü gösteriyor.

LEVEL 191

1 ARALIK'TA PİYASADA!



İçerik koşullara göre deęişkenlik gösterebilir.

ASSASSIN'S — CREED III —



ASSASSINSCREED.COM



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT



18
www.pegi.info

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US 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. "P", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

HITMAN™

ABSOLUTION

20 - 11 - 12

BİR CANI KURTARMAK İÇİN **KAÇ** KİŞİNİN CANINI ALACAKSIN?



PC



PS3



f /HITMAN

XBOX 360

XBOX LIVE



TÜRKÇE
ALTYAZI & MENÜ

©2012 Square Enix, Ltd. "E", "Playstation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. 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. All other trademarks are the properties of their respective owners.

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

KASIM 2012 SAYI: 41



BULLET RUN

LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA İLE SATILMAZ.



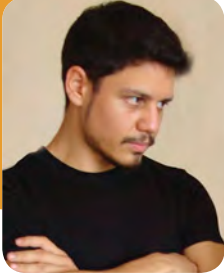
**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





GAMEX'TE ONLINE OYUNLAR

Geçtiğimiz ay gerçekleşen GameX fuarında online oyunlar, birbirinden renkli şovlarla boy gösterdi. Türkiye'deki online oyun sektörünün nerede olduğunu resmetmek için GameX 2012, iyi bir indikatör görevi gördü. Yurtdışından gelen online oyun firmaları da GameX'e olan ilgiyi görünce Türkiye'deki pazara girme noktasında iştahlanarak ülkelerinde döndüler. Türkiye'deki oyun sektörünün, özellikle de online oyun sektörünün münferit buluşma noktası haline gelen GameX'in geleceği daha da parlak görünüyor. Nasıl ki Almanya'daki gamescom fuarı yıllar içerisinde online oyunlara doğru eğilim gösterdiyse GameX de benzer şekilde online oyunların ağırlıkta olduğu bir fuar olmaya başladı. Türkiye'deki online oyun pazarı günbegün büyümeye devam ederken, peşinden sürüklediği güruh da her geçen gün filizlenerek çoğalıyor.

Ahmet Özdemir

ahmet@level.com.tr

WORLD OF WARPLANES BETA KODU VE S2: SON SİLAH PROMO KODU

Detaylar 10. sayfada...

Not: S2: Son Silah promo kodları 1 Aralık 2012'ye kadar ve her hesap başına bir kez kullanılabilir. World of Warplanes beta kodları 31 Aralık 2012'ye kadar ve her hesap başına bir kez kullanılabilir.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir

Eray Ant eray@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

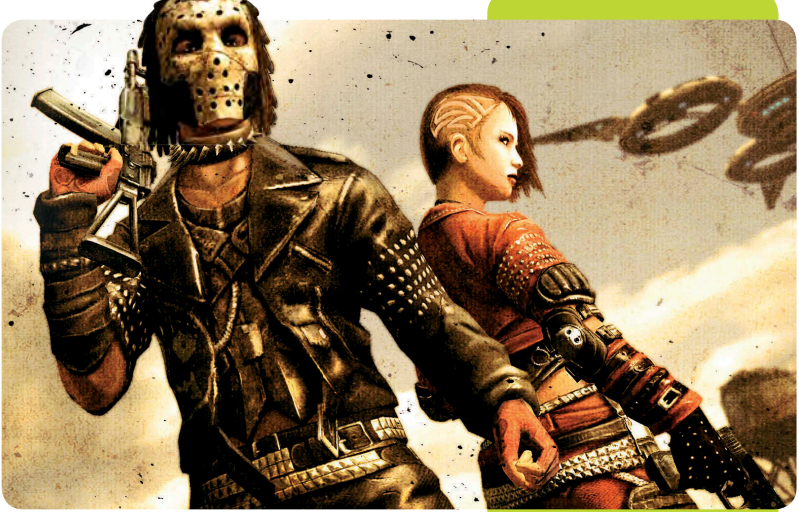
Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

24 Bullet Run



22 Dungeon Rampage



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

12 Line of Defense

14 DayZ

DOSYA KONUSU

16 Online Oyunların
Faydaları

20 World of Battles



İNCELEME

- 22 Dungeon Rampage
- 24 Bullet Run
- 28 Serenia Fantasy

REHBER

- 30 Bullet Run
- 32 Liste
- 34 Sözlük

20 World of Battles



14 DayZ

PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



Devler savaşına az kaldı

Çizgi filmde beyaz perdeye, oradan da oyun dünyasının içerisine giren Transformers'lar, bir süre önce duyurulan MMO projesi Transformers Universe (TU) ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlardı. Öyle görünüyor ki proje büyük ölçüde tamamlanmış durumda zira oyunun beta kayıtları Ekim ayı içerisinde açıldı. Tarayıcı tabanlı bir

yapım olacak olan TU, üç boyutlu animasyonları ve kendimize özel olarak üretebileceğimiz robotlarıyla bizleri büyülemeyi hedefliyor. "Autobot" ve de "Decepticon" taraflarından birisini seçmek suretiyle merhaba diyeceğimiz Transformers dünyası, içerisinde devasa savaşlara da olanak tanıyacak.



DARK AGE OF CAMELOT

11 yılı geride bıraktı

Aydın'ın aksine, oyun ve özellikle MMO sektöründe apaydınlık yılları yaşayan Dark Age of Camelot, 11. yılını kutluyor. Bir yapımın buca senedir sapaşağlam bir şekilde ayakta durmasının zorlukları bir yana, çıktığı dönemdeki az miktarda bulunan MMO oyunlarına ve akabinde gelen çok iyi

yapımlara rağmen halen bizlerle olması, onu çok özel yapmaya yetiyor. Pek tabii bununla yetinmeyen yapım, yeni yaşını iki farklı ırk ve sınıf ile karşımıza çıkarmak suretiyle kutlamaya hazırlanıyor. Her üç dünya için farklı iki sınıfı serinin tutkunlarına sunacak olmasysa cabası!



WAR OF THE IMMORTALS

Titanları kızdırmayın!

Perfect World Entertainment tarafından yapılan "War of the Immortals," yepyeni bir güncelleme ile karşımıza çıkmış bulunuyor. Siz bu satırları okuduğunuz anda, yani 30 Ekim itibarıyla indirmeye açılacak olan güncellemenin adı "Titan' Fury." Yeni eklenti ile pek tabii birçok yenilik de oyun eklenecek.

Bunların başında yeni bölgeler, yeni evcil hayvanlar, silahlar ve daha birçok farklı özellik bulunacak. İsmiyle mütevellit bir şekilde, Titanlara karşı savaşaçağımız yamada, tek kişilik ve grup görevleri bulunacak. Tüm bunların yanında oyunda büyük yer işgal eden "daily quest"lere de yenileri eklenecek.



IMPERION

Eve-Online gibi ama değil

Farklı MMO denildiği zaman akla ilk gelen Eve-Online, artık yalnız olmayacak. Üretim ve yönetim stratejisi türünde tasarlanan Imperion, bambaşka bir MMO düzeni ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 2137 yılında geçen oyunda, Terrans, Titans ve Xen isimli üç farklı ırk bulunacak. Kendi aralarında galaksiye hükmetmek için sonsuz bir savaş döngüsü içerisinde bulunacak

olan ırkların en büyük özelliği, her birisinin kendisine özel oyun modeli, farklı üniteleri, teknolojileri ve karakteristikleri bulunması olacak. Oyun dinamiklerinin başındaysa ittifak kurmak, ticaret, askeri gelişme ve sonsuz savaş potansiyeli bulunması hedefleniyor. Oyun şimdilik kapalı beta testi altında ve her geçen gün kendisini geliştirmeye devam ediyor.



DEFIANCE

Hepsini bir araya getirecek

Adını duyduğumuz andan beri yakın takibe aldığımız yapım, son zamanlarda büyük bir ilerleme kaydetti ve 2012 yılı bitmeden çıkacağını duyurdu. Oyunun en büyük özelliği şüphesiz hedeflediği farklı fikir: MMO dinamikleriyle, FPS oyunculuğunu bir araya getirmek. Bir nevi "hybrid,"

yani karma bir yapım olması beklenen Defiance'nin görücüye çıkan görselleri, kesin bir şey söylemeyi imkansız kılıyor. Bu arada oyundan gelen son bir habere göre yapım, PC, Xbox 360 ve PlayStation 3 için hazırlandığı gibi, online olarak tüm platformları aynı sunucularda buluşturacak.



UNCHARTED WATERS ONLINE

Giderek büyüyor

Uzun zamandır piyasada bulunan ve çokça takipçisi bulunan Uncharted Waters Online, yeni güncellemesi olan "The Orient" ile hali hazırda bulunan dünyasını giderek büyütüyor. Birçok yeni bölgenin oyuna eklendiği güncelleme ile ilk dikkati çeken Çin ve Tayvan bölgeleri oldu. Her ikisinde de birçok yeni görev, liman ve tabii ki hazine oyunun

hayranlarını bekliyor. Her iki bölgeyi de aktif bir şekilde kullanmak için öncelikle yapılması gereken birçok farklı görev bulunuyor. Oyuna eklenen "Nanban Trade Market" ise serinin takipçilerine çok daha farklı eşyalar sunuyor. Yine de tüm bu yeniliklerin özellikle cebinde parası olan oyunculara yarayacağına da değinmekte fayda var.

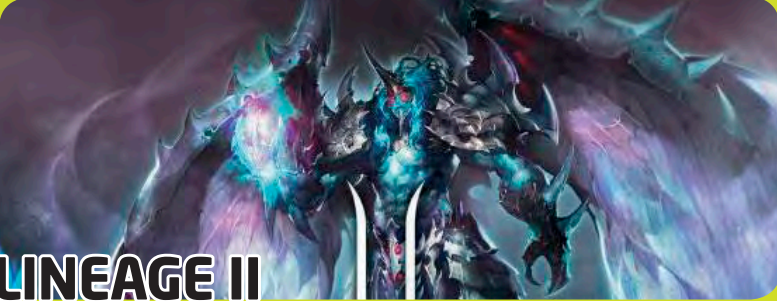


SMITE

Yeni bir Tanrı daha aramıza katılacak

Hi-Rez Studios tarafından koridor modeli oyun yapısı ile karşımıza birkaç ay önce çıkan SMITE, her geçen gün kendisini yenileyen yapımlar arasına emin adımlarla dalıyor. Oyunda bulunan birçok farklı Tanrı'nın yanına özellikle Nors Mitolojisi sevenler için Freya isimli Valkyri prensesi katılıyor. Tahmin edebileceğiniz

üzere kendisi tamamen fiziksel güce dayalı bir oynanış sunacak. Sahip olduğu devasa kılıcıyla düşmanlarına dehşet saçacak olan Freya, kullandığı büyülerle de yine fiziksel güçleri üzerindeki etkisini arttıracak. Eğer siz de yakın savaşı seven oyuncularsansanız bu sınıfla çok eğleneceğiniz kuvvetle muhtemel.



LINEAGE II

Hayranlarını sevindirecek haber

MMO dünyasının halen en çok sevilen oyunlarından bir tanesi olan Lineage II, yeni bir güncelleme daha yayınladı. "Glory Days" isimli güncelleme ile birçok yenilik de oyuna dahil olmuş durumda. Tamamen kullanıcılarından gelen yorumlar ile yapılan değişikliklerin başında sınıfların kullandıkları yetenekler ve temel özelliklerinin değişmesi yer alıyor.

Aynı zamanda uzun süredir kullanımda olan haritalara yenileri de eklenmiş durumda. Yeni "Clan Hall"ları ve belki de en önemlisi yenilenen "Vitality" sistemi en önemli değişiklikler arasında bulunuyor. Eğer bilgisayarınız eski olduğu için MMO keyfinden uzak kalıyorsanız, hiç düşünmeden Lineage II'nin devasa dünyasına dalmanızı tavsiye ediyoruz.



WORLD OF WARPLANES

Kullanım kılavuzu

World of Warplanes'in sınırlı sayıda beta testine katılmak için öncelikle oyunun sitesine girip üye olmanız gerekiyor. Sonrasında ise yılsonuna kadar, yani 31 Aralık 2012'ye kadar beta kodunu girip kullanabilirsiniz.

Beta kodunu kullanmak için aşağıdaki basamakları gerçekleştirin:

- Şayet üyeliğiniz yoksa worldofwarplanes.eu/registration/en web sitesine girip oyuna üye olun.
- Üye olduktan sonra worldofwarplanes.eu/cbt/invite linkinden "Invite Code"u tıklayın.
- 3. Sayfada verilen kodu belirtilen alana girin.

Not: Kodlar 31 Aralık 2012'ye kadar her hesap başına bir kez kullanılabilir.



S2: SON SILAH

Kullanım kılavuzu

Promo kodu 10 TL değerinde nakit eşya ve oyunda altınla alınan cephanelik seti kapsıyor. Kodu kullanmak için:

- <https://bill.joygame.com/Coupon/CouponRegisterVerify.aspx> adresine girin.
- Üyeliğiniz yoksa ücretsiz olarak üye olun.
- Sonrasında "Hediye Kuponu" kısmına tıklayıp oyun seçimini yaptıktan sonra promo kodunu girin.

Promo kodlar yalnızca 1 kez kullanılabilir. Bunun yanında kodun son kullanım tarihi 1 Aralık 2012'dir. Bu süreden sonra kodlar kullanılamaz. Her hesap bir kez kod kullanabilir.

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek ister PHP/mySQL ister Flex 4.5 programlama uzmanı olun!

8 GB DVD 11/2012 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN 1300-9419 • 112415 • YIL:17 • KASIM 2012 • 7,00 TL

HERKESE FLEX 4.5 VE PHP&MYSQL VIDEO EĞİTİMİ

6 muhteşem tam sürüm

UZMANLAR TESTİ ETTİ 10 SAYFA MESAJ TEST PERFORMANSI GÜVENLİK SULLANIM UYUMLUĞU TABLET DENEYİMİ

WINDOWS 8

- Masüstü PC'dere Apple OS'u yenecek kadar hızlı ve güçlü mü?
- Tabletlerde ararım deneyimi iOS ve Android karşısında ayakta kalabilecek mi?
- Ne kadar güvenli?

100 mt'lik çekim gücü!

Kablosuz ağızınız kapsama alanını adım adım artırın

SÜPER DİSKLER: MANYETİK DİSKLER GERİ DÖNÜYOR!

Eviniz için tam güvenlik

PC'nizi alarm sistemine çevirin, gözünüz arkada kalmasin

Test: iPhone 5 Türkiye'de 3G, ABD'den hızlı

Gerçekten satın almaya değer mi? ABD'nin 4G kullanıcısı, Türkiye'nin 3G kullanıcısı kadar şanslı değil!

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?
ÇOCUKLARINIZ İÇİN GÜVENLİ İNTERNET
PROJEKSİYON LAMBASINI DEĞİŞTİRİN
FOTOĞRAF LAMPAZINIZI DEĞİŞİREKLE EFECTLER

BARCELONA KATILIMLI FOTOFON İNHA ANKA SPİCO



6 tam sürüm yazılım



CHIP Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





LINE OF DEFENSE

Tek gezegen iki taraf

Ücretsiz oyun sektörünün ne şekilde büyüdüğüne ve yakında evlerimize gelip, bize özel oyun yapacakları, telefon açıp anketle isteklerimizi dile getirmemize olanak tanıyacakları gibi detayları geçiyor ve hemen karşımıza çıkmaya hazırlanan Line of Defense (LoD) isimli oyunu sizlere tanıtmaya geçiyorum...

Son olarak E3 fuarında görücüye çıkan oyun, MMOFPS türünde bir yapım. İstenildiği taktirde TPS olarak da oynanabilecek olan oyunun en çok dikkat çeken özelliği 256 kişilik devasa haritalara (Ve umuyorom ki sunuculara.) sahip olacak olması. Haritaların büyüklüğünün yanında, üzerinde

bulunan objelerin hemen hepsinin oy edilebilir olmasıysa cabası. Günümüzde sadece büyük yapımların multiplayer opsiyonlarında bulunan yıkılabilir harita mimarisinin ücretsiz bir MMO'da karşımıza çıkacak olması gerçekten harika...

Farklı silahların yetmediği günümüz FPS / TPS oyunculuğunda bulunan diğer araçları LoD'da da bulmak mümkün olacak. Yapım, içerisinde uçak, tank ve benzeri birçok farklı taşıtı kullanımımıza sunacak. Oyunda öne çıkan asıl farklılıklardan bir tanesi ise, karakterimiz ile çok yüksek mesafelerden atlama yapabilmemiz olacak. Misal, hareket halindeki bir uçaktan "hop"

DAĞITIM 3000AD

YAPIM 3000AD

WEB www.lodmmo.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- 256 kişi bir arada oyun keyfi

- Ucu bucağı görünmeyen haritalar

- Cloud sunucular ile farklı bir online oyun ortamı



diye zıplayıp yere inebileceğimiz gibi, çok yüksek bir yerde soteye yatıp, düşmanımızın kelimenin tam anlamıyla tepesine binebileceğiz. Anladığımız kadarıyla ortalama bir oyundan daha çok deneyim gerektirecek olan LoD'da, karakterimizin taşıyacağı silah ya da cihazları dikkatli seçmemiz gerekecek çünkü aynı zamanda bazı eşyaları taşımak mümkün olmayacak. Ateşli silah haricinde taşımayı seçebileceğimiz portatif uçak savar ile savaş alanında koşmak farklı bir stratejik önem teşkil edecekken, oyunun temelinde bulunan "jetpack"imizi taşıyamamak büyük dezavantaj sağlayacak.

Devasa haritalarda karşımıza çıkan farklı ufak çatışmalar haricinde esas savaşın nerede olacağını anlamamızın biraz zaman alacağı, yapım ve dağıtım firması olan 3000AD tarafından açık bir şekilde dile getirildi. Kendi kişisel ufak üssümüzü ya da loncamıza ait büyük üsleri inşa etmemize olanak tanıyacak olan LoD'da bulunan ilginç sunucu sistemi sayesinde bir nokta-

dan diğerine gitmek çok kolay olacak zira tüm oyun "cloud" sunucu teknoloji üzerine inşa ediliyor. Kısacası oyun dinamik olarak sunucu üretecek, bu sayede yüksek miktardaki oyuncu seviyesini sorunsuz bir şekilde kaldırabilecek. LoD'ın en çarpıcı noktalarından bir tanesi şüphesiz grafikleri olacak bence. Evet, belki inanılmaz grafik ayarları ile karşımıza çıkmayacak ama kullanılan ışıklandırma ve gölgelendirme efektlerinin yanında modellemelere gösterilen özen, bu denli devasa bir oyun için sanıyorum inanılmaz denilebilecek seviyede karşımıza çıkacak.

Anladığımız kadarıyla devasa mesafeleri yayan asker olarak geçmenin zor olduğu, denesek bile farklı düşman birliklerine karşı ufak savaşlar vereceğimiz bir yapı olacak LoD. Daha çok zırhlı cihazlar ile yol kat edeceğimiz oyundaki temel asker ile zırhlı araçlar arasındaki denge nasıl kurulacak, şimdilik sadece bunu merak ediyorum.

- ERTUĞRUL



DAYZ

Bu zombiler çok hızlı!

Korku ve aksiyon oyunlarının vazgeçilmezlerinden biri de zombiler, malum. Hatta bu kez ön bakış atacağım öyle bir oyun moduydu ki, geçtiğimiz günlerde oyun olmasına bile karar verildi ve çok kısa sürede inanılmayacak çok derecede ilgi gördü. Daha alpha'da oyunumuz; normal ordu bazlı FPS'lere göre de çok da fazla bilinen bir oyunun modu DayZ. ARMA veya ARMA II'yi oynamış olanlar DayZ'nin neye benzeyeceğinin az çok farkındalar. Bilmeyenlere not

düşelim. Zombilerin arasında bir hayatta kalma mücadelesi Dayz modu. Kendisi ARMA II: Combined Operations modu. Yani bu oyunlar olmadan oynanmıyor. Oyuna sahipseniz ne güzel, indirip bedava modun tadına bakabilirsiniz. Yoksa tabii ki size bir güzel ARMA II'yi alma yolları görünüyor. Kullanıcı geliştirici modların ne kadar tuttuğunu Warcraft, Dota, vb. oyunlarda görmüş-tük, DayZ de aynen bu mod olma yolundan çıkıp bağımsızlığını ilan edecek. Eğlence

DAĞITIM Bohemia Interactive
YAPIM Dean Hall
WEB www.dayzmod.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Geliştirilebilir mod
- Hayatta kalma mücadelesi
- Zombi teması



yolda yani, zombilere bayılanlar için güzel bir oyun geliyor gibi görünüyor.

DayZ, 225kilometrekarelik açık bir haritada, Sovyet sonrası bir dönemde geçiyor. Dünyanın saçma sapan bir hal aldığı, ortalığın virüsten geçilemediği bir toprak parçası üzerinde zombilere karşı kendinizi korumaya çalışıyorsunuz. Haritalar ve bunu programlayan kullanıcılar detayları çok üst düzeyde tuttuklarını belirtiyorlar. Fizik motorları çok hassas ve harita üzerinde kullanabileceğimiz bisiklet, helikopter, tank gibi araçları da kullanma şansımız var ve bunların da mekaniği çok başarılı görünüyor. Chernarus'un her yeri zombilerle dolu, öyle ahım şahım bir senaryo modu da yok oyunun. Olması da gerekmiyor zaten. Operation Flashpoint'i de çıkararak ekibin çalıştığı DayZ'nin dikkat çekmek istediği noktalar detaylar ve gerçekçilik. Diğer hayatta kalanlar ve zombilerle aynı haritada yaşamınıza devam etmeye çalışırken, önceliklerinizin de sırası değişiyor. Deniz fenerinin içine girip su ve yemek

bulmak zorundasınız. Yeterince güc topladıktan sonra da gerekli ilaç için haritada geziyorsunuz. Üstelik zombiler yavaş hareket eden zombiler de değil, olimpiyat şampiyonuna rakipler; koşup kaçmaktan başka tercihiniz kalmıyor bazen. Silah ateşlemek yerine ölmek için kaçın, en iyisi. Oyun aslında tam bir öldürme makinası olduğunuzda etrafınızdakiler de bunu fark ediyor puanlarınızdan ve daha zor güven kazanılan bir insan oluyorsunuz. Kendinizi savunmak için öldürmeyi tercih ederseniz de, yaşam şartlarını çok zorlamanız gerekecek.

Oyun değişime açık, harita geliştirilmeye çok müsait ve onlarca seçenek içinden takım, solo savaşlar yapar vakit geçirmek mümkün. 1.250.000 kullanıcıyı geçmiş olan, daha alpha'sında bir oyun söz konusu, hataları tabii ki var. Daha test ediliyor, sunucu değiştirdiğinizde eski sunucuya ait bilgiler sıfırlanıyor. İlerleyen dönemde çok başarılı olacağına inanıyorum, mutlaka göz atın. - **AYÇA**

ONLINE OYUNLARIN ARTILARI

Online oyunlar, yani onlara verdiğimiz kısa isimle MMO'lar, günümüzde oyun sektörünün büyük bir kısmını işgal eder durumdalar. Ultima Online'nın patlamasıyla başlayan MMO oyun yapısı, evinizden tek bir bağlantı aracılığı ile tüm dünyadaki oyuncularla birlikte bir oyun deneyimini paylaşmamızı sağladı. World of Warcraft gibi büyük isimlerle doruk noktasına ulaşan MMO'lar, günümüzde ücretli ve ücretsiz olmak üzere iki ana grup altında, envai farklı çeşit ile karşımıza çıkıyorlar. Peki, dünyayı bu kadar kasıp kavuran MMO oyunlarının bizler üzerinde olumlu etkisi var mı?

Yoksa bu iş sadece bilgisayar başına kilitlenip vakit öldürmekten ileriye gitmiyor mu?

Aslında cevap basit: Oyuncular olarak, tıpkı günlük yaşantımızda olduğu gibi, başında durduğumuz oyunlardan kendimize bir çıkarımda bulunup bulunamamak bizim elimizde. Bense sizlere, MMO oyunculuğunun artlarından bahsedeceğim...

İlk olarak MMO'larda ne yapıldığına bir bakmak ve bunu yorumlamak gerek. Temelde birçok farklı oyuncuyla aynı çatı altında toplanmak ve birlikte bir şeyler yapmak MMO oyunculuğunun temellerini oluşturuyor. Bu



noktada kameramızı birazcık daha olaya yaklaştırdığımızdaysa karşımıza, takım ruhu dediğimiz olay çıkıyor. Birçok MMO oyunda takımlar halinde hareket etmemiz gerekir, hatta artık "partilemek" tabiri oyunun her anında yaşanır durumda. Birden farklı sınıflarda bulunan karakterlerin birbirlerine destek olarak ilerlemesi sonucu ortaya çıkan parti kavramı, MMO oyuncusunun günlük davranışlarının bir yansıması olduğu gibi, MMO'larda başkalarından gördüğü yardımı da günlük hayatına iletebilir. Tabii bir takım içerisinde bulunmak ki bu takımlardaki oyuncu sayısı günümüz ortalamasında dört ile 25 kişi arasında değişiyor, yine kişilerin başkalarıyla etkileşimindeki gelişime ve ortak bir paylaşım anı yaşamalarına olanak tanıyor. Tabii bu durumun aksi haller de mevcut ki bazı oyuncuların günlük hayatta içlerinden çıkartamadıkları o hırs duygusunu bu oyunlarda gün yüzüne çıkabiliyor. Kısacası MMO ortamlarında vakit geçiren oyuncular hem farklı türlerde insanlarla tanışıyor, hem de bu insanlarla nasıl iletişim kurabileceğini ya da kimi zamanlarda başa çıkabileceğini öğreniyor.

Farklı insanlarla tanışmanın en önemli özelliği ise bir MMO oyuna bağlandığınız anda sadece bulunduğunuz ülkenin vatandaşlarına değil, tüm dünyadan farklı din, dil ve ırka mensup insanlarla kaynaşmamız. Kaynaşmak diyip geçmemek lazım, kendileriyle aynı partide olma ya da kendileriyle ticaret yapma zorunluluğu devreye girdiği zaman meydana gelen iletişim paha biçilemez. İlk olarak günümüzde kabul edilmiş olan ingilizceyi düzenli ve aktif bir şekilde kullanmamız gerekiyor.





Hiç İngilizce bilmeyen bir oyuncu bile, sırf oyundaki emellerine ulaşabilmek için iletişime geçmek zorunda kalıyor ve belki de başka hiçbir yerde yapmayacağı bir şekilde sözlük kullanımına başvuruyor, dilini zaman içerisinde geliştiriyor. Zamanla gelişen arkadaşlıklarsa farklı kültürlerden insanları tanımamıza olanak tanıyor. Düşünsenize, günlük bir hayatta bir Japon ya da bir İsveçli ile herhangi bir MMO'da bulunduğunuz gibi nasıl konuşabilir, muhabbet edebilirsiniz? İşte MMO oyunculuğu tüm bu zor imkanları ayağınıza getiriyor.

Tüm bu genel özelliklerinin yanında MMO'ların oyuncular üzerinde harika bir rekabet duygusu da bulunuyor. Yine kişisel gelişimin ön planda bulunduğu bu durum, dengeli bir birey üzerinde, tıpkı normal hayatta varolmasında gereken rekabeti ön plana çıkarıyor. Rekabet, MMO oyunculuğunun birçok yerinde bulunuyor. Yeni eşyalara kavuşmaktan tutun da belirli bir düşmanı envai çeşit taktik kullanarak ortadan kaldırmaya kadar uzanan bir yelpaze bu. Taktikler, yine gündelik hayatımıza etki eden bir diğer önemli faktör olarak karşımıza çıkıyor zira

burada hem yukarıda da belirttiğim üzere takım oyunu, hem de verilen görevi yerine getirme söz konusu. Sonuç olarak elde edilen başarı tam bir doyum sağlıyor kullanıcıya ki bazıları için hayata henüz atılmadan keşfedilen harika bir duygu olarak kazanıyor bilinçaltına. Bir diğer husus ise ticaretin ön plana çıkması. Ortalama bir oyuncu MMO oyun esnasında para kazanmayı, kazanmak için emek harcamayı ve bunu ne şekilde harcaması





gerektiğini öğreniyor. İstenilen bir eşyaya ulaşmak için çabalamak yine dünyevi bir öğreti halini alıyor. Ayrıca birçok MMO'da artık yer etmiş olan açık arttırma alanları üzerinde elindeki eşyaya değer biçmek, değer biçilen bir eşyaya gerektiği kadar para yatırmayı öğrenmekte işten bile değil.

Tüm bu online deneyimlerin çocuklar üzerindeki etkisi de yadsınmaz cinsten. Kendileri için özellikle Facebook ya da benzeri flash tabanlı birçok oyun bulunuyor. Bunlara verilecek en iyi örneklerden bir tanesi "Zuma". Kolay bir oyun yapısına sahip zuma, oyun içerisinde sağladığı ufak amaçlarla çocuklara bambaşka bir dünyanın kapısını aralıyor. Ulaşma hirsından yoksun olan bu oyunlar sayesinde, bir amacı yerine getirme duygusu ağır basıyor ve bu durum günlük hayata sorumluluk duygusu olarak yansıyor. Ayrıca günümüzde fazlaca zor algılanan online sosyalaşmaya de ilk adım atılmış oluyor. Sanal ortamda başlayan bu sosyal yakınlaşma ve çevre oluşturma yine günlük hayattaki girişkenliği artırıyor. Tüm bu bulgulara Amerika'da uzun yıllardır

yapılan araştırmalarla destekleniyor.

Son olarak, kendi deneyimlerimden de yola çıkarak beyan edeceğim MMO özelliği, el ve göz kordinasyonu. Genel olarak oyunculuk ve özellikle MMO oyunculuğu bu iki organın ortak çalışmasına bakıyor ve iyi bir kordinasyon gerektiriyor. Erken yaşta MMO oyunculuğuna başlayan oyuncular ya da sıkça MMO oynayan oyuncular normalde bulunmayan bir el ve göz kordinasyonuna sahip oluyorlar. Oyunlarda bulunan arabirimi hızlı bir şekilde okuyup, ne zaman hangi yeteneği kullanılması gerektiğini kavramamızı sağlayan MMO'lar, aynı zamanda anlık durum raporunu çok hızlı bir şekilde yapabilmemizi de sağlıyorlar. Bu sayede çok daha hızlı bir karar mercine sahip olduğumuz gibi, verilen kararlar genelde olumlu yönde oluyor.

MMO oyunculuğunun insanlar üzerinde birçok farklı artısı bulunuyor. Tüm bunlara ulaşmak bazen zaman olsa da her zaman dediğim gibi, tüm bu özelliklere ulaşmak, özellikle sıfır altı yaş arasında alınan iyi aile eğitimiyle birlikte geliyor. - **ERTUĞRUL**

DAĞITIM Joygame
YAPIM Frogwares
WEB www.joygame.com/world-of-battles

WORLD OF BATTLES

Orta Çağ'ın Çöküşü

İki büyük oyun türünün bir araya geldiğini gelende pek sık göremezken, günümüzde bu duruma sıkça rastlar olduk. Taktiksel stratejinin bu iki tür ile birlikte yoğrulması işin tuzu biberi bizim için. Neden mi? Çünkü World of Battles (WoB) içerisinde RPG öğeleri barındıran bir taktiksel strateji oyunu da ondan. Tamamen online olarak oynanmasının yanı sıra, oyunda bulunan tüm birimlerin tarafımızdan yaratılması, onu bambaşka bir noktaya taşıyor.

WoB'a yakından baktığımızda üç ana kritere bölündüğünü görebiliyoruz. İlk olarak karşımıza ordu tasarlama kısmı çıkıyor,

arkasından Total War serisi gibi taktiksel stratejilerden aşına olduğumuz dev harita ve son olarak da savaşın ta kendisi. Ordumuzu tasarlarlarken birçok farklı üniteden yararlanabiliyor, yaptığımız görevler sayesinde elde ettiğimiz özel birimleri kullanabiliyoruz. Harita üzerinde kendi krallığımızı kurmaya çalışıyoruz. Komşu bölgelere saldırmak ve toprak geliştirmek yegane amacımız ama bir yandan da aldığımız görevleri yaparak ilerlemenin keyfi bir ayrı. Saldırmanın ve savunmanın harika bir şekilde oyuncuya aktarıldığı WoB'a, temelde az denebilecek sayıda ordumuzla başlıyoruz. Zaman içerisinde kendisini



daha önce görülmemiş bir yıkım gücüne çevirmemiz işten bile değil. Oyunda toplamda 85 farklı birim bulunuyor ki daha önce hangi online oyunda bu kadar çok üniteyi kontrol edebildiğimizi gerçekten hatırlamıyorum. İki farklı seviyede bulunan birimlerin birbirleriyle kombine olabilmesi sonucu ortaya çıkan yeni birliklerse, WoB'ın en önemli özelliklerinden bir tanesini oluşturuyor. Bu sayede tıpkı bir RPG oyunu oynar gibi kendimize özel birlikler yaratabiliyor, savaş alanında düşmanlarımızın daha önce hiçbir şekilde görmedikleri bu birimlere karşı çaresiz bakışlarını izleyebiliyoruz. Pek tabii bu durum aksi için de geçerli! Neredeyse her ünite kendisine özel bir de yeteneğe sahip ve bu özellikler savaş alanındaki nihai sonucun belirlenmesinde büyük rol oynuyorlar. Mısal, bir birlik sahip olduğu sersemletme yeteneği ile düşmanı birkaç saniyelikliğine savunmasız bırakırken, bu arada diğer birimler ile düşmanı ortadan kaldırmamız mümkün.

WoB'da her karaktere ve birime ait envai çeşit eşya sağlamak mümkün. Silahtan, zırha, özel eşyalardan bineklere kadar uzanan geniş eşya yelpazesi sayesinde resmen istediğimiz gibi birimler üretebiliyor, güçlerini kendi ellerimizle ayarlayabiliyoruz. Limitli sürelerle yayılmış olan savaşlara gerçekten çok hızlı. Bu durumda oyuncuya hızlı karar vermesi gerektiğini söylüyor ve sonuç olarak doğru birim kombinasyonlarını en hızlı şekilde düşman birimleri ile buluşturan taraf zaferin tadını çıkartıyor. Animasyon zenginliğini ve grafiksel detayını her karesinde hissettığımız WoB'ta fırlatılan oklardan tutun da atılan büyülere kadar her türlü fantastik öğeyi görmek mümkün. Bu detaylı yapım, ücretsiz online oyun severleri strateji ile buluşturduğu gibi, strateji severleri de online ortama davet ediyor...



DAĞITIM Rebel Entertainment YAPIM Rebel Entertainment WEB www.dungeonrampage.com

DUNGEON RAMPAGE

Tarayıcıda hack & slash keyfi

Okullar açıldı, sınav dönemleri yaklaşıyor ve belki bazılarınız için sınavlar başladı bile. Çalışanlar zaten kendine pek vakit ayıramıyor ve belki sizde sınavlara çalışırken pek az boş vakit buluyorsunuz. Bu az vaktinizi havalar yavaştan soğumaya başlamışken gezip dolaşarak son fırsatlarınızı değerlendirebilir veya evde Dungeon Rampage (DR) oynayarak geçirebilirsiniz.

İster Facebook üzerinden ister ana sayfasından oynayabileceğiniz DR oyun yapısı olsun, barındırdığı RPG öğeleri olsun tam bir hack & slash oyunu. Basit bir hikayesi var DR'nin. Zorba bir kral halkının elindeki

her şeyi vergi olarak zorla alır. Küçük bir kızda bizim kontrolümüzü altına girecek olan kahraman topluluğundan yardım ister. Oyunun hikayesini anlatan bu demoyu izledikten sonra o arena senin bu arena benim sürü gibi gelen düşmanlarımızı biçmeye başlıyoruz. Oyundaki arenalarda arkadaşlarımızla birlikte, ister oyunun bizim için seçtiği rastgele oyuncularla birlikte düşmanlarımıza karşı birlik oluyoruz. DR içinde Berserker, Ranger, Sorcerer, Battle Chef, Vampire Hunter, Ghost Samurai, Pyromancer olmak üzere yedi adet kahraman barındırıyor ancak oyunun başında sadece Berserker'i kontrol



edebiliriz. Diğer kahramanları seçmek için ya sabırla altın biriktirmemiz (Sabırla diyorum çünkü altınlar gerçekten çok yavaş artıyor) ya da paranzı kıyarak gem satın almalısınız.

Yanımızda üç adet silah taşıyabiliyoruz ve zaten üç tür farklı silah var oyunda. Balta, çekiç ve fırlatılabilir silah türleri. Karakterimiz her seviye atlayışında yetenek puanı kazanıyor. Bu puanları kendi isteğimiz doğrultusunda karakterimizin farklı özelliklerine dağıtıyoruz. Her karakterin bir özel gücü bulunuyor. Bu güç her kahramanda farklı bir reaksiyon gösteriyor. Örnek vermek gerekirse Berserker alev alev yanarak saldırılarını daha hızlı yaparken, Ghost Samurayı kendini kopyalayabiliyor veya Ranger'ın okları daha güçlü hale gelebiliyor. Ayrıca her arenada karşımıza çıkan loot sistemi görmezden gelinemez ancak DR bu noktada benden eksiyi yedi. Düşmanlarımızdan altının yanı sıra canımızı dolduran yiyecekler, manamızı dolduran eşyalar ve iki çeşit yıldız düşüyor. Bu yıldızlardan mavi olanı tecrübe puanlarımızı artırırken sarı olanı özel gücümüzü kullanmamız için gerekli olan barı dolduruyor. Ayrıca her arenada karşımıza çıkan iki sandık oluyor. Bu sandıklardan silahlar çıkabiliyor. Ancak sandığın türüne göre farklı

farklı anahtarlar sahip olmamız gerekiyor. Bu anahtarları almak içinde bolca altınımızın olması. Zaten zar zor kazandığımız altınlar buraya gidince insanın sinirleri geriliyor.

Gelelim oyundaki problemlere bir kere loot çeşitliliği olmaması beni hayli üzdü. Ayrıca oyundaki birçok eşyaya ancak ücretli seçeneklerle sahip olabiliyoruz. Petler ve iksirlerin bile buna dahil olması oyunun cebinize nasıl göz koyduğunun bir kanıtı. Oyundaki sıkıcı müzikler ve lag problemini de söylemeden edemeyeceğim. Oyuna genel olarak baktığımızda hack & slash tutkunuyusanız ve fazla vaktiniz yoksa bu oyun sizin için biçilmiş kaftan. Ancak ben her oyuncunun DR'de gerçekten eğleneceğini ve vaktini bir şekilde dolduracağını umuyorum. Deneyin ve görün... - ENES

DUNGEON RAMPAGE

Artılar

Eğlenceli savaşlar, hoş grafikler, basit oynanış

Eksiler

Lag problemi, birçok eşyanın ücretli olması

6/10



DAĞITIM Acony YAPIM Sony WEB www.bulletrunthegame.com

BULLET RUN



Kurşundan kaçılmaz!

Hiç aklınızdan, alışık olduğumuz kıyafetler yerine, farklı, stil sahibi, rengarenk veya saçma sapan kıyafetler giyip, ilginç saç tasarımlarına sahip çatışan insanlar geçti mi? Eğer geçmediyse, Bullet Run kesinlikle görmeniz gereken bir yapım. Aksiyonun adeta dur demediği ve tavan yaptığı bu oyun, oyunculara ciddi bir eğlence vaat ediyor. Maçlar sırasında silah ve mermi seslerinin hiç kesilmediği, her an bir kurşunla yere serilebileceğiniz bir oyun Bullet Run. Oyuna giriş yaptığınızda demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız. Zira Bullet Run, bu karmaşaya rağmen son derece akıcı ve kolay oyun yapısıyla dikkat

çekiyor. Öncelikle oyunun ilgili sitesinden oyunu bilgisayarınıza rahatça indirebilirsiniz ve daha sonra kendinize bir hesap oluşturduktan sonra, bu aksiyona katılmaya tam anlamıyla hazırsınız. Önce karşınıza toplam üç ayrı karakter olmak üzere bir karakter oluşturma ekranı geliyor. Karakter detaylaması oldukça geniş bir durumda ve buda maç sırasında diğer oyuncular ile aranızdaki farkı rahat bir şekilde belli ediyor. Zaten her hangi bir maça bağlandığınızda herkesin farklı ve eğlenceli bir görünüşe sahip olduğunu göreceksiniz. Karakter oluşturma ekranından, karakterimizin cinsiyetinden tutun, yüz şekli ve ten



rengine kadar birçok detay, biz oyuncuların beğenisine sunulmuş durumda. Genel olarak oyunun temasından bahsedecek olursak, birçoğumuzun aşına olduğu FPS oyunlarında yer alan, Death Match harita sisteminin yanında, Dominion harita sistemi bulunuyor. Death Match takım arkadaşlarımızla beraber, rakip takımdan oyuncuları öldürerek puan kazanmayı esas alan bir mod iken, Dominion ise, harita içerisinde belirli küçük bir bölgeyi savunmak veya o bölgeye saldırmak üzerine kurulu bir sistem. Yani ilk turda takımınız ile o bölgeyi savunmak zorundayız ve süre bitiminde rolleri değiştirme zamanı. Bu sefer aynı bölgeyi korumak yerine işgal etmeye çalışıyoruz. Fakat daha önceden de bahsettiğim gibi aksiyon asla hız kesmiyor Bullet Run'da. Söz konusu bölge adeta sürekli el değiştiriyor ve oyuncular böylelikle hep bir çekişme ve aksiyon halinde bulunuyorlar. Maç sırasında göze çarpan diğer bir olay, bir spikerin çatışmaları, san-



ki futbol maçı sunarmışçasına izleyicilere anlatması. Ayrıca çevre modellemelerinde dikkat ederseniz havada ve bazı yerlere sabitlenmiş kameralar görebilirsiniz. Yani tüm bu spiker ve kamera özelliğini öğrendiğinizde izlendiğinizin farkına varıyorsunuz. Sanki tüm dünyaya internetten yayın yapan, tüm çatışma ve ölümleri insanlara gösteren bir ölüm şovu. Bu takım modlarının yanında, yazının başında da bahsettiğim gibi karakter modellemeleri bir hayli çeşitli ve ilginç. Her kıyafet ayrı ayrı kategorize edilmiş halde bulunuyor.



Birbirinden ilginç ve farklı kıyafet seçimlerimizin yanında ayrıca birçok aksesuar mevcut. Örneğin karakterimizin yüzüne takabileceğimiz, Freddy vs Jason filmlerinden fırlama birkaç maske bile var. Buna ek olarak, farklı saç stillerinden dilediğinizi de seçebilirsiniz. Üstelik seçenekler arasından yüz boyama biçimlerini de kullanmak mümkün. Tüm bu ekipman ve aksesuarları farklı kılan diğer bir özellik, her birinin rengini istediğiniz şekilde değiştirebiliyor olmamız. Bu sayede savaş meydanında rengarenk ve bir o kadar farklı modellere rastlamak hiç zor değil. Şimdi ise silahlar, yani neredeyse her oyunda olduğu gibi en önemli kısım diyebileceğimiz kısım. Silah çeşitliliği ise oldukça tatmin edici bir durumda. Tabii her silahı hemen alamıyoruz. Öncelikle silahı kullanmak için gereken seviyeye ulaşmamız gerekiyor. Bunu da oynadığımız maçlar ile sağlıyoruz. Yani tecrübe puanı kazanarak seviye atlıyoruz. Oyunda kazandığımız puanlar ile kıyafet ve aksesuar alabiliyorduk. Fakat silahlar

iki durum biraz daha farklı. Kazandığımız bu puanlar ile silahları satın almak yerine kiralayabiliyorsunuz. Yani silahın istediği puanı markete verdikten sonra silahı belirli gün sayısınca kullanıyoruz, yani silahımız süreli bizde kalmıyor. Eğer silahınız sizde devamlı kalmasını istiyorsanız, bu sadece gerçek para karşılığı satın aldığınız puanlar ile mümkün oluyor. Zira her oyunda olduğu gibi burada da gerçek paralar konuşabiliyor. Oyunda ayrıca Premium üyelik sistemi de yerini almış vaziyette. Premium üyelik sayesinde hiçbir puan ile elde edilemeyen birkaç özellik geliyor. Buna ek olarak maç sırasında, eğer birini öldürürseniz "Q" tuşu aktif hale geliyor ve bu tuşu basarak herhangi bir yerde dalga geçme hareketi yapıyorsunuz. Bu arada Premium üyeler için özel bir dalga geçme hareketi mevcut. Tabii bu hareketleri uygularken dikkatli olmanızda fayda var, zira bu hareket beş veya altı saniye sürüyor. Bu sırada vurulmamaya çalışın. Sonuç olarak bu hareketi yaparak yetenek barlarınızı



dolduruyorsunuz ve sıra ile yetenekleriniz açılıyor. Maç esnasında dört adet yetenek gücü kullanabiliyorsunuz. Bu güçler tier 1, tier 2, tier 3 ve tier 4 olmak üzere dört sınıfta inceleniyor. Her tier seviyesinde iki çeşit yetenek gücünden birini kullanabiliyorsunuz. Bu güçler bomba yağdırma, casus böcek gönderme veya kendini iyileştirerek sağlık puanı almak gibi ek yetenekler. Maç bitiminde ise ekrana kazanıp kazanmadığınızı belirten bir yazı, daha sonrasında kabaca bir istatistik tablosu oluşturuluyor ve karşınıza çıkıyor. Bu tablo sayesinde maçın sonucunda ne kadar puan kazandığınızı da öğrenmiş oluyorsunuz. Daha önce bahsettiğim marketten yaptığımız alışverişleri de bu puanlar ile elde ediyoruz. Grafik kalitesi ise gerçek anlamda tatmin edici nitelikte. Evet, şimdi en güzel kısma gelecek olursak, oyun bedava. Son dönemlerde bedava oynana-

bilen oyunlar, oyuncuların tercih listesinde yerini almış durumda. Üstelik bu oyunun arkasında Sony olduğunu da düşünürsek, yeni ve bu denli başarılı bir yapım olması kaçınılmaz. Yapmanız gereken derhal elinizdeki dergiyi bırakıp, bilgisayar başına geçmek ve oyuna başlamak. Son zamanlarda biraz aksiyon yaşamak ve eğlenmek istiyorsanız, Bullet Run'a bir şans tanıma vakti gelmiştir. - ABDULLAH

BULLETTUN

Artılar

Aksiyon hız kesmiyor, ekipman ve aksesuar çeşitliliği

Eksiler

Kurşunlar bazen canınızı sıkabiliyor

8/10



DAĞITIM Koram Game YAPIM Koram Game WEB sf.koramgame.com

SERENIA FANTASY

Eski ile yeninin birleşimi

Böyle bir başlık attım çünkü oyunun grafiklerinden o eski arcade oyunlarda bulunan tadı aldım. Belki size öyle gelmeyecek tir ama kılıç savrulmuş, büyü animasyonları hatta karakterimizin yürüyüşü bile beni eski oyunların var olduğu bir döneme göndermeye yetti. Bu demek değil ki grafikleri kötü bir oyundan bahsediyoruz, aksine, çok farklı tarzda görselleri olan ve tamamen internet tarayıcımız üzerinden oynanabilen bir yapım Serenia Fantasy (SF).

Oyuna başlamak için tek yapmamız gereken bir hesap oluşturmak; sonra direk olarak oyuna dalebiliyoruz. Girişte bir sunucu seçmemiz gerekiyor akabinde karşımıza Warrior, Ranger ve Mage olmak üzere üç farklı sınıf çıkıyor. Saldırı, savunma, can puanı, mana puanı ve el

göz koordinasyonu olarak bölünmüş olan özelliklerimiz, seçtiğimiz sınıfa göre değişiklik gösteriyor. Kısacası öyle çok detaylı bir sınıf ve özellik sistemi ne yazık ki bu oyunda bulunmuyor. Oyuna ilk girişte bir hayli uzun bir bekleme süresi var, başlangıca özel olan bu durum sonradan düzeliyor, şimdiden söyleyeyim.





SF izometrik kamera açısına sahip bir MMO. "Point and click" özelliğine sahip olması, onu tarayıcımız üzerinden çok daha rahat oynanabilir kılıyor. Genel sisteme baktığımızdaysa bolca görev ile karşılaşyoruz. Demem o ki SF'nin her karesi görev. Tüm bu görevlere gitmek içinse çok da bir çaba sarf etmeye gerek yok zira oyunda bulunan otomatik görev bulma sistemi sayesinde gereken yere anında ilerleyebiliyoruz. Günümüzde birçok oyunda bulunan bu sistem, SF ile bir adım daha atılmış; görevi bul tuşuna bastığımız anda karakterimiz görev ile alakalı öldürülmesi gereken yaratıklara saldırdığı gibi, aynı zamanda da toplanması gereken eşyaları kendi başına bulabiliyor. Tam anlamıyla otomatige bağlayabildiğimiz karakterimiz, direk olarak akıllara sonsuz "farming" fikrini getiriyor. Pek tabii yapımçılar da bu durumu düşünmüş ve oyuna "stamina" adı altında, günde en fazla 3000 yaratık öldürmemize imkan tanıyan bir bar koymuşlar. Her gün sabah 06:00'da yenilenen sistem sayesinde oyuncular sonsuz yaratık öldürmekten alıkmış durumdadalar.

Yaratıklardan düşen eşyaları bile otomatik olarak toplayan karakterimiz, "novice" seviyesi için ilk üç gün düzenli olarak farklı hediyeler kazanıyor. Bu durum her yeni

unvan için geliyor ve değişiyor. Oyunun arabirimi günümüzde bulunan bilindik bir yapı sunuyor ve oyunu bir hayli kolay oynamamıza imkan tanıyor. Yeteneklerimiz bulduğumuz kitaplarla öğreildiği gibi, her yetenek de kullanıldıkça geliyor ve güçleniyor. Eğer beklemeyi sevmeyenlerdenseniz, pek tabii oyun içi para satın alıp kendilerini çok daha hızlı bir şekilde geliştirebilirsiniz. Craft sistemi ise unutulmamış olan MMO özelliklerinden bir tanesi. Her sınıf kendisine özel birçok farklı eşya üretebiliyor.

SF grafik derdi olmayan, bir yandan çalışırken bir yandan da karakter geliştirmek isteyen oyuncular için çok iyi bir seçim bence. Otomatik oyun modu sayesinde karakterimiz kendi başına her şeyi yapabiliyor. Fakat benden bir uyarı; sakın oyunun müziklerini açmayın! - ERTUĞRUL

SERENIA FANTASY

Artılar

Otomatik görev yapma, eski moda ve farklı grafikler, rahat oynanabilirlik

Eksiler

Bilgisayar başında bir oyuncuya ihtiyaç duymaması

6/10

BULLET RUN

Kurşundan kaçış!

Genel Bakış

Burada görüldüğü üzere, karakterimiz ana ekranda görünüyor. Ayrıca karakterimizin alt tarafında kaçınıcı seviyede olduğu gösteriliyor. Ekranın sağ üst köşesinde ise market, kendi eşya dolabımız, sistem ayarları ve çıkış ibareleri bulunuyor. Karakterimizin sol tarafında ise üzerinde bulunan kıyafetler ile ne kadar stil puanı sahibi olduğunu da görmek mümkün. Son olarak alt tarafta bulunan diğer bir seçenek, bizlere maç arayan ve maçlara girmemizi sağlayan menüye yönlendiriyor.



Market

Market sayesinde maç sırasında kazandığımız puanlar ile eşya satın alabiliyoruz. Görselde de görüldüğü gibi birçok eşya çeşitliliğine ek olan ve en ilginç seçeneklerden biri olan maske satın alma bölümü duruyor. Ayrıca sol tarafta vücudumuzun bölümlerine göre kategori edilmiş ekipmanlar oyuncularını seçimine sunulmuş vaziyette. Karakterimizin altında görülen puan miktarımıza göre alışveriş yapıyoruz. Yani ne kadar maç, o kadar puan.

Cephanelik

Üzerinize giyebileceğiniz kıyafetlerin dışında, puanlarınız ile silah satın almakta mümkün. Sol tarafta silahlar, türlerine göre gruplandırılmış halde ve bu sayede silah seçiminde kolaylık sağlanmış durumda. Üzerinde kilit işareti bulunan silahlar ne yazık ki seviyenin yetersiz olduğunu belirtiyor. Ayrıca bu puanlarla silahlar sadece kiralanabiliyor. Eğer silahın sizde kalmasını istiyorsanız gerçek para karşılığı alınan puanlar işinize yarayacaktır.



Yetenek güçleri

Görüldüğü gibi tier 1,2,3 ve 4 olmak üzere yetenek güçlerimiz de gruplandırılmış halde. Her tier seviyesinde iki adet yetenek gücü bulunuyor. Tabii bu yeteneklerin daha kullanışlı hale gelmesini istiyorsanız seviyenizi yükseltip, yetenek gücünüzü bir üst sınıfa taşıyabilirsiniz. Bu güçler ne kadar yüksek seviyede olursa maç sırasında bir o kadar işinize yarar halde olurlar. Bunun yolu ise her kısımda olduğu gibi maç oynayarak tecrübe puanı kazanmak ve seviye atlamak.



Dalga Geçmek

Oyunda toplam beş adet dalga geçme hareketi bulunuyor. Eğer bir rakibi öldürürseniz "Q" tuşu aktif oluyor ve o tuşa bastığınızda beş altı saniye süren dalga geçme hareketini uyguluyorsunuz. Hareketi uyguladığınızda ise yetenek güçlerinizin barları doluyor ve bu güçleri kullanmaya başlıyorsunuz. Bunlardan dört tanesi seviye atladıkça açılıyor. Fakat beşinci hareket sadece Premium üyeliğe sahip olanlara sağlanmış bir hareket. Tabii bu hareketleri yaparken kuytu bir köşe seçmeniz, sağlığınızın açısından iyi olacaktır.

Oyun içi

Görselde de belli olduğu üzere, oyun FPS türünde. Grafikler bakımından eksik kalmayan Bullet Run, hızlı ve aksiyonu bol olduğu bir yapım. Ayrıca burada yetenek güçlerimizi daha açık görebiliyoruz. Bir rakibi öldürdüğümüzde aktif olan "Q" tuşunun aktif olması da açıkça görülüyor. Son olarak üst kısımda takımların puan durumu belirtiliyor ve sağ üst köşede bulunan radar sayesinde hareket etmeniz biraz daha rahat hale geliyor.



Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



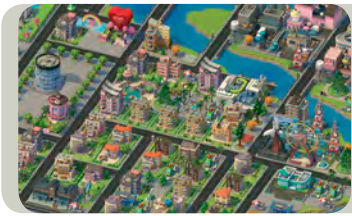
Age of Empires Online

Dağıtım Microsoft

Yapım Gas Powered Games

Web www.ageofempiresonline.com

Aylık Ücret Yok



SimCity Social

DAĞITIM EA

YAPIM Playfish

WEB www.ea.com/simcity-social

Aylık Ücret Yok



Aion

Dağıtım Gameforge

Yapım NCsoft

Web www.aionfreetoplay.com

Aylık Ücret Yok



Point Blank

Dağıtım Nfinity Games

Yapım Zepetto

Web www.pblank.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret 14.99 \$



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Florensia

Dağıtım alaplaya

Yapım NETTS

Web tr.florensia-online.com

Aylık Ücret Yok

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılı...
—————

DD: "Direct Damage" in kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadele.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildığım kadarıyla" anlamında kullanılır.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

WB: Welcome Back'in kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

GL: Good Luck'ın kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Lol: Laughing out loud'ın kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülmüş olduğunu belirten kısaltma.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



SEN DE KATIL!

LEVEL Community

<http://community.level.com.tr>



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor