

182 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MART 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 03 - ISSN 1301-2134

LEVEL 3

FARCRY 3
Özel



Bu fiyat listesindeki fiyatlar 01.03 - 31.03.2012 için geçerlidir. Bu fiyat listemizde yer alan ürünlerimizin stoklarımızla sınırlıdır. Tüm ürünlerde KDV oranı, promosyon tarihinde belirtilen oranlar çerçevesinde tespit edilmiş olup, fiyatlarımızda tüm vergiler dahildir. Vergi oranlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve/veya yeni gelebilecek vergiler fiyatlarımızı aynen yansıtacaktır. Fiyat listemizde yer alan fiyat, ürün gibi bilgilerdeki yazım hataları söz konusu olduğunda mağazamızdaki bilgi ve fiyatlar geçerli olacaktır. Bu fiyat listesinde belirtilen stok adetleri, fiyat listesinin geçerli olduğu tüm Media Markt mağazalarındaki, her bir ürün için toplam stok adedini belirtmektedir.



Yılın kutlaması

DÜŞÜK FİYAT GARANTİSİ

Düşük Fiyat Kanunu:
Aldığınız ürünün aynısını, il sınırları içinde daha düşük fiyata bulun, fiyat farkının 2 katını gösterin.**

3D görüntü destekli HDMI v1.4a çıkışı

Gerçek 3 boyutlu sinema deneyimi

65Wx5 ses çıkış gücü

Yenilik

İlk defa
Media Markt'ta

3899 TL

*CARDFINANS 10 x 389,90 TL TAKSİTLİ FİYAT

harman/kardon by HARMAN BDS 770
5.1 Ev sinema sistemi

3 HDMI in. HDMI v 1.4a with 3D. Entegre Blu-ray Disc oynatıcı, DVD/CD oynatıcı ve FM radyo. Enerji tasarruflu subwoofer tetikleyici çıkışı. Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS Digital, DTS-HD High Resolution Audio, DTS-HD Master Audio. Toplam stok adedi: 50. Art. no: 1077479.

Blu-ray 3D
USB
UNIVERSAL SERIAL BUS
HDMI
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

**Media Markt, mağazalarından satın aldığımız ürünü, başka bir mağazada daha ucuza bulduğunuz, satın alma tarihinden itibaren 14 gün içinde geçerli olan diğer mağazanın katalogu, broşürü, gazete ilanı, insertü veya ürünü Media Markt'tan satın aldığımız tarihten itibaren 14 gün içinde kesilmiş diğer mağazanın fişi/faturası ile ürünü Media Markt'tan satın aldığımız tarihten itibaren 14 gün içinde belgelenmiş aradaki fiyat farkının 2 katını hediye kartına yükleyerek size iade eder. Bu kampanya çerçevesinde hediye kartı dolularında kısırlatılabilir ve paraya çevrilemez. Örnek: 56 TL'lik fiyat farkı için 112 TL değil 110 TL'lik hediye kartı dolulu yapılır. Hediye kartı, tüm Türkiye Media Markt mağazalarında geçerlidir ve kampanya çerçevesinde satın alınan ürünler iade edildiğinde, hediye kartı da bu kampanya çerçevesinde kazanılan tutarla birlikte veya para iadesi şeklinde Media Markt'a iade edilir. Fiyat farkı karşılaştırmalarında Media Markt'tan satın aldığımız ürünün peşin fiyatı ile diğer mağazadaki aynı ürünün peşin fiyatı karşılaştırılır. Bu kampanya, ürünü satın aldığınız Media Markt mağazasının bulunduğu il sınırları içinde, başka bir mağazada daha ucuza ürün bulmanız halinde geçerlidir. Düşük Fiyat Garantisi, aynı ürün için iki kez kullanılamaz. İnternet üzerinden satış yapan firmaların duyurduğu fiyatlar bu kampanyanın dışındadır.

Kolay Taksit İmkani: *CARDFINANS 10 ve 6 Taksit **Garanti bonus** 10 ve 6 Taksit **maximum** 4 Taksit **WORLD** 3 Taksit
75 TL ve üzeri alışverişlerinizde peşin fiyata 6 taksit, 500 TL ve üzeri alışverişlerinizde ise Card Finans ve Bonus karta özel peşin fiyata 10 taksit uygulaması geçerlidir.

ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 20 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: www.mediamarkt.com.tr

Media Markt®

Bakmadan almam.



MOBİL DEVRİM

PSP'nin çıktığı günü hatırlıyorum da... Yer yerinden oynamıştı. Öyle ya, PSP, PS2'nin mobil versiyonuydu bir nevi. Yüksek grafik kalitesi, büyük PS2 oyunları ve müthiş kontrol sistemi...

Bugün aynı heyecanı PS Vita için yaşıyoruz. Elimizde tuttuğumuz bu cihaz, PS3'ü aratmayan bir görsellik sunuyor. Ek olarak, yine PS3'teki popüler oyunları her an - her yerde oynamamızı sağlıyor. Bu gerçekten de keyifli bir şey.

Yine de Sony'nin işi çok kolay değil çünkü karşısında hala iOS gibi büyük bir rakip var. Bugün milyonlarca oyuncu mobil olarak, iPhone ya da iPad üstünden oyun oynuyor. Ve bu platform günbegün gelişip yaygınlaşıyor. Bakalım yarışı kim kazanacak...

PS Vita'nın dışındaki en önemli konuya Far Cry 3 bu ay. Herkes kadro değişikliğinden sonra "Far Cry" isminin biteceğini düşünüyordu ama öyle olmadı: Far Cry tam gaz yoluna devam ediyor. Biz de çok şey beklediğimiz bu oyunun özel ilk bakışını, güzel bir kapakla sizlere sunuyoruz.

Gelecek ay görüşmek üzere; bol LEVEL Up'lı günler!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Düzeltilmeler

- Geçen ay yayınladığımız 2011'in En İyi Ücretsiz Online Oyunları dosya konusunda, Point Blank'in dağıtımını "Nfinity Games", WolfTeam'in yapımcısını ise "Softnyx" olarak düzeltir, özür dileriz.

■ Sence başarı nedir?

Fırat Akyıldız



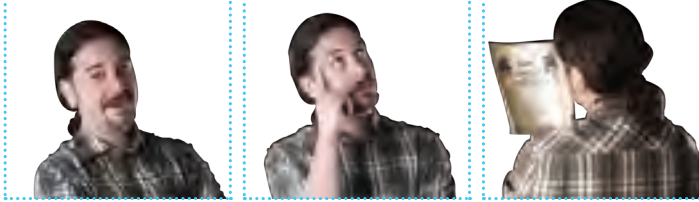
■ Başarı, insanın kendine yakışanı giymesidir. (Emrah Ablak'a selam olsun!)

Ahmet Özdemir



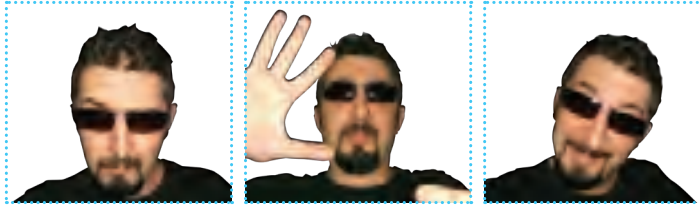
■ Başarı, bence mutluluğu yakaladıktan sonra limitlerini bilmektir, kıymet bilmektir. Şans ile gelen başarıları tenzih ederek söylüyorum, başarı kesinlikle alın teriyle elde ettiğimiz her şeydir. Çoğu zaman da doğru zamanda, doğru yerde olmaktır.

Ertuğrul Süngü



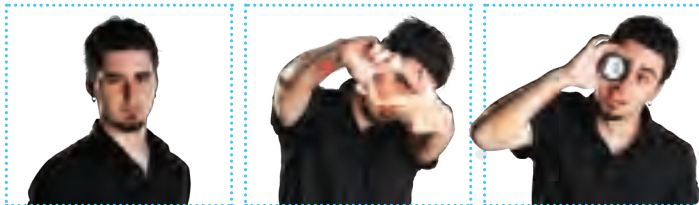
■ İlk gördüğünde sayfa sayısının çok olduğu ve hiçbir zaman bitiremeyeceğin bir kitabı, tek seferde bitirmek. Efendime söyleyeyim, evde kimsenin açmadığı sıkışmış salça kavanozunu ya da bilumum iki buçuk litrelik kola kapağını açmaktır. Yoğurdun kaymağını yiyemeyip Afyon kaymağına girişmekse farklı bir mevzudur...

Ertekin Bayındır



■ Heavy Rain'ın Platinum trophy'sini almak! (Alana kadar göbeğim çatladı yemin ederim.)

Eray Ant



■ Başarı, açılan yola, gösterilen hedefe durmadan yürümektir. Akabinde ant içmektir. Başarı, insanın kendine yakışanı giymesidir ya da yakışmayı giyse bile yakıştırmışçasına mutlu olmasıdır. Başarı, hasarı olmamak, oluñsa bile saklamayı bilmek, sevinilince soğukkanlı durmak, bir tek evdeyken tek başına gizlice şımarıp zıplamaktır.

MART 2012, SAYI 182

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır erteakin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşoğlu mkarş@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 Habib

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

Esenteppe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Organize Sanayi Bölgesi

1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye

Tel: 0 216 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

ŞİMDİ FRANSIZ TANKLARIYLA OYNAYIN



WORLD OF TANKS

World of Tanks zırlı savaşı adanmış takım tabanlı bir MMO aksiyon oyunu. Kendinizi dünyanın dört bir yanından katılan çelikten kovboyların katıldığı İkinci Dünya Savaşı'nda efsanevi tank savaşlarının ortasında bulacaksınız.



ÜCRETSİZ OYNAYIN

GAMEPRO 100/100 "Şayet savaş döneminde bir tankın komutanı olma düşleri kurduysanız, bu oyunu muhakkak denemeniz gerekir."

GAMING NEXUS 100/100 "Ücretsiz oyun evreninde eşsiz ve güvenilir bir yere sahip olan takım tabanlı ve ödüllü MMO oyunu eğlenceli ve detay derinliğini aksiyonla dengeliyor."

BITGAMER 95/100 "Kontroller saniyeler içinde hakim olabileceğiniz kadar rahat, ama hardcore yönünüzü tatmin edecek kadar detaylı."

tanklar.eu



WARGAMING.NET



Far Cry 3 Sayfa 30

Crytek'i unutun, bu iş artık Ubisoft'un. Peki ilk oyun kadar başarılı olabilir mi? Tabii ki. O halde neler olup bittiğini öğrenmek için Tuna'ya kulak verin.

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 11 Takvim
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 16 Doktorlar**
- 18 Haber
- 28 Yapım Hikayesi**
- DOSYA KONUSU**
- 30 Far Cry 3
- İLK BAKIŞ**
- 40 Darksiders II

- 42 Tiger Woods PGA Tour 13
- 43 Sniper Elite V2
- 44 Gettysburg:
Armored Warfare
- 45 Gunpoint
- 46 Total War: Shogun 2 -
Fall of the Samurai
- 47 Ninja Gaiden 3
- 48 Port Royale 3
- 50 Role Playing Günlükleri**

İNCELEME

- 54 Jagged Alliance:
Back in Action
- 55 UFC Undisputed 3
- 56 Syndicate
- 62 Shank 2

- 63 Gotham City Impostors
- 64 Kingdoms of Amalur:
Reckoning
- 66 Metal Gear Solid
HD Collection
- 67 Wargame:
European Escalation
- 68 King Arthur:
The Role-Playing
Wargame II
- 69 Warp
- 70 The Darkness II
- 76 Alan Wake's
American Nightmare
- 77 Crusader Kings II
- 78 Oil Rush
- 79 Grand Slam Tennis 2
- 80 Soulcalibur V



LEVEL DVD 182

DEMOLAR

Crusader Kings II
Deep Black: Reloaded
Jagged Alliance:
Back in Action
King Arthur II
Unstoppable Gorg

FULL OYUNLAR

Donna: The Avenger of Blood
Forget Me Not Annie
Hubris
TAGAP 2

VIDEOLAR

Aliens: Colonial Marines
Armored Core V
Binary Domain
Darksiders II
Diablo III
Far Cry 3
FIFA Street
I Am Alive
Mass Effect 3
Ni No Kuni
Prototype 2
PlayStation Vita
Resident Evil 6
Resident Evil:
Operation Raccoon City
SSX
Street Fighter X Tekken
Tekken Unlimited TT2
The Amazing Spider-Man
Tom Clancy's Ghost Recon:
Future Soldier

SERVİS

7-Zip
Any Video Converter
Avira Antivir Guard
CCleaner
CDBunerXP
Daemon Tools Lite
Fraps
Irfan View
iTunes
Media Player Classic
Opera Browser
Team Viewer
uTorrent
VLC Media Player
Winamp
WinRAR

Uncharted: Golden Abyss

Sayfa 86

Sonunda PlayStation Vita'ya da, bu yeni mobil konsolun oyunlarına da kavuştuk. Bir de Nathan Drake'in bu konuda neler düşündüğüne bakalım.

- 82 Resident Evil:
Operation Raccoon City
- 84 NeverDead
- 86 Uncharted:
Golden Abyss
- 87 Wipeout 2048
- 88 Reality Fighters
- 89 ModNation Racers:
Road Trip
- 89 Ultimate Marvel vs.
Capcom 3
- 90 Everybody's Golf
- 90 Little Deviants
- 91 Panda vs. Ninjas
- 91 Speedy Birds
- 92 Co-Op
- 92 Scoregasm
- 92 Super Samurai Sweeper

92 Verminest

94 Rocko@Psikiyatry

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 183

POSTA

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

Isırırrsa atın: inbox@level.com.tr

KINECT ALDIM, ALIYORUM

Tuna Abi'ye ve bunu okuyan herkese merhabalar! Dergiyi kaçıncı sayısından beri takip ettiğimi, yaşımı yazarsam klişe bir giriş yapmış olacağım için sadece adımlı yazıyorum ve sorularına geçiyorum.

1. Xbox 360 ve Kinect alacağım ve Kinect'e uyumlu sadece Kinect Adventures'ı biliyorum. Birkaç oyun önerir misin? (Spor oyunlarını pek sevmem.)

Kinect'e uygun oyun... Child of Eden al derim ben. 150TL'den satılıyor sevgili ülkemizde. Lakin bir anda bu fiyat 50TL'ye düşebilir. Gözünü raflardan ayırma! (Ben de Dance Central, Dance Central 2, Gunstringer ve Kinect Disneyland Adventures diyorum. - Şefik)

2. Kinect 2 çıkacakmış gibi söylentiler geldi kulağıma. Bu doğru mu? Çıkarsa Xbox 360'a uyumlu olur mu, yoksa sadece yeni nesil Xbox'lar için mi çıkar?

Kinect 2'yi nereden duydun yahu? Ben öyle bir şey duymadım. PC için Kinect var; onunla mı karıştırdın acaba... Kinect 2 diye bir cihaz çıkarsa bence yeni Xbox'a gelir. (Yeni Kinect de, yeni Xbox da istemiyorum! - Şefik)

3. Ben fantastik oyunları çok seviyorum. Şöyle içinde şövalye ve ejderha olan, ortaçağ temalı oyun oldu mu çok hoşuma gidiyor. Skyrim böyle bir oyun mu?

Öyleyse alacağım da...

Skyrim tam olarak öyle bir oyun. Üstelik pek de güzel. Ertuğrul çok beğenmedi ve bana niye beğenmediğini de pek anlatamadı ama olsun; bence hiç düşünmeden al.

4. İnternet kafeler beni Max Payne 2'nin hastası yaptı. Laptop'uma demoyu indirdim, yarım saatte bitti. Tam sürümü D&R gibi yerlerde hala satılıyor mu, yoksa internette mi alayım?

İnternet kafelerde Max Payne 2'nin ne işi var bu devirde? Yeni oyunlar yok mu onlarda? En son internet kafeye askerdayken gittim sanırım, başka çarem yoktu. Maraş'ta da kimse oyun oynamıyordu bu kafelerde. Varsa yoksa MSN, Facebook... Ne diyorduk? Max Payne 2 hala bulunabilen bir oyun mağazalarda ama biraz araştırman gerekecek. Olmadı www.gameseek.co.uk seni paklar. (Eğer kullanabileceğin bir kredi kartı varsa Steam üzerinden 9.99\$'a satın alabilirsin. - Şefik)

5. H.A.W.X.1 bilir misin Tuna Abi? Ben çok sevdim, H.A.W.X.2'yi de aldım. Onu da çok sevdim. Sence serinin üçüncü oyunu çıkar mı?

Eğri oturup tam 360 derecelik bir "loop" yapmamız gerekirse (360 derece olmayan loop'a da zaten kaza deniyor ve sonucunda ölüyorsunuz.), H.A.W.X.'ler

ismi son derece zor yazılan ve pek de iyi olmayan oyunlardı. Dolayısıyla üçüncüsü gelme de olur. Onun yerine sana şiddetle Ace Combat serisini tavsiye ederim. Assault Horizon var en yenisinden. (Ben ilkin sevmiştim ya. - Şefik)

6. Son olarak benim Assassin's Creed delisi (Benim gibi.), Yağız diye bir arkadaşım var. Revelations'ın, ilk oyunun biraz değiştirilmiş olduğunu söylüyor. Zaten bir serideki oyunlar doğal olarak birbirine benzer ama o, ikisi aynı diyor. Bu doğru mu? (Bence kesinlikle değil.)

Revelations'ı bir oyuna benzetmek gerekiyorsa o da Brotherhood olabilir. İlk oyunla ne ilgisi var şimdi Yağız? Derin'i lütfen bu tip problemler içine sokma. Öptm, kib, bye.

Daha soracak çok sorum var ama yapacak başka işlerin, okuyacak başka mektupların vardır diye burada kesiyorum. Sağlıcakla kal Tuna Abi.

Derin OYGAK

İYİ GÜNLER

Ben 13 yaşında oyunlar, bilişim dünyası ve sizin derginiz ile haşır neşir bir kullanıcıyım. Senin ve tüm LEVEL çalışanlarının geçmiş yılbaşını kutlarım. LEVEL dergisini henüz 177. sayısında almaya başladım ve



zevkle okuyorum. Beş yıldan fazladır oyunlar ve bilişim ile ilgileniyorum. Elimden geldiğince orijinal oyun almaya çalışıyorum. Şimdi sorularına geçmek istiyorum.

Bir cümle ni daha “-yorum” ile bitirseydin, şurada geriye doğru bırakacaktım kendimi. Lütfen farklı zamanlar kullan biraz Baybars. Geniş zamanı var bunun, gelecek zamanı var, geçmiş, rivayeti... Sen yeter ki iste.

1. Tuna Abi sence PS Vita'nın fiyatları nasıl olur? **PS Vita piyasada! Sadece Wi-Fi olan modeli 799, Wi-Fi+3G'li modeli ise 959TL'den satılıyor. Nasıl fiyatlar? 1000TL'nin altında en azından... (2500TL + KDV'ye bırakırım. - Şefik)**

2. Ben bir PlayStation 2 sahibiyim ve bu platformda oldukça az oyun çıkıyor. Nedeni eski olması mı? Baybars PS2 mi kaldı ya... Bırak onu artık. Bak insanlar, “PS3 almak için geç mi kaldım; PS4 çıkacak galiba?” diye soruyorlar, sen PS2'yle orada... Ne oynuyorsun gerçekten? PS2'de oynanmamış oyun kaldı mı? **Cevaplarını bize elindeki PS2 oyunlarının kapaklarını kesip bir kağıda yapııştırarak oluşturacağın anlamlı cümlelere çevirerek dergi adresimize postala. O kadar oyunun da heba olsun.**

3. İleride dergide eski oyunların incelemesini yapabilir misiniz?

İleride eski oyunların incelemesini yaparsak, geçmişte de ilerideki oyunları mı incelemeliydik acaba diye bir soru... Saçma mı? Belki... Bir ara eski oyunlara şöyle bir göz atıyorduk ama o bölüm de bir anda yok oldu. Zaten dergide benden habersiz çok fazla şey oluyor! (Benden de! - Şefik)

4. Dergide birçok sevdiğim yazar var. Cem Abi ilginç ve çok ayrıntılı incelemeler yazıyor. Senin ve Şefik Abi'nin yazılarını ilgiyle okuyorum. Ayça Abl'a, Eray

Pentium IV derken? En son Bergama'da gördüm ben onu. Bak o Pentium IV'ten sonra çift çekirdekler, dört çekirdekler, i3'ler, i5'ler, i7'ler...

Abi'ye ve Ertuğrul Abi'ye (Şu ana kadar adı geçmiş olan herkese.) tebriklerimi iletirsen sevinirim.

Ertekin'in, Meriç'in, ondan sonra Fırat'ın ne günahı vardı da tebriklerini alamadılar? Hele Fırat... Artık peşine düşer, sana asla rahat vermez.

5. Sistemim Intel Pentium IV 3.00 GHz işlemci, GeForce 8800 GT 512 MB ekran kartı, 100 GB sabit disk. Sence nasıl, beni kaç yıl götürür ve hangi popüler oyunları oynayabilirim? (YOKSA GÖTÜRMEZ Mİ?)

Pentium IV derken? En son Bergama'da gördüm ben onu. Bak o Pentium IV'ten sonra çift çekirdekler, dört çekirdekler, i3'ler, i5'ler, i7'ler... Neler neler üretildi. Bence o bilgisayara veda etmenin çoktan vakti gelmiş.

6. Hayatımı strateji, yarış ve FPS oyunları ile geçirdim. Sence RPG ve diğer küçük boyutlu oyunları oynamakla çok mu şey kaçıyorum?

Küçük oyunlar tamamıyla zevk meselesi ama RPG'lerden uzak kalmak olmaz. FPS dediğin üç günlük eğlence. RPG'ler ise gerçek aşk. (Havada aaaaşk kokusu vaaaar...)

7. Minecraft konusunda sana %100 güveniyorum Tuna Abi. O pikseli, ayda 20€ vererek kazıklandığımız oyundan nefret ediyorum. Bana itirazın var mı Şefik Abi?

O oyuna bir de aylık ücret mi ödeniyor? Yok artık ya! Pes. (Ayda 20€ vererek? Bir kez veriyorsunuz o parayı, o kadar. Kim uyduruyor böyle şeyleri... - Şefik)

8. Benim sistem Skyrim'i ve Battlefield: Bad Company

2'yi kaldırabilecek güçte mi?

Skyrim'i zihnar kaldırmaz ama Bad Company 2'yi düşük ayarlarda belki oynarsın. Küçük bir ihtimal. (Minecraft'ı kaldırır bence. - Şefik)

9. Bence değil, herkes için geçerli bir durum var: Online oyunlar çok yer kaplıyor! Knight Online 1.5 GB, Rappelz: Alın Yazısı 4 GB, Uncharted Waters Online 6 GB, APB: Reloaded 8 GB yer kaplıyor. Bana 1 GB'ı aşmayan bir online oyun önerir misin?

Bilgi mahiyetinde, tüm online oyunların sabit diskte ne kadar yer kapladığını bildirdiğin için öncelikle teşekkür ederim. Ardından da sana Florensia'yı öneririm. Sanırım o çok yer tutmuyordu. Bloodline Champions da aynı şekilde, az yer kaplayan bir oyundu. (Minecraft'ın kapladığı yer 100 MB'ı geçmez. - Şefik)

Sorularım bu kadar. Umarım çok zamanınızı almamışımdır. Verdiğiniz cevaplar için şimdiden teşekkür eder, tekrar iyi günler dilerim. Saygılarımla.

Baybars DURMUŞOĞLU

SKYRIM ONLINE

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL dergisi. Diğer okuyucular gibi sizi ne kadardır takip ettiğimi söyleyerek satırlarımı boşa harcamayı düşünmüyorum. (Böyle daha fazla oldu ama...) En iyisi lafi fazla uzatmadan sorularına geçeyim.

1. Sahip olduğum dizüstü bilgisayarda Test Drive Unlimited 2, FIFA 12, Skyrim gibi oyunların yanında eski günlerden kalma bir Counter-Strike 1.6 bulunmakta. Sizce artık bu uzaylı tavuklar, hortlak askerler ve dikkörtgen oyunu bırakmanın vakti çoktan geldi mi, yoksa oyunun fanatikleri hala oynamakta haklı mı?

Hangi oyundan bahsediyorsun tam olarak? CS 1.6'da uzaylı tavuklar, hortlak askerler mi vardı?

Yoksa bile, o bahsettiklerini içeren hangi oyunun fanatikleri var? Burada soruları ben mi sorsam acaba...

2. Evimizde bir LED TV

var. Sizce dizüstü bilgisayarımı VGA bağlantısıyla LED TV'ye bağlasam kalite kaybı yaşar mıyım?

VGA bağlantısı yerine HDMI bağlantısı tercih etmeni öneririm ama sanırım bunu zaten biliyorsun ve bilgisayarında HDMI girişi yok. Yoksa var mı? Dediğim gibi, soruları ben soruyorum.

3. Skyrim'i severek oynuyorum. Skyrim'den önce de arkadaşlarla Mount & Blade: Warband oynardık. Hala oynuyoruz ama Skyrim'den sonra azaldı. Her neyse, Warband'de online özellik vardı. Bu özellik oyunu daha güzel hale getiriyordu. Sizce yapımcıların online oynayabilme özelliğini Skyrim'e koymama sebebi nedir?

Bir oyunun tek kişilik kısmıyla multiplayer kısmı mi tamamıyla iki farklı oluşum, hatta aynı oyunun bu iki bölümünü, iki farklı oyun stüdyosu bile hazırlayabiliyor zaman zaman. Skyrim gibi geniş bir oyuna da bu tip bir eklenti yapmak, hem çok zaman isterdi, hem de biraz alakasız kalabilirdi. Şu haliyle gayet yeterli bir oyun bana sorarsan. (Bir oyuna multiplayer modlar hazırlamak riskli bir hamle bence; hele ki tek kişilik senaryo modu bu kadar başarılıyken. Bu modlarda oyuncular / karakterler / silahlar arası dengeleri sağlamakla uğraşırken her şeyi berbat etseler ne olurdu oyunun hali. - Şefik)

4. Sizce artık PC'de oyun dönemi bitiyor mu? Beni bu kuşkuya düşüren olay, artık oyunların içindeki yazıların ve kontrollerin PS3'e veya Xbox 360'a göre düzenleniyor olması. Sizin görüşünüz nedir?

PC'de oyun dönemi hiçbir zaman bitmeyecek fakat

öncelik konsollara uzun süre önce geçti; bu da yadsınmaz bir gerçek. (PC ölmez! Bazı oyunlardaki kontrol seçenekleri ekranında Xbox 360 gamepad'i gözükmemesinin sebebiye Games for Windows etiketi oluyor genelde. - Şefik)

5. Dört - beş gün sonra yeni bir oyun almayı düşünüyorum fakat hangi oyunu alacağıma karar veremedim. Bir tarafım diyor ki “Git ve o Assassin's Creed: Revelations'ı al”, diğer tarafım diyor ki “Bu yıl Grand Theft Auto V çıkacak, sen hala GTA IV'ü oynamadın; git ve onu al!” Fakat ben zaten bir GTA:EFLC'ye sahibiyim. GTA IV ve GTA:EFLC arasındaki farklar nedir?

GTA IV'ü oynamadan ek bölümlerini oynadığımı mı söylüyorsun bana? İlginc bir seçim olmuş... Bence GTA IV'ü hala oynayabilirsin; ACR öyle ahım şahım bir oyun değil. (Tabii ki GTA IV! Niko Bellic ile tanışmadan olur mu hiç! - Şefik)

Hepsi bu kadar Tuna Abi. Yayımlarsan çok memnun olurum. Ayrıca arkadaş çevremde de bi' havam olur. Ha bir de 180. sayıda verdiğiniz Skyrim posteri için de çok teşekkür ediyorum. Hepinize selamlar. Bilgehan KONYA

KADIN OYUNCULAR

Merhaba Tuna Abi. Benim adım Ece. Birkaç soru yönelteceğim sizlere.

1. Öncelikle kadın oyunculara pek iyi bakılmıyor. Neden, anlamış değilim ama ben de size sormak istiyorum. Nasıl bakıyorsunuz kadın oyunculara?

Kadın oyunculara gözlerimizi dikip asla, bir saniye bile ayırmadan bakıyoruz biz. Bazen de daha farklı bakıyoruz. İyicene çığırından çıktı konu... Valla bizim için oyuncu kadını, erkekmiş fark etmez. Fakat şu da bir gerçek ki kadın oyuncular dünya üzerinde o kadar az sayıda ki ne kadar modern, olgun görünmeye çalışsak da şaşırmadan edemiyoruz. (Nasıl ki tribünlerde kadınların yer almasına ülkece seviniyorsak, aynı şekilde oyuncu kitlesinde kadınların yer almasına da ülkece seviniyoruz sanırım. - Şefik)

2. Benim işlemcisi Pentium B940 olan, 8 GB belleğe sahip bir laptop'im var. (Abarttım evet.) Intel HD Graphics ekran kartına sahip bu bilgisayar. Sizce bu bilgisayarlarla hangi oyunları oynayabilirim?

İşlemci ve bellek iyi de o ekran kartı olmadı pek... O bilgisayarda Shank 2'yi oynatabilir. Bir de Plants vs. Zombies. Hiçbiri olmazsa My Little Pony - Ponyville olabilir. (İşte kadınlara bakış açımız!)

3. Ben konsolda oyun oynamayı sevmiyorum ama önceden bir PSP sahibiydim ve kardeşime verdim. PS Vita Türkiye'ye ne zaman gelir?

Konsolda oyun oynamayı sevmemek senin gibi bir kadına yakışmaz Ece. Konsollar candır, her evde bulunmalıdır. PS Vita ile, PSP'den aldığın keyfi (Daha fazlasını hatta.) yeniden alabilirsin. Ve seni muhteşem haberle uğurluyorum: PS Vita Türkiye'de satışta!

4. Nintendo 3DS nasıl bir platform? PS Vita'yla karşılaştırılabilir mi?

Aaa, PS Vita sorusunu son soru sanmıştım. Gerçi bu da PS Vita sorusuymuş. Benim kişisel tercihim PS Vita yönünde. 3DS'in fanatikleri de çok. Tercih senin... (PS Vita grafiksel açıdan 3DS'i solda sıfır bırakır bu arada.)

Sorularım bu kadar. Cevaplayıp yayımlarsanız çok sevneceğim.

Cevaplamadan yayımlasaydık çok şahane olmaz mıydı? “Anne bak mektubum yayımlanmış!” “E kızım cevap vermemişler?” “At kadehi elindeen, bin parçaya bölünsün...”

Fatma Ece ÖZEREN

► PSP Mİ, PS3 MÜ?

Merhaba, ben Ceyhun. 14 yaşındayım, 1 Mart'ta doğum günüm var ve ben arada kaldım... PS3 mü alayım, PSP mi?

Salam Ceyhun. "Merhaba, nasılsınız?" derken soruyu da araya sıkıştırıvermişsin. Cevabım salyangozlu proses tipi hidrofor pompası. (PSP'nin devri geçti demiş miydim?)

1. Ben PC'mi yeni aldım. İkinci nesil i5 işlemci, 4 GB RAM, 1 GB ekran kartı. (Ekran kartının modelini bilmiyorum.) Bu arada bu bilgisayar laptop. Neden laptop diye sorarsan, taşınabilir olması büyük kolaylık. Neyse, Batman: Arkham City ve Call of Duty: Modern Warfare 3 oyunlarını bilgisayar hiç kasmadan oynuyorum. PS3'te hangi oyunları önerirsin?

Ceyhun, Ceyhun... Gel senle biraz oturalım ve "anlam bütünlüğü ve hayatta tutarlı olma" konularında konuşalım. Neden diyecek olursan, PC ile girip PS3 oyunu tavsiyesiyle çıkmışsın. Annem ben küçükkün ablama bana şöyle bir bilmece sormuştu. Sen bir makinistsin. Birinci durakta 19 kişi aldın, 7 kişi bıraktın, ikinci durakta 12 kişi aldın, 6 kişi bıraktın...diyerek sekiz tane durakta ne kadar insanı indirip bindirdiğini saymıştı. Sonra da kafam yeterince karışınca, "Makinistin yaşı kaç?" demişti. Eh, baştaki cümleyi ben çoktan unuttuğum için bomboş bakmıştım anneme. Şimdi sen de beni böyle yanılttın, ne cevap vereyim ki... Uncharted 3 diyeyim bari, her ne kadar pek hoşlanmamış olsam da. (Dizüstü PS3'ler de çok pahalı bel - Şefik)

2. Ben GTA: San Andreas hastasıyım. Los Santos'u bizzim buradan daha iyi biliyorum. GTA V hangi konsollara gelecek? PC için de çıkacak mı? (Online için sordum.) Bir de GTA V ne zaman çıkıyordu?

GTA V PC, PS3 ve Xbox 360 için açıklandı ama çıkış tarihi açıklanmadı. Merak etme, Diablo III gibi sünmeyecek. (2012'de çıkar gibi gibi. - Şefik)

3. PS4 ne zaman çıkacak ya da çıkacak mı? Bir ay sonra PS3 alma ihtimalim var da; PS4'ü mü bekleyeyim?

PS4'ün E3 2012'de göremeyeceğimiz açıklandığına göre, sen de gönül rahatlığıyla PS3 alabilirsin. (PS3 ya da Xbox 360 alın, yeni bir PlayStation ya da Xbox bekleyip zaman kaybetmeyin. - Şefik)

4. Ben PS3'te "GB" olayını hala anlamadım. Oraya oyun yükleyip DVD'siz de oynayabiliyor muyuz? Ya da sadece oyun kayıtları için mi?

PS3'te PC oyunları gibi bir kurulum işlemi gerçekleştiriyor ve bu da o "GB"lardan yiyor. Tabii ki yükleyeceğin videolar, müzikler ve oyun demoları da yine sabit diskte yer kaplayabiliyor.

5. Marvel yaşıyor mu? Ben süper kahramanlı oyunları severim. Batman var ama onda da fazla bir şey yok, yumruk yumruğa hep... Marvel oyunu tavsiye edebilir misiniz?

Marvel elbette ki yaşıyor ama bildiğin üzere Marvel bir oyun firması değil, çizgi roman üreticisi. Dolayısıyla Marvel oyunu görmek için ya yeni bir Marvel çizgi romanından uyarılma film sinemaya gelmeli ya da birileri Marvel'la anlaşma yapıp kahramanlarını bir oyuna taşımali. Şu an için de yeni bir Marvel oyunu haberi yok elimizde.

6. Mafia II'yi severek oynadım. (Offline oyunları internet yokken oynuyorum.) Mafia III çıkabilir mi?

Mafia III keşke çıksa... Yalnız sanırım 2K Games, Mafia II ile istediği satışı yakalayamadı. O yüzden bu konuda biraz ağır hareket ediyor olabilir. (Ben de yeni bitirdim ve kesinlikle devamı gelmedi! - Şefik)

7. GTA V'in tamamıyla Türkçe olma ihtimali var mı ve San Andreas gibi Las Venturas, San Fierro olacak mı? (Los Santos var biliyorum.)

Rockstar, Türkçeleştirme için eleman arıyordu geçen

aylarda ama hangi oyun için aradığını açıklamadı.

Belki de GTA V içindir... GTA V'le ilgili detaylı bilgiler için de GTATürk'un sayfasını takip etmeni öneririm.

8. Valve'dan Half-Life 3 haberleri var mı?
Bence Valve çok kapsamlı bir Half-Life 3 haberi patlatacak yakında. Uzun süredir hiç sesleri çıkmıyor ve bildiğin üzere ses çıkmayan yerden alev çıkar. (Değildi böyle.) (Half-Life 3'ten önce "Half-Life HD" adında, ilk oyunun bir HD uyarlamasını görme ihtimalimiz daha yüksek bence. - Şefik)

Sorularım bu kadar şimdilik. İmla hataları olabilir, telefonda yazdım. Soruları cevaplıyorsanız sevinirim. Doğum günümde PS3 almadan önce bu dergiyi alacağım. Tüm LEVEL'a iyi günler.

Ben sana cevapları telefonda yazıyor muyum Ceyhun? İmlanı düzleteceğim derken sol böbreğim yere düştü. Haydi doğum günün kutlu olsun, görüşürüz. Ceyhun SALMANOĞLU

AGENT 48'DEN İNCİLER

Selamın aleyküm Tuna Abi (Şefik Abi) ve tüm LEVEL. İyi olmanızı temenni ediyorum. Ben Fatih, size birkaç soru ve fikir yöneltmek istiyorum. Hazırsanız başlayayım...

Hazır mıyız Şefik? Hazır mıyız?! HAZIR MIYIZ ASKER!!! (Sir yes sir! - Şefik)

1. Bugün (Dergi alındığında 20 gün öncesi olacak.) bir teknoloji marketine gittim ve bu e-posta için bir araştırma yaptım. (Sırf sana fazla yük olmayayım diye.) Xbox 360, PS3, Wii arasında oldu bu çalışma. Teknoloji yetkilisi birçok neden saydı ve sonunda PS3'ü önerdi. Ben de sana sormadan hareket etmeyeyim diye marketten sadece tıraş makinesi alıp çıktım. Senin fikrin ne olur?

Bence tıraş makinesi yerine Autoclean 2600 Watt buharlı ütü almalyydın. Böylece annenin seninle vakit geçirmesi için daha çok vakti olurdu... (Viral reklam!) Yok tamam, şaka yapıyorum. Bence de tıraş makinesi almakla iyi etmişsin. (Soru bu muydu?) Tamam, PS3 iyidir. Xbox 360 da iyidir ama. Wii'yi boşver.

2. Bir FPS oyunu için hangi konsolu önerirsin?

FPS için PS3 ve Xbox 360 aynı performansını sergiliyor ama PS3'te Move ile FPS'lerin pek güzel oynanabildiğini de gördüm.

3. Online Oyun'u inceledim fakat yine de kararsız kaldım. Senin kişisel olarak desteklediğin bir MMOFPS var mı?

Kişisel olarak yok da en son GameX'de 16.000 kişinin WolfTeam diyerek birbirinin üzerinden atladığını gördüm ve bu oyunun pek çok beğenildiğini anladım. (MMOTPS olarak APB Reloaded'i öneriyorum ben de. - Şefik)

4. Bak kالبine inebilir fakat yine de soracağım. Bu özelliklerle ne olur: AMD Athlon 64 X2 Dual Core Processor 4200+ 2.21 GHz, 1GB RAM.

Cep telefonu olur, olsa olsa... 1 GB RAM nedir yahu Fatih? İşlemci desen, gerçekten cep telefonlarına geldi. Olmadı o iş, ben sana söyleyeyim.

5. Batman: Arkham City desem?

Yeni bilgisayar almadan, olmaz o iş derim. (Yukarıdaki iş de olmamıştı; enteresan...) Beklersin yıllarca, oyun çıkar ve üzülürsün. Bak konsolun da yokmuş... Yalnız gerçekten Arkham City'nin nasıl bir şey olacağını çok merak ediyorum. GTA'nın Batman'lisi olursa... Heyecandan kalbim bir garip attı.

6. Son olarak bana strateji oyunlarını sevdirecek bir oyun varsa aklında, senden rica edeceğim.

Eh, bu sorunun cevabı çok kolay: Hearts of Iron III.

Oyna ve değil strateji türünden, hayattan soğu.

Gerçek cevap elbette ki StarCraft II: Wings of Liberty. (Anno 1404 de var. - Şefik)

Dördüncü soruyu atlatıp buraya kadar gelebilirsen, sana saygılarımı sunarım. (Bu yazışma, çok gizli ajan

Agent 48 - Fatih Yılmaz arasında geçmiştir. Arada bir yardımcı ajan Şefik Abi ve çok sayıda ajan da bunu öğrense de çok gizlidir.)

Çok gizli ajan ben mi oluyorum? Ya da sen kendinle mi yazıştın da ben konuk oldum? Şefik Abi'nin konuyla ne alakası var? Hearts of Iron III oynayayım da kendime geleyim... (Gol olur. - Şefik)

Fatih YILMAZ

BAK YİNE AĞLIYORUM...

Merhaba Tuna Abi. LEVEL'ı kaçınıcı sayıdan beri takip ettiğimi hatırlamıyorum ama iki yıl falan oldu herhalde... Neyse, ben sorularına geçeyim.

1. Tuna Abi, her oyun bitirdiğimde içimde müthiş bir patlama, bir ağlama hissi oluşuyor . Bunu en çok Portal 2'nin sonunda (Galiba şarkının da etkisiyle), hissettim. Sizce bu nedendir? Ya da siz de hissediyor musunuz bunları?

Ehm... Bize böyle şeyler olmuyor çünkü erkek dediğin hissiz olur, kütük olur, öyle ağlamaz kadın gibi!

(N'aber Ece Özeren?) Ben gerçekten hiçbir oyunda ağlamadım ama bittğinde hüznümlendiğim oyunlar elbette ki oldu. Hüznümün kaynağıysa oyunda olanlar değil, o kadar süredir oynadığım oyunun bitmiş olması. (Mafia II bitince üzülürüm vallahi ben de. - Şefik)

2. Ben acayip bir Max Payne hayranıyım. Ne zaman arkadaşlarla sabahlasak, açar sabaha kadar oturur, Max Payne 2'yi tekrar tekrar bitiririz. Sizce Max Payne 3'ten aynı şeyi beklemeli miyim?

Max Payne ve devamı, zamanı için özel oyunlardı.

Hem anlatımlarıyla, hem oynanışlarıyla, bayağı farklı noktada duruyorlardı. Max Payne 3 ise tahminimce biraz sıradan bir aksiyon oyunu olacak. (Benim umudum var vallahi. - Şefik)

3. Max Payne 3 ne güzel 23 Mart'ta, doğum günümde çıkacaktı; niye Mayıs'a ertelediler? Acaba Rockstar'ın Türkçe bilen eleman aramasıyla bunun bir ilgisi var mıdır?

Türkçe eleman hikayesi ama kalırsa GTA V ile ilgili.

Oyunun ertelenmesiye kesin finansal bir takım nedenlerden ötürüdür. (Biz ne ertelemeler gördük, iki ay ne ki. - Şefik)

4. Ben bir Xbox 360 ve yanında da Kinect sahibiyim.

Battlefield 3'ü hemen ön siparişten aldım. Online oynarken az kişi olması geniş haritalarda olayı çok sıkıcı hale getiriyor. Sizce buna bir çözüm getirirler mi?

Orada Kinect deyince, olayı BF3 ile bağlayacaksınız sandım, olmadı. Hele boş sunucularla hiç alakası yokmuş. Bu işi çözmek için az kişi olan oyunlara girmemeni tavsiye edebilirim; EA bu konuda bir şey yapmaz.

5. Yine dediğim gibi bir Kinect sahibiyim. Fakat şu ana kadar hiç Kinect oyunu almadım. Rise of Nightmares ve Kinect Sports: Seson 2'nin demolarını oynadım. Sizce hangisini almalyım?

İkisi de birbirinden alakasız oyunlar. O yüzden Child of Eden al derim. Sesi de aç sonuna kadar. Annenden terliği yiyene kadar bolca eğlenirsin. (Ben de önceki sorulardan birinde önerilerimi yapmıştım. - Şefik)

6. Yazımın çok sıkıcı gittiğini fark ettim. Hemen durumu toparlayayım: Hangi tür müzik dinlersin Tuna Abi?

Ne olsa dinlerim ben. Yok dinleyemem. Metal seviyorum genel anlamda ama elektronik müziğe de hayır demem kolayına. Şimdi çıkıp da "Metal ve elektronik müzik mi?" demeyin; sizi 22 yıllık müzikal geçmişimle hiç es vermemden, Hanon kalplarıyla boğarım! (Age of Hanon o zaman. - Şefik)

Neyse soruların bu kadar . Bu arada LEVEL'in YouTube'da daha fazla videosu olsa, ne güzel olur. Herkese benden selamlar...

Mert DELKHAH

TAKVİM Mart

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
29	 <p>Alan Wake</p>			2	3	4
		7	8	9		11
		 <p>I Am Alive (360)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Adidas MiCoach (PS3 360) • Blades of Time (PS3 360) • Lucius (PC) • Mass Effect 3 (PC PS3 360) • Major League Baseball 2K12 (PC S3 360 PSP) • MLB 12: The Show (PS3 Vita) • Silent Hill: Downpour (PS3 360) • Street Fighter X Tekken (PS3 360) • The Sims 3: Showtime (PC Mac) • Top Gun: Hard Lock (PC PS3 360) 		
		14	15	16		18
			<ul style="list-style-type: none"> • Commander: The Great War (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ben 10: Galactic Racing (Vita) • Cabela's Big Game Hunter 2012 (PS3 360) • FIFA Street (PS3 360) • Ninja Gaiden 3 (PS3 360) • Saint Seiya: Sanctuary Battle (PS3) • Silent Hill HD Collection (PS3 360) • Sniper: Ghost Warrior 2 (PC PS3 360) • Supremacy MMA: Unrestricted (Vita) • Warp (PC PS3) • Yakuza: Dead Souls (PS3) 		 <p>Resident Evil: Operation Raccoon City</p>
19	20	21	22	23		
				<ul style="list-style-type: none"> • Armored Core V (PS3 360) • Combat Wings: The Great Battles of World War II (PC PS3 360) • Kinect Rush: A Disney Pixar Adv. (360) • Resident Evil: ORC (PC PS3 360) • Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai (PC) • Tropico 4: Modern Times (PC) 		
26	27	 <p>Back to the Future: The Game</p>			30	1
				<ul style="list-style-type: none"> • Back to the Future: The Game (PC PS3) • Birds of Steel (PS3 360) • Disgaea 3: Absence of Detention (Vita) • Naruto Shippuden: UNSG (PS3 360) • Rayman Origins (PC) • Ridge Racer Unbounded (PC PS3 360) • Silent Hill: Book of Memories (Vita) • Skullgirls (PS3 360) • Test Drive: Ferrari Legends (PC PS3 360) • Tiger Woods PGA Tour 13 (PS3 360) 		

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

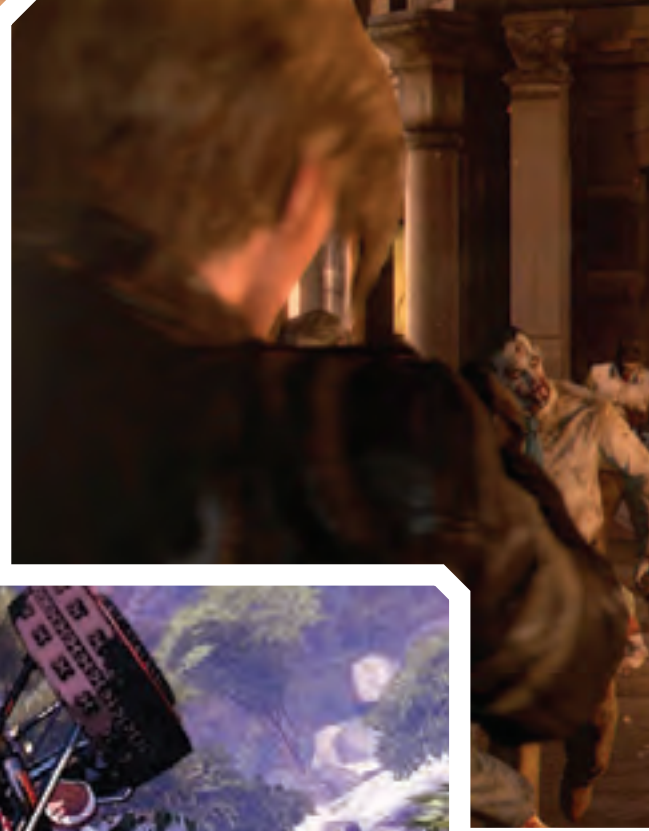


Sleeping Dogs

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2012'nin dördüncü çeyreği

Square Enix, daha önce True Crime: Hong Kong olarak bilinen oyunun adını Sleeping Dogs yapıverdi. Oyunun adıyla birlikte -United Front Games tarafından yüzünün de değişime uğraması bekleniyor.



Mad Riders

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış tarihi: 2012'nin ikinci çeyreği

Techland'in tomasından ve Ubisoft imzasıyla piyasaya çıkacak olan Mad Riders, çalın hız tutkunları için güzel, ilgi çekici bir yarış oyunu olacak gibi. Dead Island'in yapımcısı, bu kez marifetini yarış parkurlarında göstermek için kolları sıvamış.





Max Payne 3

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 18 Mayıs 2012

Max Payne'in ekşi suratını özleyenlere müjdel! Max bu kez daha sert, daha kindar ve daha sıkı bir şekilde geri dönüyor; üstelik bu kez çok daha geniş bir silah yelpazesine sahip.



Resident Evil 6

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

Capcom bizi yeni bir virüs salgınının içine çekmeye hazırlanıyor. Resident Evil: Operation Raccoon City'de zombi tepelemeye doyamadıysanız Resident Evil 6'yı bekleyin.



Transformers: Fall of Cybertron

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 2012'nin dördüncü çeyreği

Autobot'lar ile Decepticon'lar arasındaki savaş son sürat devam ediyor. High Moon Studios imzası ve Activision etiketi ile piyasaya çıkacak olan oyunda, Cybertron için mücadele kaldığı yerden devam edecek.





LEVEL LİGİ

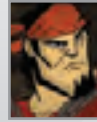
Ay 3

Oyun **Shank 2**

Platform **PC**

Geçen ayı kazasız belasız atlattık ve yeni aya adım attık. Aslında bu ay oynayacak, başında saatler geçirilecek çok oyun vardı ama söz konusu LEVEL Ligi olunca rekabete açık bir oyun oynamak gerekiyor. Ben de kısa bir düşünme sürecinden sonra Shank 2'yi kaptığım gibi Survival modunu açtım ve ofis ahali-sini başıma topladım. Oyunun bu modunda, dalga dalga gelen düşmanlara karşı gelmek ve aynı zamanda sinsî sinsî kurulan bombaları imha edip kasaları korumak gerekiyor. [Hayatta kalmamız gerektiğini de söylemiyorum artık.] Bakalım bu kanlı maceradan kim galip çıkacak.

Shank 2



Yapım Klei Entertainment

Dağıtım Electronic Arts

Tür Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360

Web www.shankgame.com

İlk oyunuyla ekranları kan havuzuna çeviren ama bunu da olabildiğince eğlenceli bir şekilde başaran Shank'ın devam oyunu nihayet satışa sunuldu. Geçen ayki Choplifter HD gibi sadece gamepad ile oynanmasını tavsiye ettiğim Shank 2'de yine sayısız düşmanı kesiyor, biçiyor, kurşun yağmuru tutuyor, el bombasıyla tozu dumana katıyor, önümüze gelen hiçbir insan evladına acıymıyoruz. Shank 2'nin oyun yapısı olarak ilk oyundan pek bir farkı yok ama hareket kabiliyet biraz daha artmış durumda. Hal böyle olunca da bahsettiğim aksiyonları gerçekleştirmek daha kolay oluyor. Bundan fazlasını söylemekse bana düşmez; çünkü oyunun Tuna tarafından hazırlanan incelemesi iç sayfalarda sizi bekliyor.

Oyuncular

Ahmet

Karakter: **Shank**
Heavy Silah: **Machete**
Ranged Silah: **Pistol**

Emre

Karakter: **Classic**
Heavy Silah: **Machete**
Ranged Silah: **Shotgun**

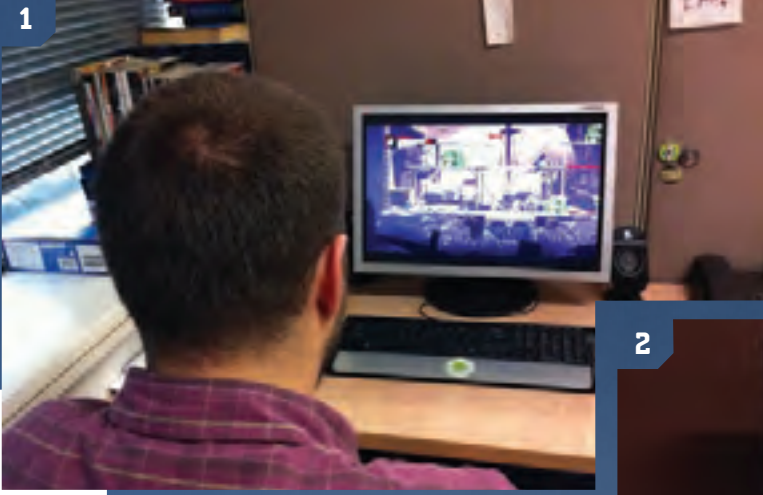
Fırat

Karakter: **Sunshine**
Heavy Silah: **Scythe**
Ranged Silah: **Uzi**

Şefik

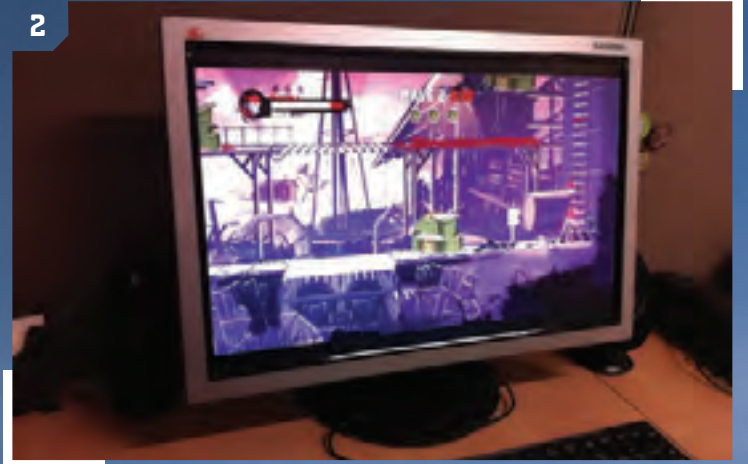
Karakter: **Shank**
Heavy Silah: **Chainsaw**
Ranged Silah: **Pistol**

1



Shank 2'yi hiç oynamamıştım ama ilk oyunu yakın zamanda bitirdiğim için oyunun mantığına en aşına kişi bendim. Aldım Shank'ı, elimde elektrikli testere, belimde de iki tabanca, giriştim düşmanlara. İlk birkaç dalgadan sonra iki kasayı kaybetmiş olmam, aslında bana avantaj sağladı ve son kasayı savuna savuna 7785'e puana ulaştım.

2



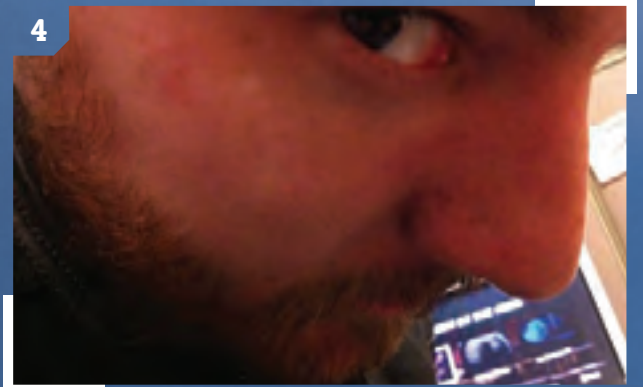
İyi puan yaptım ama sıramı da Emre'ye verdim, ezeli rakibime. Aramızdaki FIFA rekabetini bir şekilde tatlıya bağlasak da LEVEL Ligi rekabetimiz tüm çetneliğiyle sürüyor ve puanımı görerek oynayan Emre de hamlelerine dikkat etti. Sona doğru bir gıdım canı kalmasına rağmen uzun süre hayatta kalmayı da başardı ama turu 5238 puanla tamamladı.

3



Geçen ayki Choplifler HD'den nefret eden Ahmet, Shank 2'yi görür görmez tüm enerjisiyle palasını bile, tabancalarını kapığı gibi ortama daldı. Düşmanları teker teker avladı, bombaları imha etmek için yoğun çaba sarf etti, bir hayli de iyi gidiyordu ama hayatta kalmayı başaramayınca 3968 puana ulaşmış hayal kırıklığına uğradı.

4



Ve son olarak Fırat... Emre'nin FIFA 12'de ekrana bakmadan kafa gollerini sıralamasından ilham alan Fırat, Shank 2'de de aynı taktiğin işleyeceğini umdu ve objektiflere verdiği pozlar eşliğinde oyunu oynamaya başladı. Ne var ki bu rüya gibi yöntem -tahmin edileceği üzere- işe yaramadı ve sadece 1572 puan toplayarak son sıraya demir attı.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	3	2
Emre	3	1
Ahmet	3	0
Fırat	3	0
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi

Şefik Akkoç

DOKTOR

HASTA: SONER YILMAZ

Derginizdeki Doktorlar Adlı bölümü hiç beğenmiyorum, çok seberiz bence. Hiç hoş değil.

- AL BİZDEN DE O KADAR.
- KAÇ KERE BU BÖLÜMÜ KALDIRIP YERINE DENİZCİLER, AVUKATLAR, MÜHENDİSLER FALAN GİBİ BÖLÜMLER KOYALIM DEDİK, KABUL EDİLMEDİ.
- KEŞKE SEN BU DERGININ VE TÜM EVRENİN BAŞINDA OLSAN.
- KAPATIN BUNU DA ODAYA.

HASTA: DORUK KÖSE

Güzel. Bir uçup simülasyonu önerebilir misiniz?

- AİSTRAL SEYAHAT.
- UÇMADIĞIN MEKAN KALMAZ, ÖYLE DİYİYİM.
- AÇIK RÜYA DA İYİDİR, ARAŞTIR BAK.

ORILAR

CENK-ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

HASTA: ARDA ARNAS

MARIA İYİ GÖK BEĞENDİM. SİLAH
DÜKKANLARINI SOYMAK GİBİSİ YOKTU.

- SENİN DE HIÇ ARKADAŞIN YOK, DEĞİL Mİ?
- AKLINA GELENİ BİZE YAZIYORSUN.
- EVET, SİLAH DÜKKANLARINI SOYMAK
GİBİSİ YOKTU.
- İÇİM ACIYOR BAZEN.

HASTA: TUNA KETENOĞLU

BEN NE ZAMANDA BENİM XBOX 360'U KULLAN-
MIYORDUM, ŞİPRESİ UNUTTUM, GÜVENLİK TORUNU
DA BİLMİYORDUM, LÜTFEN YARDIM EDİN.

- E BİZİM XBOX'U AL.
- ŞİPRESİ "ŞİPREXBOX".
- SENİNKİNİ DERĞİYE GETİR, BİZİNKİNİ AL.
- HATTA GELMİŞKEN BEĞENDİĞİN OYUNLAR
VARSA ONLARI DA ALIRSIN.
- SEN YETER Kİ GEL, Bİ' GÖRELİM KOÇUM.



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

Yeni bilgiler!

Tam dergiyi baskıya veriyorduk ki yepyeni bilgiler elimize ulaştı. İşte onlardan bazıları. (Neden hepsi değil dedirten, yüzyıllık kalıp.)

- **Düşmanlarımızın birçoğu bizden çok güçlü olacak ve cephanemiz de genel anlamda pek fazla olmayacağı için dövüşmekten kaçınmamız gerekecek.**

- Kurşunlar artık altın değerinde olduğu için dövüşlerin çoğu yakın dövüş kapsamında olacak. Kullandığımız sopalar, tahterevalliler, salıncıklar kullandıkça eskিয়েcek ve yok olacak.

- **Sağlık paketleri de yine çok az sayıda bulunacak ve bunları uygulamak, biraz zaman isteyecek. (Öyle tek tuşa basıp bir saniye içerisinde iyileşmek yok.)**

- Oyunda bolca küfür bulunacak. (Dünyanın %90'ı yok olsa, ben de küfredirdim rahatça.)

- Babel'in ve Brokeback Mountain'ın müziklerinden sorumlu olan Gustavo Santaolalla, The Last of Us'ın müziklerini de hazırlayacak.

- **Oyunun devamı gelecekmiş gibi yapıлып oyunun sonu "To be continued..." yazarak bitmeyecek, doyurucu bir son olacak.**

- Tam olarak nasıl bir şey olacağı açıklanmayan bir online oyun kısmı da oyuna dahil edilecek.

Kader ortakları

The Last of Us'ın senaryosunu ele geçirdik!

Uncharted 3'ü de bitirdik, bir köşeye koyduk. Şimdi hangi macera oyununu oynayacağız? Bir Tomb Raider vardı, hatırlar mısınız? Ağzımıza bir parmak görsel çaldı Eidos, sonra oyunun ve Lara'nın güzel yüzünü bir daha bize göstermedi.

Her ne kadar Uncharted 3'e bayılmamış olsam da bu tür, senaryosu tutarlı, atmosferi iyi macera oyunları pek bulunmuyor. Aksiyon oyunlarında da atmosfer var, eğlence büyük fakat onları tamamladıktan sonra aklınızda hikayeden çok, hangi silahın nasıl ölümcül bir özelliği vardı, onu hatırlıyorsunuz. Macera oyunlarına aynı bir Indiana Jones filminden çıkmışsınız gibi etki bırakıyor üzerinizde.

Uncharted'ın yaratıcısı Naughty Dog'un yeni oyunu The Last of Us'ın da bizi her anlamda etkilemesini bekliyoruz. Her ne kadar konu pek orijinal durmasa da yine de iyi bir oyun olacağını sinyallerini veriyor. Ve geçtiğimiz ay bu oyun hakkında -senaryo odaklı olmak üzere- yeni bilgiler açıklandı. Buna göre oyunun kahramanı aslında Tepebaşı'ndaki bir çilingirmiş ve Ellen Page'e benzeyen kız da Ellen Page'miş. Şimdi detaylar...

Bir kaçakçı, bir haşarı

Kandırdım sizi. Oyunun kahramanlarından sakallı ağabeyimiz Tepebaşı'nda değil, Tophane'de bir çilingir. (Kendime engel olamıyorum!) Bu karakterin adının Joel olduğunu söylemiştik daha önce de. Joel bir kaçakçı. Bunu keyfinden değil, hayatta kalmak için yapıyor. Ellen Page kopyası Ellie ise yaramaz bir küçük kız. Hafıza problemleri yaşadığı için de dünya umurunda değil sersemim. Benim

yanımda böyle kendini bilmez hareketler yapacak da ben de Joel gibi sakin olacağım. Yok ya?! (Neden sinirleniyorum?)

Olan bitense şu şekilde: Dünyanın -neredeyse- sonunu getirmiş olan bir virüsün etkileri geçmemiş ama bu felaketin üstünden 20 yıl geçmiştir. İnsanlar sayıları çok az olan güvenli bölgelerde yaşamaya çalışmakta, virüse maruz kalanlar da anında infaz edilmektedir. Dünyadaki kaynakları işlemek neredeyse imkansız olduğundan, "eski dünya"dan kalan her türlü erzak, ilaç ve eşya çok önemli olmuştur. İnsanlığın iç acısı haline bakar mısınız arkadaşlar? İşte siz, siz olun, sakin o ilaçları atmayın. Zulaya koyun hep. Sonra tarihleri geçsin, 20 yıl sonra içip orada ölüverelim. Olmadı o iş...

İnsanlık yavaş yavaş yok olurken, 40'li yaşlardaki Joel çeşitli güvenlik bölgeleri arasında ilaç ve diğer gerekli eşyaları satma uğruna mekik dokumaya başlıyor. Ellie'yle de bu güvenlik bölgelerinden birinde tanışıyor. Ona anında vurulan Joel, babasının rızasını almadan Ellie'yi nikahlıyor, olaylar gelişiyor.

Ciddi olacağıma söz veriyorum ama bunun için bir sonraki paragrafa geçmeliyim. Esen kalın o arada.

Kafama odunla mı vurdun?

Joel'in başına ilginç bir olay geliyor bu bölgelerin bir tanesinde. Sanıyorum ki birtakım olaylar çıkıyor ve güvenli bölge, güvenli olmaktan çıkıyor. Joel'in eski arkadaşlarından bir tanesi de son nefesinde, Joel'e Ellie'yi güvenli bir başka bölgeye, ABD'nin öbür ucuna götürmesini söylüyor. Joel arkadaşını kıramıyor, Ellie'yi kırıyor ikiye. Sorun morun kalmıyor. Yani ben böyle yapardım en azından...

İkilinin yolculuğu işte böyle başlıyor. Pittsburgh'ü ziyaret ediyor önce ikili ki bu detayı da bir ekran görüntüsünden görmeyi başardım, çok zekiyim. Ardından da diğer bölgelere gideceklerini biliyoruz ama ABD'nin başka hangi şehirlerini gezeceklerinden emin değiliz. Lakin ikilinin bir Manhattandan yapmadan geçeceklerini de sanmıyorum.

Naughty Dog, ikilinin ilişkisine çok önem verdiğini bir kez daha belirtti geçtiğimiz ay. Uncharted 2'de Drake'in Tenzin ile olan ilişkisinden daha ileri bir yakınlık kurmayı planladıklarını söylediler ve böylece

benim nikah teorim de doğrulanmış oldu!

Ellie'yi hiçbir zaman direkt olarak kontrol edemeyeceğiz fakat yapay zekası üzerinde çok çalışan Naughty Dog, Ellie'nin kendi başının çaresine bakacağını ve hatta zor durumlarda bize de yardımcı olacağını söylüyor. Oyunun bir kısmında, Joel ve Ellie, mantar kafalı, virüsün etkisinde olan insanların saldırısına uğruyor. Bir dakika, virüsün etkisinde değillermiş, yardıma ihtiyacı olduğunu söyleyen yağmacıların. Her neyse, bu adamlar Joel'e ve Ellie'ye saldırıyor ve onlar da tekme, yumruk, kendilerini savunuyor. Joel'in yumruklarının zayıf kaldığı anda da Ellie bir tahta parçasını Joel'e veriyor, Joel adamın çehresini değiştiriyor. Aynı şekilde Joel de Ellie'ye silah paslıyor ve bu sahneyi, yoğun bir dayanışmayla sonlandırıyorlar. Sonuç? Kardeşlik güzel şey.

Asker dediğin, vatandaş düşünür!

Üç çeşit düşmanla karşılaşacağımız kesin. Zaten bunlardan bir tanesi, alıp başımızı gitmemize neden olanın ta kendisi! Joel'in ölmekte olan arkadaşı, Ellie'yi Joel'e teslim ediyor demiştik ya, işte bu olaydan hemen sonra birkaç asker kahramanlarımızı görüyor ve onları virüs kaptığına inanarak ateş açıyor. Oysa ki iki dakika oturup konuşsalar, gül gibi geçip giderlerdi. Hiç yakışmadı.

Askerlerle aramız oyun boyunca iyi olacağına benzemiyor. Buna yağmacılar da ekleniyor ve I Am Alive'daki gibi, kimseye güvenmememiz gerektiğini anlıyoruz. (Bu oyun biraz I Am Alive'a mı benziyor? Tam şu an taşlar yerine oturmaya başladı...) Eh, virüslü mantar kafalar da zaten cepte... Geriye kalıyor, hiç kimse! Bu oyunda dostumuz olacak gibi durmuyor anlayacağınız. Joel ve Ellie, iki sıkı dost olacağına benziyor.

2013'ün herhangi bir zamanı ortaya çıkması beklenen oyun hakkında daha çok bilgi gelir, biz de onlara yer vermeyi ihmal etmeyiz. Şöyle güzel bir oyun içi videosu yayımlansa da onu izlese de diyoruz bir yandan. Yeni haberler gelene dek, Uncharted'ları tüketmeye devam... ■



Son kez...

Street Fighter X Tekken, bu ay piyasada!

Neredeyse her ay kendisi hakkında bir haber verdik değil mi bu oyunun? Sempatim var, o yüzden oluyor hepsi. Neyse ki dokuz gün sonra, 9 Mart'ta piyasaya çıkıyor oyun da haber sayfaları biraz rahatlıyor.

"Çıkmasına dokuz gün kalan bir oyun hakkında hala ne haberi?" dediğinizi duyar gibiyim. Hoş mu bu yaptığınız? Ben sizin için uğraşayım edeyim... Tamam kısa kesiyorum. SFXT'nin 40 adet karakterini tamamlayan son dört karakter, sonunda belli oldu. Olmazsa olmaz ama sona bırakılsa da unutulmaz karakter Jin Kazama, tüm güzel hareketleriyle oyundaki yerini alıyor. Rakibi M. Bison olarak sahneye iniyor ki oyunun Japon versiyonundaki ismi inatla Vega. M. Bison bu oyunda yine bilindik hareketleriyle yer alıyor. Sağa sola uçuyor, insanların kafasına basıyor... Bildiğiniz Bison işte. Boss kıvamındaki son iki karakter Akuma ve Ogre. Akuma elbette ki yine çok güçlü, yine çok şekilli. Tekken'in boss'larından Ogre içinse aynısını söyleyemeyeceğim. Bence dünyanın en kötü tasarımlarından bir tanesine sahip Ogre. Ne bir karizması var, ne hareketleri bir şeye

benziyor... Çok çirkin, çok.

Bu dört karakterle birlikte, oyundaki DLC'ler de açığa çıktı. Bu DLC'lerden iki tanesi çok önemli, diğerleri o kadar elzem değil. Pek önem taşımayan DLC'ler arasında kıyafetler, renk seçenekleri ve karakterlerinize takabileceğiniz "gem"ler bulunuyor. Önemli DLC'lerden bir tanesi, X Unlocker, 5\$ karşılığında, açmak için uğraş vereceğiniz Akuma ve Ogre karakterleriyle birlikte, tüm karakterlerin ekstra renklerini de size hediye ediyor. Diğer DLC'de ise dört tane ekstra karakter gizli. Capcom'dan Guy ve Cody, Namco'dan da Leo ve Christie 40 tane karaktere ekleniyor.

Oyunun PlayStation versiyonlarına özel olan Cole, Toro ve Kuro'ya da iki arkadaş geliyor. Capcom'un Mega Man'i, Mega Man 1'in kutusundaki haliyle (Bayağı adam gibi bir şey.) oyuna ekleniyor, Namco'nun Pac-Man'i de Mokujujin'in üstüne oturarak savaşa dahil oluyor.

Bu büyük dövüş heyecanını, diğer dövüş oyunlarının arasına nasıl sıkıştıracağız, hiç ama hiç bilmiyorum... ■

Asura's Wrath



Geçtiğimiz ay çıkması gerekirken, bu aya ertelenen Asura's Wrath de bir Capcom oyunu olduğu için içerisinde ilginç sürprizlerin bulunması da kaçınılmazdı ve kaçınılmaz olan oldu, bir Street Fighter karakteri oyuna dahil oldu.

Bir DLC olarak satın alınabilecek olan Ryu, Asura's Wrath'i bir dövüş oyununa çeviriyor. Street Fighter IV perspektifine dönen oyunda Ryu ile Asura'ya karşı savaşıyoruz. (Ya da tam tersi.) Yayınlanan ekran görüntüsünde Ultra Combo'sundan, karakter portrelerine kadar her şey SFIV'tekininki aynısı lakin bu dövüşü niye yapıyoruz, sanırım bunu ancak oyun piyasaya çıktığında anlayabileceğiz.





Point Blank: MMOFPS çılgınlığı!

Nfinity Games'in popüler oyununa bir bakış...

Türkiye'de binlerce oyuncusu bulunan Point Blank, FPS'leri tek kişi oynamaktan sıkılanların internet üzerinden birbirine karşı savaştığı, popüler bir MMOFPS. Oyunun tamamıyla bedava olması onu çekici yapan etkenlerden bir tanesi fakat oyunun son derece kaliteli olması, bu özelliğin önüne geçiyor.

Bir MMO olduğu için oyunda herhangi bir senaryoya dayalı oyun modu bulunmuyor. Buna karşın, oyunda nefes almanıza engel olacak kadar çok, birbirinden farklı mücadele bulunmakta. Bakın bu oyun modları, nelermiş...

Dinozor Modu

Daha önce herhangi bir oyunda gördüğünüzü düşünmediğim bu modda, dinazorlar, insanlara karşı savaşıyor. Bir takım mücadelesi olduğu için bir taraf dinozorları, bir taraf da insanları kontrol ediyor. Maçlar beşer dakikadan, iki tur oynanıyor ve dinozor tarafı insanları yemeye çalışırken, insanlar da kaçabildiği kadar kaçıyor.

Team Death Match ve İmha Görevi

Her iki oyun modunda da iki takım birbirine karşı savaşıyor lakin TDM'de önemli olan belirli sayıda bir "kill"e ulaşmak, İmha Görevi'nde ise takımların birbirini temizleyerek, belirlenen sayıda turda bunu denemesi. (Hangi takım diğerini önce ortadan kaldırırsa o turun galibi o takım oluyor.)



Bomba ve Yok Etme Görevleri

Free Rebels'in CT güçlerine karşı oynadığı bu iki oyun modunda, bölgelere yapılan saldırılar ve koruma görevleri söz konusu. Bomba Görevi'nde Free Rebels, önceden belirlenmiş bir yere bomba koymaya çalışıyor, CT de bu bölgeyi koruyor. Yok Etme Görevi'nde ise Heli Spot ve Brekdown haritalarının her birinde, farklı hedefleri iki takım da yok etmeye çalışıyor. Her iki oyun modu da tur prensibi üzerinden oynanıyor.

Pompalı, RPG, Keskin Nişancı, Bıçak ve Yumruk Maçları

Sadece belirli bir silaha göre ayrılan oyun modları da Point Blank'te yer alıyor. Sadece pompalı tüfeklere izin verilen Pompalı Maç'ında, başka silah kullanmaya izin yok örneğin. Aynı şekilde RPG Maç'ında, roketlerin havada uçtuğunu görüyorsunuz. Bıçak ve Yumruk maçları yakın dövüş içerirken, Keskin Nişancı maçında herkes bir yere gizlenip birilerinin hata yapmasını bekliyor.

AI Modu

Karşılıklı mücadele yerine, CT veya Free Rebels kuvvetlerinden birini seçip onların bilgisayar kontrolündeki karşı takıma karşı olan savaşında rol almak isteyenler, AI modunu seçiyor. Oyun süresi beş ila 10 dakika arasında değişen AI modunda, düşmanın zorluk seviyesini baştan belirleyebildiğiniz gibi, bu zorluk seviyesinin, takımın başarısına göre otomatik olarak ayarlanmasını da sağlayabiliyorsunuz.

Bu kadar çok oyun modu bulunan bir oyundan uzak durmak, büyük bir hata olacaktır. O yüzden siz de hiç beklemeden www.pointblank.com.tr adresine uğrayın ve bu eğlenceli oyun modlarından birini seçerek, Point Blank dünyasındaki yerinizi alın! ■



Sinirlendirmeyin onları!

Yoksa uzaya çıkarlar, **Angry Birds Space** oynar tüm dünya...

7 00 milyon kez indirilen bir başka şey söyleyin bana? (Onu değil, onu değil!) Angry Birds şimdiye kadar 700 milyon kez indirildi! Buna inanmak çok güç ve o kadar basit bir oynanışa sahip bir oyunu neden ben düşünmedim diye de düşünmüyorum değilim. (Düşünmediğim çok net.) Angry Birds, Angry Birds Seasons, Angry Birds Rio, Angry Birds oyuncakları, kitapları, yapıştırmaları, giysileri derken, yer gök Angry Birds oldu ve

buradaki "gök" kelimesi, mecazi anlamda değil.

22 Mart'ta Finlandiyalı oyun firması Rovio, yepyeni bir Angry Birds oyunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Pardon, oyun mu dedim sadece? Angry Birds Space, sadece bir oyunla sınırlı kalmayarak animasyon, basılı yayın ve ticari ürünler de karışımında çıkacak. Firmadan gelen açıklamaya göre, ilk Angry Birds'den sonra firmanın ürettiği en büyük Angry Birds oyunu, bu oyun olacak.

Angry Birds Space'de bizi tam olarak ne bekliyor, bu açıklanmadı lakin yerçekimi az olan bölgeler, yavaş çekimde uçan, bir anda ışık hızına çıkan kuşların bizi karşılayacağını düşünüyoruz.

Oyun birçok mobil cihazda çalışacak şekilde optimize ediliyor ve büyük ihtimalle işlemci gücü çok iyi olmayan telefonlarda bile çalışacak. Bakalım ilk Angry Birds kadar büyük bir patlama yaratacak mı sinirli kuşların uzay macerası? ■

CD Projekt, dünyayı ele geçirmek istiyor

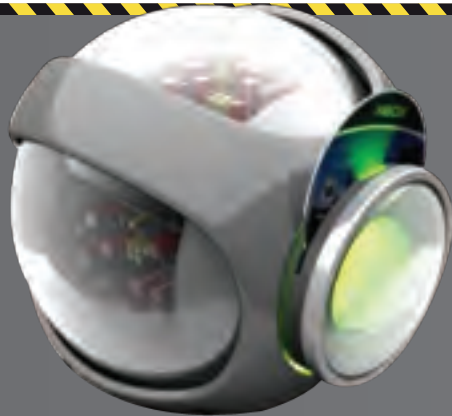
2014' ve 2015'e büyük yenilikler

The Witcher'in yaratıcısı CD Projekt, 2014 ve 2015 yıllarında piyasada olmak üzere, iki tane AAA+ kalitesinde oyun hazırlığı içerisinde olduğunu açıkladı. AAA+, yapım süresi iki yılın üzerinde olan ve multi-platform oyunlara verilen bir ad ve CD Projekt'in bu iki oyununun, bu kadar kaliteli olacağını bilmek bile iştah kabartıyor.

CD Projekt'ten gelen bir açıklamaya göre bu iki oyundan bir tanesi, zaten bildiğimiz bir isimle alakalı. Size söyleyeyim, o oyun The Witcher 3'ten başkası değil. Peki ya ikinci oyun? Ser verip sır vermeyen firma, bu yeni oyunun da yetişkinler için tasarlanan bir RPG olduğunu söylüyor. Geçtiğimiz yıl They'in yapımcısı Metropolis Software'i bünyelerine katmalarıyla birlikte, oyunun bu isimle ilgili olduğunu düşünüyoruz elbette lakin CD Projekt yanlış yönde olduğumuzu belirtiyor.

Asıl önemli bilgiyi az daha vermeyi unuttuyordum... Bu iki oyun da hem PC'ler, hem de yeni nesil konsollar için düşünüldü! Yeni nesil konsollara uygun bir oyun motoru, Red Engine'in tasarımını da tamamlayan firma, artık bu motorla oyun yapmaya bile geçmiş. Her ne kadar kendileri de yeni nesil konsolların neye benzeyeceğinden bir haber olsa da yeni oyunları için piyasadaki en güçlü konsolu tercih edebileceklerini belirtiyor.

CD Projekt'in 2012'nin ilk çeyreği için tek bir platforma hazırladıkları bir oyun (The Witcher'in konsol versiyonu?) ve 2013 için birkaç sistem için hazırlanan bir başka oyun (The Witcher 2 genişleme paketi?) planı da bulunmakta. Çok yakında ağızlarındaki bu baklaları tek tek çıkartacaklarını umuyor ve bizi yepyeni bir The Witcher'la buluşturmaları için onları ofislerine uğurluyorum. İyi çalışın, temiz çalışın, bizi çok bekletmeyin. ■



Not: Görseldeki tasarım, gerçek ürünü yansıtmamaktadır.

Xbox için 3D yeteneği geliyor

Xbox 720?

Microsoft'un kendi kariyer sayfalarında yayınladığı iş ilanı, Xbox 720'nin (ya da yeni nesil Xbox'ın) 3D görüntü özelliğine sahip olacağı iddialarını güçlendirdi. İlanda "Xbox takımımız için Algoritma Araştırma ve Geliştirme mühendisi" başlığı dikkat çekerken, altında yazarlar açık ve net bir şekilde şunları söylüyor: "Dünyada milyonlarca kişiye ulaşacak 3D görüntü işleme ve bu görüntüyü aktarmak" ve "3D görüntüleme

sistemlerinin tasarımı ve uygulanması." 3D teknolojisiyle birlikte ortaya atılan bir diğer söylentiye, Xbox 720'nin Radeon HD 6670 serisi bir grafik işlemci kullanacağı. 3D teknolojisi 3DTV'lerin halen pahalı olması nedeniyle bir türlü sıçrama yapamıyor. Microsoft'un uygun fiyatlı konsol üretme isteği, aslında 3D iddiası ile pek de uyumlu görünmüyor. Ancak ihtimaller arasında, 3D'li ve 3D'siz farklı modellerin piyasaya sürülmesi de var. ■

Uygarlık, bir günde kurulmaz

Ne var ki **Civilization V: Gods & Kings** ile bu mümkün

Elinizdeki Civilization V'ler eskidi mi? Ne yaptınız onları? Bana verseydiniz mesela, ben değerlendirdim mutlaka. Yok yok, vazgeçtim; vermeyin zira yepyeni bir



genişleme paketi geliyor ünlü strateji oyunu için. Paket gerçekten oyunu fazlasıyla genişleteceği benziyor; içindeki yenilikleri saya saya bitiremeyeceğim.

Gods & Kings ile dokuz yeni uygarlık, dokuz yeni dünya harikası, üç yeni senaryo, 27 yeni ünite, 13 yeni bina ve yeni teknolojiler ve kaynaklar geliyor. Yeni uygarlıklar arasında Kartaca, Hollanda, Kelt'ler ve Maya Medeniyeti bulunuyor. Bu uygarlıkların her biri kendine özel yapılar ve üniteler içeriyor elbette. I. William, Prince of Orange, Boudicca ve Muhteşem Pacal da yeni liderler arasında. (Prince of Orange, Portakal Prensi mi?)

Civilization V'teki senaryoları tamamlayanlar için de pek hoş senaryolar ekleniyor oyuna. Roma'nın çöküşü, Ortaçağ ve Viktorya döneminde geçen, fantastik bir senaryo, Dumanlı Gökle-

rin İmparatorlukları yeni senaryolar arasında.

Orijinal Civilization V'te bulunmayan din konusu da Gods & Kings ile birlikte dönüş yapıyor. Genişleme paketi sayesinde inanç peşinde koşmak, tanrılara tapınaklar hazırlamak ve peygamberler öncülüğünde, benimsediğiniz dini yaymaya çalışmak mümkün olacak.

Daha dengeli bir savaş sistemi için yapay zeka da gözden geçiriliyor. Artık bazı üniteler, diğerlerine göre bariz bir üstünlük sağlayamayacak. Deniz kuvvetleri de bu bağlamda ikiye ayrılıyor. Yakın dövüşe girebilen gemiler ve menzilli silahlara sahip gemiler olarak, iki farklı tipte gemi üretebileceğiz. (Uçan tekme atan gemil)

Tüm bu yenilikler için bahar aylarını beklememiz gerekiyor. Zaten ne demişler, bahara kadar beklersin, özümü dalından en iyi, sen yersin. Kendinize iyi davranın... (N'oluyor?) ■

PS2 klasikleri, burada

Eski adıyla PSN, yeni ismiyle SEN'de yepyeni oyunlar

Sony'nin Ericsson'u da mideye indirmesiyle birlikte her türlü cihazını tek bir başlık altında toplama planına PSN de katıldı. PlayStation Network, artık Sony Entertainment Network adıyla, Sony'nin her türlü eğlence ağının bulunduğu büyük oluşumda yer alıyor. Biz bu haberlik eski ismini kullanalım ve PSN'i son bir kez daha yad edelim.

PSN'i sadece online oyun oynamak için mi kullanıyorsunuz, bilmiyorum fakat orada tonla oyun satışı oluyor; belki farkındasınızdır. Bunların arasında birçok dikkat çekici PS2 oyunu da bulunmakta üstelik. En son PSN güncellemesinde bakın hangi oyunlar listeye eklendi...

PS3'te Worms Ultimate Mayhem, GTAIV: Complete Edition, The House of the Dead III ve James Cameron's Avatar: The Game dikkat

çekenler arasında. PSOne klasiklerinden Fear Effect 2: Retro Helix, ilk oyun kadar iyi olmasa da zamanı için beğeni toplayan oyunlar arasındaydı.

PS2 klasikleri ise PS3 ve PSOne oyunlarını katlıyor. God Hand, Gungrave Overdose, Maximo, Maximo vs. Army of Zin, Neo Contra, SSX On Tour, Swords of Destiny ve The Chronicles of Narnia gibi oyunların yanında, adını buraya yazarak sizi sıkmak istemediğim bir ton PS2 oyunu, şu anda PSN üzerinden satın alınmayı bekliyor. Her oyunun fiyatı farklılık gösteriyor ama 15TL - 25TL arasında fiyatlara, bu oyunlara kavuşmanız mümkün. PSN üzerinden hala kredi kartını kullanmaktan çekinenler varsa size hak vermemek mümkün değil ama sanal kart kullanarak da işinizi görebileceğinizi hatırlatmak isterim. ■



İTÜ'den dünyaya meydan okudular

Gigabyte yine rekor kırdı

1 5-16 Şubat 2012 tarihlerinde İTÜ Maslak Kampüs'te "Game in My Campus" etkinliğine katılan anakart ve grafik kartlarının üreticisi Gigabyte firmasının standı öğrencilerin akınına uğradı.

Etkinlikte Expander lakaplı Türkiye'nin tanınan hız aşırı macılarından Güven Baltaş'ın Gigabyte standında yaptığı hız aşırı tma gösterisi büyük ilgi topladı. Güven Baltaş yaptığı gösteride, Gigabyte

X79-UD7 üzerinde Intel Core i7 3960-X işlemci ile iki Türkiye rekoru kırdı ve bir dünya rekoru denemesinde bulundu. Denemelerde şu rekorlar kırıldı: İlk Türkiye Rekoru; Intel i7 3960-X, 5252 MHz, 12 threads, on LN2. İkinci Türkiye Rekoru; Intel i7 3960-X, 5300 MHz, Intel 2 Core, on LN2. Ve ilk dünya rekoru denemesi: Intel i7 3960-X, 5050 Mhz, 12 Threads on LN2, Fritz 12 Chess Benchmark ■



“Az daha kendimi öldürüyordum...”

Dead or Alive 2'nin yapımcısı anlatıyor

Hep gelecekte haber verecek değiliz ya, biraz da geçmişe gidip eğlenceli bir olaya kulak misafiri olalım. (İyiden iyiye elinde mikrofon, saçma sapan bir kasabanın bir sokağında durup orayı tanıtmaya çalışan bir sunucuya dönüştüm.)

Meğerse Team Ninja'nın eski patronu Tomonobu Itagaki, Tecmo tarafından oyuna getirilmiş ve bunun sonucunda da henüz tamamlanmamış olan Dead or Alive 2, apar topar üretime sokulmuş!

“Bir gün masama firmanın satış müdürü geldi. Oyunu tamamlamak için de az bir süremiz kalmıştı. Oyunu biraz deneyip denemeyeceğini sordu, ben de olur dedim. Ardından oyunu kapıldığı gibi fabrikaya götürmüş ve oyun orada çoğaltılmaya başlamış!”

Daha sonra Tecmo oyundan ve satışlardan ne kadar mutlu olsa da bu olay Itagaki'yi bunalıma sürüklemiş. (Uzak Doğulular bir garip.) Depresyona giren Itagaki, oyun sektöründen tamamiyle uzaklaşmayı bile düşünmüştü. Uzunca bir süre evine kapanan ve Michael Bay'ın Armageddon adlı filmi defalarca izleyip Aerosmith'ten I Don't Want to Miss a Thing'i sayısız kez dinleyerek sürekli ağlayan Itagaki'yi bunalımdan da yine bu film ve bu şarkı çıkartmış. Bu olayın ardından hızla Dead or Alive 2: Hardcore üzerinde çalışmayı da ihmal etmemiş heyecanlı oyun yapımcısı.

2008'de Tecmo'dan ayrılan ve Valhalla Game Studios adıyla kendi oyun stüdyosunu kuran Itagaki, şu an THQ için Devil's Third adındaki bir oyun üzerinde çalışmalarını sürdürüyor. ■



Hayır, senin orada ne işin var?!

Uzaylı istilasına karşı, tek bir **Battleship**

Mayıs ayında çok ilginç bir film vizyona giriyor. Uzay gemilerine karşı savaşan bir Amerikan donanma gemisinin maceraları...

Filmin adı Battleship, oyununun da adı Battleship. Filmde denizin ortasındaki tek bir savaş gemisi, uzaylılara karşı savaşıyor; oyunda ise daha çok gemi, daha çok uzaylıya karşı koymaya çalışıyor. Battleship adındaki aksiyon / strateji oyunu Silent Hill: Homecoming'in yapımcısı Double Helix tarafından hazırlanmakta ve PS3 ile Xbox 360 için piyasaya çıkması bekleniyor. Oyunun farklı bir versiyonu Wii, DS ve 3DS için planlanmakta yalnız bu versiyonların yapımcısı Double Helix değil, el konsollarında uzman olan Magic Pockets.

FPS ile Amiral Batt'nın karışımı olan bir oynanış tarzıyla gelecek olan oyun için şimdiden puanımı vereyim mi? Vermeyeyim, haberciliğe sığmaz fakat bu oyundan pek de fazla bir şey beklememenizi öneririm. Oyun direkt olarak filmin senaryosunu izlemiyor, hatta filmin geçtiği alternatif dünyada başka bir konuya yoğunlaşıyor. Bu iyiye işaret lakin yine de film oyunlarının akıbetini hepimiz biliyoruz... ■

Öğrencilere kaliteli tablet

Vodafone'dan tablet sürprizi

Vodafone, 17 Şubat'ta yeni bir cihazını tanıttı. Daha önce de akıllı telefona sahip olmayanlar için uygun fiyatlı ve güçlü donanıma sahip Vodafone markalı akıllı telefonlar sunarak önemli bir ihtiyaca cevap veren Vodafone yine büyük bir sürpriz yaptı ve 10.1 inç ekranı ve güçlü işlemcisiyle, üstelik de en son Android işletim sistemi sürümüyle çok etkileyici bir tableti kullanıcılarına sundu. Cihazın hem uygun fiyatı, hem de yüksek teknik özellikleri onu çok cazip kılıyor. Cihaz, Android Honeycomb 3.2 işletim sistemi ile geliyor. 10 inç

dokunmatik ekranı son derece hızlı tepki veriyor ve çift çekirdekli 1.2 GHz işlemci tüm uygulamaları hızla çalıştırıyor. Daha da önemlisi, cihazda hem 3G hem de Wi-Fi bağlantı seçenekleri bulunuyor. Arka yüzdeki kamera 5 MP çözünürlüğünde, ön yüzündeki kullanıcı kamerası ise 2 MP çözünürlüğü ile görüntülü görüşmelerde net video göndermenizi sağlıyor. 1 GB RAM'ı ve 16 GB dahili hafızası da piyasadaki en üst düzey standartları karşılıyor. Elbette harici hafıza kartı ile depolama kapasitesini 32 GB'a çıkarabiliyorsunuz. ■





Kalemsiz bir dergi..

İnternet dergilerine bir yenisi daha eklendi

Bugüne kadar altı sayısıyla okurlarının karşısına çıkan Kalemsiz, üç arkadaş olan Derda Karakış, Hakan Yıldız ve Mert Abakuş öncülüğünde, 2011 yılının Haziran ayında yayın hayatına başladı. Yaklaşık 20 kişilik bir ekibi aynı çatı altında bir araya getiren proje, Şubat ayı itibarıyla internet sitesini de yenileme

sürecine girdi. Şu ana kadar yayınlanan tüm sayılara ve dergi hakkındaki detaylı bilgiye www.kalemsizdergi.com, ayrıca dergiye ait Facebook sayfasına www.facebook.com/KalemsizDergi ve Twitter sayfasına www.twitter.com/KalemsizDergi adresinden ulaşabilirsiniz. ■

İzmirCon 2012'ye sayılı günler kala

Ejderhalar, büyülü oyun kartları ve kızgın bir saat kulesi

İzmir B.K.F. toplulukları bu yıl da hummalı bir çalışma içerisine girdi ve İzmirCon 2012'yi, 31 Mart - 1 Nisan arasında etkin olacak şekilde hazırlıyor. Büyük buluşma bu yıl da Tepekule Kongre ve Sergi Merkezi'nde olacak ve yine tüm FRP, RPG, MtG, aklınıza hangi fantastik kısaltma geliyorsa bu oyunların takipçilerine ev sahipliği yapacak.

Masaüstü FRP oyunlarının dışında, LARP (Live Action Role Playing Game), Warhammer, Magic: The Gathering ve kutu oyunlarının oynanacağı, çeşitli turnuvaların düzenleneceği İzmirCon 2012'de boyama ve zincir zırh örme atölyeleri, oyun konsollarında oyun oynama keyfi, katılımcıların hayal güçlerini zorlayacak "Sürelî Öykü Yarışması" gibi eğlenceli, herkesin katılabileceği aktiviteler de olacak. 10'a yakın yabancı oyun ve aksesuar üreticisinden temin edilen hediyeler de bu aktivitelerde başarılı olanlara verilecek.

İzmirCon 2012'nin bitiminde bir kostümlü parti olacağını da hatırlatır, herkesin bu eğlenceli buluşmada yer almasını öneririz. ■

Son Dakika!

- Amerikan Devrimi sırasında geçeceği ön görülen Assassin's Creed III'ün üç yıldır hazırlık aşamasında olduğu ve 30 Ekim'de piyasada olacağı açıklandı. Üç yıldır hazırlanıyorsa yeni bir oyun mekaniği beklemekte doğru olmaz sanırım...

- Anime tadındaki RPG oyunu Ni No Kuni: Wrath of the White Witch, 2013'ün ilk yarısında, Japonca ve İngilizce dil seçenekleriyle, PS3 için piyasada olacak.

- HTC'nin Xperia Play'de bulunan PlayStation Suite'e sahip olacak olan, Sony dışındaki ilk marka olacağı açıklandı.

- Capcom, geçtiğimiz ay yeni bir Darkstalkers ismini tescil etti. Street Fighter X Tekken'in yapımını tamamlayan Yoshinori Ono, acaba yeni bir Darkstalkers oyunu üzerinde mi çalışmaya başlayacak dersiniz?

- Tam Kinect desteği sağlayan, kod ismi Project Draco olan ejderhali oyunumuzun adı, Crimson Dragon olarak son ismine kavuştu.

- Merakla beklenen Metal Gear Solid 5'in Nisan 2013 - Mayıs 2014 arasında bir zaman piyasada olacağı söyleniyor.

- Mart'ın başında çıkması beklenen ve bence adının hemen unutulacağı yarış oyunu Ridge Racer Unbounded bir ay ertelendi ve oyunun 30 Mart'ta piyasada olacağı açıklandı.

- Kalbi sağlam olmayanların kesinlikle oynamaması gereken Amnesia: The Dark Descent'in devam oyununun gelmekte olduğu, söylenti olarak dolaşılıyor. Bizce gelmesin. (Korkuyoruz!)

- Diablo III'ün 1 Nisan - 30 Haziran tarihleri arasında piyasada olacağı söyleniyor. Buna inanabilir el kaldırsın. (Rüyamda 8 Mayıs olarak gördüm. - Emre)

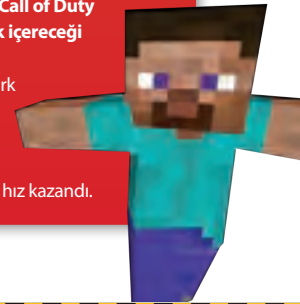
- Hala bir şeye benzemeyen Final Fantasy XIV'teki dünya sayısı 18'den 10'a düşürüldü. Yakında beşe de düşer, bire de...

- Siz bu satırları okurken iPad 3 açıklanmış olabilir ve hatta bu ay içerisinde piyasaya çıkacak bile olabilir. Yeni iPad 3'ün daha hızlı bir işlemciye sahip olması ve 2048x1536 piksel çözünürlüğe sahip olacağı iddia ediliyor.

- Fazla zamanı olan bir Minecraft oyuncusu, tüm World of Warcraft haritasını aynen Minecraft için uyarlamaya başladı.

- Bu yıl piyasaya çıkacak olan yeni Call of Duty oyununun, gerçek anlamda yenilik içereceği Activision tarafından açıklandı.

- Legendary: The Box'in yaratıcısı Spark Unlimited'in Star Wars: Battlefront 3 üzerinde çalıştığı ve oyunun üçüncü kişi kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu olacağı söylentileri, bu ay hız kazandı.



Telefonların kilidi kavga konusu oldu

Kilidi kim açacak?

Apple'in "kaydırarak kilit açma" patentini alması, cep dünyasında büyük olay yarattı. Apple'ın başka markalarda ekrandaki ikonu kaydırarak kilit açma yöntemine izin vermeyeceği anlaşılıyor. Google da farklı kilit açma yöntemlerinin patentini aldı. Bunların içinde en dikkat çekici olanı "sesle kilit açma." Bunlar arasında kullanıcının kilidi açarken doğrudan bir uygulamayı çalıştırması ya da bir kişiyi araması gibi özelleştirilmiş görevleri

yapabilmesi de var. Aslında, bu özelliğin benzeri bazı Android cihazlarda var. Örneğin HTC Sense arayüzünde dört farklı uygulama kilit açmadan çalıştırılabilir. Ama bu patent başka komutların da aynı etkiyi yapabildiğini tanımlıyor. En enteresan olanı ise patentte sesli komut ile kilit açma konusunun da olması. Prensipte çok güzel bir özellik, fakat ses algılaması için mikrofonun sürekli açık olması da rahatsız edici bir durum olabilir. ■



Kim o adam?

Resident Evil 6'dan zombi manzaraları

Bu oyunun fragmanı ne zaman yayımlanmıştı? İki ay önce mi? O fragmanı bulup mutlaka izleyin.

Durun! LEVEL DVD'de varmıya ya kız? (İçimdeki teyze...) Her neyse, konu ciddi, ben de ciddiyim. Resident Evil 6 bence RE5 gibi uyduruk bir oyun olmayacak ama bundan daha önemli bir sorun var: O fragmandaki üçüncü adam kim?!

Capcom, RE6'da boy gösteren, Chris'in ile Leon'un yanı sıra kontrol etmemize izin verilen bu paralı asker hakkında halen bir bilgi vermek istemiyor. Sadece onu Doğu Avrupa'daki, mutantlar tarafından çevrelenen bir yerde kontrol edeceğimiz açıklanmış durumda.

İsimsiz kahramanımıza mukabil, Chris Redfield'in ikametgahı gayet net: Çin! Evet, onun Çin'de olduğunu zaten biliyorduk; peki Çin'in Lanshiang kentinde olduğunu biliyor muyduk? Hayır. Zaten öyle bir şehir de yok gerçekte, Lanshiang bu oyuna özel bir sahil kenti. RE6'da olan olaylardan altı ay önce travma geçiren Chris, tam bunlardan kurtulmak isterken yepyeni bir felaketin içine düşüyor.

Zaten nedir, çivi çiviye söker; bence Chris bunalımından bu yeni kıyametle kurtulacak. (Bu arada onu bunalıma sokan durumun bir kadın, hatta Jill Valentine olduğundan da şüphelenmiyor değilim.)

Tüm dünyayı büyük bir kaosun içine sokan bu yeni olaylar, 2013 yılında gerçekleşiyor. Bu da ilk Resident Evil'da olanlardan 15 yıl sonrası, Chris'in RE5'te dandik dandik işlerle uğraşmasından dört yıl sonrası demek.

Oynanışa dair herhangi bir bilgi vermek istemeyen Capcom, yeni bir "zombi" türünü tanıttı. (Bunlara da zombi dememek lazım artık; biyolojik silah onlar.) Yeni yaratığımızın adı J'avo. Onu aslında oyunun fragmanında gördük. Hani Chris'i saklandığı siperden, dev kırmızı kolunu kullanıp alan yaratık. İnsanların konuşmalarını anlayabilen ve diğer mutantlarla iletişime geçebilen bu akıllı yaratık, uzuvlarından birini kaybederse yerini o fragmanda gördüğünüz mutasyona uğramış yepyeni bir uzuvla telafi ediyor. Bu yaratıkları kafalarından vuracağımızı anlayın ve RE6'yı beklemeye devam edin... ■

PS Vita piyasada!

Sony'nin son oyun canavarını denedik

Uzun süredir beklediğimiz, aylarca burada bilgilerine yer verdiğimiz, Sony'nin yeni el oyun cihazı 22 Şubat'ta piyasaya çıktı ve biz de zaman kaybetmeden konsolu denedik. Çıkış

oyunlarını inceleme bölümünde okuyabileceğiniz PS Vita için tek kelimeyle mükemmel diyebiliriz.

Cihaz PSP'ye göre biraz daha büyük lakin UMD okumak için bir mekanizmaya ihtiyaç duymaması dolayısıyla, kesinlikle ağır değil. Tuşların yerleşimi gayet iyi ve elleri yoracağını düşündüğüm dokunmatik arka panel de hiçbir şekilde rahatsızlık vermiyor. PS Vita oyunlar olsun, kendi işletim sisteminde olsun, dokunmatik ekranı bir hayli çok kullanıyor. Kocaman bir ekrana sahip olduğu için de bu hiçbir şekilde zorluk yaşamaz nereden olmuyor; aksine her fırsatta eliniz ekrana gidiyor.

PS Vita oyunları cihazın üst kısmındaki bir kapağı açarak, buradaki girişe iteleniyor. "İtelenmek" kelimesini mecazi anlamda kullanmadım; gerçekten oyunları zorlayarak aşağı itiyorsunuz ve parmaklarınız biraz iriyse bunu yaparken zorlanacağınızı söyleyebilirim.

Kayıt kartı daha kolay bir şekilde, cihazın alt kısmındaki bir girişten takılıyor ve 3G'li modellerde, ülkemizdeki standart sim kartlarını rahatlıkla kullanarak yan taraftaki bir girişten bu işlemi yapıyoruz. Konsolu ilk açtığınızda çok kısa bir ayar sürecinden geçiyor ve artık alıştığımız "ikonlar içeren sayfalar" mantığındaki bir arayüzle karşılaşıyorsunuz. Oyunlar ve uygulamalar, birer yuvarlak olarak burada görülüyor ve bir sayfa dolduğunda, diğeri otomatik olarak oluşturuluyor.

PSN ile tam olarak uyumlu çalışan cihazda, varolan PSN hesabınızı kullanabiliyorsunuz ki bunu hemen yapmanızı tavsiye ederim. Böylece kazandığınız trophy'ler ve diğer oyun içeriklerine PS3 üzerinden de ulaşabiliyorsunuz.

Ülkemizde birçok oyunla birlikte piyasaya çıkan PS Vita'nın Wi-Fi modeli 799 TL, 3G+Wi-Fi modeli ise 959 TL'den satışa sunuluyor. Oyunların yaklaşık fiyatı ise 120 TL. ■



Yeni HTC telefonların dedikodusu geldi

HTC One X

ilk olarak HTC Edge ismiyle tanınan, daha sonra da HTC Endeavour ismini alan gizemli telefonun son ismi, en son söylentilere göre HTC One X olacak. İsimler değişse de teknik özellikler hep aynı: 1.5GHz dört-çekirdekli Nvidia Tegra-3 işlemci, 4,7 inç 1280x720 ekran, 8 MP kamera, Bluetooth 4.0, Wi-Fi ve LTE... Bu özellikler tam da bir amiral gemisine yakışır cinstedir. İşletim sistemi olarak Sense 4.0 ile süslenmiş Android 4.0 Ice Cream Sandwich geleceğine ise kesin gözüyle bakılıyor.

Orta-üst düzeye hitap edeceği düşünülen diğer model ise HTC One S. Önceki ismi HTC Ville olarak bilinen telefonun özellikleri, 1.5 GHz çift çekirdekli işlemci, 4,3 inç ekran, 8 MP kamera ve tabii ki yine Sense 4.0'lı Android 4.0 ICS. Ayrıca One S'in sadece 8 mm inceliğinde olacağı tahmin ediliyor. Beats Audio ile girdiği işbirliği ile müzik sektörüyle, akıllı telefonların yanı sıra bir de kendi müzik yayın servisi üzerinde çalışıyor HTC. Bu servisin, Barcelona'da yapılacak olan MWC 2012'de Beats Audio kurucusu Jimmy Iovine tarafından tanıtılacağı düşünülüyor. ■



Microsoft, yenilik peşinde

Yeni Xbox'a, yeni gamepad

Yeni nesil konsol lafları çokça geçmeye başladı, ben de inceden heyecanlanmaya başladım. Artık Posta bölümünde sorularınızı cevaplarken de daha dikkatli olacağım sanırım.

Konsolların bir sonraki çıkarmasında öncülerden biri büyük ihtimalle Microsoft olacak. Nasıl bir makine planladıkları, tam olarak neyi amaçladıklarını öğrenmemize daha var. (Bazı kaynaklara göre bu yılki E3'te bir açıklama gelecek.) Tabii ki bu sırada "çeşitli kaynaklar" boş durmuyor ve bazı söylentileri ortaya atmaya devam ediyor. Buna göre Microsoft, yeni konsolu için yepyeni bir gamepad geliştireyor. Dokunmatik, HD bir gamepad'den bahsediliyor. Wii-U'nun kopyası mı? Hayır... Microsoft'un aklında Vita veya iPad gibi daha minimal bir tasarım var. Bu dokunmatik ekranın yanlarında ise Xbox 360'ın şu an sahip olduğu gamepad'in tuşlarının bulunması

planlanıyor. Basit bir gamepad değil elbette bu; siz televizyon izlerken bir kumandaya dönüşüyor, internette gezinirken Internet Explorer oluyor (Ve onu kırmak istiyoruz.) ve oyun oynarken de ekstra bir ekrana dönüşüyor; dilediğimizde yanımızda götürüp içerideki odada oyunumuza devam edebileceğimiz türden...

Nasıl söylenti? Hiç de fena değil bana sorarsanız. Gerçekçi duruyor, olmaması için de bir neden görmüyorum. Bu önemli haberin yanında, Epic Games'in Unreal Engine 4'ü (Gelecek neslin nasıl grafiklere sahip olacağını demosunda kullanılan motor.) bazı "adı açıklanması mümkün olmayan" cihazlarda çalıştırmakta olduğunu da haberi geldi. Her türlü oyuna hizmet veren Unreal Engine'in yapımcıları değil de ben deneyecek

değildim zaten o makineyi. Tabii burada illa ki yeni bir Xbox, yeni bir PlayStation izi aramak zorunda değiliz. Bunun iPad 3'ü, iPad 4'ü ve iPhone 5'i de var... ■



Not: Görseldeki tasarım, gerçek ürünü yansıtmamaktadır.



Sevimli komşumuz, gökdelenler arasında

The Amazing Spider-Man'de gerçekçi hareketler

Çeşitli anlaşmazlıklar yüzünden, üçüncü filmine ulaşan Örümcek-Adam en baştan başlıyor. Başrolde yeni bir Peter Parker, yeni bir kostüm tasarımı, yeni düşmanlar, yeni isimler... Neversoft'un hazırladığı ilk Spider-Man oyununu şimdi de Beenox devralıyor ki yapımcılığını ürettiği iki Spider-Man oyunu, hiç de fena değildi.

Temmuz ayında çıkması beklenen oyunda yine Manhattan'da özgürce ağ sallayabileceğiz, yine küçük görevleri yerine getirebileceğiz ve yine çeşitli mücadelelerde maharetimizi göstermeye çalışacağız. Beenox, binaların arasında dolaşırken daha keyifli anlar yaşamamız için oyuna Web Rush adında bir özellik eklemeyi de ihmal etmemiş. Savaşlar sırasında da kullanılabilen Web Rush

özelliği, Örümcek-Adam'ın kendine has, tanıdık hareketleri yapmasını ve savaşlarda daha farklı taktiklere yönelmesini sağlıyor. Beenox'un bu anlatımla ne demek istediğini anlayan, beri gelsin lütfen. Benim anladığım ağları sallaya sallaya ilerlerken, çeşitli tuş kombinasyonlarıyla, duruma göre enteresan hareketler yapabileceğiz.

Direkt olarak filmde olanları bize oyun olarak sunmak yerine, Beenox filmde olan bitenden hemen sonrasını konu ediyor oyununa. Bu yüzden de yine filmde görmediğimiz ama Marvel dünyasında yer alan düşmanları ve karakterleri oyunda görebileceğiz.

Beenox kendinden geçip oyunu çok fantastik yapmak için çabalamazsa Temmuz ayında iyi bir Örümcek-Adam oyunu oynayabileceğiz. ■



■ Tuna Şentuna

Arkadaşlarınızla sohbet ederken...

Logitech'ten 1080p webcam

Logitech, her zamankinden çok daha kolay, hızlı ve akıcı bir şekilde Full-HD 1080p videolar çekmenizi sağlayacak Logitech HD Pro Webcam C920'yi duyurdu. Logitech HD Pro Webcam C920, Skype üzerinden yapılan görüntülü görüşmelerde Full-HD 1080p kayıt veya Windows Live Messenger üzerinden HD 720p kayıt sağlıyor. H.264 gelişmiş sıkıştırma teknolojisi

sayesinde, Full-HD 1080p video kliplerinizi veya 15 MP fotoğraflarınızı tek tıklama Facebook, Twitter veya Youtube'a yükleyebilirsiniz. Logitech Fluid Crystal teknolojisi, daha akıcı görüntülerin yanı sıra daha net ve zengin renklerde görüntü ile daha temiz ve net ses sağlıyor. Böylece sevdiğinizlerle yaptığınız görüşmelerde daha gerçek bir görüntü ve ses iletebilirsiniz. ■



■ Cem Şancı

TUNA SENTUNA

BIG BOSS

BİR OYUN FİRMASI,
İŞTEN ANLAMAYAN BİR PATRON,
BİR PROGRAMCI

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



MODERNFIELD

- Bugün seninle şahane bir FPS yapacağız.
- Evet.
- Hemen başlayalım. Benim kafamda muhteşem bir oyun var. Büyük bir savaş hayal ediyorum. İnsanlar çılgın çılgına, her yerde silah sesleri ve uzaylılar.
- Patron bu daha önce yapıldı ama sayısız kez?
- Ne var oğlum, biz daha iyisini yapacağız. Şimdi şuraya hemen bir şehir koy. İçine de insanlar yerleştir. İnsanlar kaçışsın.
- Şehir mi koyayım?
- Evet, büyük bir şehir koy. Hemen.
- Düşmesi var çünkü şurada...
- Yok mu?
- Neyse ben şehri not aldım şimdilik, siz devam edin.
- Tamam. Biz ailesi uzaylılar tarafından esir edilmiş, sıradan bir insanı kontrol edeceğiz. Sıradan bir insan koy oraya.
- Sizin gibi mi?
- Efendim yavrum?
- Yok bir şey patron; sizin gibi karizmatik mi olsun diyordum...
- Fark etmez. Koyalım bir tane. Bak şimdi, bu adam ailesini arıyor ama ailesi çoktan ölmüş mü, yoksa bir yerde tutsak mı edilmiş, bunları bilmiyor. Bak, bak nasıl... Heyecanı görüyor musun?
- Aşırı derecede heyecanlıyım şu an.
- Tamam, iyi gidiyoruz. Şimdi o adam ateş etsin birilerine.

"NE VAR OĞLUM, BİZ DAHA İYİSİNİ YAPACAĞIZ. ŞİMDİ ŞURAYA HEMEN BİR ŞEHİR KOY. İÇİNE DE İNSANLAR YERLEŞTİR. İNSANLAR KAÇIŞSIN."

- Birilerine... Çok netsiniz patron. Mesela kimlere ateş edebilir?
- Oğlum dalga geçme! Anladın sen ne demek istediğimi... Uzaylılara ateş etsin mesela. Oraya iki tane uzaylı koy.
- Uzaylı yerine şu an için iki tane kutu koysam olur mu? Zaten uzaylıların tam olarak neye benzediğini bilmiyoruz; belki mukavva kutudan yapılmış, mukavvanın oluklarından nefes alıp veren yaratıklardır?
- Kutu mu? Bari E.T. gibi bir şey koysak?
- Patron E.T. lisanslı, o olmaz.
- Alien koyuver direkt?
- H.R. Giger bizi şişe dizer.
- Zaphod Beeblebrox?
- Patron tamam; ben koyuyorum buraya elimdeki hazır modellerden. Nasıl, bu iyi mi?
- Neyse, sonra değiştiririz bunu. Şimdi bizim adam, her bölümde şehrin bir yerlerine gidip sürekli uzaylılarla dövüşsün, aksiyon asla düşmesin, oyuncular gözünü oyundan ayıramasın!
- Sonra da sara nöbeti geçirip can versinler ekranın başında! Sürekli aksiyon iyi bir seçim değil patron, aralarda es vermek gerekir.
- "Es" ne lan?
- Yani duraklama anlamında.
- O zaman niye "duraklama" demiyorsun çocuğum?
- Es çünkü daha genel bir... Neyse. Yapıyorum aksiyon. Herkes birbirini vuruyor. Tam şu an kodladım hepsini. Kutular birbirine ateş ediyor; şehirde koşan binlerce kutu var. Biz de kutulara vuran bir başka kutuyuz. Nasıl heyecan? Kutular vuruldukça, kutu güçleri kazanıyoruz. Mesela oluklarımızdan su fışkırtıyoruz, düşmanlar ıslanıp hamurlaşıyor. Nasıl fikir? Özel güçlerimizden bir tanesi de annemizi çağırmak olur; tüm kutulara eşyalarını koyar, sonra kolileyip ardiyeye kaldırır. Şimdi siz "Ardiye ne lan?" diye de sorarsınız; o yüzden ben bu inanılmaz oyunu paketlerken, siz de bir çay koyun kendinize. Olur mu bu, ne dersiniz?!
- Tamam evladım, sabaha konuşuruz. Sen dinlen. İstersen yarın izinli de olabilirsin. Olur, hepsi olur. Canımızı sıkmayalım. Haydi, gelecek ay görüşürüz. Sıkma canını. Tamam mı? Gidiyorum ben. Gittim.

DOSYA KONUSU

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 7 Eylül 2012
Web far-cry.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



FARCRY3

DELİLİK VE SİLAHLANMAYA DAİR...

“ Delilik nedir? Sana anlatayım... Deliliğin ne olduğunu bir kez bana, birisi anlatmak istedi. Anlattı, anlattı ve anlattı. Canım sıkıldı, onu vurdum. Suratında öyle bir ifade vardı ki...” demiştim birkaç ay önce, derginin baş sayfalarında. Size deliliğin ne demek olduğunu anlatmaya çalışmıştım, Vaas'ın gözünden.

Delilik 2.4 GHz hızındaki işlemcisiyle kendini çok hızlı sanan bir Pentium IV bilgisayarda, kendini çok fazla sanan 512 MB bellek ve o devrin en iyisi olduğunu iddia eden Radeon 9700 Pro ekran kartı ile Far Cry'ın ayarlarını sonuna kadar açmaya çalışmaktır. Oyun size önce gülümser, sonra da ağzınıza patlatır. “Aptal mısın?” der, siz duymazsınız. Sanırsınız ki en iyi bilgisayar sizde!

Evet, Far Cry başlattı devrin ilerisinde bilgisayar gereksinimini. 3.0 GHz hızında, 1 GB bellekli bir bilgisayarınız olsa tamam ama o bilgisayarların fiyatı da 2004'te 4000\$'dı! Ve ben nedense üzerinden sekiz yıl geçmiş olmasına rağmen Far Cry'ı hala dün gibi hatırlıyorum! Cümlelerimin hepsi çok heyecanlı şu an!!!

Far Cry neden özel bir oyundu, hatırlatmamı ister misiniz? Cevabınızı duyamıyor gibiyim? Normal mi?

Tamam, anlatıyorum. Far Cry ormanda geçiyordu, bu çok önemli. O dönem ormanda geçen başka bir FPS söyleyin bana. Söyleyin, çekinmeyin. Sessiz kalıyorsunuz zira öyle bir oyun yok. Bazı FPS'lerin, ağaçların arasında dolandığımız bölümleri vardı ama onlar da görünür - görünmez sınırlarla çevrili, kaderimizi çoktan çizmiş olan oyunlardı. (Vietcong'u hatırlarım, ne güzel oyundu... Ama evet, her yer görünmez de değil, görünür duvarlarla örtüldü, saçmalık! - Şefik)

Far Cry'da hem orman gerçek gibiydi, hem o sakın kıyı şeridi ve masmavi deniz sizi içine çekiyordu, hem de sınırlar yoktu. Far Cry, özgürlüğün yeni adıydı...

Oyun saçma sapan sistem gereksinimleri istediğinden ve Crytek'in ilk oyunu olduğundan, inanılmaz yüksek puanlar almasına rağmen bir Crysis gibi ünlenmedi. Şimdi düşünün Crysis'in her türlü detayını nasıl takip ettiğimizi, duymak için birbirimizi ezdiğimizizi... Bir de Far Cry'ın yapım aşamasındaki ilgisizliği hatırlayın. Üstelik Crysis, Far Cry'daki adadan çok da uzak bir yere gitmedi. Bunu da hatırlatmamı ister misiniz?

Birbirini tekrar eden FPS'ler arasında çok ilginç bir yere oturdu Far Cry. En çok grafikleriyle konuşuldu, ardından bir duruma, birçok farklı yoldan yaklaşabilmemiz anlatılmaya başlandı. Genelde RPG oyunlarında gördüğümüz türden bir özgürlük, çok

kaliteli bir şekilde Far Cry'da yer alıyordu. Koskoca adada istediğimiz gibi dolaşıyor, istediğimiz gibi ateş ediyor, istediğimiz araca biniyor ve görevleri istediğiniz şekilde tamamlıyordunuz.

Far Cry, o kadar çok beğenildi ki Crytek bir anda kral koltuğunda buldu kendini.

Ubisoft'un işin içine girmesiyle Far Cry değişik bir yöne sürüklendi. Crytek artık Crysis projesi üzerinde yoğunlaşıyordu ve Far Cry'la bir işi kalmamıştı. Bu başarılı ismi bir sonraki adıma taşıma görevi de Ubisoft'a düştü. Ubisoft Montreal, dönemim FPS'lerini ve oyunlarını inceledi ve Far Cry'ı değişik bir boyuta taşımaya karar verdi. Özgürlük esas alınarak, önceki oyunla aynı kalacaktı ama geriye kalan her şey, değişecekti.

Mesela Şefik, bu oyunu beğendi. (Evet, yalan değil, beğendim. - Şefik) Belki bir yere kendi yorumlarını da girmiştir. (Evet, girdim de. - Şefik) Oysa ki oyunun Far Cry'la uzaktan yakından bir alakası yoktu. (Yoktu. - Şefik) Ada falan kalmamıştı, politik bir çekişme konu edilmiş ve mekan da Afrika'daki kurgu bir bölgeye taşınmıştı. (Uçsuz bucaksız Afrika toprakları... - Şefik) Tek bir görevimiz yoktu, NPC'lerden görevleri alıyor, hatta onları da peşimize takarak görevlere koşuyorduk. Far Cry'daki gibi bir grafiksel atlama da olmamıştı oyunda. (Evet ama çevre çok güzeldi, etraf, böyle taş toprak, ağaçlar falan. - Şefik) Çok da ileri model



■ Umuyoruz ki oyunun sonunda, Far Cry 2'de olduğu gibi tişörtlülerle dövüşmeyiz, biraz gelişim gösterirler.



■ **Vaas'ın ne denli deli olduğunu kanıtı, infaz edilmiş zavallılar...**

► olmayan bilgisayarlarda bile çiçek gibi çalışıyordu oyun. Bana sorarsanız, üstünde durulmaya değmeyen bir yapımdı, Şefik'e sorarsanız gayet eğlenceli bir FPS'ydi Far Cry 2. (Ne demek istiyorsun? - Şefik) Fakat Ubisoft da biraz benim tarafıma (Neresi orası?) yakın bir yerde durmuş olacak ki Far Cry 3'ü, bir nevi geçmişe dönüş olarak nitelendiriyor.

Masmavi bir deniz. Yemyeşil bir ada. Bir tek sen akıllı, herkes deli... Başlıyoruz.

Doktor, yardım gerek!

Anlatcağarımdan sonra aklımıza bir oyun ve de bir dizi gelecek. Bunu önceden belirteyim ki siz de yazdıklarımı okurken, bir yandan kendi tahminlerinizi yapın.

"Nasıl eğlenmişiz gemideyken..." diyor büyük ihtimalle karakterlerden bir tanesi, diğeri ona, "Bu adada da çok eğleneceğiz!" diye cevabı yapıştırmadan hemen önce. Üç arkadaş iniyor büyük yolcu gemisinden, siz de yin Maldivler'e, ben diyeyim Dominik Cumhuriyeti'ndeki bir adaya. Filmlerde, fotoğraflarda gördüğünüz türden bir ada burası. Doğal güzellikleri göz kamaştırıcı, halkı ise fakir ve kendi halinde...

Birisi kız olmak üzere, üç arkadaş kumsala iniyor, başlıyor eğlenmeye. Birisinin elinde, olanları kameraya



çekiyor, hatta bir ara bir kalaşnikof bulup onunla şakalar bile yapıyorlar.

Gece oluyor, içkiler bir bir devriliyor ve sabah, büyük bir baş ağrısıyla yatakta uyanmak yerine, dostlarımız elleri bağlı bir şekilde, adadaki bir çetenin tutsağı olarak güne merhaba diyor. "Sus lan!" diyor Vaas ve ardından da "Vur beni!" diye bağırıyor. Eğlenmeyi bilen, silahtan anlamayan üç tane genç bunlar, nasıl vursunlar delinin tekini?

Bir insan, ölümlü burun buruna geldiğinde kendinden beklenmeyen hareketler yapabilir. Oyunda kontrol edeceğimizi anladığımız kahramanımızın da gözü dönüyor ve Vaas'ın ve adamlarının gözü önünde kaçmayı başarıyor. Kıyıya varmayı başaran arkadaşımız, bir bakıyor ki onları getiren gemi almış başını gidiyor... Geri dönse nereye dönecek, yüzmeye çalışsa köpekbalıklarına kim yem verecek? Bir de kurşunlar yüzünden yaralanmasın mı Jason Brody? (Bizim adam.) Geceyi ormanda geçirecek, sabah da bir doktor bulacak Brody, başka yolu yok... (Adrien Brody ve Piyanist geldi aklıma ama oyun ve dizi gelmedi hala! - Şefik)

Sihirli mantarın peşinde

Adadaki herkes biraz arıza, bunu aklınızda bulundurun. Bu detayı veriyorum ki az sonra duyacaklarınızın, oyundaki yeri hakkında sorgu, sual getirmeyin.

Jason çeşitli iletişim yolları sayesinde, adada bir doktorun bulunduğunu öğreniyor ve onun kulübesine doğru yollanıyor. Bembeyaz renkte, hoş bir kulübede buluyor Doktor Earnhardt'ı.

Back to the Future'daki Doktor Emmett Brown'dan iyi olmasın, Dr. Earnhardt da son derece renkli bir kişilik. (Yü-



Daha önce ne olmuştu?



■ Far Cry

2004 yılında Far Cry PC'ler için piyasaya çıktığında, iki anlamda sükse yaptı. Birincisi son derece kaliteli ve farklı bir FPS olmasıyla dikkat çekti, ikincisi de PC'lerimizi birer hesap makinesi gücünde görmesiyle.

Jack Carver adındaki bir adamı kontrol ediyorduk oyunda. Bu adam, koskoca Pasifik Okyanusu'nu, ona teslim edilen gizemli bir kadınla geçmeye çalışıyordu. Fakat bir nedenle gemisi saldırıya uğramıştı ve okyanusun derinliklerine sürüklenmişti. Jack zor bela kendini bir adanın sahiline atmayı başarsa da sorumluluğunu aldığı kadından eser yoktu. Adada yolunu bulmaya çalışan Jack, kısa sürede adanın ona saldıran adamlar tarafından kullanıldığını anlıyordu ve ardından da şenlik başlıyordu. Kah adanın yeşilliği içerisinde savaşmıştı Jack, kah garip barınaklara girip kaybettiği kadını aramıştı. Jack'in hikayesi hiç bitmesin istemiştik fakat her güzel şeyin bir sonu vardı...



■ Far Cry 2

Crytek'in elini ayağını Far Cry'dan çekmesiyle birlikte oyunun isim hakkını Ubisoft aldı ve 2008 yılında, yepyeni bir Far Cry oyunu ortaya çıkarttı. Ubisoft nedense, sadece oyunun ismini kullanmayı seçti. Jack'i bir kenara attı, yemyeşil adayı suyun dibine gömdü ve tüm olayları Afrika'ya taşıdı. Olaya politika ekledi, UFLL ve APR adındaki iki farklı tarafın savaşını konu etti oyununa.

Oyun her anlamda büyük bir "sandbox" aksiyon oyunuydu. Düşünün ki hikayesini takip edebileceğimiz, geçmişini hatırlayacağımız, bizi kendine bağlayan bir kahramanımız bile yoktu; bize sunulan birkaç karakterden birini seçip bir dizi göreve çıktık. NPC'ler bize görev verdi, biz yaptık. Sürekli tekrarlanabilecek görevler bulduk, mühimmat için onların peşinden koştuk. Far Cry 2'de bir şeyler yaptık ama oyunun bir yönü bizi hiçbir zaman tatmin etmedi.

zündeki beyaz boya lekelerini mi kastediyorsun? - Şefik) Jason'ı iyileştireceğini söylüyor ama insanlar üzerinde deney yapmayı sevdiği için öncelikle Jason'a bir serum enjekte ediyor. Ardından da yeni deney için gereken bir malzemeyi, adanın derinliklerindeki mağaralarda bulunan bir mantarı bulmasını istiyor. Kafası son derece güzel olan Jason, mağaraya doğru yola koyuluyor...

Mağara görevi, Ubisoft'un Far Cry 3'teki hedeflerinden bir tanesini sembolize ediyor aslında. Far Cry 2 gibi sadece, "koş ve ateş et" mantığından öte bir şeyler başarmak isteyen firma, karakterlerin daha çok hissedilmesi ve olayların da insanların akıllarına kazınması için ilgi çekici yollar denemeye karar vermiş. Örnekteki mağara görevinde amacımız mantarı bulmak lakin bunu yaparken, ne bir düşmanla karşılaşıyoruz, ne de bir kurşun ateşliyoruz; hatta silahımız bile yok bu görevde. Mağarada dikkatlice ilerlemek, boşluklardan atlamak, gerektiğinde koşmak

ve ilacın etkisi yüzünden mağaranın sürekli değişen şekline ayak uydurmak, görevimizin ta kendisi. Bu bölümde önceden ayarlanmış birtakım heyecan verici unsurlar da yer alıyor ve nihayetinde mantara ulaşıyoruz. Gözlerimizi açtığımızda da kendimizi doktorun kulübesinde buluyoruz.

Dr. Earnhardt'a ne kadar güvenebileceğimizin yanıtı henüz ortada yok. Ne var ki oyunda bir seferden fazla onu göreceğimiz ve hikayede önemli bir yeri olacağı da açıklanan bilgiler arasında.

Farklı yollar, aynı sonuç

Hep mağaralarda koşsak, oraya buraya atlasak bu oyunun adı da Tomb Raider olurdu. O yüzden bir sonraki bölümde, denizden gelen tehlike adını alıyoruz. Aslına bakarsanız oyunun büyük bölümü silahlı çatışmalarla geçecek ve daha küçük bir bölümünde bu mağara görevi gibi görevlere çıkacağız.

Bir başka bölümde, Jason plajda sinsî sinsî ilerlemeye başlıyor. Karşısına bir adam çıkıyor, onu bıçakla hallediyor. Bir diğerine daha bu bıçağı saplayıp çıkardıktan sonra, üçüncüsüne bıçağı fırlatıveriyor. ▶

Ben sevdim!



Benim benim, Şefik. Neden buradayım? Çünkü Tuna pasladı. Evet, ilk oyunun üstüne kimileri sevmese de ben sevdim Far Cry 2'yi. Akılda kalıcı karakterler ve senaryo yoktu belki ama Afrika'nın tozunu, toprağını yuta yuta, o uçsuz bucaksız topraklarda yol almak, hastalıklı bir adam gibi hayatta kalmaya çalışmak, oyun içinde zaman kavramını yitirmek, saate bağımlı yaşamak, zorlu hava koşullarında bir kulübeye kapanıp uykuya dalmak... Bunları çok sevdim işte ben.





Buradaki mücadeleden sağ kurtulduktan sonra cipe atlayıp hedefimize daha hızlı ulaşabileceğiz.

Adanın yeşil bikti örtüsü ve doğanın güzelliği göz dolduruyor.

Sıradan bir turist olduğumuza bakmadan, elimize geçirdiğimiz her türlü silahı rahatça kullanabileceğiz.



► Buradan Jason'ın art arda altı kez Missouri Dart Şampiyonu olduğunu anlıyoruz. (Yok öyle bir şey de o bıçağı nasıl öyle uzmanlıkla kullanıyor?) Bu sahneyi oyunun yayımlanan fragmanlarından birinde gördüğümüzü hatırlıyor ve yolumuza devam ediyoruz.

Amacımız Vaas'a bir darbe indirmek. Vaas kim mi? Bunu anlatmıştım ama yeri gelmişken, bir kez daha bahsedeyim. Vaas bu lanetli adadaki, daha lanetli bir adam. Akıl sağlığı pek yerinde değil ve tüm deliliğini tehlikeli olmak için kullanıyor. Herkes ondan korkuyor, herkes karşısında saygıyla duruyor. Acımasız bir adam Vaas ve maalesef peşimizde! (Ve kapağımızda! - Şefik)

Bu adadan sağ kurtulmak için Vaas'tan kurtulmalıyız ve ona darbeler indirmeliyiz. Jason da onun iletişim yollarını baltalamak adına, bir radyo kulesini havaya uçurmak üzere yola çıkıyor. Radyo kulesi tepede, tepeye çıkış yolunda da tonla adamı var Vaas'ın. Bu bölgede izlenebilecek üç yol olduğunu gösteriyor Ubisoft. En basiti elbette ki kapıp silahı düşmanları tek tek vurmaktır. Kalaşnikof'u kaptığımız gibi ateş ediyoruz ilk alternatifte. Siper alıyoruz,

eğiliyoruz, koşuyoruz... Düşmanların yapay zekası hakkında bilgi veriyor Ubisoft, "Hiç tahmin etmeyeceğiniz şeyler yapabilecekler." diyor, inanıyoruz. Tam hepsinden kurtulduğumuzu sanırken, aynen Crisis'te olduğu gibi denizden destek birimler geliyor. Ölmeden bu bölgeden geçmeyi başarırız, kuleye de varıyoruz.

Bir diğer alternatif düşmanlara gözükmeden, onları daha zor bir şekilde ama tek vuruşta ortadan kaldırmaktır. Susturuculu silah var mı oyunda, bilmiyoruz ama varsa ya onları kullanıyoruz ya da bıçağımızı. Her türlü FPS'de olduğu gibi, burada da düşmanlarımız devriyelerini belirli bir çizgi üzerinde atıyor ve doğru zamanı bekleyerek sonuca ulaşabiliyoruz.

Bu alışlageldik yöntemlerin dışında, bu bölümün test aşamasında bir oyuncunun, bir tepeye çıkıp buradan "paragliding" yaparak (Paraşüt diyelim.) direkt olarak kuleye inebildiğini açıklıyor. Etti mi üç alternatif yol? Bu paragliding hadisesi gibi "beleş" yöntemlerin her türlü görev için bulunabileceğini sanmıyorum fakat gördüğünüz üzere, bir problemi nasıl çözeceğinizin yanıtı tamamıyla sizde...

ANALİZ



Bu oyunda yalnız değiliz; adadaki bazı güçler bize yardımcı olacak.

Denize ayak basmak

Neler gördük; değişik bir mağara görevi ve açık alanda savaş. Ne kaldı? Yakın çarpışma... Bir başka bölümde de Ubisoft, koridorlar için içine karışınca neler olacağını bize gösteriyor.

Jason bu bölümde bir arkadaşını aramak üzere, denizin ortasındaki bir gemiye çıkıyor. Kamaralar arasında dolanırken, Vaas'ın adamları karşısına çıkıyor ve pompalı tüfeğin ne kadar etkili bir silah olduğu gösteriliyor bize. Kurşunu yiyen herkes bir köşeye fırlıyor, Jason arayışına devam ediyor. Ta ki tuzak kurulmuş bir kapıya açana kadar... Patlamayla birlikte gemi de su almaya başlıyor ve burada da yine önceden ayarlanmış bazı sahneler devreye giriyor. Jason'ın gemiden kurtuluşunu gösteren sahnelerde ne gibi bir rol üstleneceğimizin cevabı ise verilmiş değil.

Bu üç bölüm, Ubisoft'un bir Uncharted, bir Call of Duty gibi "planlı" bir oyun üretme mücadelesinin kanıtı niteliğinde. Uzun soluklu bir film gibi hazırlanıyor oyun ve böylece, kendimizi oyuna çok daha kolay adapte edebileceğiz.

Far Cry 2'nin eksikliği de buradaydı. Hiçbir görevde, genel olay örgüsünde, karakterlerde bir derinlik, bir akılda kalıcılık yoktu. (Doğru, kabul ediyorum. - Şefik) Ölçeği ne kadar küçültürseniz, insanların kendilerini orada hissetmesi de o kadar kolayla-



■ Karadaki araçları kullanabildiğimiz gibi, deniz araçlarını da kullanarak karadakilere dehşet saçabileceğiz!

Adanın derinlikleri



Her oyunda bir Gothic anısı anlatmazsam olmaz, burada da bir benzerlik buldum, hemen bahsetmek niyetindeyim. Gothic'te Orc'larla olan mücadelemiz, esas mücadele olarak lanse edilmiş olsa da aslında oyunun çok büyük bir bölümünde vahşi doğaya karşı bir savaş veriyorduk. Dinozor benzeri Snapper'lar, gergedandan bozma Shadow Beast'ler, dev sinekler... Hepsi büyük birer tehlikeydi. Far Cry 3'te de ne var? Kocaman bir ada. Bu adadaki uygarlık seviyesi nedir? Çok düşük. Eh, o zaman gelsin timsahlar, gitsin köpekbalıkları... Oyun boyunca Jason'ın bolca vahşi hayvanlarla karşılaşacağı açıklandı. Yani alıp başımızı adanın içlerine doğru ilerlersek, bolca sevimsiz yaratık bizi bekliyor olacak. İlginç olansa bu değil. Jason bu yaratıkları öldürerek onların etinden sütünden faydalanabilecek. Bu hayvanları öldürüp kendimize ne gibi bir fayda sağlayabileceğimizi açıklanmış değil ama özgürlüğümüzü yararlı işler yapmak için kullanabileceğimizi bilmek de çok güzel bir haber.



şıyor. İnsanların nasıl kendilerini filmlerdeki kahramanlar yerine koyduklarını ve onlar gibi hissettiklerini bilirsiniz. Bir filme, sekiz tane farklı karakter koyun ve hepsinin ağırlığını da aynı yapın. İşte akılda kalıcılığı azaltmak için iyi bir yöntem. Oysa ki tek kişinin hikayesinde, "alıcı" taraf kendini o hikayenin içinde buluveriyor. Bunun bir örneğini bence Far Cry 3'te de yaşayacağız.

Karanlık geçmiş

Adadaki iç savaş ve insanların hafif deli olmalarının bir nedeni de adaya bağlanıyor. Şu an için net bir açıklama yok lakin adanın karanlık bir geçmişi olduğu vurgulanıyor. Gizli mağaralar, terk edilmiş mekanlar, bir nedenle yıkılmış, harabeye dönmüş kasabalar... "Bunların bir nedeni olmalı." diye kendimize tartışacağımızı belirtiyor Ubisoft. Adanın her köşesi, adada neler olduğuna dair ipuçları taşıyor. Oyuncuların da izleri takip edip her türlü noktaya adım atması isteniyor.

Oyunun bir yerinde, deniz fenerine giden yola bir maden girişi yerleştirmiş Ubisoft. Test oyuncuları bu fenere giderken, orada bir maden olduğunu görüp hemen içine girmişler. Ubisoft da tam olarak bunu amaçladıklarını ▶



► vurguluyor. Adanın onlara sinyaller göndermesini...

Ve bu oyunun, hangi iki yapıma benzediği teorisine gelelim. (Nihayet! - Şefik) Ne demiştik yazının başlarında: Üç arkadaş içiyor, içiyor, sızıyor ve bir kalkıyor, adada olanlar olmuş... Daha geçtiğimiz yıl, hangi oyunda gördük bunun bir benzerini? Dead Island. (Oynamadım ki! - Şefik) Zombiler yerine, Vaas'ın deli adamlarını koyun, oldu size Far Cry 3.

Peki ya karanlık geçmişi olan, mistik ada konseptine ne diyeceğiz? Keşfedilmesi gereken birçok yeri olan, ilginç bir ada... Harabeler, yıkıntılar, mağaralar, ilginç deneyler yapan bir doktor... "Lost!" diye haykıranlar, benimle gelsin lütfen. (izlemedim ki! - Şefik)

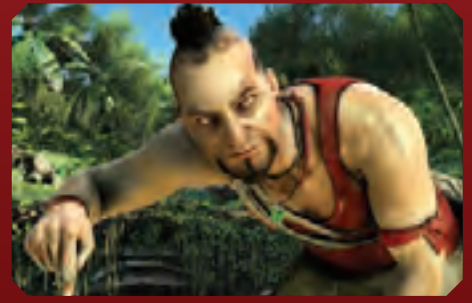
Tabii ki bunlar benim teorim ve sadece Ubisoft'tan gelen ve henüz bir şeyleri tartmak için yeterli olmayan bilgilerden edindiğim izlenimle böyle bir sonuca vardım. Zaten esinlenmekte bence hiçbir sorun yok. Sadece esin kaynağını fazla gözümüze sokmasınlar, yeter.

Yüzdük yüzdük...

Umut vaat eden haberler verdiğime inanıyorum zira tüm bunları anlatırken, beni de bir heyecan kapladı. İnaniyorum ki Far Cry 3 kaliteli bir oyun olacak. Grafiksel anlamda oyun dünyasına bir yenilik getirmeyeceğinden eminim; aynı şekilde çok orijinal fikirler sunmayacağını da düşünüyorum. Bunlara karşın, Uncharted 3'le ilgili de söylediğim gibi, kaliteli bir maceranın içine atacak bizi. Hikayeyi de merak edeceğiz, karakterlere de hayran kalacağız, oyunu bir yerde bıraktıktan sonra, dönmek için sabırsızlanacağız.



Vaas'ın ağzından...



Şu oyunda en çok kimi hatırlayacağız diye soracaksınız, size Vaas diyerek kolayca cevap vereceğim. Bir sosyopat, bir psikopat Vaas. Adadaki herkes onun adını biliyor, herkes ondan korkuyor, ona bir yanlış yapmamak için üç kez düşünüp bir kez davranıyor. Vaas'ı seslendiren ve onu o yapan aktör Michael Mando, Vaas'ın tam anlamıyla kendisi gibi olduğunu belirtiyor. Rol yapmadığını, içinden geldiği gibi davrandığının altını çiziyor. (Tipi de aynı zaten. - Şefik)

Vaas'ın hayata geçirilme hikayesiye bir hayli ilginç. Ubisoft oyunadaki çeşitli karakterler için seçmeler yaparken, Michael Mando da başvurusunu yapmış. Kocaman, ağır kanlı ve ciddi bir adamı canlandırması istenmiş. Michael ise istenen karakterin tam tersi bir portre çizmiş ve elbette o karakter için başkasını seçmişler.

Seçmelerin üstünden üç hafta geçmiş, Michael evinde yayılırken, menajeri onu aramış ve Ubisoft'un performansından çok etkilendiğini söyleyip eklemiş: "Senin performansından bir karakter yaratmaya karar vermişler..."

Ve bir yetenek, bir karaktere dönüşmüş, Far Cry 3'ün Vaas'ı olmuş. Ve Michael'a göre Vaas bir psikopat değil, sadece geçmişinde çok büyük acılar çekmiş olan, kayıp bir ruh...

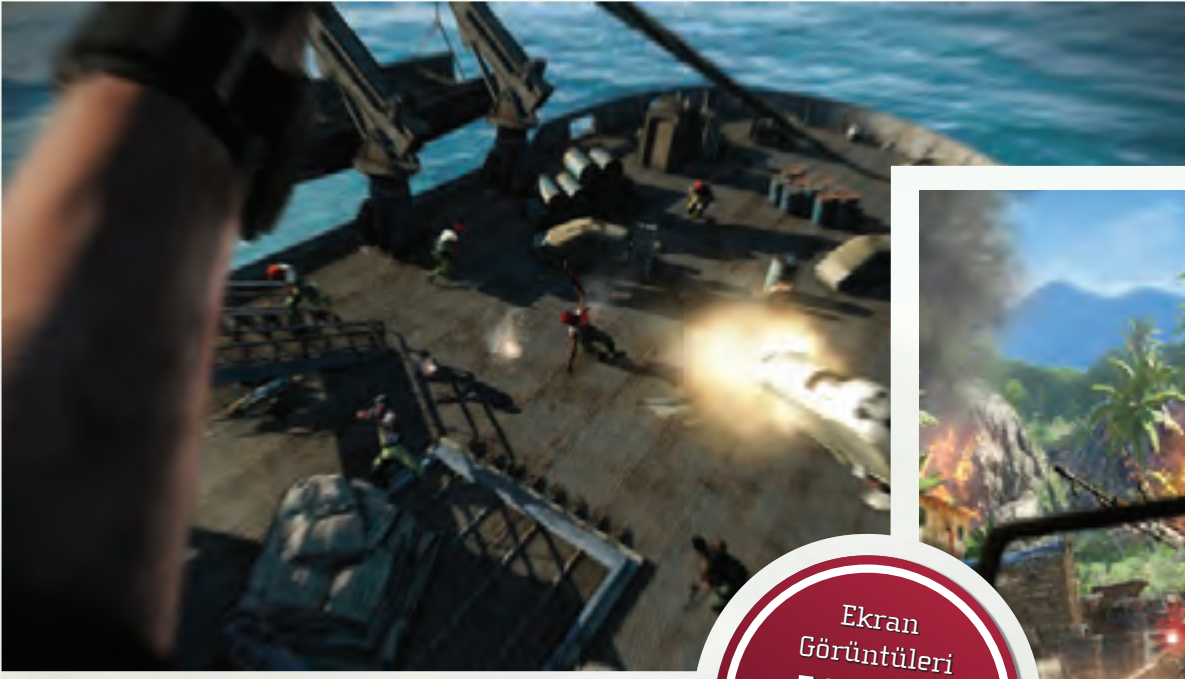
Tüm bunların olması için de bir oyunun, oyun dünyasına yenilikler getiriyor olması gerekmiyor...

Eylül ayında çıkması planlanan oyun için geri sayım başlatmaya daha zaman var. O zaman ne yapalım, oyunun fragmanını bir kez daha LEVEL DVD'sinden izleyip dubstep ile çoşalım! (Wub wub wub wub! - Şefik)

■ Tuna Şentuna



■ İşte Dr. Earnhardt ve son teknolojiyle donatılmış laboratuvarı...



▣ Güzeel, bir apandisi daha patlattık!



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



MART SAYISI BAYİLERDE

blue JEAN

20 KİŞİYE RHCP CO'Sİ 5 KİŞİYE JUSTIN BIEBER KİTABI 20 POSTER

blue JEAN

CAN TEMİZ'İN KALEMİNDEKİ MODEL'İN AVRUDA TURKİSİ BÜNLÜĞÜ BU SAYIDA!

BLUE JEAN OKUYUŞUNUZ ÇEŞİTLİ "SİYAHLI KADIN" FİLM GÖSTERİMİ

MANGA

FANTASTİK EDEBİYATIN YOKSİLİĞİ

MADONNA

ADÈLE

GRAMMY'LERİ TOPLADI

REBECCA FERGUSON

GRAMMY'LERİ TOPLADI

UNUTULAN KONSUVERTE NE KADAR ÇOK OLDUĞUNU GÖRÜŞÜK

ARI HABERLER BEDIKODU BELİVERİRİZ & MODA

blue JEAN

REBECCA FERGUSON

GRAMMY'LERİ TOPLADI

ANGEL! JONES

DEATH SOULFLY

ARCHER

20 POSTER

AŞLIK OYUNLARI MUPPETS ONE DIRECTION OPETH ADELE APOCALYPTICA (EZA BRING ME THE HORIZON) CODY SIMPSON WHITNEY HOUSTON GÖKŞE GREEN DAY MODEL LAQUANA COIL BIG BANG TAYLOR SWIFT THREE DAYS GRACE THE VAMPIRE DIARIES TOKIO HOTEL TWO AND A HALF MEN

20 KİŞİYE RHCP CO'Sİ 5 KİŞİYE JUSTIN BIEBER KİTABI 20 POSTER

blue JEAN

MADONNA

THE ALBUM SİZİN İZİNİ ALMAYI İSTİYOR

ADÈLE

GRAMMY'LERİ TOPLADI

JUSTIN BIEBER

GRAMMY'LERİ TOPLADI

REBECCA FERGUSON

GRAMMY'LERİ TOPLADI

ANGEL! JONES

DEATH SOULFLY

ARCHER

MADONNA

MUPPETS SHINEE

bluejean.com.tr



facebook.com/bluejeanmagazine



twitter.com/bluejeandergi

Dijital Dergi Aboneliği için www.eMecmua.com



İlk Bakış

Mart kapıdan baktırır, ekran kartı yaktırır!

Ne derler bilirsiniz: "Mart ayı, dert ayı!" Atalarımız bu lafı söylerken Türkiye'de havaların Mart ayında bir sıcak, bir soğuk olmasını kastederek dememişlerdir. Elbette ki havalar Mart ayında dünyanın diğer yerlerinde

soğuk olacak diye bir kaide yok ama dünyanın her yerinde geçerli olan bir kaide var ve o da Diablo III'ün ertelendiği için Mart ayında çıkmayacağı; hatta birçok oyunun Mart'ta yüzünü gösterip Nisan ayında, Nisan yağmurlarıyla birlikte sel olup yaması bekleniyor.



Tiger Woods PGA Tour 13

Kinect ve Move ile bambaşka bir golf deneyimi...



TW: Shogun 2 Fall of the Samurai

Bir tarafta kılıçlar, diğer tarafta silahlar...



Ninja Gaiden 3

Hyabusa, baş koyduğu yolda ilerlemeye devam ediyor.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Darksiders II

Karanlık taraftan çağırılıyorsunuz!

40

Yapım Vigil Games **Dağıtım** THQ **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 29 Haziran 2012 **Web** www.darksiders.com

Darksiders II

Her canlı bir gün Darksiders II'yi tadacaktır

Savaş kötüdür, ölüm de kötüdür. Hangi anlamda söylüyorum bunları; elbette ki "kötülük yapmak" anlamında. Mahşerin dört atlısını etik değerler üzerinden yargılayacak değiliz ve bunun sonucunda da türlü türlü yaratıkları parçalara ayıran sevgili dostlarımız için de kötülük yapıyorlar diyebiliriz. Dolayısıyla ha Savaşı kontrol etmişiz, ha Ölüm'ü... Ölüm'ü kontrol etmek mi? Orada bir dakika duralım çünkü durum enteresan. Ölüm'ün ta kendisi, nasıl oluyor da savaşıyor? Neyle savaşıyor? Niye savaşıyor? Gelin, merakınızı gidereyim. **Tuna Şentuna**

2



İlk oyuna kıyasla, bu oyunda çok daha fazla çeşitte ve daha çirkin yaratıklarla karşılaşacağız. Aynı burada gördüğümüz gibi bizden hiç hoşlanmadıklarını gösterecek bu yaratıklar ve biz de onlara bir sonraki karede göreceğiniz şekilde karşılık vereceğiz.

4



Ölüm'ün suratına dikkatli bakın. Kimi gördünüz? 13. Cuma'dan Jason'ı mı yoksa Slipknot elemanlarından birisini mi? Bence tasarımı gayet şık olmuş Ölüm'ün ve Vigil Games'i buradan tebrik etmek istiyorum. Ayrıca kahramanımızın elindeki silahın bir nedenle parlak parlamakta olduğuna da dikkatinizi çekerim.

1



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

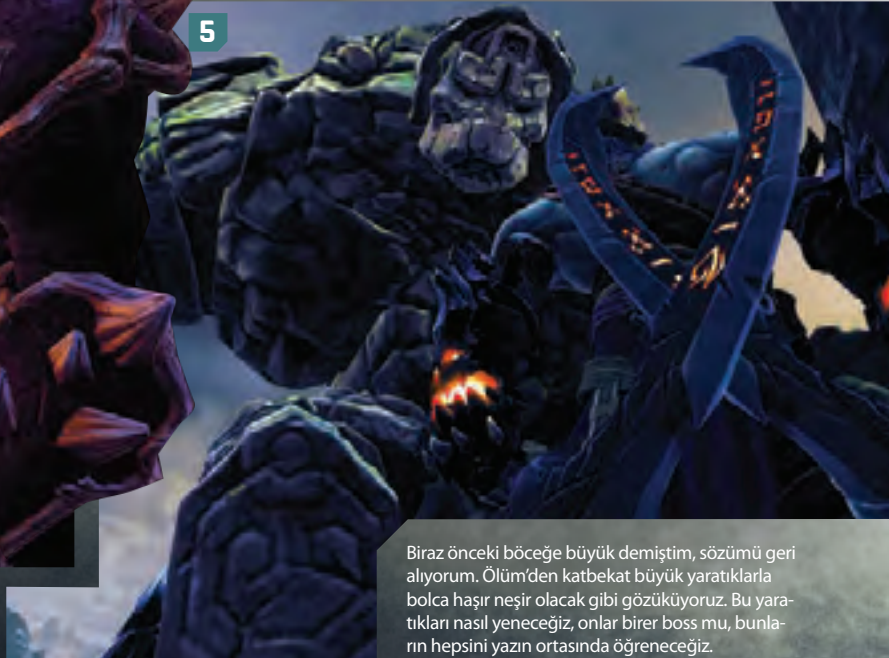
Sizi Ölüm'le tanıştıralım. Darksiders II'de onu kontrol ediyoruz. Ünlü tırpanıyla savaşıyor Ölüm ve Savaş'a göre çok daha hızlı ve çevik. Buna karşın da biraz daha dayanıksız fakat yetenekli ellerde, kendisi tam bir ölüm makinesine dönüşecektir. (Gizli kelime oyununu bulunuz.)

3



Yaratıklar artık daha büyük lakin silahlarımız da büyük. Bu görselde farklı bir silaha sahip olduğunu görüyorsunuz Ölüm'ün. Oyunda RPG öğeleri de yer alacağı için farklı silahlar, farklı güçler ve farklı yetenekler ile savaşabileceğiz. Bu arada o yaratık sahnenin sonunda ölüyor.

5



Biraz önceki böceğe büyük demiştim, sözümü geri alıyorum. Ölüm'den katbekat büyük yaratıklarla bolca haşır neşir olacak gibi gözüküyoruz. Bu yaratıkları nasıl yeneceğiz, onlar birer boss mu, bunların hepsini yazın ortasında öğreneceğiz.

6



İşte Wolverine'in pençeleri. Oyunda bulacağımız farklı silahlar, oynayış şeklimizi de değiştirecek ve silahları ne kadar çok kullanacağımıza da yine biz karar vereceğiz. Bunun nedeni de oyundaki yeteneklerimizi üç alanda geliştirebilecek olmamız. Necromancer, Slayer ve Wanderer yollarından birine saparak ya yakın dövüşte iyi olacağız, ya ölüleri diriltirek kendi tarafımızda kullanacağız ya da garip garip büyüler yapacağız.

Orta Dünya'dan sürülen Ent'lerin nereye düştüğü belli oldu. Darksiders II'deki yaratıkların tasarımları çok orijinal olmasa da içerdikleri detaylarla ve oyunun tarzına uyan görüntüleriyle atmosferi tamamlıyor.

7



8



Ölüm'ün atıyla uğurluyorum sizi bu ay... Darksiders II önceki oyuna nazaran çok daha geniş, çok daha kapsamlı bir oyun olarak son sürat hazırlanmakta. Tamamıyla orijinal bir oyun olmayacağını ve oynadığımız birçok oyuna benzeyeceğini belirtmekten çekinmiyorum fakat çok eğleneceğimize geçeceğine de göz ardı edemeyeceğim.



Tansiyon Ölçer
NORMAL



Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Spor Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 30 Mart 2012 **Web** www.ea.com/tiger-woods

Tiger Woods PGA Tour 13

O top o deliğe girecek!

Sabahın 5:00'ünde bir golf oyunu için oturup yazı yazar mıydınız? Sanmıyorum... Olay oyun olunca herkes bir anda profesyonel bir futbolcuya veya basketbol yıldızına dönüşebilir. Şu an kaçınızın hayalinde bir golf yıldızı olmak yatıyor veya golf yıldızı diye bir şey var mı bilemiyorum ama Tiger Woods PGA Tour 13, belki de hayallerinizi süsleyecek bir oyun olacak.

Tiger Woods PGA serisi gibi bir seriyi sadece bir golf hastasının takip edebileceğini düşünüyorum. Birçok ünlü spor oyunu serisinde olduğu gibi bu seri de her yıl zincirine yeni bir halka ekler ve tahmin edeceğimiz üzere bu yıl seri, on üçüncü halkasına kavuşuyor. İnsan bu durumda "Bir golf oyununa her yıl ne eklenebilir?" diye düşünüyor tabii ki ister istemez. Hakikaten, ne eklenebilir? Futbol veya basketbol gibi takım bazlı oyunları ele alırsak oldukça basit kalıyor golf. Elbette, gerçek bir golf oyuncusu olmak mutlaka bambaşka bir şeydir ama itiraf edelim, şu anda aramızda boş zamanlarını golf oynayarak geçiren birisi yok. Her birimiz, sadece birer kontrol aparatıyla bu tuhaf spora bireysel olarak katılabiliriz. Tiger Woods PGA Tour 13'in belki de en can alıcı tarafı da işte bu noktada ortaya çıkıyor.

PlayStation Move ve Xbox Kinect oyunları şimdiye kadar beni benden alamadı. Dikkatime takılan çok az oyun var bu anlamda. Bunardan bir tanesi Sorcerer, bir diğeri de Kinect Adventures. Halihazır-

da Tiger Woods PGA Tour 13 gibi bir başlık varken Kinect ve Move mutlaka kendini gösterecekti tabii ki. Bu iki yeni nesil teknolojik oyuncağın tanıtım aşamalarında bile ucundan kıyısından boy gösteriyordu Tiger Woods PGA Tour 13. Bu noktada düşünülmesi gereken de hangi platformun diğerine nazaran öne çıkacağı olsa gerek. Bu konuda ibreler direkt olarak Kinect'i gösteriyor bana göre. Bunun sebebi de şu: Her ne kadar Move'un kontrol aparatı bir golf sopası hissiyatını verebilecek gerçeklikte olsa da Kinect'in vücut hareketlerini de olaya dahil etmesi, kendisini bir adım öne çıkarıyor.

Golf sporunun temel yapısını baz alarak olayı Kinect ve Move'a yerleştirmeye çalışalım şimdi. En basit haliyle olay nedir? Minik bir topa bu iş için özel olarak dizayn edilmiş bir sopayla vurup topu

gözden ve gönülden uzaktaki minicik bir deliğe sokma girişimine golf diyoruz. Bu esnada tabii ki topa vuruş hızı ve sopayla yaratacağınız ivme de önem kazanıyor. Tabii ki topun o an üzerinde bulunduğu yüzeyin cinsi de önemli.

Kinect veya Move bu gerçekçiliği ne derece verebilecek bilemem ama oyunun videolarında özellikle Kinect'in olaya kattığı gerçekçilik dikkat çekici. Topa vuruş hızınızı ve sopanızla yaratacağınız ivmeyi her halükarda ayarlayabiliyorsunuz ama topa ne kadar yakın duracağınızı ayarlayabilmeniz, küçük ama önemli bir fark yaratıyor olay gerçekçilik tarafına bir adım daha yaklaşıyor. Top deliğe yaklaştıkça ilginç detaylar çıkıyor ortaya. Mesela, topun delikle buluşmasına ramak kalmışken atışınızı oldukça dikkatli yapmak zorundasınız zira mesafeden dolayı kolay gibi görünse de yerde avare avare dolaşan rüzgar varken o topu o deliğe sokmak hiç de kolay olmasa gerek.

Tekrar belirtmek gerekirse, golf sporuyla yakın temas halinde olan birinin ilgileneceği bir oyun olacak Tiger Woods PGA Tour 13. Bununla birlikte yağmuru bir hava sizi eve hapsedmişken, dostlarınızla birlikte eğlenceli vakit geçirebileceğiniz güzel bir alternatif de olabilir. Hem ara sıra oyun oynamak için bile olsa yayıldığımız koltuktan kalkıp biraz hareket etmek tembel vücutlarımıza iyi gelebilir, değil mi?

■ Ertekin Bayındır



■ Ben 5 yaşındayken...

SIMSTR



The Sims 3'e StrangeTown!

Bir çoğunuz, The Sims 2 ile gelen StrangeTown kasabasını bilirsiniz. The Sims 3 için hazırlanan bu dördüncü şehir; coğrafik yapısı, sim'leri ve objeleri ile adeta Strange Town'u andırıyor. Strange Town kasabasındaki uzaylıları andıran garip insanların bulunduğu ve garip olayların gerçekleştiği bu şehirle The Sims 2'deki uzaylı temasına özleminizi giderebilirsiniz. Store'daki yerini alan Lunar Lakes adlı bu şehre 2.450 Sim Puan karşılığında sahip olabilirsiniz.



The Sims & Katy Perry işbirliği

Katy Perry hayranlarını sevindirecek bir sürprizimiz var! Ünlü şarkıcı Katy Perry, The Sims 3: Showtime eklentisiyle beraber The Sims'ın yeni reklam yüzü oldu. Katy Perry bundan böyle The Sims ile ilgili reklam filmlerinde ve kampanyalarında boy gösterecek. Bir The Sims hayranı olduğunu öğrendiğimiz Katy Perry'den ufak bir röportaj alıntısı: "Showtime'daki sim'lerin sahne performanslarında benim sahne kıyafetlerimin kullanılacak olması çok havali. Daha önce kendimi hep bir çizgi film karakteri olarak görmeyi hayal ederdim. Ancak şimdi ben bir sim oldum!" Bu koleksiyon paketine özel ve muhteşem bir kurguya sahip müzik videosunu izlemenizi öneririz: www.youtube.com/watch?v=e6egOIUF7Vs

Not: Sınırlı sayıda üretilmiş ve içinde Katy Perry temalı sahne objeleri ve kıyafetlerinin bulunduğu bu koleksiyon paketini www.aralgame.com aracılığıyla ya da D&R mağazalarından temin edebilirsiniz. www.thesims.com/katyperry



Littlehaven'da tatil evleri

The Sims Social'ın yeni bombası, tatil evleri güncellemesi oldu. Bundan böyle aramızdaki normal evimizin çevresine eklenecek sahil boylarında, bir de tatil evi satın alabileceğiz. Bu evler, oyuna eklenecek yeni görevler (quest) sayesinde açılacak ve bu şekilde satın alabilme imkanımız doğacak. Bu tatil evlerine özel bir seri de eklenecek: The Final Utopia Beach. Öte yandan crafting listesine eklenen Woven Palm (Dokuma Palmiye) ve Plansk (Kaplama) gibi yeni materyaller de keşfedilen plajlarda kullanılabilir.



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Rebellion **Dağıtım** Rebellion **Tür** Aksiyon / TPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Mayıs 2012 **Web** www.rebellion.co.uk

Sniper Elite V2

Eski dost yeniden...

Modern savaş oyunları piyasayı ele geçirmeden önce I. ve II. Dünya savaşları konu alan oyunların artık kabak tadı vermeye başladıklarını mümkün olan her yerde dile getirilmişti. Ne oldu? Bu sefer de modern savaş temasının suyu çıktı. Bu tuhaf döngünün içinden hafızalara iz bırakarak sıyrılan oyunlar da oldu tabii ki. Bunlardan bir tanesi de Sniper Elite olsa gerek. Muhtemelen o oyunun neden devam ettirilmediğini merak edenler olmuştur aranızda. İşte Rebellion'dan gelen taze haber, tam da bu sayfayı mutlu edecek cinsten. Sniper Elite V2, savaşın keskin nişançılık tarafına sempati duyan sinsi bünyeler için piyasadaki yerini almaya hazırlanıyor.

Öncelikle oyunun isminde yer alan "V2" detayına değinelim. Bu bir "Version 2" kısaltması değil. Aslına bakarsanız Sniper Elite V2, ilk oyunun devamı da değil. Rebellion, ilk oyunun yeniden tasarlanması olarak ele alıyor konuyu. Bahsi geçen "V2" detayı ise Almanların V2 roketlerine yapılan bir gönderme sadece. Oyunun içeriğindeyse gerçekten çok çekici detaylar göze çarpıyor.

İlk oyunu oynayanlar, oyunun sadece keskin nişançılık detaylarıyla süslü olduğunu hatırlayacaklardır. İkinci oyunun temelinde de bu detaylar olacak tabii ki ama bu sefer, düşmanlarımızla yakın temasa da geçebileceğiz. Sıcak çatışmalar bir yana dursun, düşmanlarımızı gizlice sokularak işimizi sessizce görmemiz gerekecek. Gerektiği yerde susturuculu tabancalar da devreye girecek ama oyunun büyük bölümü, tabii ki keskin nişançılık ve taktiksel detaylara ait.

Keskin nişançı tüfeklerini sevenler için ilginç ayrıntılar olacak oyunda. Zorluk derecesini minimumda tuttuğunuz zaman uzak hedeflerinize kurşununuzun yetişip yetişmeyeceğini anlatan işaretler olacak mesela. Tabii ki en sert zorluk derecesinde bu işaretler olmayacak ve sizden profesyonel bir keskin nişançı olmanız beklenecek. Kurşununuzun manevrasını etkileyecek rüzgarın yönünü hesaplamamız gereken zamanlar da olacak. Bunun için de hedefinizin civarındaki duman kütlelerini ve rüzgardan etkilenen nesnelere gözlemeniz gerekecek. Yolunuzun üzerinde bir tank mı var? Tankın etrafına şöyle bir göz atın bakalım; belki oralarda bir yerlerde patlatılmaya hazır bir yakıt tankı vardır.

Oyunun hikayesi II. Dünya Savaşı zamanlarında ge-

çecek. Almanya sınırlarını zorlayan Rus güçlerinin özel bir askeri olarak görev alacağız hikayede. Bu sayede zamanında çemkirip durduğumuz II. Dünya Savaşı'na tekrar merhaba deme şansımız olacak. Hikayenin detayları şu an netlik kazanmış değil ama neler olup biteceği konusunda çok da düşünmeye gerek yok. II. Dünya Savaşı'nı kendinizden daha iyi tanıyorsunuzdur eminim.

Ve geldik oyunun en vurucu noktasına... Sniper Elite V2, gerçekten sağlam bir görsel kaliteye sahip olacak gibi. Bunu oyunun an itibarıyla görücüye çıkmış olan videoları ve görselleri yeterince anlatıyor. Görsel kalitenin yanı sıra, sıkıttığımız kurşunun binlerce metre uzaktaki bir zavallıyı saf dışı bırakmasının yaşatacağı hazzi iki katına çıkaracak muhteşem bir detay olacak oyunda. Sıkıttığınız ve isabet alan bir kurşunun ne gibi sonuçlara yol açacağını merak eder miydiniz? Yani vücuda giren bir kurşunun içeride yarattığı sonucu görmek hoşunuza gider miydi? Hayır... Sadist olan ben değilim!

Biraz açalım isterseniz bu konuyu. Hatta konuyu örnekleyeceğim tek örneğin Mortal Kombat olacağını düşünüyorum şu anda. Hani Mortal Kombat'ta sağlam bir yumrukle birlikte içeride parçalanan organları ve kemikleri gösteren sahneler vardı hatırlarsanız. İşte Sniper Elite V2'de vücuda giren kurşunların sonuçlarını bu şekilde göreceksiniz. Yakın bir kamera açısı, sıkıttığınız kurşunu namludan hedefe kadar takip edecek ve final sahnesinde parçalanan organları ve kemikleri izleyeceksiniz.

Sniper Elite V2, 1 Mayıs 2012'de tüm platformlar için piyasada olacak ve öyle görünmese de piyasaya çıkacak en iddialı oyunlar arasında yer alıyor bence. İlk oyunu oynayanların sabırsızlıklarını tahmin ediyorum zaten ama oynamayanlar için ayrı bir ziyafet söz konusu. Takipte kalın derim. ■ **Ertekin Bayındır**





Yapım Radioactive Software Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC

Çıkış Tarihi 2012 Mart Web www.armoredwarfare.com

Gettysburg: Armored Warfare

Şöyle olsaydı, böyle olsaydı!

Şu oyun yapımcılarının beni nasıl çıldırttığını anlatmamın yolu yok sanırım. Bir bilimkurgu sever insan evladı olarak, oyun dünyasında bilimkurgu türünü daha çok görmek, bilimkurgu evrenlerde heyecanlı maceralar yaşamak için 30 yıldır video oyunlarının altını üstüne getiririm ama 30 senede toplansanız 30 tane kaliteli bilimkurgu oyunuyla karşılaşmamışım. Lakin her yer kılıç kalkan ekibi gibi durmadan hoplayan zıplayan savaşçılarla doluyken ve güzelim Star Wars evreni bile kendini kılıç kalkan şizofrenisinden uzak tutamayıp dev uzay gemilerinin gezegenleri infilak ettirdiği çağda, evirip çevirip olaya kılıcı yine sokmayı başarmışken, şöyle efendi gibi, mantıklı, gerçekçi bilimkurgulara hasret bir ömür sürdürdüm sevgili okur. İşte bu çileyi çekmiş bir insan olarak da Gettysburg: Armored Warfare (GAW) gibi oyunları görünce dünya-

dan, insanlıktan, oyun yapımcılarından buz gibi soğuyorum.

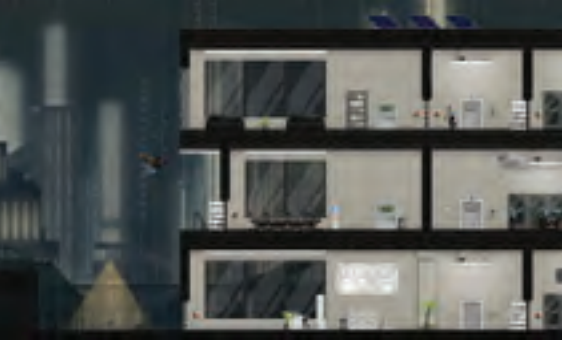
Olayı daha net anlatmaya çalışayım. Yapımcılarımız, fantastik bir bilimkurgu öyküsü yazmışlar. Kendilerince bir sürü tasarımı yapıp alternatif bilimkurgu ürünü silahlar, tasarımlar geliştirmişler ve bunları gidip 1800'lerin atmosferine koyarak Amerikan İç Savaşı'nı konu alan bir oyun yapmışlar. Güzel kardeşim, madem o kadar uğraştın, tasarımlar, silahlar, cartlar, curtlar yaptın, iki sabredip bir bilimkurgu dünyası da yaratsaydın olmuyor muydu? Olmuyordu. Oyunu ABD'de her yıl iç savaş çatışmalarını canlandıran takıntılı fanatik kitleye satmak, reytingleri ve satışları yükseltmek için hadiseye ucundan kıyısından tarihi detaylar katmadan olmuyor.

Oyun tam olarak bunu anlatıyor. "Eğer alternatif bir tarih yaşansaydı ve Amerikan İç Savaşı sırasında daha gelişmiş askeri teknolojiler olsaydı ne olurdu?" sorusunun etrafında bir oyun dönüyor. 1800'lerin atmosferinde, 1800'lerin üniformalarında, 1800'lerin ABD coğrafyasında ağır / modern tanklar, tam otomatik saldırı tüfekleri, ağır makineli tüfekler, gelişmiş modern top bataryaları eşliğinde, FPS / RTS formatında bir savaş yaşıyoruz. Ancak bu, alternatif tarih oyunlarındaki akıl almaz mantık hataları daima beniden almıştır.

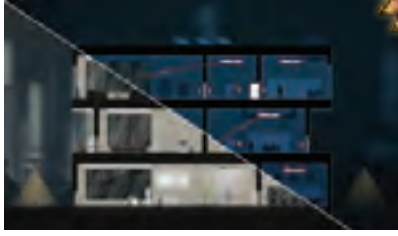


Tansiyon Ölçer
NORMAL

Bunca yıl söylemeyeyim dedim, hadi milletin ağız tadını kaçırmayayım dedim ama bu oyunların da sonu bir türlü gelmiyor, artık kendimi tutamayacağım ve açıklıyorum. Canım oyun yapımcıları, 1800 yılında 20 tonluk ağır zırhlı tankı yürütecek modern motoru inşa etmeyi başarmış insanoğlu neden bu teknolojiyi modern ve hızlı ulaşım ihtiyacı için kullanmıyor, neden bu gücün etkisiyle otoyollar, dev gökdelenler, gelişmiş yerleşim birimleri kurmuyor da hala bütün dünya kasaba görünümünde. O kadar güçlü motora sahip olunca neden hava direncini kıran hızlı / modern uçaklar geliştirilmiyor da hala dandirik zeplinlerle / balonlarla uçmaya çalışıyorlar. Yoksa sadece zeplin imgesi 1800'lerin atmosferini animsatan güçlü bir faktör olduğu için mi bu alternatif tarih oyunlarına kaktıra kaktıra, zorla zeplin sokup duruyorsunuz. Böyle bir şey var mı? Adam, modern otomatik saldırı tüfeği üretiyor, yani motorlu mekanizmaları istediğinde küçültüp bir tüfeğin içine kadar sokabiliyor veya 20 tonluk tankı yürütecek kadar büyütebiliyor, askerlerin üzerine yük taşıyan mekanik iskeletler giydirebiliyor ama şehirlerindeki insanlar hala ahşap evlerde yaşayıp kuyudan su çekerek bulaşık yıkamaya çalışıyorlar. O teknolojiyi geliştirmiş insanoğlu hızla otomatikleşerek çok büyük bir hızla maden çıkarır, taş çıkarır, yapı malzemeleri üretir, daha çok kar elde etmek için ulaşım ve ticareti ışık hızıyla geliştirir ve tüm bunlar olunca da göz açıp kapayana kadar şehirler modernleşir, evlere su basan hidroforlar üretilir, asansörler geliştirilir, yüksek yapılar inşa edilir, insanoğlu köy yaşamından modern yaşama evrilir. İşte bu alternatif tarih savaşları oyunlarının atladığı nokta bu ve sizi bilmem ama çevrede bu detayları görünce benim bütün oyun keyfim kaçıyor. Oyun dediğimiz şey yarattığı atmosferin başarısından ayrı düşünülemezse alternatif tarih oyunları, daha en başında sakat doğmuş bebeklerdir. Bu işi zamanında zar zor başaran, üzerine dökülmüş emek için ufak tefek açıklarına katlanabildiğimiz Arcanum gibi oyunlar da çıkıyor ama bu yok Birinci Dünya Savaşı şöyle olsaydı, yok İkinci Dünya Savaşı böyle olsaydı, yok Malazgirt Muharebesi'nde makineli tüfek olsaydı fikirleri beni heyecanlandırmıyor kankitolar. Yapımcısına başarılar diliyorum. ■ Cem Şancı



Tansiyon Ölçer
NORMAL



Yapım Gunpoint Team Dağıtım Gunpoint Team Tür Puzzle Platform PC
Çıkış Tarihi Mayıs 2012'den sonra Web www.gunpointgame.com

Gunpoint

Ajanlık zor zanaat mirim

Hayır, bu 1966 yapımı ve Audie Murphy'nin oynadığı bir western filmi değil. Bu bir ajanlık oyunu. Aynı zamanda bir platform oyunu. İkisi karışmış, ortaya çok eğlenceli bir oyun fikri çıkmış. Bağımsız oyunlar kapsamında son zamanlarda gerçekleşen atılım küçümsenmeyecek boyutlara ulaştı. Eh, her önüne gelenin büyük bir oyun firması yok ki ne yapısın insanlıklar, böyle böyle başlıyorlar oyun yapma kariyerine. Çoğu zaman pek çok üç boyutlu, atlamalı, zıplamalı, görsel şölen sunan oyundan daha eğlenceli ve ilgi çekici oyunlar çıkardığı kesin bu bağımsız oyun yapımcılarının.

Gunpoint'te yukarıda da belirttiğim gibi bir ajanı canlandırıyoruz. İşimiz binalara girip gizli bilgisayar verilerini çalmak. Bu binalarda koruma görevlileri de var, çeşit çeşit tuzaklar da ama bizim ajanımız biraz değişik, bazı üstün güçleri var. Mesela çok yükseklere sıçrayabiliyor, çok güçlü bir hale gelebiliyor, çok yüksekte atlayıp hayatta kalabiliyor, bir de aklını kullanıp görevlileri atlattı mı bilgileri aşırarak kolaylaşıyor.

Çok yüksek güvenlik sistemleriyle dolu bir binaya girip, oradaki elektronik sistemleri birbirine bağlayıp, elektrik düğmelerini açıp kapayarak güvenlik

görevlilerini kandırabiliyoruz. Nasıl mı oluyor bu? Mesela diyelim böyle bir binanın içine güçlü kurbağa sıçramanızla ikinci kattan girdiniz (Şaka yapmıyorum, özelliğinin adı Güçlü Boğa Kurbağası Sıçraması!), yukarıdaki odaya gitmeniz lazım ama orada bir adam var ve biz arkada tanık bırakmak istemiyoruz. Ne yapıyoruz bu durumda? Asansörle üçüncü kata çıkıyor, güçlü kurbağa sıçramamızla adamın üstüne atlayıp üç kat aşağıya düşüyor, adamı etkisiz hale getiriyoruz. Evet, üç kat aşağı atladık mı bize bir şey olmuyor; çünkü bir süper ajanız. İlerleyen bölümlerde daha karmaşık binalarla karşılaşıyoruz. Elektrik bağlantılarının yerini değiştirerek, bastığımız elektrik kapıyı açmasını sağlayabiliyoruz. Bu bağlantı işlemini doğru sırayla yaparsak hiçbir görevliye takılmadan bina içerisindeki bilgisayarlardan istediğimiz bilgileri alıp yine üçüncü kattan hiçbir şey olmamış gibi atlayıp olay yerinden uzaklaşabiliyoruz. Oyunun tamamı genellikle bunun üzerine kurulu, yani arkada tanık bırakmamak, yukarılara zıplamak, elektrik bağlantılarını birbirine karıştırıp, bilgiyi alıp olay yerinden uzaklaşmak. Oyunda bölümler arasında ilerledikçe ajanımızın özelliklerini arttırabileceğimiz puanlara sahip oluyoruz. Bunları kullanarak daha hızlı, daha yükseğe sıçrayan, tavana tutunup görevlinin üzerine atlayabilen bir ajanımız oluyor. Oyunda genelde sürpriz saldırı ve şaşırtma yöntemlerini kullanmamız gerekiyor. Bu da her bölümde "burayı nasıl geçebilirim" şeklinde kafa patlatmak demek.

Hala gelişim aşamasında olan Gunpoint, Mayıs ayından sonra piyasaya çıkacak. Oyundaki çözümlerin tek ve oyuncuya göre değişiyor olması, Gunpoint'e esnek bir yapı kazandırıyor. Bir bölümü herkesin düşünebileceği bir çözüm yöntemiyle de geçebileceksiniz, hiç kimsenin ve hatta yapımcıların bile düşünmedikleri bir şekilde de. Bu esneklik, oyunun piyasadaki pek çok PC ve konsol oyunundan daha eğlenceli olacağına dair sinyaller veriyor. Kim bilir, belki de bilgisayarınızdan hiç kaldırmadığınız o klasikler arasında girmeyi başarır Gunpoint. Bekleyip göreceğiz...

Meriç Erbay Bozkurt



GTATürk.com



GTA V'te ilerleme var

Take-Two başkanı Strauss Zelnick, oyun için henüz bir çıkış tarihi belirlenmiş olunmamasına karşın, Grand Theft Auto V'in gelişim aşamasında büyük bir ilerleme kaydedildiğini söyledi. Her zamanki gibi oyun için herhangi bir tarih verilmemekte, serinin yeni oyunu GTA V'in de Rockstar'ın fanlarını tatmin edecek kusursuz oyunlarından biri olacağı söylendi.

Rockstar Games'in piyasaya sürülecek birçok oyunu olmasına rağmen analistler, GTA V'in 31 Mart 2013'te sona erecek olan gelecek finansal dönem içinde çıkacağı tahmininde bulunuyorlar.

Söylentiler arasında oyunun Wii U konsolunun çıkış oyunlarından biri olacağına dair bilgiler de var. Oyunun platformlarının henüz açıklanmamış olması, akıllardaki soru işaretlerini artırıyor. Ancak Sony, yakın zamanda PlayStation 3 oyunları sayfasına GTA V'i ekleyerek -henüz resmi bir duyuru olmasa da- oyunun PlayStation 3'e çıkacağını duyurmuş oldu. Xbox 360 konusunda şimdilik bir gelişme yaşanmazken oyunun PS3 ile birlikte Xbox 360 konsoluna çıkacağı kesin gibi bir şey.

Rockstar Games, resmi sitesinden yayınladığı soru & cevap makalesinde birçok GTA V sorusuna toptan cevap verdi: "Öncelikle GTA V'in ilk videosu için gösterdiğiniz inanılmaz ilgiden dolayı hepimize yeniden teşekkür etmek istiyoruz. Çıkış tarihi ve daha bir sürü şey dahil olmak üzere hepinizin oyun hakkında tonla sorusu olduğunu biliyoruz. Şu anda oyun üzerinde çok yoğun bir şekilde çalışıyoruz ve oyunun gelişimi hakkında bir şeyler göstermek ve birçok şey söylemek için heyecanlıyız. Birkaç ay içinde GTA V hakkında çok daha fazla şey konuşacağımızı umuyoruz. Lütfen o zamana kadar biraz daha sabredin. Sabrınız ve destekleriniz için teşekkürler."

Anlaşılan bizlere yine beklemek düşüyor. Her zaman yaptığımız şeyi tekrardan yapıyor ve beklemeye devam ediyoruz.



Takipte kalın!

GTATürk'ü sosyal ağlarda takip ederek Grand Theft Auto konusunda en güncel bilgilere sahip olabilirsiniz. GTA V ve Rockstar Games hakkında tüm gelişmelerden haberdar olun, ödüllü yarışmalara katılın, özel Rockstar Games hediyeleri ve oyunları kazanın!
www.facebook.com/grandtheftautoturk
www.twitter.com/GTATurk

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Evet, az önce ekrana
kan sıçradı! Fatality!Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi 23 Mart 2012 Web www.totalwar.com/shogun2/fall-of-the-samurai

Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai

Samurayın Yolu

işte en sevdiğim oyun serilerinden bir tanesinin daha test sürüşünden yeni çıktım ve gördüklerimi sizlerle paylaşmanın keyfini birazdan yaşamaya başlayacağım ki bu da iyiye işaret, malum yoksa kafa göz girebilirdim oyuna. Efendim, öncelikle bilmelisiniz ki Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai bir eklentiden çok daha fazlasını sunuyor bizlere. Yapımcıların da iddia ettiklerine ve benim de iyi kötü hesaplamalarıma bakacak olursak, toplam oyun süresi 90 - 100 saat arası.

Olaylar 1869 yılında, Boshin savaşının hemen başlangıcında başlıyor. Bilmem fark ettiniz mi ama tarih olarak bakacak olursak, Total War seri-

na hem de Japon kültürüne bir daha hiçbir zaman kapatacağı bir yara olarak geri dönecekti.

Verdiğim bilgi aslında oyunun ne kadar gerçeklerden yola çıkarak ilerleyen bir tarih yapısı üzerine kurulduğunu gösteriyor. Burada bizim ilimizi asıl çekten noktaysa, döneminde emperyalizmi yaymaya çalışan bu büyük ülkelerin, Japon toprağına gelerek kıyafetten çok silah satması. (Bu arada oyun içerisinde İngilizlerden yardım alarak Amerikalıları def etmeye çalışıyoruz.) Fall of the Samurai bize daha önce görmediğimiz büyüklükte ve farklılıkta silahlar sunuyor. Bunların en başında fazlasıyla diktinizi çekecek olan "Gatling gun" yani bir nevi

oyun düşündüğünüzden birazcık daha zor ve dikkat gerektiren bir yapıya sahip.

Nitekim farklı ve eğlenceli yenilikler var Fall of the Samurai'da. Mesela kontrolümüzdeki bir topçu birliğini FPS kamera açısından kontrol edebiliyoruz. Pek tabii bu hiçbir şekilde oyunun genel yapısını bozmuş keza birazcık daha tat katmış diyebilirim. Atılan güllerin gücüyle yadsınamaz derecede, bilginiz olsun. Oyunda toplamda 40 farklı ünite bulunuyor ki bu aslında eklenti paketi olarak piyasaya çıkacak bir oyun için fazlasıyla iyi bir rakam. Çünkü birçok oyuncunun merakla beklediği deniz savaşları

için de bir şeyler düşünülmüş. Gördüğüm kadarı ile fazlasıyla patlayıcı dolu gemi oyuna eklenmiş durumda; aralarından en ilginçiyse torpido atan gemi cinsi. Bazıları için olmaması gereken bir yapı olmasına rağmen, ben tüm gerçekliğiyle bu olayı savunuyorum. (Bu arada gerçekten torpidolar gemilere inanılmaz boyutlarda hasar verebiliyorlar.) Son olarak birçok oyuncunun şikayet ettiği gemi kontrol dinamikleri üzerinde de bir hayli oynanmış. Artık verdiğimiz kararların çok daha hızlı bir şekilde oyuna yansımaları görebiliyoruz. Deniz kıyısı bulunan savaş alanlarında bulunan gemilerimizin, savaş alanlarını topa tutabiliyor olmasıysa gerçekten harika bir detay olmuş. Ayrıca deniz gücünü çok daha önemli bir mertebeye taşımış.

Dediğim gibi, Fall of the Samurai bir eklentiden ziyade, başlı başına bir oyun. Olayların vuku bulduğu tarihin birazcık daha ileriye alınması ve de dünya tarihi için çok önemli bir noktaya çekilmesi de beni bir hayli sevindirdi. Bakalım oyun piyasaya çıktığında siz de beğenecek misiniz? ■ **Ertuğrul Süngü**

Mesela kontrolümüzdeki bir topçu birliğini FPS kamera açısından kontrol edebiliyoruz. Pek tabii bu hiçbir şekilde oyunun genel yapısını bozmamış keza birazcık daha tat katmış diyebilirim

sinin günümüze en çok yaklaştığı tarihin de bu olduğunu kolaylıkla yakalayabilirsiniz. 1800'ün ilk çeyreğinde başlayan, başta Amerika olmak üzere, İngiltere ve Fransa'nın bu ada ülkesi üzerinde büyük planları vardı. Japonya ise zaman içerisinde kullandığı hiyerarşik sistemden vazgeçip, tıpkı onun ziyarete gelen Amerikalı gibi giyinip, onun gibi yemek yemek istedi ve bu istek, hem Japon halkı-

makineli büyük bir silah bulunuyor. Günümüzdekinden çok daha yavaş ateş eden cihazın, o dönemin şartları için ne kadar da büyük bir olay olduğunu sanıyorum siz de hayal edebiliyorsunuzdur. Eh, böyle bir silah olduğunu söyledikten sonra, oyunda bolca barut olduğuna değinmek sanıyorum gerek kalmadı.

Benim en çok sevdiğim özellikse, bütün bu tarihi değişimle beraber gelen "Modernisation" özelliği oldu. Malum bir yandan değişmek isteyen bir imparatorluk, diğer yandaysa köklerine bağlı bir halk var. Eğer oyun içerisinde ülkemizi modernleştirmek adına yatırım yaparsak, gemilerimiz üzerindeki hakimiyetimizden tutun da kullandığımız Samuray ünitelerinin güçlerine kadar birçok özelliğimizde büyük bir düşüş meydana geliyor. Anlayacağınız bu



Yapım Team Ninja **Dağıtım** Tecmo **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 20 Mart 2012 **Web** teamninja-studio.com/ng3/uk

Ninja Gaiden 3

Itagaki gider, Hyabusa yoluna devam eder...

Dünyanın en yeteneksiz ninjası ya Ryu Hyabusa'dır, ya da sizsinizdir. Ryu çok güçlü ve yetenekli gözükse de her Ninja Gaiden oyununda mutlaka sayısız kez ölür çünkü. Eh, kontrol sizde olduğuna göre de bu hezimetin sizin de rolünüz vardır mutlaka.

Yıllardır oyun oynayan bir insan olarak piyasaya çıkmış olan Ninja Gaiden'larda sonsuz bir başarısızlığa uğramış olmama hiçbir ad koymamıştım ki herkesin benim gibi rezil olduğunu görüp rahatladım. Düşünün ki eskiden oyunlar şimdiki oyunlara göre zaten zordu. Bir de bu ortamda Ninja Gaiden zorluk seviyesi vardı ve bu zorluk beni yıldırıldı, bitirdi; Ninja Gaiden ismini gördüğüm yerden kaçma-neden oldu. Ninja Gaiden 2'den sonra ise yapım ekibinin lideri Itagaki-san yeni ufuklara yelken açma bahanesiyle Team Ninja'nın başından ayrıldı. Itagaki'nin ayrılması, Ninja Gaiden'in sonlanmasına neden olmadı belki ama oyunda çok büyük bir değişime girdi: Ninja Gaiden 3 "nispeten" kolay bir oyun oldu.

Kılıç düellosu

Bu kolaylık mevzu önemli çünkü bu, oyunu bu defa gerçekten zevk alarak oynayabileceğimiz anlamını taşıyor. Geriye kalan kısımda da elbette bir takım yenilikler bizi karşılıyor. Başrolde yine Ryu Hyabusa var ve bu defa onun hikayesi daha da ön planda olacak, sadece yaratık doğrayan bir açığı olmaktan çıkacak. Yaratık demişken, onları artık pek fazla göremeyeceğiz. Fantastik öğelerden arındırılan oyunda birçok kötü adam ve eli silahlı askere karşı mücadele edeceğimiz belirtiliyor.

Hareketlerimizde pek fazla farklılık yok. Uçuyoruz, kaçıyoruz, kesiyoruz. Yeri geliyor QTE'ler, yani ekranda gördüğümüz tuşa anında basmamız gereken Quick Time Event'ler ekranda beliriyor ve Ryu'nun birçok artistik hareketi art arda sergilediğine şahit oluyoruz burada da.

Oyunun kolaylaşmasında düşmanların daha az hasar vermesinin yanında, okumuzla otomatik hedef alabilmemiz ve sağlığımızın tehlike olmadığında otomatik olarak dolması da yoğun bir şekilde etkili. Buna serinin fanatikleri biraz bozulacaktır ama benim gibi



■ "Çekil önümden!" diye uyarıyordu Ryu; rakibi onu dinlemek istememişti...

Tansiyon Ölçer

NORMAL

zaman kıtlığı yaşayan, sabırsız insanlar oyunu daha kolay oynayabileceklerine eminim sevinecektir.

Sekiz ruh

Seride bir ilk olarak oyuna multiplayer modu da geliyor. Dörde dört maçların yapılacağı multiplayer karşılaşmalarında iki tane oyun modu bulunacak -ki bunları her tür FPS'de görmüştük. Free-for-all herkesin birbirine girdiği bir Deathmatch mücadelesi. Team Deathmatch'te ise, dörderli iki takım karşı karşıya geliyor.

Rakiplerinize yüzleşirken, onları standart saldırılarınızla da öldürebiliyorsunuz, farklı özel hareketlerle de. Örneğin bir anda kaybolup rakibiniz sizi fark etmeden onu öldürmenin adı Ghost Kill. Kocaman bir enerji topu yolladığınız Ninpo Attack, size en kolay sayı getirecek saldırılardan bir tanesi. Rakibinize art arda kılıç darbeleri vererek onu havaya taşıdıktan sonra yere çakarak öldürmeye de Izuna Drop deniliyor. Falcon Dive hareketiyle süzülükten sonra rakibinizin kafasına inmek, alevli oklarınızla uzaktan saldırmak, sizi henüz öldürmüş olan rakibinizi bulup intikam vuruşu yapmak, hep multiplayer maçlarında kullanabileceğiniz özellikler arasında.

Zorluk seviyesi düşünce, fantastik öğeler kaldırılınca Ninja Gaiden'i eskisi gibi benimseyebileceğimize bakalım. Ben henüz karar vermek için erken olduğunu ve Ninja Gaiden 3'ün, benzer türde oyunların çıkışıyla çakışmaması gerektiğini düşünüyorum. Team Ninja'dan da kötü oyun çıkmaz gerçeği ama... Durun bakalım.

■ Tuna Şentuna

Daha Zor!

Tamam, zor oyun sevenlere de müjdeli bir haberimiz var. Oyunda gayet de iddialı bir "Hard" zorluk seviyesi olacağı açıklandı. Her anlamda daha fazla mücadeleyle karşılaşacağımız bu seviyeye oyunu tamamlamadan da ulaşabileceğimiz söyleniyor.



İngiltere

16. ve 17. Yüzyıl'larda denizlerde rakipsiz olarak bilinen bir ülkeydi İngiltere. Tam bir yüzyıl boyunca hakimiyeti tartışmasız olan ülke, bu süre içinde sayısız koloniyi sahip oldu ve bu da ülkeyi o yüzyıl boyunca küresel anlamda en büyük güç haline getirdi. "Toprakları üzerinde güneş batmayan imparatorluk" adını almasının sebebi, bu yüzyıl boyunca sahip olduğu koloni sayısının çokluğu. Öyle ki bir kolonide güneş batarken mutlaka diğer birinde hala tepededir.

Yapım Kalypso Media **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Kalypso Media **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ikinci çeyreği **Web** www.kalypsomedia.com

Port Royale 3

Deniz Ticaret 101

Her ne kadar yazının spotu bir nevi hukuk fakültesi dördüncü sınıf dersi gibi görünse de Port Royale 3, aslında oldukça uzun bir süredir oyun dünyasında yer alan, ticaret simülasyonu (Ya da korsancılık oyunu!) olarak nitelendirilebileceğimiz serinin üçüncü oyunu. Ascaron Entertainment tarafından yaratılmış olan bu serinin yeni üyesi, daha sonra Kalypso Media tarafından Ascaron'dan oyunun hakları satın alınmak suretiyle günümüze taşınmış bir üçüncü oyun olma özelliğini taşıyor. Oyunun yapımcı firmasında değişiklik olması, elbette ki daha önce oynadığımız Port Royale oyunlarından bir nebze de olsa farklı bir oyun ortaya çıkacağını sinyallerini veriyor.

Ne yaptık Port Royale 2'de, bir hatırlayalım. Korsan veya Tacir olarak başladığımız kariyerimizde amacımız, Karayipler'i hem ticari, hem de korsan olarak ele geçirmektir. Oyunun çıkış yılı 2004 olduğundan grafiksel anlamda devrim niteliği taşıyan bir farklılık görmesek de "tycoon" oyunları arasından sıyrılmayı başarmış nadir oyunlardan biri olduğuna şahit olduk. İkinci oyunda korsan rolünde ve Karayipler'deki dört ana ülkeden herhangi birine bağlı olarak diğer üç ülkeye saldırabiliyor ve ticaret yollarını yağmalayıp bağlı bulunduğumuz ülkenin güçlenmesine yardımcı olabiliyorduk. Eğer hiçbir ülkeyle böyle bir anlaşma içine girmezsek, o zaman tüm ülkeler tara-

findan korsan olarak görülüyorduk. Tarihteki örneklerine benzer bir şekilde oyun içerisindeki politik dengeler de her an değişebilir durumdaydı. Bir sene İngiltere'ye veya İspanya'ya bağlılığımızı sunarken, diğer bir sene sırf canımız sıkıldığından Hollanda ve Fransa'nın yanında yer alabiliyorduk. İkinci oyunda zaman zaman o dönemlere ait ünlü korsanların gemileri de oyuna giriş yapıp ticaret yollarını bizim için kabaşa çevirebiliyordu. Üçüncü oyunda böyle bir özellik olup olmayacağı henüz belli değil. Olsa iyi olur; şahsen Flying Dutchman ile bir kapışmak isterim.

Arın!!! Bir tabutun üstünde 100 korsan!

Benim gerçekte ne kadar "Lawful Good" ("Dünya iyisi" de diyebilir miyiz sana Meriç? - Şefik) bir karakter olduğumu düşünürsek, oyunlarda bile "evil" veya "yolunu bilen" karakterleri oynayamam normal görünebilir. Zaten asla korsan olmayı tercih etmeyeceğim bu oyun hem PC'ye, hem de yeni nesil konsollara gelecek. PC'de oynamaya alıştığımız böyle oyunları ama merak ediyorum, acaba konsollarda nasıl bir performans verecek. Port Royale 3 dünyasında, 16. ve 17. Yüzyıl'larda İspanya, İngiltere, Hollanda ve Fransa hüküm sürmektedir denizlerde. Ticaretin bu kadar yoğun olduğu zamanlarda elbette ki dürüst işadamlarının yanında durumdan vazife çıkaran korsanlar da mevcut. Port Royale 3, bu kariyerlerden birini seçebildiğiniz ve uçsuz bucaksız denizlerde gemilerinizle yol alırken rakiplerinizle savaşabileceğiniz, ticaret yaparak para kazanabileceğiniz bir ortam sunuyor. "Open Play" özelliği olarak nitelendirilebileceğimiz esnek yapının üçüncü oyunda da korunduğunu görüyoruz. Port Royale 3'te tüm Karayipler'i kontrol altına almak için önümüzde iki kariyer seçeneği bulunuyor. Bunlardan biri Adventurer, yani maceracı. Adından da anlaşılacağı üzere daha çok aksiyon üzerine yoğunlaşan bu senaryoda, Karayip ticaret dünyasının tepesine savaşarak ve rakiplerin ticaret yollarını sabote ederek oturmaya, Trader adı verilen tüccar senaryosunda ekonomik olarak zenginliğimizi arttırmak yoluyla lider olmaya çalışacağız. Denizlerde bize ait filolarla dürüst ticaret adamlarının gemilerini topa tutmak suretiyle ticaret yollarını aksatmamız da mümkün olacak, herhangi bir liman kasabasına gidip oradaki insanların ihtiyaçlarını karşılayarak o kasabanın saygıdeğer ticaret adamı olmamız da.

Ana görevin yanında, oyunda istediğiniz gibi denizlerde geze-



ANALİZ



İlk saldırı yetmemiş, kaçıyoruz, hala peşimizden havaya top sıkıyor. Ne müsriflik!

Az önce topçu atışına maruz kalmış olan gemicik, mürettebatıyla birlikte olay yerinden uzaklaşmaktadır.

bileceğiniz "Free Play" modu da mevcut. Bu Free Play modunda her iki kariyeri sürdürebileceğiniz. Port Royale 3'te herhangi bir liman kasabasına gemimizi yanaştırdığımız zaman o kasabanın üç boyutlu bir görüntüsüyle karşılaşacağız. Bir kasaba kurmak istediğimizde yine temel binalardan başlayarak o kasabadaki ihtiyaçları zaman içerisinde gidermek yoluyla kendimize ait küçük bir liman kasabasına sahip olabileceğiz. Kasabaya ne kadar yararımız dokunursa o kasaba o kadar güçlü hale gelecek. Kasabadaki insanların ihtiyaçlarını yakından takip etmek bu noktada önem kazanıyor. Liman kasabasının ihtiyaçlarını ne kadar iyi karşılayabilirsek o kasaba o kadar zenginleşecek, bu da bize kolonileşme açısından artı puan kazandıracak. Denizlere hakim ülkelerden biriyle müttefiklik kurarak işe başlamak mümkün. Bu şekilde bir ittifak kurduğumuzda o ülkenin kralı adına başka ülkelerin ticaret yollarında gidip gelen gemileri "kanuni korsanlık" yapmak suretiyle ticaretten yoksun bırakmak ve yavaş yavaş bir ülkenin çöküşünü izlemek de mümkün olacak. Size ait olan liman kasabalarında çeşitli ürünler yetiştirdikten sonra bunları ihtiyacı olan diğer kolonilere satarak para kazanabileceksiniz. Biri ticaretinize çomak sokmaya çalışınca da gemilerini sabotaj ederek oyunu lehinize döndürmek de mümkün olabilecek. Oyun içi savaşları gerçek zamanlı olarak gerçekleştirebileceğimiz gibi otomatik olarak tek tuşla da gerçekleştirmek mümkün olacak. Gerçek zamanlı savaşlarda enrimiz altındaki filoyu düşman filosunun üzerine sürüp gemileri top atışına tutacağız. Kamera açıları burada önem kazanıyor elbette ki. Yayınlanan görsellerden çıkardığımız kadarıyla kamera açısı yönünden şimdilik oyunda bir sorun yok gibi görünüyor. Deniz savaşlarının yanında kıyı kolonilerini kuşatma altına alabilecek, kuşatma sırasında o liman kasabasına gelen ürünlerle el koyup kasabanın yavaş yavaş erimesini sağlayabileceğiz. Deniz savaşları sırasında üç en güçlü gemiden oluşan bir filoyu kontrol edeceğiz ve bu gemilerden her birini tam olarak kontrol etmek de mümkün olacak. Her bir gemi, kendi topçu gücüne sahip ancak gemilerin sahip

olduğu ateş gücü cinslerine göre farklılık gösterecek.

Oyun içindeki arayüz, gemilere otomatik olarak yapacakları komutlar verebileceğimiz derecede geniş tutulmuş. Bu komutları tek tek biz belirleyebileceğimiz gibi, komutları bilgisayarın seçimine bırakmak da mümkün. Hangi geminin nereye gideceği, sürekli olarak hangi ticaret yollarında gezeceği gibi komutlar uygun bir şekilde verildiğinde oyunda başarıya daha kısa bir şekilde ulaşmak olası.

Rakip devletlerin kolonilerine ait ticaret yollarını kestikten ve kolonileri zor duruma düşürdükten sonra, ihtiyaçları olan maddeleri yüksek fiyatlardan satarak da zenginliğe erişebileceğiz. Tam anlamıyla stratejik ticaret simülasyonu diyebileceğimiz bu oyunda, aklımızı kullanırsak Karayipler'in tek hakimi olmak isten bile değil. Multiplayer seçeneği de yer alacak oyunda ve arkadaşlarımızla Karayipler'in egemenliği için işbirliği yapabilecek ya da rakip olabileceğiz.

"Ben iki senaryoyu birden oynamak istiyorum." dersiniz onu da mümkün kılıyor oyun, hatta oyuna tüccar olarak başlayıp korkulan bir korsana dönüşmek veya bunun tam tersi de mümkün olacak. Oldukça esnek bir oynanış yapısına sahip olacağını öğrendiğimiz Port Royale 3'te koca gemi filolarıyla denizlerin hakimi rolüne soyunurken, üç boyutlu grafiklerin bize görsel bir şölen sunmasını bekliyoruz. Karayipler'in 16. ve 17. Yüzyıl'daki haline oldukça sadık kalınarak, o dönemdeki şehirlerin oyun içine yerleştirilmesi de oyuna ayrı bir gerçekçilik katıyor. Karayipler'in hakimi olmak için şimdilik bir miktar daha beklememiz gerekiyor gibi ama olsun, bekleriz, iyi bir oyun çıksın da.

■ Meriç Erbay Bozkurt



Ertağral Sängä

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Herhalde farkındasınızdır; 2011'in son aylarından beri bir takım adamlar türedi. Ortalıkta konuşup duruyorlar, şehirden şehre geziyorlar. İnsanlarla konuşup, göz göre göre bir şeyler yapıyorlar. Hem de yıllardır pek kimsenin bir şey yapmadığı konularda, savaş oyunları dalında, birçok şehirde birden, bir harekettir gidiyor. Kim olduklarını bilen yok bu adamların. Kendilerine "TÜSOT" diyorlar. Bu adı birkaç kişilik bir topluluk için mi kullanıyorlar, yoksa her biri birer TÜSOT mu? Ne yapmak istiyorlar? Bunu neden istiyorlar? Olur mu ki öyle? En önemlisi de, yaptıkları olacak iş midir? Bu soruları ve hatta daha fazlasını, elime geçirdiğim her TÜSOT'a ayrı ayrı sordum. Şöyle dediler:

Bir TÜSOT nedir?

Çok güzel bir soru, teşekkür ederim. İlk anda algılamak ve anlamak zor aslında ama dilim döndüğünce anlatmaya çalışayım. Şimdi efendim "TÜSOT, isot gibi bir şeymiş" diyen var, "Bir tatlı su bitkisiymiş" diyen var. "Aslında yokmuş," diyen bile duyduk ama ona pek itibar etmedik.

Biz de ne yaptık? Araştırdık efendim. Neymiş dedik, TÜ neymiş SO neymiş dedik. Sorduk, soruşturduk. Sonra geri döndüğümüzde biraz yorulduk haliyle. Bir baktık ki meğer gökte ararken yerde duruyormuş. "Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu" demekmiş meğer bu, kısaltmamış



filan derken ağır ağır kabin basıncı geri geldi. Biz de anlatabilir olduk.

TÜSOT, basitçe bir oyun grupları topluluğu. Bilgisayar oyunu olmayan, "savaş oyunu" olarak nitelenebilecek ve halihazırda bir federasyonu ya da Türkiye çapında derneği filan bulunmayan her türlü oyunun meraklılarını aynı çatı altında toplamaya çalışan bir oluşum. Birkaç kişi bir araya gelip, "Türkiye'de bu tür oyunları oynayan insanları nasıl bir araya getiririz, daha

önemlisi nasıl orada tutarız" diye kafa patlattık. Asıl önemli olanın güvenilir ve tutarlı olmak olduğunu biliyorduk. Buna göre bir topluluk yapısı kurduk ve uğraşmaya başladık. Fikir de, uygulama da iyi olunca, işte o dediğin gibi, her taraftaki insanların ilgisini çekmekte bir sıkıntı olmadı.

Peki, durduk yere neden dellendiniz, bir de neden siz dellendiniz?

Valla, biz dellendik, çünkü kimse bir şey yapmıyordu. Yapan tek Türk insan da kendi arkadaş ya da oyun grubunun dışına çıkmak gibi bir vizyona pek sahip değildi ya da istemiyordu. İstemesinin neden gerektiğini de ya bilmiyor, ya da herhalde görmezden geliyor, işin rahatlığına kendini bırakıyordu.

TÜSOT'u kuran insanlar olarak, hepimiz birkaç savaş oyunu konusunda bir hayli deneyimli insanlarız. Uzun yıllardır da bu işin içindeyiz. Hatta kendimize "dreadnaught" dediğimiz oluyor. On yılı aşkın zamandır, bu tür oyunların oynandığı birden çok kulübün savaş oyunları altyapısını kurmuşluğumuz var. Hepimizin başka işlerle uğraştığı bir nadas döneminden sonra, 2008 başlarında önce kendi oyun grubumuzu tekrar bir araya getirdik, daha sonra da bir adım daha attık ve Türkiye çapındaki oyun meraklılarıyla iletişime geçip, ortak bir şeyler yapabilecekleri bir yapıyı oluşturmaya başladık.

Türkiye'de bu tip oyunları oynayan insanların tavrı genel olarak benzer. Oyun grubu kurmak, "herkesi bir araya getirmek" olarak başlar ama o söz edilen "herkes", genellikle aslında sadece kendi çevresinde olan insanlardan ibarettir. Temel amaç genelde hobinin devam ettirilebileceği bir "güvenli bölge" yaratmak ve orada takılmaktır. Elbette kimsenin yaptığını beğenmek, beğenmemek bizim haddimize değil. Herkes nasıl istiyorsa öyle oynar bu oyunları. Ayrıca, herkesin bu hobinin organizasyon yanlarına bulaşmak istememesini ve hiç tanımadığı insanlarla uğraşmak istememesini de anlayışla karşılamak lazım. Bunun da üstüne, "herkesi toplamak", doğası gereği farklı şehirlerle organik ve devamlılık arz eden bağlar kurmayı da gerektiriyor. Biz, TÜSOT'u kuranlar olarak, savaş oyunlarının çoğunun neler gerektirdiğini, nasıl ortamlar ve olanaklar istediğini biliyoruz. Oyunlar dışında, oyuncuların da neler istediğini ve kendilerini nasıl rahat hissedebileceklerini de biliyoruz. Oyuncuların, oyunlarına olan duygusal bağlarını ve rekabeti nasıl algıladıklarının da farkındayız. Çünkü bizler de oyuncuyuz! Biz sadece, pek çoğunun yapmadığı şeyi yapıp, oyun zamanında, oyun oynamak yerine organizasyon yapmaya gönüllü olduk. Budur yani "dellenne" olayı. Tekrar düşününce, yahu biz hakikaten deli miyiz?

Amaç ne peki?

Amaç, iletişimi kurmak. TÜSOT bünyesine dahil olan bütün oyunların meraklılarının, mekanların ve oyun gruplarının Türkiye çapındaki hemcinsleriyle bağlantılarını kurup, birlikte bir şeyler yapabilecekleri ortamı hazırlamak. Ayrıca, her oyunun Türkiye genelinde turnuvalarını ve etkinliklerini düzenlemek. Yani özetle; kendi yağında kavrulmakta olan küçük toplulukların birbiri ile bağlantısını sağlamak ve bu sayede bu oyunları, oyuncuları ve mekanları da geliştirmek. Bunu da her grubun ve her ortamın kendi alışkanlıklarını elmeden, tüm ülkedeki oyuncuların geneline hitap edecek ortak formatlarda buluşturmakla yapıyoruz. Organizatörler ve organizasyonlar için belli formatlar belirleyip, yerel grupların bunları kendi aralarında kolaylıkla kullanabilmelerini sağlayacak bir sistem kurduk. Bu ortak formatlar sayesinde de, insanlar yerelden çıkıp, ülke çapında oyunlar oynadıkları zaman sudan çıkmış balığa dönmelerini engelleyen bir ortam hazırlıyoruz.

Peki, arada bir şey soracağım. O, ne o? Kuş mu o?

Ha, şu konu. Şimdi kuş var, kuş var Ertuğrul. Aslında olay şöyle: TÜSOT için kurumsal bir logo ve maskot gerekiyordu. Bu tür oyunları oynayan insanların çoğu, böyle maskotları batı kültürlerinden edinmek refleksine sahiptir aslında ama biz özgün bir yaklaşıma gittik. Madem Türkiye topluluğu bu dedik, Türk kültüründen bir maskot seçtik. Savaş ve savaçlılık ile de ilgili olmalıydı tabii ki. Sonuçta, Selçuklu çift başlı kartalından hareket etmeye karar kıldık. Bunu da biraz stilize edip, bir maskota çevirdik. Güzel oldu bence. Konya Belediyespor'un sponsorluğu alma ihtimali de cabası.

Nasıl oluyor şimdi? Üyelik midir, internet midir, nedir?

TÜSOT, amacı dolayısıyla, internet üzerinden işleyen bir sistem. TÜSOT'a has bir internet sitesi var ama daha çok belge ve bilgi listesi olarak şu anda kullanılıyor. Bir süre daha öyle kullanılacak. Çünkü daha fazlasına şu aşamada gerek yok. Başlangıç olarak Facebook üzerinden çalışan bir sistem hazırladık. Her savaş oyununun bir Facebook grubu var, bu grupların da üstünde, oyunlardan bağımsız olarak, bir TÜSOT sayfası var. Bunların nasıl kurulduğu ve nasıl işleyeceği üzerine de hazırlanmış belgeler bu gruplarda mevcut.

Üyelik için gereken tek şey, başvuru yapanın gerçek bir insan olduğuna grup yöneticisine gösterebilmesi. Facebook kullanmayan insanların bu oyun gruplarına nasıl üye olacakları konusunda bazı şikayetler oldu ama bunun çözümü kolay. Kendilerine "gizli" bir Facebook hesabı açsınlar ve Facebook'a değil de, TÜSOT sitesine üye olduklarını varsaysınlar. Deli gibi Facebook kullanmaları gerekmiyor sonuçta. Gruplarımız da kapalı gruplar olduğu için, üyemiz olmayanlar, birinin gruba üye olduğunu bile bilmiyor.

Ufakla ne görüyorsanız? Ufak bakaaraf yalnız.

Şöyle anlatayım: İlk açılan TÜSOT grubu, Warhammer 40.000 oldu. Bu oyunun organizasyonları tam gaz gidiyor. Ayda bir organizasyon hızına ulaştık. Şimdi, bu grubun Türkiye'ye yayılması söz konusu. Herhalde bu dergi yayınlandığında ilk Ankara turnuvası yapılmış, İzmir turnuvasına da günler kalmış olacaktır. Bu oyunun ülkenin üç büyük şehrinde organizatör hakemleri oluşur oluşmaz, Warhammer Fantasy ayağı başlıyor. Onun da organizasyon çalışmaları sürmekte. Birkaç aya kadar, onlar da meyvelerini vermeye başlar ve düzenli oyunlar yürür.

Bunlardan sonra, bu oyunların Türkiye'deki en sağlam oyuncuları kendilerini gösterdikçe, bu insanları yurtdışı turnuvalarına göndermek üzere sponsor bağlantıları kurmak derdindeyiz. Yani birer "milli takım" oluşturmak ne güzel olur değil mi? Öte yandan, başka bazı oyunların da TÜSOT bünyesine eklenmesi çalışmaları sürüyor. TÜSOT'a yeni oyun eklenmesi için gereken koşullar da söz ettiğimiz belgeler içinde mevcut. Böyle bir oluşuma gitmek isteyenler, o belgeleri okuyabilirler. Üye sayımız böyle artmaya devam ederse, ülke çapında bir dernek ya da dernekler federasyonu fikrini düşünmemiz de söz konusu olabilir.

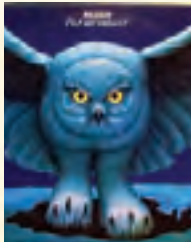
Özetle, ufukta yeni şeyler var Ertuğrul. Yıllardır bu camianın alışmış olduğu şeylerin dışında, daha organize ve daha geniş vizyonlu hamleler yapmak derdindeyiz. Başladığımızdan beri insanların tepki ve ilgisi düşünülünce, bunu başarmamız da çok zor görünmüyor. Önemli olan, gazla başlayıp, mazot bitince dağılmamak. Bunu sağlamanın da iki temeli var. Birincisi, önceden düzgün ve ayakları yere basan bir yapı kurup, bunu kurallara bağlamaktır. Bunu başardığımızı düşünüyoruz. Şimdi, bunu ülke çapında yaymamız için, neyi neden yaptığımızı anlamış insanlar gerekiyor.

Evet, son olarak o konu. Hiç yardımcı olmamaları, ilgi de göstermemeleri, hatta nedensiz yere bu fikri kötüleyip, değişiklikten çekindikleri için yalan yanlış karşı söylemlerde bulunmaları dışında, konuyla ilgili insanlardan beklentiniz nedir?

Sen zaten tüm beklentilerimizi soruda sıralamışsın. Elbette bunları bekliyoruz. İşimize nedensiz yere taş koymalarını, ürküp kaçmalarını, kendi yağlarında kavrulmanın dayanılmaz hafifliğini korumak için bizi dışlamalarını, TÜSOT organizatör hakemlerine katılmaktan çekinmelerini, hepsinden de önemlisi, içlerindeki sesin bunun tersini söylediğini bile bile, yaptığımız şeyin iyi ve herkesin faydasına bir şey olduğunu anlamamakta direnmelerini bekliyoruz.

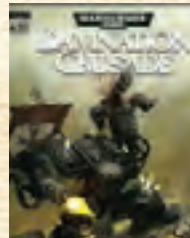
Sevgili TÜSOT'a başarılar diliyor, konuyla ilgilenen herkesin destek verme(me)lerini beklediklerini hatırlatıyor, ayda hiç değilse bir iki kere savaş oyunu oynamadan geçen yılların heba olduğunu tekrarlamak istiyoruz.

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

1968 yılının Ağustos ayında Kanada'da kurulan grup, kısa süre içerisinde birçok grup elemanını değiştirmek zorunda kaldı. 1974 yazında yapılacak olan büyük Amerika turnesinden önce kendisi toparlayan Rush, ilk albümünden itibaren kendisi hakkında konuşulan bir grup oldu. Dönemi için fazlasıyla bilimkurgusal ve fantastik olarak adlandırılabilir bir müzik yapan Rush, ürettiği müzik içerisine bolca felsefe de koymayı ihmal etmedi. Her albümünde birazcık daha değişen tarzları, onları hard rock'tan alıp, içerisinde bolca elektronik müziğin bulunduğu bambaşka bir noktaya getirdi. Benim size tavsiyem, grubu ilk albümünden başlayarak dinlemeniz olacak. İlla da favori albüm dersiniz; "Fly By Night" derim.



Ne okudum

Baktım konumuz Warhammer, ben de konu ile alakalı bir çizgi roman tavsiye etmek istedim. Damnatıon Crusade, 2006 ile 2007 yılları arasında yayınlanmış, toplamda altı sayılı bir çizgi roman. Bence en büyük özelliği, Warhammer 40.000 dünyasının temel taşlarını okura net bir şekilde vermesi; kahramanımız olsun, düşmanlarımız olsun, okuyanın net bir şekilde Warhammer'ı anlamasını sağlıyor. Kullanılan renkler ve masaüstü oyunda bulunan modellere sağdık kalınmış çizimlerse, okuyucuyu daha da kendisine çekiyor.

PCnet'le

İngilizce öğrenin!

Yabancı dil öğrenmek isteyenlere bulunmaz bir fırsat!



➔ English Time'ın dünyaca ünlü İngiliz dil bilimcileri tarafından hazırlanan EFU İngilizce öğrenim seti sayesinde İngilizceyi çok daha kolay öğreneceksiniz.

➔ Daha önce hiç İngilizce eğitimi almamış veya düşük seviyede İngilizce bilenler için...

- ➔ Başlangıç düzeyi
- ➔ 9 ayı konu
- ➔ 8 saat video
- ➔ Örnekler ve alıştırmalarla 350 sayfalık e-kitap



30 günlük FilmClub üyeliği

Yüzlerce filmi, diziyi, belgeseli, canlı kanalları, çocuk programlarını Türkiye'nin sınırsız film izleme sitesinden izleyin.



PCnet bu ay teknolojinin gelecek falına bakıyor, **dev monitörleri test ediyor**, Angry Birds ile fizik dersi veriyor, **Ultrabook'ları** merceğe altına alıyor. Tam **34 sayfa proje konusu** da PCnet'te!

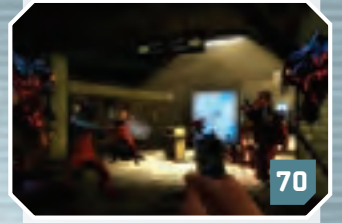
www.pcnet.com.tr

İnceleme

Eskiye özlem

Yıllar önce Bullfrog'un Syndicate oyununu oynamış olanlar, Syndicate'in yeniden yapılacağını duyduklarında heyecanlandılar ama oyunun bir FPS olarak geliştirildiğini duyunca bir burukluk hissettiler. Açıkçası Syndicate bizi şaşırttı ve neden şaşırttığını iki sayfa çevirip kendiniz de

bakabilirsiniz ama geçmişe olan özlemimiz Shank 2 ile yeniden depreşti, Metal Gear Solid HD Collection ile tavan yaptı. Bu ay bizi üzense NeverDead oldu ve Konami'nin epey bel bağladığı oyun umduğumuz gibi çıkmadı. Hadi daha fazla beklemeden içeri buyurun.



70

The Darkness II

Karanlık bizi yeniden çağırıyor!



76

Shank 2

İlkiyle büyük beğeni toplayan seri, oldukça renkli (?) ve oynaması da bir o kadar keyifli.



84

NeverDead

Kafa nereye, biz oraya...

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Syndicate

Evrim geçiren Syndicate'te aynı heyecanı yaşamak mümkün mü?

56



Yapım **bitComposer Games**
Dağıtım **Kalypto Media**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.jaggedalliance.com

Jagged Alliance: Back in Action

Paralı askerlik çocuk oyuncuğu olmuş

Jagged Alliance: Back in Action, 1999'da yayınlanan Jagged Alliance 2 oyununun tamamen aynısı olarak tasarlanmış. Aynı oyunun, aynı karakterlerin, aynı senaryonun günümüz oyun teknolojisiyle yeniden yapıldığını düşünün. Arulco isimli bir adada, zalim bir kadın diktatöre karşı savaşmaları için kiralanan bir grup paralı askeri kontrol ediyoruz. Aynen 13 yıl önceki oyunda olduğu gibi, önce adadaki havaalanını ele geçiriyor, ardından dizüstü bilgisayarınız sayesinde yeni kiralık askerler ve mühimmat siparişi verip hava yoluyla adaya ulaşmalarını sağlıyorsunuz. Bu sırada adada helikopterle seyahat etmenizi engelleyen SAM bataryalarını vurmanız, size gelir sağlayacak elmas madenlerini ele geçirmeniz, çevre köyleri düşman askerlerinden kurtarıp özgürleştirmeniz gerekiyor.

Jagged Alliance serisini sevenler, onu sıra tabanlı olarak tanıdıkları için gerçek zamanlı çatışmalara tepki gösteriyorlar ancak oyun için tasarlanan Plan & Go sistemi, gerçekten de bir taktik oyunu için yapılabilecek en doğru araç olmuş. Bu sistem, "Space" tuşuna basıp oyunu dondurduğunuzda karşınıza çıkıyor ve her askerin zaman çizelgesi üzerinde onlara ne yapmaları gerektiğini basit tıklamalarla belirtiyorsunuz. Dilerseniz askerlerin hareketlerini koordine de edebiliyorsunuz. Örneğin bir askere siperden çıkıp başka bir sipere koşmasını söylerken,

diğer askere tam da arkadaşı siperden çıktığı anda düşmanın üzerine ateş açmasını söyleyebiliyorsunuz. Sonra tekrar "Space" tuşuna bastığınızda askerler tam da söylediğiniz gibi hareket ediyorlar.

Ancak oyun beklenen aksine pek çok detayda hayal kırıklığı yaratıyor. Örneğin oyunun daha "kolay" olması için paralı askerlerin sözleşme süreleri oyundan kaldırılmış. Bu da eskiden 14 günlüğüne veya bir haftalığına kiralayıp süresi dolunca tekrar sözleşme yaparak para ödemek zorunda olduğunuz paralı askerlere bir daha para ödemeyeceğiniz anlamına geliyor. Askerlere bir kere ücret ödüyorsunuz ve bir daha kimse size para sormuyor. Oysa ilk iki oyunda en güçlü askerlerinizi kaybetmemek için devamlı para peşinde koşuyor, elmas madenlerine saldırıyor, düşman askerlerinden düşen silahları satıyordunuz. Bu sefer "düşman askerlerinden düşen silah" kavramı da neredeyse ortadan kalkmış. Yapımcıların Hired Guns: The Jagged Edge oyununu çok iyi inceleyip hatalarından ders çıkarmak adına oyunda düşman askerlerinden düşen materyalleri çok kısıtladıklarını göreceksiniz. Öyle ki çoğu zaman ölü askerlerin üzerinden silah bile çıkmıyor, sadece bir - iki parça mermi veya ekipman görüyorsunuz.

Bu arada mermiler de -insanların aklını yormamak adına- çeşitlendirilmemiş. Sadece ana kategorilerde belli başlı mermilerle oynuyorsunuz. Yani bir silah 9mm mermi kullanıyorsa bu 9mm mermilerin zırh deleni, et dağıtıcı veya normal versiyonu üç farklı formatı olması gerekirken, karşınıza sadece 9mm mermi çıkıyor. Bu yüzden şimdi tüm çatışma, klasik bir strateji oyunlarındaki gibi, sağlık barı savasına dönmüş durumda. Bir askerimize zırhlı yelek giydirdiğinizde sadece onun sağlık barını büyütmüş oluyorsunuz ve düşmanların onu indirmek için daha fazla ateş etmesi gerekiyor.

Ayrıca Jagged Alliance'da en sevdiğimiz detaylardan biri de silahların ve eşyaların modifiye edilebilmesiydi. Yani bir silahı alır, üzerine dürbün,



susturucu, farklı namlular, değişik şarjörler takardık ve bu sayede çok farklı niteliklere sahip silahlar yaratabildik. Ayıp olmasın diye silahlara dürbün takmanıza izin vermişler ama o kadar.

Sonuç olarak Jagged Alliance: Back in Action, eski Jagged Alliance severlerini büyük hayal kırıklığına uğratabilecek ama bunun sebebi, hakkında büyük yargara koparılan Plan & Go sistemi değil, oyunun daha hızlı ve aksiyona dayalı bir yapıya dönüşmesi için oyundan çıkarılan detaylar olmuş. Hızlı ve neşeli bir taktik / aksiyon oyunu oynamak isterseniz tavsiye ederim. **■ Cem Şancı**

Jagged Alliance: Back in Action

+ Plan & Go sistemiyle sıra tabanlı ve gerçek zamanlı oynanış güzel dengelenmiş, ilk defa makineli tüfeklerin gücü hissediliyor

- İçerik çok kısıtlanmış ve hafifletilmiş

6,9



Alternatif

7.62: High Calibre
Hired Guns: The Jagged Edge
UFO: Afterlight





Yapım Yuke's
Dağıtım THQ
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.ufcundisputed.com

UFC Undisputed 3

Kollar ve bacaklar birbirine girerse...



Eğer maymun iştahlı bir oyuncu değilseniz, kesinlikle bir tarzınız vardır. Ve böyle bir tarza sahipseniz, tanıdığınız tüm otoritelerden 10 üzerinden 10 puan almış bir oyun bile size çekici gelmeyebilir ki bu çok normaldir. Bazı oyunlar da vardır ki başlı başına bir tarzdır ve o tarza uzaktan veya yakından bir ilginiz yoksa, o oyunu oynayamazsınız. MMA ve UFC gibi oluşumlar sizin zevk ve renk çerçevenizde değilse, bu oyundan zerre kadar zevk alabileceğinizi sanmıyorum.

UFC serisinin ilk oyunlarını hatırlayanlar, olabildiğine gerçekçi ve bir o kadar da zorlu bir deneyimden geçtiklerini bilirler. Gerçeğe maksimum düzeyde yaklaşmış görsel kalite bir yana dursun, asıl zorluk derecesiydi o oyunları dikkat çekici yapan. Bu durumu yaratan önemli detay da tabii ki – her dövüş oyununda olduğu gibi - hareketleri yapmanın zorluğuydu. Rakibinizi alt etmeye çalışırken bir ters, bir düz örgü örüyordunuz resmen. İşte sırf bu yüzden,

sadece tarza ilgi duyanların odak noktası olabildi o oyunlar. Serinin üçüncü oyununda bu durum değişti mi? Evet... Peki oyunu artık merak eden herkesin oynayabileceğini söylemek mümkün mü? Kısmen... Oynanabilirliği kısmen de olsa kolaylaştırmışlar bu sefer. Gamepad'ın sağ ve sol stick'leriyle yapılması gereken hareketler düzleştirilmiş ve daha basit bir oynanış şekli ortaya çıkarılmış. Ancak benim gibi kalaslar için bu yeterli olmuş mu? Hayır...

Başına geleceklere bildiğim için soluğu direkt olarak tutorial bölümünde aldım. (Gerçi kariyer moduna girdiğiniz zaman da mutlaka eğitim aşamasından geçiyorsunuz.) En basit halinden en zor haline kadar her şey teker teker anlatılıyor bu bölümde. Bu aşamada anlatılanı anlamakta zorlandığım zamanlar oldu diyebilirim size. Rakibinize tekme ve yumruk atmak zaten tuş kombinasyonlarıyla kolayca yapılabilir ama mesela alttan dalıp onu yere yıkmak için özel hareketler sergilemeniz gerekiyor. Özellikle müsabakanın bir güreş maçına döndüğü "erotik" sahnelerde o kadar çok kombinasyon var ki ilk etapta elinizin ayağınıza dolaşmaması mümkün değil. Saldırmaktan ziyade savunma yapmak da önemli bu arada ve bunun için de ne yapmanız gerektiğini kesinlikle bilmeniz lazım. Aksi taktirde öyle bir dayak yersiniz ki moraliniz bir anda sıfır seviyesine düşer, benden söylemesi. Arka arkaya birkaç yumruk yediğinizde ve görüntü bulanırken bir anda kendinizi yerde bulduğunuzda ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız.

UFC'ye aşına olanların "Submission" terimine de aşına olmaları lazım. Rakibinizin herhangi bir uzvunu kapana alarak ona zor anlar yaşattığınız sahneleri içeriyor submission'lar. Türkçe çevirisini kendimce "kafa - kol" olarak yapabileceğim submission hareketlerinin yapısı değiştirilmiş, daha net bir anlatımla basitleştirilmiş yeni oyunda. Rakibinizin üzerindeyken ve uygun pozisyonu yakaladığınız zaman sağ stick tuşuna basarak hareketi devreye sokuyorsunuz ve sonrasında bir mini oyun devreye giriyor. Bir altıgenin etrafında kırmızı veya mavi şerit

olarak rol alıyorsunuz bu mini oyunda. Eğer saldırıyı siz yapıyorsanız, rakibinizin kaçtığı şeridi kovalayarak yakalamanız lazım. Kısa bir süre bu kovalamaca devam ediyor ve eğer başarıya ulaşırsanız, submission hareketiniz de başarıyla sonuçlanıyor. Tabii ki bu durumda savunma yapanın da rakibinden kaçması gerekiyor. Bu sahneler oldukça eğlenceli ama olayı submission aşamasına getirmek hiç de kolay değil, bilirsiniz.

UFC Undisputed 3'ün detaylı bir kariyer modu olduğunu söyleyebilirim. Karakterinizi yarattığınız ilk aşama bile oldukça detaylı. Karakteriniz hangi siktette mücadele edecek? Uzmanlık alanı ne mesela? Tüm bu detayları teker teker işliyorsunuz ve sonrasında az önce bahsettiğim tüm zorlu süreç yavaş yavaş üzerinize gelmeye başlıyor. Araya giren eğitim sahneleri de oldukça eğlenceli. Mesela bir kum torbasının etrafında durulması gereken ve vurulması gereken noktaları yakalamaya çalışmak ilk etapta sıkıntı verse de yavaş yavaş eğlenceye dönüşebiliyor. Bu ve bunun gibi birçok eğitim oyunu çıkacak karşınıza ve her birini teker teker çözmeniz gerekecek. Yani UFC Undisputed 3, zorluk derecesi ne olursa olsun size kolay lokma vermeye niyetli değil, bu da aklınızın bir köşesinde bulunsun.

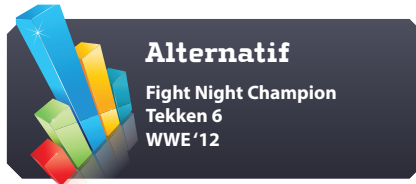
UFC serisini yalayıp yutmuş profesyonelleri hesaba katamıyorum şu anda ama bu tarz iki yiğidin kırıncı kırıncı kapışmasını izlemeyi çok isterdim. Onlar için muhteşem bir oyunun şu anda oynanmaya hazır olduğunu hiç çekinmeden söyleyebilirim. Ve siz amatörler... Bol bol dayak yemeye hazır olun ve şunu da unutmayın: Zafere giden yol, acı çekmekten geçer! ■ **Ertekin Bayındır**

UFC Undisputed 3

+ Görsel kalite yine tavan yapmış ve teknik detaylar yine had safhada.

- Oyunu oynamak en kolay seviyede bile gerçekten zor.

8,5



Alternatif

Fight Night Champion
Tekken 6
WWE '12





Yapım **Starbreeze Studios**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.ea.com/syndicate
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Syndicate

Bir android hikayesi

Bundan yıllar önce, ta 1993 yılında karşılaşmış-tık Syndicate ismiyle ilk defa. Devamında çıkacak olan oyunlarından bir haberdik 1996 yılına kadar... Kimileri için çok eski tarihler bunlar ama bu oyunların tadına bakanlar için harika bir şekilde geri gelmiş durumda Syndicate; tabii ki bu sefer bir stratejiden daha çok bir FPS olarak. Teknoloji birçok oyunda farklı şekillerde kullanılıyor ama oyuncuyu teknolojinin içerisine sokmak isteyen az sayıda oyun var ne yazık ki. Syndicate ise bambaşka bir dünyaya yolluyor bizi ve Matrix filmindeymişçesine takılmaya başlıyoruz etrafta. Aslında korkulacak pek bir şey yok, daha doğrusu oyunun geçtiği tarihin 2069 olduğunu hesaplırsak, çok da beklenmedik bir senaryoya karşılaştığımız söylenemez.

Syndicate'in geçtiği dönemde, içerişi politikacı dolu bir hükümet anlayışının kalmadığını görüyoruz. Yönetimi sonu gelmez bir gelişmeye kucak açmış olan dünya mega-birliklikler (mega-operations) ele almış durumda. Malum, gittikçe gelişen teknolojiyle birlikte ortaya çıkan mikroçipler her yanımızı sarmış. Dünyanın birçok bölgesindeki insanlara kendi rızalarıyla bu mikroçipleri kullanır hale gelmişler zira bu sayede istedikleri arabaya, eve ve işe kavuşan insanlar, kendilerini

tamamen kurban ettiklerinin sonradan farkına varacaklar. Çünkü mikroçip takılı olan kişiler, çipi takan firma, yani bölge tarafından kontrol altında tutulabiliyor. Zamanla insanları tamamen kontrol altına alan dünyanın büyük mega-birlikleri arasında çıkan savaşlara Agent, yani ajanların doğmasına sebep oluyor ki biz de oyuna Miles Kilo isimli bir ajan olarak başlıyoruz. Bize takılı olan mikroçip normalden çok daha üstün, bu duruma yeni bir çip için denek olmuş olmamızın etkisi de büyük; zaten her şey de aslında bu noktada başlıyor...

Açılış

Oyuna girdiğimiz anda nerede olduğumuzu ilk başlarda anlayamadığımız bir bölgede bulunuyoruz. Bir anda karşımıza çıkan asker sayesinde yer ve gök arasındaki mesafeyi tutturabiliyoruz. Aniden ağızımıza ağızımıza vurmasıysa beni ilk başta irkiltti; çünkü karakterim bir sandalyeye bağlı bulunuyordum. Birkaç küfürle sözün ve sert darbenin ardından anladım ki burası eğitim bölümü. İnanın ben de oyunun kontrollerini böyle öğrenmeyi beklemiyordum... Yaşadığım büyük deşarjın ardından kendimi oyunun senaryo akışı içerisinde buldum... Demin de bahsettiğim gibi, Miles Kilo isimli, üzerinde ilk kez denenen bir çip taşıyan, soğuk kanlı bir ajani canlandırıyoruz Syndicate'te. EuroCorp'a bağlıyız, aldığımız görevleri bir bir yerine getirmeye programlıyız sanki ve bizden hep daha fazlası isteniyor.

İlk olarak gözüme çarpan detay, grafiklerdeki yumuşaklık ▶

Mermi ve Silah Sorunsalı

Syndicate, oyuncuyu genelde zor durumda bırakan bir oyun. Bunun sebepleri arasında en çok göze batansa mermi sorunu. Aslında oyunda bolca silah bulunuyor ve bu da demek oluyor ki düşündüğümüzden daha çok mermi var. İşte bu noktada sürekli bir silaha bağlı kalmamamız gerektiğini anlıyoruz. Siz siz olun, etraftaki bütün silahları kullanarak ilerleyin.



Oyunun geneline hakim olan aşırı derecedeki parlaklık, aslında atmosferi desteklemek için yapılmış ama göz gözü görmüyor.

Birçok rakibimizi resmen hack'leyebiliyoruz! Bu özelliği en çoksa zırhlı düşmanlar üzerinde kullanıyoruz.

Düşmanlarımızı öldürdükçe dolan yeteneklerimiz her an imdadımıza yetişmeye hazır, doğru zamanda kullanıldıklarında gerçekten hayat kurtarıyor.

Multiplayer

Syndicate'in co-op modlarına bayağı özen gösterilmiş. Oyunu multiplayer olarak oynadığımızda resmen bir raîd yapıyormuşuz gibi hissedebiliyoruz. Kimin nerede durduğu, ne zaman ateş edeceği fazlasıyla önemli. Takım arkadaşlarımızın sağlık durumlarını görebiliyor olmamız da cabası.

► oldu ama sonradan fark ettim ki aslında bu güzel görüntüler özellikle ana karakterlere özel. Oyunun henüz başında gerçekleşen konuşmada Lily Drawl ve Jack Denham karakterleriyle karşılaşıyoruz. Gerçekten ağızlarından saçlarına kadar iyi işlenmiş görselliklerinin yanında, konuşmalara katılmayacağı belli olan NPC'lerin donuk grafikleri bir hayli canımı sıktı doğrusu. Bunun haricinde günümüz oyuncusunu doyuracak seviyede grafiklere sahip bir oyun Syndicate. Fakat beni en çok cezbeden, oyunun sahip olduğu atmosferdi. Bambaşka bir dünyayı ayaklarımıza kadar getirmiş Syndicate ve bunu yaparken de hiçbir detayı atlamamış bence. Gökyüzünü delip geçen binalar ya da etrafta gezinen arabalar değil demek istediğim, daha çok FPS kamerasından karşımıza çıkanlardan bahsediyorum. Yapılan iç ve dış tasarımlar olsun, her objeyi tıpkı bir robot gibi üzerinde ne olduğu yazılı bir şekilde görmek olsun, oyun kendi içerisindeki birçok irili ufaklı detayla

kullanıcıyı etkilemeye odaklanmış ve gerçekten ilerleyen yıllarda geçtiğine inandırılmış durumda.

Perde

Gelelim oyun içi detaylara ve yapacaklarımıza. Yine ilk dikkat çeken özelliklerden bir tanesi, oyunda herhangi bir şekilde görevlerin yerinin gösterilmemesi. Bu durum ilk başlarda birazcık can sıkıcı olsa da zamanla o kadar sorun olmamaya başlıyor. Ha, bazen insanı deli ediyor, orası ayrı ama tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi nereye gideceğimi aramayı fazlasıyla özlemişim. Karakterimiz koştugu zaman fazlasıyla hızlanabilirdi gibi, gerektiği zaman da gerçekten yavaş hareket edebiliyor. Zaten bir nevi cyborg olan karakterimizi harika yansıtan bir koşma mekanığı var. Koşarak bazı kapıları kırabilmesiyse cabası. Kullanabildiğimiz özelliklerimiz arasında belki de en çok ise yarayanı "Dart Overlay" diyebilirim. Kendisini kullandığımız anda zaman yavaşlıyor. (Evet, tıpkı Max Payne'deki gibi ve hala bu oyundan örnek veriyorum ya ben tamamım.) Nitekim işler sadece zamanın yavaşlamasıyla sınırlı değil. Aynı zamanda saklanmış olan bütün düşmanları görebiliyor, vurulunca patlayacak eşyaları fark edebiliyoruz. Bir de bütün bunlara aldığımız bazı yeteneklerin sadece bu modda çalıştığı gerçeği eklenince Dart Overlay için üç kere "Oley, oley, oley!" diyoruz.

Madem beynimizde bir çip var ve tüm dünya bize daha farklı geliyor, o zaman bu farklılıkların arasından sıyrılmalıyız. Hele bir de ilk defa üzerimizde denenilen bir çip söz konusuysa değmeyin keyfimize... Ajanlar olarak zaten sadece fiziksel süper güçlere sahip değiliz, aynı zamanda beyin gücümüzü de kontrol edebiliyoruz. Eh, tabii ki bu gücü düşmanlarımızın üzerinde de kullanmak adettendir diyen yapımcılar karakterimize üç tane çok farklı güç bahsetmiş durumdalar. Bunlardan ilk Suicide, yani intihar. Seçtiğimiz zırhsız, kısacası normal bir ünitenin beynine girip yaklaşık beş saniye içerisinde patlatılmaya yarayan bu özellik sayesinde tek bir düşmanı ortadan kaldırdığımız gibi, doğru anda ve yerde





■ "No, I don't have gun..."



Alternatif

Brink
Deus Ex: Human Revolution
Killzone 3

kullanırsak, yan yana yürüyen birçok düşman ünitesini bir anda ortadan kaldırebiliyoruz. İkinci özelliğimiz Backfire. İsmiyle müsemmalı olan özellik, kısa süreliğine düşmanı yere düşürmemize yarıyor. Yine Suicide'da olduğu gibi yan yana olan düşman üniteleri birbirlerini düşürebiliyorlar. (İlk başta sadece iki tane.) Bizim için en önemli olduğu noktaysa eli kalkanlı gezen arkadaşları yere düşürüp kendilerini anında yok etmemize imkan tanınması... Ve son özellik Persuade, yani ikna. İkna edilen bir düşman ünitesi, belirli bir süreliğine bizim kontrolümüz altına giriyor ve yanımızda savaşıyor. Eğer NPC üzerindeki Persuade özelliği devam ettiği halde ateş edecek bir düşman göremezse silahını kendisine doğrultup intihar ediyor. Toplamda üç adet olan bu özelliklerin yanında bir de Breach yeteneğimiz bulunuyor. Breach, bizden uzak mesafede dahi olan mekanizmaları hack'lememize yarıyor. Hack işlemleri bazen görevi sürdürebilmemiz için gerekliken, bazen de üzeri zırhlı düşman birliklerini durdurmamıza yarıyor. Durdurma işlemi içinse bize gerekli olan silahlar konusunda gayet iyi iş çıkarmış Syndicate. Oyunda elimize ilk olarak geçen tabancamız, verdiği zarardan daha çok mermi sayısının bir silah üzerine ne kadar güzel yansıtılabileceğini gözler önüne seriyor. Zaten oyun bu konuda bayağı bir çalışmış ve silahların hepsini fütüristik yapmayı başarmış. CQC-11 pompalı ve Kusanagi makineli tüfeğinin yanında, envai çeşit farklı ve ilginç silah da Syndicate'te boy gösteriyor. Harbinger G290, bildiğimiz ve sevdiğimiz minigun olarak karşımıza çıkıyorken, roket atmak isteyenler de unutulmamış ve kendilerine Laws-92 sunulmuş. EMW-56 gibi silahlarsa Syndicate'e özel ve teknolojinin ne kadar geliştiğine dair büyük bir işaret. EMW-56, kullandığı mekanizma sayesinde hedefine kilitlenebiliyor ve hedef herhangi bir objenin arkasındaysa bile o

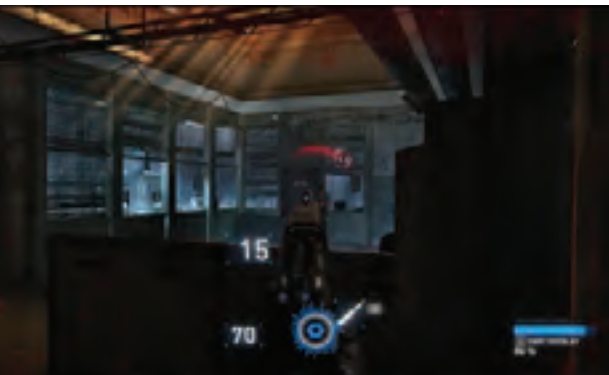


objenin yanından dolaşıp düşmanını yok edebiliyor. LTB-P püskürttüğü alevle önüne gelen her şeyi yok edebiliyor, benim favori silahım olan Swarm ise attığı tek mermiyi 12 parçaya bölerek hedeflediği düşmanları ortadan kaldırebiliyor. Toplamda 20 farklı silahın bulunduğu oyun, bu noktada kalbimi çalmayı başardı. Hem bilindik silahların, hem de tamamen farklı tasarımların olduğu silah menüsü eminim sizlerin de yüzünü güldürecektir.

Düşman demişken

Syndicate boyunca karşımıza çıkan ve çıkacak olan envai çeşit düşman var. Bunlardan kimileri uçuyor, kimileri gerçekten kaçıyor, kimileri de saklanıp ateş eden adamlardan oluşuyor. Fakat bazı düşmanlar var ki onlar gerçekten can sıkıcı. Üzerlerinde ağır zırhlar taşıyan bu arkadaşları yok etmek için ilk önce Breach ile kendilerini sersemletip sonra hızlı bir şekilde zırhları kırılıncaya kadar ateş etmek gerekiyor. Aksi halde zırhları kendine geliyor ve "dokunulmaz" hale geliyorlar ki bunu inanın hiç istemezsiniz. Kendilerinin aynı zamanda iyi nişan aldıklarına da değinmek isterim. Çok az düşman ünitesi, attığını ısıkılıyor ve yapay zeka düzenli olarak bizi takip ediyor, savaş bölgesinden bir önceki bölüme kaçsak bile peşimizden geliyorlar. Bu arada savaşlar esnasında hiç de öyle karşıda dikilip saklanmıyorlar, sürekli etrafta olan ve sağımızdan solumuzdan ateş eden düşmanlardan bahsediyorum. Bir de boss'lar var ki hiç sormayın. Her birinin farklı bir özelliği bulunuyor ve kendilerine karşı gelmek bir hayli zor.

Bütün bu zorluklara karşı gelmek içinse kullanabildiğimiz farklı özelliklerimiz yanında, bir de bu özellikleri güçlendirecek bir yetenek menümüz bulunuyor. Syndicate'te herhangi bir seviye atlama sistemi bulunmuyor ama oyunun bazı noktalarında öldürdüğümüz boss'lardan toplayabildiğimiz parçalar sayesinde toplam 17 yeteneği aktif ▶



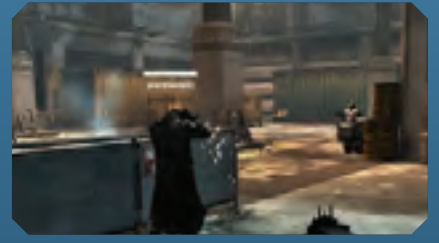


► hale getirebiliyoruz. Oyunun başında verilen iki yeteneği saymazsak, öldürdüğümüz her boss'dan bir adet yetenek puanı alıyoruz. Yeteneklerimiz birbirine bağlı durumda ve biz istediğimiz takdirde yetenek ağacının (Burada kare, yani "ağaç" olamaz.) en altındaki özelliği bile açabiliyoruz ki zaten oyun da bu sisteme göre tasarlanmış. Yeteneklerimizin neredeyse hepsi aynı kalitede ve en alttaki / en üstteki diye bir durum yok; daha çok hangisini kullanırım, hangisi beni ne kadar mutlu eder gibi detaylar mevcut. Sistemin kare şeklinde olmasının büyük bir anlamı var zira birbirine bağlı olarak açılmış olan her yetenek ağacı, aynı zamanda %5 hayat puanını da beraberinde getiriyor ki sanıyorum oyundaki en önemli özellik ne kadar çok sağlığımızın olduğudur. Bir iki örnek vermek gerekirse oyunun ilk yeteneği Toughened ile başlıyoruz ve bu kutuyu işaretlediğimiz anda %20 daha az zarar alıyoruz. Augmented Overlay sayesinde Dart Overlay modunda %25 zarar bonusu aldığımız gibi, aynı zamanda bu modda %20 daha az zarar alıyoruz. Beast of Burden sayesinde daha çok mermi taşıyabiliyoruz ki oyundaki en büyük sorunlardan biri mermilerin hiçbir zaman yetmiyor olması. Safeguard ise toplamda bulunan sağlığımızı %33 arttırıyor.

Aksiyon internette devam ediyor!

İlk başta gördüğüm ama sonrasında üzüldüğüm co-op modu, Syndicate'nin kuvvetli olduğu konular arasında yer alıyor. Fakat benim üzüntüm şu ki dört kişiye kadar desteklenen co-op maçlarının da online desteği istemesi, yani bir

Atmosfer



Syndicate'te bulunan atmosfer gerçekten oyuncuyu gelecekte bir döneme yerleştirmeye yetiyor ama buradaki en büyük sorun, detayların neredeyse oyuncuya hiç verilmemesi. Daha doğrusu, bütün detayların tek tek okunmak zorunda olması. Düşünün ki bir FPS oyunu oynuyorsunuz ve karşınıza çıkan manzaraya hayran kaldınız ama o da ne?! Yerde bulduğunuz bir parça gazete size her şeyi açıklıyor! Bence bir nokta da saçma bu durum zira ortalama bir FPS oyuncusu, bulunduğu yer hakkında bilgi almak için o gazeteyi açıp okumaktansa iki tane daha fazla düşman öldürmek için koşmaya devam edecektir. Anlatmaya çalıştığım, oyun içerisinde bulunduğumuz dünyayı keşke bize daha farklı bir şekilde verselerdi de herkes neyin peşinde olduğunu daha net bir şekilde anlarsaydı.

arkadaşımıza ikinci gamepad'i verip bölünmüş ekranda yan yana oynayamıyoruz. Oyunun internet üzerinden sunduğu özelliklerse bir hayli fazla bence... Puanlama sistemi ve daha çok özelliğin bulunduğu bir yetenek ağacı bunlardan sadece birkaçı. Toplamda bulunan dokuz co-op bölüm ve açılabilir Expert zorluk seviyesi ile gerçekten dolu bir multiplayer'a sahip oyun. Temel olarak takım oyunu gerektiren multiplayer bölümlerde, birçok farklı engelle karşılaşılıyor. Bunların en başında her yönden gelebilecek olan düşmanlar yer alıyor; çünkü haritalar büyük ve kimin nereden geleceği hiç belli değil. İşte burada takım oyunu devreye giriyor ve özellikle savaş ortasında takım arkadaşımızı canlandırabilmek büyük bir tat katıyor oyuna. Çünkü iyi bir takım oyununda dört kişiden üçü düştüğü zaman bile, halen takımı hayatta tutmak mümkün. Tek bir kişinin doğru hamlesiyle bütün takım oyuna kaldığı yerden devam edebiliyor. Elleri keskin nişancı tüfeğinden ağır makineli katar onlarca farklı düşman üzerimize geliyor ve verilen doğru kararlarla kendilerini anında ortadan kaldırdığımız gibi, tek bir yanlış hareketle yok da olabiliyoruz. Online ortamlarda da checkpoint'lerin bulunması gayet iyi olmuş. Böylece öldüğümüz zaman takım olarak en başa dönmek zorunda kalmıyoruz. Oyunda şimdilik toplam dokuz harita bulunuyor ve bunlardan en çok oynananı Western Europe haritası. Oyunun demosu çıktığında tek oynanabilen harita olan Western Europe'da bir kampa sızıp kamp liderine suikast düzenlemeye çalışıyoruz. Bu haritanın haricinde bulunan diğer görevlerse bir hayli eğlenceli ve oyuncuyu oyuna bağlamaya yetiyor. Misal, bir obje bulup sonra bizi buraya getiren uçağımıza sağ salim geri getirmek ve birçok koruma görevi co-op meraklılarının beğenisine sunulmuş durumda. Multiplayer kısmında düzenli olarak NPC'lere karşı oynamak ilk bakışta can sıkıcı olsa da tek kişilik senaryoda bulunmayan dokuz farklı haritada hayatta kalma mücadelesi vermekten gerçekten keyifli. Bu haritaları bir ileri seviyeye taşıyan özellikle seçtiğimiz karakterlere farklı ve geliştirilebilir silahlar verebilmek. Misal, bir kişi bütün grubu koruyacak bir kalkan alırken, bir diğer oyuncunun alacağı Damage Link yapılan bütün atışları daha da güçlü bir hale getiriyor ve takım oyunu bir kez daha ön plana çıkmış oluyor. Haritalar her ne kadar birbirini tekrar etse de sürekli değişen düşmanlarımız multiplayer'ı çok eğlenceli hale getiriyor. İlk





başlarda karşımıza çıkan Grunt'lardan sonraki Sergeant'lar, ellerinde lazer tüfekleri ve minigun'ları ile oyuncuların inanılmaz derecede zorlayabiliyor. Birçok haritada bulunan boss'larsa Syndicate'i tam bir MMOFPS'ye dönüştürmüş durumda. Örneğin Colorado bölümünde bulunan, Colonel Gabron isimli boss'u öldürmek gerçekten bir takım oyunu gerektiriyor. Bir yandan zırhını yok etmek, bir yandan doğru yerlerde durmak ve gerektiğinde takım arkadaşımızı iyileştirmek... Orijinal Syndicate ruhu multiplayer moduyla yaşatılmaya devam ediyor.

Peki, ne kadar güzel bu oyun?

Aslında böyle bir soruyu bana yüz yüze sorsaydınız da size bu inceleme tadında bir cevap verirdim. Yani bazı yanları gerçekten güzel ama bazı yanları bayağı içler acısı sevgili okur. Şimdi gelin birazcık Syndicate'in kafasını alıp dizime vurayım... İlk paragrafımda da değindiğim gibi oyunda bulunan grafik detayları kişiye özel yapılmış resmen ve ben artık bu tarzda ilginç hareketler görmek istemiyorum. Yapın gitsin işte, aynı grafik motoru değil mi nasıl olsa? Neyse, bu birçok oyuncu için sorun bile değil belki ama ben değinmek istedim. Sonra gelimen en sert müziklerin çalındığı düşmanlar kısmına. Yok arkadaş böyle düşman! Adamlar hiç iskalamıyor, hatta acaba oyunu Hard'da mı açtım diye merak edip bakmama yol açtılar ama imkanı yok! Ben sizi şimdiden uyarayım: Eğer Syndicate'i konsolda oynayacaksanız ve konsolda FPS oynama konusunda mükemmel değilseniz hemen o zorluk seviyesini Easy'ye getirin, sonra teşekkür edersiniz... Ne diyordum? Hah, düşmanlar... Öncelikle sürekli "spawn" oluyorlar, siz savaş alanından uzaklaştıkça sürekli yeni düşmanlar geliyor. Hal böyle olunca da mermi dayanmıyor. Kısacası Syndicate bizden sürekli ilerlememizi istiyor. Fakat imkanı yok. Neden mi? Çünkü bu adamlar herhangi bir savaş oyunu mantığında saklanıp ateş etmiyorlar. Evet, ben de yer değiştiren, sağıma soluma geçmeye çalışan akıl dolu bir yapay zeka istiyordum ama Syndicate'deki arkadaşlar direkt olarak ağzımızın içine koşuyorlar. Kim bilir mermi doldururken yanıma gelenler sayesinde kaç kere öldüm. Ha bu arada, yapay zeka genel olarak hep aynı şeyi yapıyor. Oyuna ilk başladığımda bana çok güzel hareket ediyor-



larmış gibi gelmişti ama meğer hepsi şakaymış; çünkü bir defa öldüğünüz bir yeri bir kez daha geçmeye çalıştığınızda anlıyorsunuz ki NPC'ler düzenli olarak size göre ama aynı hareketleri yapıyorlar. Sağ sütuna geçtiyseniz, onlarda daha önceden belirledikleri hareketleri yaparak ama yine aynı noktaya ulaşarak size ateş etmeye başlıyorlar. Bir cismin arkasına saklanma sistemiyse gerçekten 10 -15 yıllık. Yani fazlasıyla hızlı olan oyun yapısına, sadece bir cismin arkasına eğilme gibi bir özellik eklenince, sürekli bir yerde mermi yiyen bir karakteri oynar hale geliyoruz. Hamsi gibi hissettim kendimi vallahi, nereye dönsem mermi yiyorum, sonra zıplaya zıplaya kaçıyorum. Üzerinde kalkan bulunan düşmanlarsa sanıyorum oyunun en zor yeri; hem o kalkanı yok et, hem üzerine koş, hem de kalkan yeniden dolmadan kalkanın kırılmasını sağla. E şarjör bitti ve bu adamın kalkanı hala kırılmadı, çok ufak bir şey kaldı, hadi şarjör dol da vurayım şuna! Aaa adamın kalkanı yine doldu... İşte oyundan soğumama sebep olan belki de en net sahneyi sizlerle paylaştım ve eminim sizin de başınıza bolca gelecek. Bu can sıkıcı durumu ortadan kaldırmamızın en net yoluysa doğru zamanda Dark Overlay'i çalıştırmaktan geçiyor. Bense şimdiden haykırışlarınızı duyar gibi oluyorum. Unutmadan, bir de o ışıklandırma nedir öyle arkadaş? Ben böyle gözüme ışık tutulduğunu görmedim. Oyunun bazı noktalarında ışık odakları o kadar çok parlıyor ki oyunun tamamı ışığa dönüşebiliyor. Acaba beynimizdeki cihaz yüzünden mi böyle görüyoruz?

El ele tutuşup selam verirken

Anlayacağımız Syndicate garip bir oyun. Harika bir atmosfere ve hikayeye sahip ama yine de oyunda birçok şey eksik. Hikaye anlatımdaki boşluklar ve oyuncu olarak ne yaptığımızı bilmiyor olmamızın verdiği boşluk hissi gerçekten can sıkıcı. Bir de tüm bunların üzerine oyunun zorlayıcı yapısı dahil olunca, insan gerçekten Syndicate'ten uzaklaşabiliyor. Benim gördüğüm kadarıyla bu oyun başta bilimkurgu severler hedeflenerek yapılmış; bir robot olmak, ne yaptığını bilmemek ve başka beyinler üzerinde güç kullanabilmek gibi fikirler gerçekten oyuncuya farklı bir his yaşatıyor ki bu yadsınamaz bir gerçek. Bu yüzden Syndicate bazı kullanıcılar için gerçekten iyi bir yapım olarak görülecekken, bazıları içinse sadece alınıp arada oynanacak bir oyun olarak tarihin tozlu raflarında kendisine yer bulacak. (Ne raflarmış onlar da, kaç kitaplık yer var ki?) ■ Ertuğrul Süngü

Syndicate

- + Harika atmosfer, robot duygusu, Persuade gibi özellikler, farklı ve keyifli multiplayer co-op yapısı
- Senaryonun işlenmemiş olması, kaybolup duran yapay zeka

7,7

Yapım **Remedy Entertainment**
Dağıtım **Microsoft Studios**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox 360**
Web alanwake.com/american-nightmare

Kağıtlar

Çevreden çalı çırpı toplamaya çalışmayalım diye, yine hikayenin arka planını anlatan birçok senaryo eskizi çevreye dağılmış durumda. Bunlardan tam 53 tane var ve hepsi hikayenin arka planına dair izler taşıyor. Üstelik onları toplamak size silahlanma adına da katkıda bulunuyor. Hikayeyi tam olarak anlayabilmek için bu kağıtları toplayın, diyalogları dinleyin, televizyon ekranlarından gözünüzü kaçırmayın.

Alan Wake's American Nightmare

Beni taklit etmeyi kes, Bay Scratch.

Alan Wake ne zaman çıkacak? Alan Wake'in PC versiyonu olacak mı? Alan Wake beklentileri karşıladı mı? PC versiyonuna ne oldu? Devamı gelecek mi? Yeni oyun sadece dijital olarak mı satılacak? Alan Wake 2 yeni konsollarda mı? Öyle mi, böyle mi? Ne çok soru soruldu öyle ya?! Oyun dünyasının en popüler karakteriymiş meğer Alan Wake; oyunları da hiç o kadar abartıyı hak etmese de! Gerginim, biraz izin verin bana lütfen...

Bugün aslında dündü

Derginin haber bölümünden de sorumlu olduğum için her ay o kadar çok Alan Wake ismiyle karşılaşıyorum ki sonunda devreler yandı bende. Ama sorun değil, American Nightmare'i beğendim. Bayılmadım ama beğendim.

Beni oyunda etkileyen bir şeyler oldu, tüm nedeni de bu aslında. Oynanışta çünkü gerçekten hiç iş yok. Aynı önceki oyunda olduğu gibi önce el fenerini düşmanımızın (Taken diyorlar onlara.) üzerine tutuyor, ardından elimizdeki silahı ateşliyoruz. Olay bundan bir adım öteye ancak bir kaçma hareketi yaptığımızda geçiyor. O da bir şey değil, sadece zaman biraz yavaşlıyor, "Vay be ne güzel çekildim kenara." diyoruz.

Oysa ki hikayede çok hoş bir Alacakaranlık Kuşağı tadı



Alternatif

Alan Wake
Resident Evil 5
Silent Hill: Homecoming

var. Oyun uzun değil, beş saatte rahatlıkla bitirirsiniz. Bu vakte kadarsa oyun sizi sarıyor ve paranormal olayların ortasına çekiyor.

Daha önce de dergide açıkladığımız üzere, Alan Wake eskiden yazdığı bir hikayenin içine düşüyor. Onun psikopat kopyası, Mr. Scratch de bu kabusun içerisinde, onu takip ediyor. Oyun boyunca çeşitli noktalarda karşımıza çıkmayı da ihmal etmiyor Bay Scratch fakat bunu daha az göstererek yapsa daha çok etkilenirdik diye düşünüyorum.

Üç bölgede geçiyor hikaye. Bir açık hava sineması, bir motel ve bir gözlem evi. Mekanlarda ilginç bir şey yok; sıkıcı olduklarını bile söyleyebilirim lakin ilginç bir şey var ki bu mekanları birkaç kez ziyaret ediyoruz. Daha doğrusu, tarih tekerrür ediyor. Bir öncekinden biraz daha farklı şeyler görerek, farklı şeyler yaparak aynı mekanlarda mücadeleye girmek kimilerine sıkıcı gelecektir ama size söylemişim, atmosfer güzel...

İşıkları açabilir miyiz?

Eski oyunun basık, depresif havası bu oyunda daha az hissediliyor. Remedy de zaten bunu amaçlamış ve aksiyonu biraz daha ön plana geçirmiş. Bu yüzden silahlarımız da artık daha bol; bizi korkunun esir almasından uzak tutuyor. Tabancalar, pompalı tüfekler, makineli ve çivi atar, yardımımıza koşan etkili silahlar arasında. Başımız sıkıştığında bir işaret fişegi fırlatıp çevredeki herkesi karanlıktan çıkartmak ve onları göz kamaştırarak el bombalarıyla iyiden iyiye kör etmek mümkün. (Bu doğru bir kullanım değil; iki silahı farklı zamanlarda kullanın.)

Silahların en çok işe yaradığı ve en çok kullanılan yeri, oyunun Arcade modu. Gün ışığına kadar Taken'lara karşı mücadele etmemiz gereken bu görev başarılı olmuş, hakkını veriyor lakin yanımızda biri daha olsa pek güzel olurdu. (Gears of War'un Horde modu gibi.) Tek başına savaş savaş, nereye kadar...

Ben bu oyuna ne kadar puanımı bırakmışım, 1200 Microsoft Puanı. Değer mi? Rahatlıkla degeceğini söyleyebilirim. Hem kalbinizi çok yormuyor, hem de eğlendiriyor. Bir klasik olmaktan çok uzak fakat piyasada pek fazla örneği bulunmayan türden bir oyun, denemenizi öneririm. **Tuna Şentuna**

Alan Wake's American Nightmare

+ İyi senaryo, başarılı atmosfer, Arcade modu oyunu bir süre daha oynamanızı sağlıyor

- Arcade modu çift kişi oynanabilirdi, oyun süresi biraz kısa, aynı mekanlarda oynamak bazı oyuncularını sıkabilir

7,9

Yapım **Monolith Productions**
Dağıtım **Warner Bros Interactive**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.gothamcityimpostors.com
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Gotham City Impostors

En Batman, en Joker benim arkadaşı!

A çıkçası Batman'in neden süper kahraman olduğunu anlamış değilim. Uçan kağan aletleri var, iyi dövüşüyor falan ama ne bileyim, süper kahraman deyince ne dense benim aklıma doğaüstü özellikleri olan tipler geliyor. Neyse, benim fikrimin de pek bir önemi yok aslında, yarasa adam almış kitleleri arkasına, ilerliyor bunca senedir. Filmi de yapıldı kaç tane, hepsini izledik, yeni bir filmi geliyor şimdi 2012'de, onu bekliyoruz. Şimdi hadi anladım, Batman'in hayranı çok. Peki onun ezeli düşmanı Joker'e ne demeli? Adam kötü, hem de kaotik kötü, yani öyle bir delilik ki bundaki, böyle zırl zırl bir zeka parıltısıyla da karışmış. Birileri şöyle düşünmüş olmalı: "Şimdi bu iki ezeli düşmanı biz karşı karşıya getiresek ama her zamanki gibi değil, böyle değişik olsa, bir sürü Batman ve bir sürü Joker olsa, hafif Call of Duty, hafif Counter-Strike gibi bir oyunda birleştiresek bunları..."

Son zamanlarda oyun dünyasında buna benzer bir sürü garip fikir dolanmakta. Fikrin garip olması, onun her zaman iyi olması anlamına gelmesede Monolith Productions elini taşın altına koymuş ve böyle bir multiplayer oyun yaratmış durumda. Oyunun amacı şu: Efendim, seçiyorsunuz Batman veya Joker takımlarından birini, ondan sonra sağdan soldan topladığınız hurda parçaları ve karakterin anlam ve önemine uygun renkte kıyafetler seçerek çıkıyorsunuz er meydanına. Bir bakıyorsunuz ki sizden başka Batman ve Joker'ler doluyor etrafta, üstelik bunlar iki grup halinde sürekli birbirinin kuyusunu kazmakta. Böyle bir kaos ortamında elinizde silahınız, ayağınızda yaylı ayakkabılarınız, karşı takımın elemanlarını avlamaya çalışıyorsunuz.

Multiplayer bir oyun olduğundan ve her takım sadece altı-şar kişiden oluştuğundan gerekli sayıya ulaşına dek bir miktar bekleme durumunuz olabiliyor. Karakterlerin vücut yapısını ve giydikleri kıyafetleri serbestçe belirlemeniz mümkün. Joker takımındansanız mor ve fosforlu yeşil ağırlıklı kıyafetler giyiyorsunuz, yok Batman takımındansanız o kafadaki kulaklı yarasa maskesi illa ki oluyor. (Süt kutusundan kesip yapıştırıp takmış olsanız bile.) Oyuna başladığınızda takımınızın karargahında

buluyorsunuz kendinizi, oldukça eğlenceli replikler geçiyor burada. Bir süre tutorial bölümünde silah -ve sapan ve kanca ve paten- talimi yapıyorsunuz. Oyunun kendisi sanki kendi konusuyla dalga geçer bir halde. Ses efektleri herhangi bir Bugs Bunny çizgi filminde duyabileceğiniz cinsten. "Batman ve Joker arasındaki savaş bunun kadar eğlenceli ve komik olamazdı herhalde." dedim içimden. Bu iki ezeli düşmanın birbirini alt etmesinde yeni ve yaratıcı yöntemler bulmak çok eğlenceli. Bu yöntemler, şehirdeki üç adet gaz silahından ikisini bulup düşmanın üzerine uygulamak şeklinde de olabiliyor veya trambolinden zıplayıp tepelerine binerek de. Oyunda ölüncü "respawn" olup devam ediyorsunuz ve hayata tekrar döndüğünüz noktalar rasgele olduğundan kimin nereden çıkacağı belli olmuyor. Karşı takımla savaştiğiniz caddeler sanki bir savaş varmış da savaşan askerler birbirlerine silah sıkmaktansa oraya garip fosforlu sprey boylarla bir şeyler karalamış, rengarenk arabaları yol ortasına bırakmış gibi. Tüm şehir bir çılgınlığın içinde ve sizin takımınız, bu çılgınlığa daha fazlasını katıyor sanki, ne zaman headshot yiyeceğinizi belli olmuyor. Takımlar oluşturulduktan sonra kısa bir süre içerisinde nasıl bir karakter oynayacağınızı seçip öyle başlıyorsunuz oyuna. Hızlı ve çevik veya eli de kendi gibi ağır bir karakter olabiliyorsunuz. Takım arkadaşlarınıza yardım etme şekliniz ve yaptığınız başarılı vuruşlar, karakterinizin çeşitli başarılar kazanmasına yol açıyor. Karakterinizi belirli başarılar elde ettikten sonra da daha güçlü hale getirmeniz mümkün.

Oyun sürekli bir koşuşturmaca, ben seni vurdum, sen beni vurdun şeklinde geçiyor. Renkler, ses efektleri bir karmaşa ve çılgınlık halinde. Hızlı olmak ve rakibinizi habersiz yakalamak zorundasınız. Gotham Şehri'nin kuralı bu. "El göz koordinasyonum çok iyidir, Call of Duty'de çok başarılıydım, bence yaparım!" diyenlerdenseniz, bu eğlenceli oyuna bir göz atın derim. **Meriç Erbay Bozkurt**

Gotham City Impostors

- + Hep bir heyecan, hareket ve bol bol zıplama var, renkler ve sesler çok iyi kullanılmış
- Takım bulmaya çalışırken uzayan süreler boyunca biriken stres katsayısı

7,0

Alternatif

Counter-Strike
Left 4 Dead 2
Team Fortress 2



Aynı Mekanlar

KOAR'ın belki de en büyük sorunlarından bir tanesi, oyun içerisinde bulunan evlerin ve zindanların birbirinin kopyası olması. Benim oyunu oynadığım süre boyunca birbirinden farklı olarak gördüğüm toplam zindan sayısı dördü geçmez, farklı olarlarsa gerçekten sadece "birazcık" farklıydı.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Vur, kır, parçala!

Bu oyunu ilk duyduğumda bir hayli heyecanlanmışım, yalan söylemeyeceğim zira Unutulmuş Diyarlar isimli fantastik dünyanın yazarı R.A. Salvatore, oyunun senaryosunu bizzat yazacaktı... Fakat Kingdoms of Amalur: Reckoning (KOAR), ilk oyun içi görüntüleriyle beni ne yazık ki kendisinden soğutmuştu; çünkü "power play" senaryolar yazan Salvatore'nin yarattığı bir dünyaya mensup oyunun da hikayeleri gibi olmasından korkmuşum...

Origins ile farklı anlar

Oyunun senaryosu tam da beklediğim gibi büyük bir klişenin parçası olarak çıktı karşıma. Neymiş, çok güzel yaşayan bir halk varmış da sonra kötülük gelmiş. Çok güçlü bir adam türemiş, geleni geçeni kesmiş vesaire vesaire... Uzun lafın kısısı, benim bu tarz senaryolara karnım bir hayli tok, zaten oyun içerisinde senaryoyu farklılaştırmak için yapılan hareketler de fazlasıyla göze batıyor. Ha, daha önce RPG senaryosu görmediyseniz, pek tabii ki sizin için harika bir senaryo olabilir, o konuda diyecek bir sözüm yok.

Gelelim oyun içi detaylara... Malum, RPG söz konusu olunca bolca ırk ve sınıf karşıma çıkıyor. İlk olarak ırklara bakalım... Almain'ler savaşçı ve dindar bir halk, Varani'ler ise izlenilerin efendisi rolündeler, kendileri korsanlık ve kiralık asker olarak hayatlarını sürdürüyorlar. Ljosalfar kuzeyin donmuş topraklarında yaşayan kimseler, Dokkalfar ise büyü ve diplomasi yetenekleriyle ön plana çıkan bir halk. Irk seçimindeki en büyük özellik, her ırkın oyun içerisinde toplam dokuz adet olan yeteneklerinin bazılarını artı puan alması. Neyse, ırkımızı seçtik ve şimdi bir tanrı belirlememiz gerekiyor. Tıpkı ırk seçiminde olduğu gibi, her tanrı bize farklı bonuslar sağlıyor. Misal bazı elementlere karşı dayanıklılık ya da vuruş gücümüzü arttırmak gibi... Oyunda birçok tanrı mevcutken, istediğimiz taktirde tamamen ateist bir hal gibi takınıp %1 fazladan yetenek bonus özelliğini seçebiliyoruz ki oyun içinde hiç de fena bir getirisi olmuyor. Bir sonraki adımsa artık karakterimizi yaratmak ve ne çok fazla, ne de çok az seçenek var bu menüde; iyi kötü bir karakter yaratabiliyoruz anlayacağınız. Beş farklı görünüşü, yedi farklı yüz, beş farklı saç ve dört farklı ziyet seçeneğiyle kendimize bir karakter yaratıp bu fantastik dünyanın düğmesine basabiliyoruz.

Oyuna ilk başladığımızda her türlü silahı kullanabiliyor ve resmen bütün karakterleri oynayabiliyoruz ki bu bence harika bir deneyim. Ana fikirde üç adet sınıf var ve bunlar seviye atladığımızda özellik puanları dağıtılırken

belirlenmiş oluyor. Might büyük ve ağır silahları seven bir karakter yaratma yolunda puan veriyor, Finesse ok ve bıçaklar konusunda uzmanlaşmamızı sağlıyor, Sorcery ise isminden de anlaşıldığı üzere büyü gücümüzü en üst seviyeye çıkarıyor. Oyunun hemen başındaysa bu yetenek dallarına ait silah ve zırhlı bir bir dökülüyor. Sonuç olarak hangisiyle daha rahat bir oyun yapısına sahipsek, ilerleyen bölümlerde o cinste bir karakter yaratmamıza imkan sunuluyor. Özelliklere geri dönecek olursak, her özellik kendi içerisinde birçok farklı bölüme ayrılıyor. (Uzun kılıçları iyi kullanma, çekiçleri iyi kullanma ya da devasa silahlarda uzmanlaşma gibi.) Nitekim açtığımız her özellik de geliştirilebilir durumda ve en az üç, en fazla altı puan dilimine ayrılmış özelliklerimiz gerçekten oyunun şeklini değiştiriyor. Bu arada atladığımız her seviye için üç özellik puanı aldığımızı da hatırlatmak isterim. Lakin burada asıl dikkat çeken nokta, herhangi bir sınıfı seçmek zorunda kalmamamız. Yani istediğimiz taktirde üç sınıftan da bir şeyler kullanabiliyoruz, geliştirebiliyoruz. Pek tabii ki birazcık zor bir girişim oluyor ama bunu yapabiliyor olmak gerçekten harika. Zaten oyun içerisinde bulunan bazı zırh ve silahlar, diğer özellik puanlarına da yatırım yapmış olmanızı istiyor.

Geçiyorum her seviye atladığımızda kazandığımız bir adet yetenek puanını harcayacağımız yeteneklerimize... İlk

Alternatif

The Darkness II
The Elder Scrolls V: Skyrim
The Witcher 2: Assassins of Kings



Yapım Big Huge Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web reckoning.amalur.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

başta Alchemy var ve bu yetenekle bolca iksir yapabiliyoruz. Blacksmithing ile zırh ve silah yapabildiğimiz gibi, bir yandan da elimizdekileri parçalayarak hammaddede elde edebiliyoruz. Detect Hidden, etrafta gözükmeyen gizli objelerin parlamasına ve hatta haritada gözükmesine sebep oluyor. Dispelling oyununda bolca bulunan koruyucu büyüleri ortadan kaldırmamıza olanak sağlıyor. Lockpick ile bolca kilit açabiliyor, Mercantile ile eşyalarımızı daha pahalıya sattığımız gibi, almak istediklerimizi de daha ucuza satın alıyoruz. Persuasion konuşmalarda üstünlük sağlamamız için bize yardım ediyor. Sagecraft oyun içerisindeki özel gemlerden üretmemizi sağlıyor ve son olarak Stealth ise düşmanlara aradan yaklaşip onları yok etmemize olanak tanıyor.

Vur ya sev vur

Gelelim oyun içi dinamiklere... Kamera KOAR'da çok büyük bir önem arz ediyor zira sürekli değişen ve oyuna hakim bir kamera söz konusu. Oyun üçüncü şahıs görüşü açısından ilerliyor ve savaşlarda olabildiğince geniş bir açığa geçiyor, hatta düşmanımızın yönüne göre bir açı bile alabiliyor. Verdiğimiz özellik puanlarıyla açılan yeteneklerimizi oyun içerisinde genelde mouse ile yaptığımız üç tıklama ya da basılı tutup bırakma şeklindeki saldırılarımızda görebiliyoruz. Zaten aldığımız bütün özel saldırılar menümüzde bulunuyor. KOAR, hayat ve mana barı yanında bir de "Fate" barı içeriyor. Düşmanlarımıza vurdukça ve onları öldürdükçe dolan bu bar tamamen dolduğunda, istediğimiz takdirde "X" tuşu yardımıyla "Reckoning Mode"a geçebiliyoruz. Burada zaman bir hayli yavaşlıyor ve düşmanlarımıza verdiğimiz zarar iki katına çıkıyor. Sağlığı biten her düşman bir kenara çekiliyor, ta ki biz bir tanesinin ruhunu almaya karar verene ya da Reckoning Mode bitinceye kadar. Ruh alma esnasındaysa belirli bir tuşa düzenli olarak ve hızlı bir şekilde basarak öldürdüğümüz adam başına alacağımız yetenek puanını arttırabiliyoruz. KOAR'da birçok farklı özellik mevcut: Farklı kilit açma düzenekleri, oyunun gidişatında bize yardımcı olan "Destiny" kartları, etrafta bulunan "Shrine"lar, birbirinden farklı zırhlar ve silahlar...

Nitekim oyunun yapısı benim için fazla "power play", yani aldığımız görevler çok basit ve tıpkı standart MMO görevlerini anımsatıyor. "Şuraya git, şundan 15 tane topla" gibi görevler beni oyundan fazlasıyla soğutmaya yetti. Üzerine bir de görev alırken sadece yapılmış olması için yapılan diyalog sistemi gerçekten şaka gibi. Görev hakkında sadece bir adet konuşma opsiyonu ve kalan seçeneklerin sadece bilgi almak için olması, inanın günümüzdeki bir oyun için fazlasıyla küçük düşürücü. Yapılan renkli dünyaysa nedense bana bomboş geldi. Arada koşan geyikler falan var ama şöyle bir bakınca aslında o geyiklerden başka bir yaşam belirtisi olmadı-

ğini gördüm KOAR dünyasında. Aldığımız görevlerin her birinin bir başka yönde olmasıysa cabası...

Bence BMC

KOAR zaten çok büyük bir şey vaat etmemiş bir oyundu benim gözümde ve gerçekten de vaat etmediklerini yerine getirmede. Benim tek sorunumsa oyunun fazlasıyla tekdüze olması ve ilk üç saatten sonra kabak tadı vermesi. Yazımın başında da belirttiğim gibi, eğer daha önce RPG ve "power play" bir oyun oynamadıysanız, buyurun hemen başlayın ama türe yabancı değilseniz inanın çok fazla şey kaçırmıyorsunuz... ■ Ertuğrul Süngü

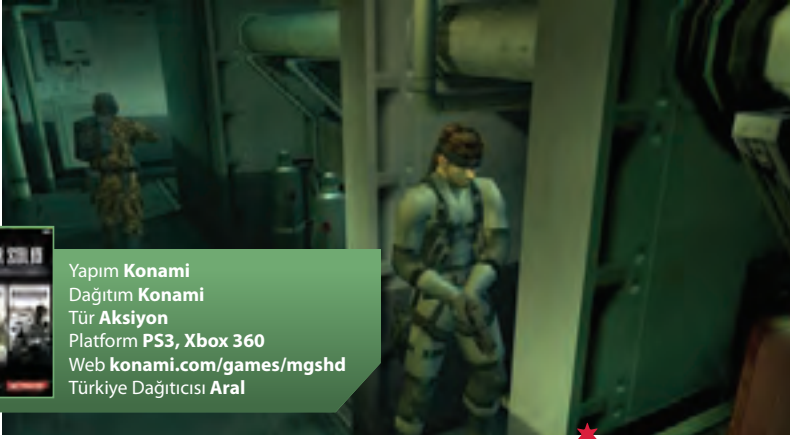
Kingdoms of Amalur: Reckoning

- + Süratli ve bol düşmanlı oyun yapısı, yeteneklerin oyun içine etkileri
- Olmayan diyalog sistemi, sürekli olarak mouse'un sol tuşuna basmak

7,8



Rahat bırakın oğlum
insanları! Hoşt, hişşşttt!
Git buradan! Giiit!



Yapım Konami
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web konami.com/games/mgshd
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Metal Gear Solid HD Collection



Beşi bir yerde!

Bu oyunu neresinden yemeye, pardon, oynamaya başladım biliyor musunuz? Metal Gear Solid: Peace Walker mı? Hayır! Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty mi? Değiiiil! Metal Gear Solid 3: Snake Eater mı? Ih ih, bilemediniz, hiçbiri değil. Bu klasik oyunlar yumağına ta çeyrek asır evvel, 1987'de çıkan Metal Gear oyunuyla başladım ve 22 yıl önce, 1990 yılında çıkan iki boyutlu Metal Gear 2: Solid Snake ile devam ettim. Oyunun kutusuna bakınca ön yüzde sadece Metal Gear Solid'in (MGS), PS2 ve PSP için çıkan oyunları gözükmekte. Kutunun arkasında da Metal Gear'lerden söz edilmemiş. Dolayısıyla paketi alırken üç oyun bekleyenler için Konami beş oyun birden sunarak sürpriz yapıyor. 25 yıl evvel Hideo Kojima'nın tornasından ve Konami imzasıyla çıkan bu kült klasikler, o günleri bu oyunlarla birlikte geçirmiş olan benim gibi eski oyuncular için paha biçilmez. Geri kalanlar için belki birkaç bit grafiğe sahip bir program parçasından öteye geçemiyor gibi görüneceğinden bu kalibredeki oyunları cep

Alternatif

Ico & Shadow of the Colossus
MGS 4: Guns of the Patriots
Splinter Cell Classic Trilogy HD

telefonuna dahi yükleyip oynamayabilirler. Şu anda siz herhangi bir yardımcı programla bu oyundan daha iyisini yapabilirsiniz ama marifet 2012 yılında bir Metal Gear Solid 5 ayarında oyun yapabilmekte. O bakımdan şimdiki nesil MGS oyunlarının atalarına saygı göstermek gerekir.

Efsane, HD olarak döndü

Yıl olmuş 2012 ama bizim Snake hala, bu devirde bile görsel olarak fazla sırtmıyor. Elbette HD cılanın da katkısı var ama grafiklerin bunca yıl sonra sırtmaması gerçekten olağandışı bir durum. Özellikle MGS3'te kaşı gözü pek oymasına da Snake iyi görünüyor. Bir tek küçücük PSP ekranı için düşünülmüş Metal Gear Solid: Peace Walker'ı dev ekranda gördüğümde epey dudak büktüm. Snake'in düşmanların içinden geçip gitmesi falan... Yine de MGS hayranları grafiklerdeki kusurları görmeden oyunların tümünü baştan sona teker teker oynarlar. Fakat şunu da eklemem lazım ki kontroller cidden zamanımıza göre takoz kalıyor. Snake epey odun gibi hareket ediyor. Özellikle de MGS: Peace Walker'ı oynamaya çalışmak bazıları için "oynamaya çalışmak" ile sınırlı kalabilir. Bir jenerasyonun gözbebeği olan MGS2'de yapay zeka hatırladığımdan daha kötüyümüş. Bazı düşmanların yanından çaktırmadan geçip gidebildiğimi görünce ben bile şaşırımdım. Bazı şeyler zamanında oynanıp bırakılmalı zira MGS2 ha-



fızamda daha iyi bir oyun olarak kalmış ve kalacaktı. MGS3: Snake Eater için üşenmeyip arşivimden yedi yıl önce yazdığım inceleme yazısını buldum ve oyun hakkında şu an ne düşünüyorsam o zaman da öyle düşündüğümü görmüş oldum. MGS3, gerek sunduğu hikaye derinliği, gerekse sırtmayan güçlü yapay zekası ile bu koleksiyondaki en sağlam oyunlardan biri olsa da bazı bölümleri oynamak acayip bayıyor. Koca ormanda oraya gitme, şuraya saklan, bekle, çıkma, saklan... Yok yani, orman geniş, neden gideceğim yolları kısıtlıyorsunuz ki? Bırakın istediğim zaman, istediğim yerden gideyim. Korkmayın, ben saklanırım yine görünmem! Yedi yıl evvel de kendimi kısıtlanmış hissetmişim ve birçok bölümde beklemekten sıkılıp zona geçirmişim. Şimdi de oynarken bazı bölümlerde bekleye bekleye sıkıntıdan patlıyorum. Yapımcılar bizim uyarılarımızı dikkate almış olacaklar ki MGS4'te oyuncuları bezdirmeden gizlenme olayını daha eğlenceli hale dönüştürmüşlerdi. Ne olursa olsun, bir dönem akıllara kazınan sahneleri yeniden HD olarak izlemek nostaljik bir keyif. Unutmadan MGS3 için getirilmiş online modu olduğunu da belirtiyim.

Sınırları olmayan bir ordu

Klasik MGS oyunlarını peş peşe oynayınca hepsinin bir çağrıyla başladığını fark ediyorsunuz. Peki koleksiyondaki oyunları hangi sırada oynamalı? Bence oyunları tıpkı benim yaptığım 1987 ve 1990 yılındaki Metal Gear'lere baktıktan sonra tarih sırasına göre başlayarak oynarsanız hem hikayeyi, hem de MGS'nin nasıl evrilerle geliştiğini açıkça görebilirsiniz. Üstelik bir oyundan çıkmadan diğer oyuna geçiş yapabiliyoruz. HD grafikler ve trophy'ler bu oyunları yeniden oynanabilir kılıyor. Hem Konami imzalı Metal Gear Solid HD Collection'dan sonra Silent Hill HD Collection'ın da eli kulağında.

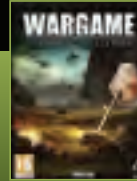
■ Ahmet Özdemir

MGS HD Collection

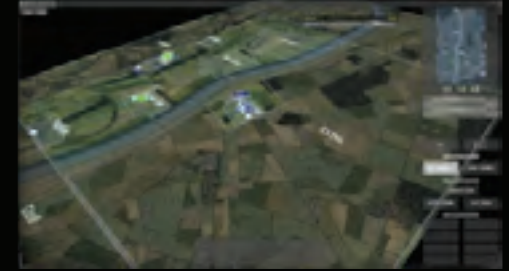
- + Snake hayranları için eşsiz bir koleksiyon, cilalanmış klasik tat, iki boyutlu Metal Gear'ler bonus olarak şahane düşünülmüş
- Klasiklerin en yenisi bile eskidiğini gizleyemiyor, kontrol zorlukları can sıkıcı, bazı bölümler oyuncuyu eksiden de olduğu gibi oynarken bezdirebilir

8,2





Yapım Eugen Systems
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.wargame-ee.com



Wargame: European Escalation

Soğuk Savaş, Demir Perde...

Hep merak etmişimdir, tarihteki bazı olaylar hiç gerçekleşmeseydi veya farklı bir şekilde gerçekleşseydi şu an içinde bulunduğumuz dünya nasıl olurdu? İşte Wargame: European Escalation (WEE) böyle olasılıklar üzerine kurulu bir oyun olmuş. 1975 - 1985 dönemi boyunca yaşanan Demir Perde yıllarının, Varşova Paketi ile NATO birliklerinin arasındaki o gerginlik yıllarının değişik bir versiyonu duruyor önümüzde.

Oyunun açılışında tarihin gerçek olaylarının birbiri ardına sıralandığı bilgilerden sonra oyunun geçmekte olduğu döneme geliyoruz ve Demir Perde döneminde ya şunlar olsaydı şeklinde bir varsayımsal dünyaya giriyoruz. Demir Perde deyimi gerçekte 2. Dünya Savaşı ile başlayan ve 1989 yılına kadar devam eden Avrupa'nın bir bölümü ile diğer bölüm ve Amerika arasındaki Soğuk Savaş dönemini sembolize eden ideolojik bir Perde'yi tanımlamak için kullanılmıştı. İşte WEE diyor ki; farz edin bu Demir Perde döneminde psikolojik değil ama gerçek savaşlar olsaydı neler olurdu? Oyunda Demir Perde ülkelerini (Eski Sovyetler Birliği ve Doğu Avrupa ülkeleri) de seçebiliyorsunuz NATO birliklerini de. (Amerika ve Batı Avrupa ülkeleri.) Her bir ülke birliğinin görevleri ayrı. Oyunun Menu ekranı ilk anda oldukça karmaşık gelse de bu gözünüzü korkutmasın, çünkü oyunun başında adım adım tutorial bölümü ile tüm bu düğmelerin, yazıların ne işe yaradığını öğreniyorsunuz. Menü ekranını ilk gördüğümde açıkçası kendimi yanlışlıkla NATO'nun bilgisayar sistemine girmiş gibi hissettim, menü sanki bir NATO karargahının merkez odasında kontroller ve bilgisayarlarla dolu bir yerde bulunuyormuşsunuz gibi bir his veriyor. Oyunda ilk hedefimiz emrimize verilen birimlerle Demir Perde sınırını geçmeye çalışan düşman kuvvetlerini bulup yok etmek. Bizim emrimizde bulunan birimler yeşil ile gösterilirken,

karşı tarafın birimleri ise kırmızı ile gösteriliyor. Birimlerin isimlerine dikkat edecek olursanız bunların gerçekten o dönemlerde kullanılmakta olan savaş makineleri olduklarını fark edersiniz. Tüm birimlerin özellikleri fare ile üzerine geldiğinizde bir kutucuk şeklinde yanında yazıyor, buradan da biriminizin durumunu, menzilini, kaç mermisi olduğunu, ne kadar mühimmat veya adam taşıdığını görmeniz mümkün. Oyunun kontrolleri oldukça basit, herhangi bir gerçek zamanlı strateji oyununda olduğu gibi birimleri yönlendirmek, bir yerden bir yere göndermek, ateş etmelerini sağlamak alışmış olduğumuz tuşlarla sağlanıyor. Oyun ilk açıldığında kendimizi belirli bir bölgeye tepeden bakarken buluyoruz. Bu bölge 150 kilometre kareye kadar çıkabilen geniş bir alandan ibaret. Bölgeye zum yaptığımızda birimlerin en dibine kadar girip en ince ayrıntıları seçebilirken, iyice açılarak yukardan baktığımızda ise bölgeyi bir harita gibi parçalar parça, bölge isimleriyle birlikte görebiliyoruz. Birlikler savaş esnasında cephane ve yakıt kaybediyorlar, dolayısıyla yakınlarda bir mühimmat kamyonu olmak zorunda. Grafikler oldukça şaşalı, oyunun temel matematiği birimlerin taş, kağıt, makas şeklinde birbirine üstünlüğüne dayalı. Dolayısıyla birimlerimizi iyi tanımalı ve hangisinin hangi birime karşı etkili olduğunu bilmeniz oldukça önemli. Birimlerinizin moralini de küçük kutucuklar içerisinde görebiliyorsunuz ekranın alt tarafında. Birimleriniz hasar gördükçe ve bölümler boyunca ilerledikçe karagahtan yeni birimler getirebiliyorsunuz. Bunun bir bedeli var. Tabii o da görevleri tamamladıkça sol üst köşede biriken bir puanınız var, birimlerin de kendi puanları var. İşte bu puanlara göre birim alabilmeniz mümkün.

Oyuncuyu oturduğu yerden alıp, tarihin en önemli sayfalarından birinin içine çeken bu oyunun multiplayer seçeneği de mevcut. Benzerleri arasında konusuyla ön plana çıkan WEE, gerçekçi grafikleri, oyun sistemi ve tarihe tanıklık etme hissini vermesi gibi nedenlerle strateji severlerin ilgisini oldukça çekecektir. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Alternatif

Oil Rush
Order of War
R.U.S.E.

Wargame: European Escalation

+ Gerçekçi ve güzel grafikler, gerçekçi savaşlar. Soğuk Savaş teması, kolay kontroller.

- Stratejisi basit, biraz daha zorlaştırılabilir

7,0



İşte karşımıza çıkan görevler ve onlara verebileceğimiz cevaplar menüsü...

Yapım **Neocore Games**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **www.kingarthurii.com**

King Arthur: The Role-Playing Wargame II

Savaşlar yapılacak, kanlar dökülecek

Tarih ve mitoloji... Bu iki terim ve dünyamıza yansıtıkları, bizi içinden çıkılmaz bir senaryodaymış gibi hissettirir. Kimileri için ikisi de gerçektir ama kimileri için her ikisi de içerişi yanlış bilgilerle doldurulmuş hikayelerdir. Pek tabii ki şimdi oturup bu kavram tartışmasını yapmayacağız ama bize hem tarihi, hem de mitolojiyi yaşatan King Arthur: The Role-Playing Wargame II'nin (King Arthur II) içerisine dalmak istiyorsak birazcık tarihten, birazcık da mitolojiden haberimizin olması gerekiyor.

Oyun, İngiltere'nin efsanevi kralı olan Arthur döneminde geçiyor. Kutsal Kase'yi arama işini çoktan tamamlayan Arthur, onu takip eden şövalyeleriyle birlikte "Yuvarlak Masa'yı oluşturmuş ve harika bir İngiltere kurmuştur ki zaten ilk oyunu oynayanlar, konu hakkında fazlasıyla bilgiye sahip olacaklardır. Bir gün çıkagelen bir cadıysa bütün bu güzelliği

yok etmeyi başarmış, Arthur girdiği bir savaştan ağır yaralı bir şekilde çıkmış ve artık tüm oklar bize çevrilmiş durumdadır. Bu dakikadan sonra artık oyunun içine girdiğimiz saniyordum ben de ama sabahtan beri okuduğum yazılar, aslında henüz oyuna girmeden (Ya da çoktan girdim.) cevaplanmayı gereken sorular da içeriyormuş. Karşıma çıkan seçeneklerden bir tanesini seçtim ve hikaye akmaya devam etti, sonra bir tane daha ve sonra bir tane daha... Bütün bu hikaye anlatılırken, resmen nasıl bir karakter, yani bir lider olacağım da belirlenmiş oldu ki gerçekten King Arthur II'den böyle harika bir giriş beklemiyordum.

Warlord, Sage ve Champion seçeneklerinden bir tanesini seçerek oyuna başlıyoruz. Warlord daha çok ünitelerimiz üzerindeki etkimizi arttırırken, Sage ile büyü konusunda uzmanlaşabiliyoruz, Champion ise direkt olarak kahramanımızın özelliklerini yükseltiyor ki istenildiği takdirde kendisi gerçekten yenilmesi hayli güç bir hale geçebiliyor.

King Arthur II, Total War serisinden tanıdığımız kuş bakışı harita sistemi kullanıyor. Yani tek bir karakteri harita üzerindeki bölgelere gönderiyoruz. Gönderiyoruz ama oyunun bence en büyük ve farklı özelliği olan "Adventure Quest"ler bu harita üzerinde bulunuyor. Bu görevler aynı zamanda oyunun ana hikayesini de oluşturuyor ve her yeni görev, beraberinde uzun bir hikaye anlatımını da getiriyor. Açılan ufak bir pencerede neler olduğu hikayeci tarafından bize anlatılıyor. Karşıma çıkan seçenekler arasında vereceğimiz cevaplar oyunun ne şekilde ilerleyeceğini gösteriyor. Misal anlatı esnasında yapacağımız doğru seçimlerle, birden başlayacak olan savaş alanı içerisinde

bulunacak demon'ları rahatlıkla yok edebiliyoruz.

İlk oyunu oynayanların belki de en çok canlarını sıkı olaylardan bir tanesiydi ordu savaşları ve içerdiği sorunlar, sorunlar, sorunlar... Lakin King Arthur II ile birlikte birçok sorun ortadan kaldırılmış. Savaşlar daha dengeli ve oyun içerisine büyük etkisi bulunan kahramanlarımız, ilk oyundaki kadar anlamsız bir dengesizlik yaratmıyorlar ama halen çok güçlüler, bunu da unutmamak lazım. Savaş alanlarında bulunan ve ele geçirilmeyi bekleyen stratejik noktalara King Arthur II'yi benzeri oyunlardan birazcık daha farklı kılan bir oluşum. Kahraman demişken, kendisi düzenli olarak gelişen bir kimse ve sağlık, mana ve "leadership" gibi özelliklerini her seviyede aldığımız puanlarla arttırabiliyoruz. Kahramanımızın toplam 16 geliştirilebilir yeteneğiye oyuna bambaşka bir tat katmış. Bu tarzdaki upgrade'ler sadece kahramanımızla sınırlı kalmamış. Savaş alanında seviye atlayan ünitelerimizi de her yeni seviyede, bir özelliklerini geliştirilerek yenilmez hale getirebiliyoruz.

Anlayacağınız King Arthur II, fazlasıyla farklı ve ilk oyununa göre büyük yenilikler içeren bir oyun olarak çıktı karşıma. İlk yapımları çok kötü olup da devam oyununda kendini aşan gerçekten çok az oyun var. Tek isteğim, keşke birazcık daha fazla ünite olması ve aynı zaman da kahraman konseptinin oyun içerisine daha az etki etmesi olurdu. En azından kahramanların her savaşa girememeleri ya da asıl savaş devam ediyorken onların bir köşede birbirlerine üstünlük sağlamları gerekiyor. Oyunun içerisinde bulunan hatalara genel notun düşmesindeki en büyük etken. (Artık hatalı oyun istemiyorum!) ■ **Ertuğrul Süngü**

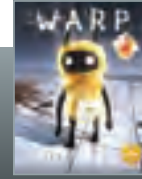
King Arthur: The Role-Playing Wargame II

+ Adventure Quest'ler, hikaye anlatımı, geliştirilmiş savaş dinamikler
- Kahramanlar çok dengesiz olabiliyorlar, düşmanlar hiç (?) kaçmıyor

8,0

Alternatif

Anno 2070
Medieval II: Total War
Total War: Shogun 2



Yapım Trapdoor Inc.
Dağıtım Electronic Arts
Tür Puzzle
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.ea.com/warp



Warp

Işınlan minik uzaylı!

Wall-E'nin sevgilisinin adı neydi? Hani şu beyaz, pürüzsüz, teknolojik robot. İşte Warp'un kahramanı Zero da ona beniyor. Haydi kalın sağlıcakla; benim oyundan anladığım bu kadardı.

Kapana kısılmak

Tamam, gitmedim bir yere. Size Zero'dan biraz daha bahsedeyim. Bu uzaylı dostumuz, sualtındaki gizli bir üste tutsak alınmış durumda. İnsanlar onun üzerinde bazı deneyler yapmak isterken Zero kaçıyor ve üstün kurtulmanın yollarını arıyor.

Zero'nun çok önemli bir özelliği var: Kısa mesafelerde ışınlanabilme! Dolayısıyla kapılar, ince duvarlar onun için bir sorun değil. Odalar bütünü olan üste bu gücünü kullanarak gezebilmesi, büyük kolaylık getiriyor. Zero'nun en kötü özelliği ise tek vuruşta ölebilmesi. Bir kurşun, bir mayın, bir lazer ışını onun işini bitiriyor. Tamam, yeni bir güzel özelliğinden bahsedeyim Zero'nun. Zero mekandan mekana ışınlanabilmenin yanında, çeşitli nesnelere ve canlıların içine de ışınlanabiliyor. Bunun ardından da isterseniz o nesne veya insan havaya uçabiliyor. Ve tekrar kötü bir haber vereceğim. Maalesef suya karşı zayıf bir noktaya sahip Zero'nun. Bunu anlayan asker arkadaşlarımız da daha birkaç bölüm geçmemişken kendilerini su zırlarıyla çevreliyor ve onların içine ışınlanamıyoruz...

Klon yanılmacası

Gaipten gelen sesler sayesinde, Zero farklı güçlere de kavuşuyor. Kendisinin bir kopyasını yapabiliyor örneğin. (Pek uzağa gidemiyor gerçi.) Bununla düşmanlarını birbirine

düşürebiliyor, mayınları patlatıyor, dikkat dağıtıyor. Diyelim ki bir odada üç tane asker var. Buraya bir klon yolluyor Zero ve askerler bir anda ateş etmeye başlıyor. Birbirlerini vurdukları için ölenler oluyor, ölmeyenler de şaşkına döndüğü için onları da Zero içlerine girip patlatabiliyor.

Daha sonra bir güç daha elde ediyoruz. Klonumuzun değdiği tüm nesnelere geçiş yapabiliyoruz. Bu gücü aldık-tan sonra, içine girdiğimiz nesnelere atılma gücüne de kavuşuyoruz. Her aldığımız güç, üssün daha önce girilmesi mümkün olmayan mekanlarını ulaşabilir yapıyor.

Nasıl, eğlenceli bir oyun gibi gözüküyor, değil mi? Eğlenceli olmasına eğlenceli ama Warp'un bazı önemli eksikleri var. Öncelikle her anlamda oyun çok tekrarlıyor. Aynı tipte odalara gir, aynı tipte düşmanlarla / engellerle karşılaş... Bir ton bulmaca var oyunda ama bunlar da yeteneklerimizden çok, zamanlamayı tutturmamızı isteyen türden, deneme yanılma prensibine dayalı, ucuz bulmacalar.

Monotonluğun yanında, yapay zekada da önemli problemler bulunuyor. Tüm askerler, 10 yıl öncesinin yapay zeka kurallarına göre hareket ediyorlar. Bazen görmemele-ri gerekirken sizi görüyorlar, bazen de siz kabak gibi ortada dururken, hiçbir şey olmamış gibi davranıyorlar.

Her şeyin deneme yanılma yöntemiyle çözülebilmesi de oyunda bolca öleceğiniz anlamına geliyor. Neyse ki kayıt noktalarının sayısı bayağı fazla da oyunu beşinci bölümde terk etmek istemiyoruz.

Zaman geçirmek için hiç de fena bir oyun değil Warp ama zaten oynayacak oyunlarınızın listesi hala kabanksa bunu da oraya eklemenize hiç gerek yok. **Tuna Şentuna**

Grubs

Oyunun yüzeysel-liğini yok etmek adına, çeşitli yetenekler satın almamıza izin verilmiş. Bunları Grubs adındaki uzaylı yiyecek-lerini satarak satın alabiliyoruz. Haritanın çeşitli bölgelerinde bulunabilen Grubs, Challenge Room görevlerini yaparak da kazanılabiliyor.



Alternatif

All Zombies Must Die!
Portal 2
Q.U.B.E.

Warp

+ Farklı oynanış, hoş görsellik
- Bölümler birbirine çok benziyor, bulmacalar kafa çalıştırmanıza gereksinim duymuyor

7,1

Arkası dönük bir askerden daha iyi bir hedef yoktur.



The Darkness II

Delilikle, karanlık arasında...

Jackie Estacado... Bazıları için sıradan bir insan, bazıları için hayatlarını birlikte geçirmek istedikleri tek erkek, bazılarına göre bir mafya babası, kimine göreyse karanlığın ta kendisi. Jackie ile tanışma şerefine The Darkness isimli çizgi-roman serisiyle ulaştysanız, çok şanslısınız ve adresinizi verirsiniz, o çizgi-romanları elden teslim alabilirsiniz. (Geri de vermem.) Spawn gibi, tasarımına ve çizimlerine bayıldığım bir eseri The Darkness fakat hiçbir zaman hakkını vererek onunla vakti geçiremedim. Oradan bir sayı geldi elime, şuradan bir dijital kopyasını gördüm derken hikaye ilerledi, herkes heyecanını yaşadı ve sonunda da seri koptu, gitti. Bırakın çizgi-romanı, beyaz perdede bile inanılmaz iyi durabilecek bir karakter The Darkness. (Yönetmeni Uwe Boll olmadığı sürece.) Kendine göre bir karizması, kendine has, net ve etkileyici bir görünüşü var. Hatta o filmin bir yerine Witchblade'de ekleyecek sin... Tadından yenmez.

The Darkness benim için ulaşılması uzakta bir nokta olarak kaldı ama sağ olsun, Starbreeze Studios çizgi-romanı aynen oyuna aktarmayı başardı geçtiğimiz yıllarda. The Darkness, sadece konsollar için üretilen bir FPS oldu ve ben bu oyunu ite kaka, zar zor oynadım. Nedeni basit; oyun maalesef pek de iyi değildi. Ne karanlığın güçlerine hükmettiğimizi anlayabildim, ne de güçlü bir adamı kontrol ettiğimi... The Darkness bir kez daha beni ortada bırakmıştı ve artık tamamıyla umudu kesmiştim kendisinden. Sonra ilginç bir haber geldi ve The Darkness II'nin yapım aşamasında olduğu ve yapım-cısının Digital Extremes olduğu açıklandı. Üstelik

bayağı iddialı bir oyun hazırladıklarını vurguluyordu yapımcılar. Görseller, videolar derken The Darkness II, büyük merak uyandıran bir oyun oldu, çıktı. Üstelik oyunun bu defa PC için de geliştiriliyor olması, benim gibi FPS'leri PC'de oynamayı sevenler için mutluluk verici bir haberdirdi.

Sonunda ne oldu, oyun çıktı, anında oynadım ve beş saat sürmedi ki Jackie Estacado ile vedalaştım. Şimdi bekle ki The Darkness III gelsin. Zaten spoiler vermek gibi olmasın... Ehm. Spoiler vermek gibi olacak, susuyorum.

Işık benden uzak dursun

Yepyeni bir oyuna başlamak heyecan uyandırır ama bazen de insanı geri iter bu düşünceden. Şimdi o oyunun kontrollerine alış, ne yapacağını anla, baş-

langıçtaki güçsüz halinle bir ton iş yapmak için uğraş. Zaman zaman bu düşüncelerle bazı oyunları oynamaktan vazgeçip bir dizinin yeni bölümünü veya bir filmi izlemeyi seçtiğimi bilirim. The Darkness II'de de aynı duruma düşeceğimden şüpheleniyordum lakin oyunu o kadar çok merak ediyordum ki bu garip tavrım bile beni oyunun başına oturmaktan alı koyamadı. Ve oyun bana bir sürpriz yaparak, tam istediğim gibi beni direkt olarak hikayenin içine atarak yüzümü güldürdü.

Daha önce açıkladım mı bilmiyorum fakat artık bana oyunu öğretmek için son derece yavaş bir tempoda başlayan oyunları, zekama hakaret olarak algılıyorum. Tabii ki herkes yıllarını oyunlara vermiş olabilir, bu tür "tutorial" bölümleri işe yarıyordur mutlaka ama gelmiş 2012'ye; eğitim öğretimi artık



Yapım **Digital Extremes**
Dağıtım **2K Games**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.embracethedarkness.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

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



Çok vahşi ölüm şekli için 3 ■
saniye, 2 saniye, 1 saniye...



► daha dinamik bir şekilde yapabiliriz bence, değil mi?

Jackie Estacado'nun sakin bir gece geçirmek için bir restorana gelmesiyle başlıyoruz. Daha birkaç dakika geçmiyor ki restoran saldırıya uğruyor. Hemen bir silah veriyor elimize ve başlıyoruz ateş etmeye. Anlıyoruz ki her şey, klasik bir FPS'deki gibi. Diyoruz ki, "O zaman Battlefield 3 oynarım hacı?" Oyun bize cevap veriyor, "Bekle..." Oraya ateş et, bunu öldür derken düşmanlarımıza karşı koyamaz hale geliyoruz. Bu defa oyun değil ama karanlık bize sesleniyor: "Bizi kabul et, yoksa öleceksin." Bu doğru zira Jackie, çok kötü bir biçimde yaralanıyor. Hatta bir bacağı kopma derecesine geliyor. Darkness'a bedenini teslim etmek istemiyor Jackie ve kısa bir süre de olsa, dayanıyor. "Bu köpeği infaz edin." sözleriyle restoranın arka kapısından, kimsenin uğramadığı, ışsız bir sokağa atılan Jackie'nin hızla karar vermesi gerekiyor. Ya o iki adam vücuduna birkaç tane kurşun sıkacak, ya da Darkness'ın gücünü kabul edip kurşunların hedefi olmaktan kurtulacak. Jackie doğru bir seçim yapıyor ve soluğu cennette alıyor. Nokta. Dağılabilirsiniz.



Alternatif

Bioshock 2
Crysis 2
Killzone 3

Dört elimde, dört marifet

Ben olsam oyunu seçeneklerle doldurdurdum ve bu son sahnede, oyuncunun dilerse ölmeyi seçmesini sağlardım. Hoş bir dokunuş olabilirdi. Tabii yapımcılar, oyun oyuna benzesin diye bize seçme şansı vermiyor ve Jackie, eski güçlerine kavuşuyor.

Bu oyunu diğer FPS'lerden ayıran en büyük özelliği, karakterimizin karanlığın güçlerine hükmedebilmesi. İlk oyuna göre daha da kolaylaştırılan Darkness güçleri sayesinde, normal bir insanın yapabileceklerinden çok daha ötesini yapabiliyoruz; şayet ki bulunduğumuz bölgede herhangi bir aydınlatma yoksa...

Darkness, adı gibi kendini seviyor, yani karanlığı. Tüm görevler gece geçtiği için güneşle ilgili bir problemimiz olmuyor ama sokak aydınlatmaları, yersiz yere yerleştirilen spot ışıkları ve düşmanların taşıdığı 15.000 Watt'lık lambalar, canımızı sıkabiliyor. Jackie bu gibi ışıklandırma- larla gücünü kullanamıyor. Hatta acı çekiyor ve etrafı siyah beyaz görmeye başlıyor.

İşğin olmadığı yerlerde ise tam bir ölüm makinesine dönüşüyor kahramanımız. Elinde iki silah, Darkness'ın gücüyle gelen iki kol, etti size dört farklı savaş aleti.

Oyunu PC'de oynadığımdan bahsetmişim. Bu vesileyle mouse'un sol tuşuyla sol silahımı ateşledim, sağ tuşuyla sağ elimdeki silahı. "Q" ile soldaki Darkness kolunu çalıştırdım, "E" ile de diğerini. İnanın ki hiç karışık değil; hatta birkaç bölüm sonra her şey çok doğal geliyor. Sağlı sollu ateş ederken düşmanınıza yaklaşıyor, açık verdiğini görüyor, "Q" tuşuna basıp onu yakalıyor ve çeşitli şekillerde parçalara ayırıyorsunuz.

Jackie yanında üç tane farklı silah taşıyabiliyor. Ağır makineliileri tek bir silah olarak kullanıyor fakat "otomatik



"Demon Arm" adındaki bu kollar, düşmanlarımızı karanlıkta alt etmenin birçok farklı yolunu sunuyor.

Hiçbir şeyin farkında olmadıkları için kalpleri parlayan ve bize yem olarak bekleyen, üç tane çete üyesi.

Ne kadar cephanemiz kaldığı çok önemli zira bir azalma olursa, düşmanlarımızı bize kurşun sağlayacak şekilde öldürebiliyoruz.

"F" ile böcek sürüsü yollayabiliyor, "G" ile de gerçek kurşun yerine, karanlığın gücünü kullanan kurşunlar kullanabiliyoruz.

tabanca" adındaki Uzi ve benzerlerini, istediği kombinasyonla iki elinde de tutabiliyor. İki adet silah kullanırken, hedef almak biraz zor oluyor ama oyundaki ilginç bir özellik sayesinde, ateş ettikçe silahlar ve hedef noktası birbirine yaklaşıyor, hedefleme-
niz çok daha kolay bir hale geliyor.

Tam da yeri gelmişken çok önemli bir konudan bahsetmek istiyorum. Her türlü oyunda çok önem verdiğim vuruş hissiyatı, The Darkness II'de beni öylesine tatmin etti ki, sırf birilerini vurmak için şu an bile oyuna dönesim var. (Vendettas modu sayesinde oyunu uzun süre oynayabiliyoruz neyse ki.) Uyduruk bir tabanca bile uzak mesafelerden hedefinizi bulmanızı sağlıyor. Bir de çift silah taşırken yaşanan vuruş hissini düşünün... (Oyunu Darkness güçleriyle götüreceğimi sanırken, en çok silahları kullandığımı gördüm.)

Ne tür silahlar bulduğumuz konusuna gelecek olursak, son derece standart silahların bizi beklediğini görürüz. Basit birkaç tabancanın yanında, Desert Eagle, UMP ve Micro Uzi gibi tabancalar dikkat çekiyor. Ağır makineli arasında da Carbine, FPS'lerin değişmez Kalaşnikof ve pompalı tüfekler yer alıyor. Roketatarlar, lazer veya plazma silahları bekleyenler için burada bir sürpriz yok maalesef. Zaten oyun günümüzde geçiyor ve fantastik öğeler asgari miktarda tutulmuş durumda. Ancak The Darkness III çıkarsa, daha fantastik silahlara ulaşacağımızı söyleyebilirim. (Spoiler mı? O ne?!)

Araba kapısından, zebani heykellerine...

Silahlarımız güzel ama Darkness güçlerimiz daha da iyi. Sağ Darkness kolumuzla yatay veya dikey saldırılar yapabiliyoruz. Bu şekilde bir düşmanı öldürürsek, Demon Arm Kill yazısı ekranda beliyor. Sol kolumuz ise düşmanlarımızın açığını göremezsek, bir işe yaramıyor. Düşmanları nasıl bu kolun saldırısına açık hale getiriyoruz, açıklayalım. Darkness insanların kalpleriyle besle-

niyor. Dolayısıyla da insanların kalplerini, röntgen taraması gibi görebilmenizi sağlıyor. Yalnız kalpleri görebilmek için düşmanınızın sendelemesini sağlamanız gerekiyor. Birkaç kurşun veya herhangi başka bir saldırı, düşmanlarınızın afallamasına ve sol zebani koluyla onu yakalamamıza fırsat tanıyor. Bunu yaptıktan sonra da altı tane seçeneğimiz oluyor.

Ne yaptık, sol kolla düşmanı yakaladık ve kolun ucunda bağırıp çağırıyor. Onu ölüme terk etmek bir seçenek, düşmanların üstüne fırlatmaksızın başka seçenek. Geriye kaldı dört infaz şekli. Eğer yetenek ağacından tüm infaz şekillerini açtıysanız, düşmanınızı kendinize de fayda sağlayacak dört farklı şekilde öldürebiliyorsunuz. Hepsinin de farklı bir animasyonu oluyor ve emin olun, hepsi de birbirinden vahşi. Düşmanınızı bu şekilde öldürerek sağlık puanınızı tazeleyebiliyor, elinizdeki silahlara cephaneye sağlayabiliyor, kendinize karanlık esanslı bir kalkan oluşturabiliyor veya karanlığın güçlerini tazeleyebiliyorsunuz.

Evet, bu iki zebani kolu dışında Jackie'nin iki tane de özel karanlık gücü var. Bir tanesi böcek sürüsü, diğeri de kurşun yerine karanlığın gücünü kullanmanızı sağlayan "Gun Channeling." Böcek sürüsü (Swarm diye geçiyor oyunda.) aynı Bioshock'taki gibi, düşmanlarınıza bir dolu uçan böceği salmanızı sağlıyor. Düşmanlarınızın hem hasar alıyor, hem de savunmasız kalıyor. Özellikle kalkanı olan düşmanlara karşı çok iyi işliyor bu güç ama düşmanlarınız kalabalık yaptığında da kullanmanızı tavsiye ederim.

Gun Channeling'in parladığı yer ise kurşunlarınız bittiğinde ▶



■ Bragg, zorluk çıkartan yegane boss.

► ortaya çıkıyor. Eğer yetenek ağacından bu alanda geliştirmeler yaptıysanız, her karanlık kurşun düşmanınızı patlatabilecek bir bombaya dönüşüyor.

Şekilli ölüm güç getirir

Kafanız yoracak, sizi asıl oyundan soğutacak RPG öğeleri düşünmeyin; The Darkness II'de çok yerinde bir yetenek ağacı mevzu su söz konusu. Oyunda her öldürdüğünüz düşman, onu öldürme şeklinize göre karanlık özü bırakıyor. (Tecrübe puanı gibi bir şey.) Bu puanlarla da yetenek ağacından çeşitli özellikleri açabiliyoruz. Dört ana bölümden oluşuyor yetenek ağacı. Böcek sürüsüne yatırım yapmak, Gun Channeling özelliğini geliştirmek, silahları daha etkin kullanmak ve infazlardan daha fazla yarar sağlamak adına puanlarınızı yatırabiliyorsunuz. Ben silah geliştirme konusunu sona attım ve öncelikle infazlara puanımı yatırdım. Bir yandan böcek

sürüsü özelliğine yatırım yaptım ve biraz da Gun Channeling'e göz attım. Zaten oyun her özelliği edinemedi sonlandı için tüm özellikleri de görme şansınız olamıyor.

Tüm bu yetenekleri nasıl düşmanlar üzerinde kullanacağınımdan da bahsedelim biraz. Fantastik yaratıklarla dövüşmüyor olmamıza gayet olumlu baktım tüm oyun boyunca. Tabanca taşıyan basit çete elemanlarıyla karşılayıcı sizi oyun, hafif zırlı ve otomatik silahlarla ağırılıyor, artık kalkmanız gerektiğini de kalkanlı ve ağır makineli düşmanlarla belli ediyor. Kalkanlı ve elinde lamba tutan düşmanlara karşı ne yapmanız gerektiğini açıklıyorum, iyi dinleyin. Kalkanlı düşmanlara en iyi çözüm böcek sürüsü. O olmazsa bolca ateş edin ve kalkan açığa çıktığında, sol zebani koluyla tutup alın. (Kalkan, araba kapısı ve bu tip nesnelere fırlatarak düşmanlarınızı ikiye bölebiliyorsunuz. Karanlık özü hanenize de 20 puan yazılıyor.) Spot aydınlatmayı kapıya gelmiş olan düşmanlarsa, mecburen kurşunlarımızı yolluyoruz. Lambalarını patlattıktan sonra basit birer çete elemanına dönüşüyorlar zaten.

Oyun boyunca birkaç tane de boss karşılaşması oluyor ama bunlar o kadar kötü tasarlanmış ki hiç olmasalardı, daha iyi olurmuş. Aslına bakarsanız oyunun en büyük eksiği de burada. Her türlü fikir, oyun mekanik çok iyi lakin bunların bir ara-

Suikastçılar

Oyunun multiplayer kısmında bizi Vendettas modu karşılıyor. Bu modda dört farklı karakterden birini seçebiliyoruz ve her karakterin, kendine has özellikleri bulunuyor.



■ **Inugami**
Silah: Kusanagi
Darkness gücü: Böcek sürüsü
Özel gücü: Koşarken daha az hasar alma

Ailesine ait, karanlığın güçleriyle donatılmış olan Kusanagi adlı kılıcı sahip Inugami. Küçükken tüm ailesi Brotherhood çetesi tarafından öldürülmüş ve o da intikam peşinde koşuyor. Inugami'nin multiplayer maçlarındaki görevi, yakın dövüş. Onu uzak menzilde tutmak son derece yanlış zira kılıcı çok güçlü. Çoğu düşmanı tek harekette kesiyor ve size tavsiyem, özel yetenekleri arasından hemen kılıcının daha fazla hasar vermesini sağlayan yeteneği satın almanız. Yine bu yeteneklerden, koşarken daha az hasar almasını sağlayan gücü de açarsanız, Inugami'yi hızlı bir samuray gibi kullanabilirsiniz.



■ **Shoshanna**
Silah: Arm of the Night
Darkness gücü: Gun Channeling
Özel gücü: Hızlı şarjör değiştirme

Ateşli silahlarla arası son derece iyi olan Shoshanna, bir Mossad ajanı ve işlerini sorgusuz, sualsiz yapıyor. Arm of the Night silahı tek elde taşınan bir pompalı tüfek gibi işliyor. Bu silahtan tam verim almak içinse, mutlaka yetenek ağacından ilgili yeteneklerini almanız gerekiyor. Ateşli silahları iyi kullandığı için Darkness gücü de bu yönde ayarlanmış karakterimizin. Gun Channeling'i çalıştırdığımızda, hiç kurşun harcamadan güçlü atışlar yapıyorsunuz lakin bu gücü de pek uzun süre kullanamıyoruz. Multiplayer oyunlarda çok tercih edilmesine de kontrol etmesi zevkli bir karakter.



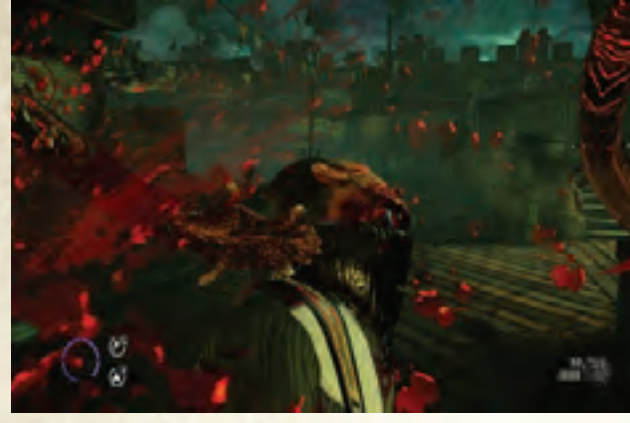
■ **Jimmy Wilson**
Silah: Dark Axe
Darkness gücü: Darkling'ler
Özel gücü: Dayanıklılık

İngilizlerden nefret eden ve Brotherhood çetesini İngiliz sandığı için onlara savaş ilan eden, garip bir karakter. Taşdığı silah, bir bumerang gibi çalışan bir balta. Genelde tek vuruşta düşmanları indiriyor ama hedefi şaşırırsanız, baltayı geri çağırırken de hedefi vurma şansınız oluyor. Karakteri pek sevmesem de Darkness gücü -özellikle yetenek ağacından geliştirdiyseniz- birçok düşmanı aynı anda ortadan kaldırebilen yaratıklar oluşturduğu için onu kullanışlı olarak nitelendirmemize neden oluyor.

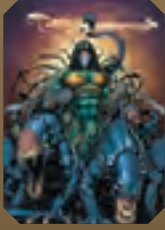


■ **JP Dumond**
Silah: Midnight Stick
Darkness gücü: Kara delik
Özel gücü: Şifacılık

Favori karakterim JP Dumond'dur. Multiplayer oyunlarda hem şifacı olarak görev yapabiliyor, hem de silahı sayesinde düşmanları havaya fırlatıp arkadaşlarının kolay hedefi yapabiliyor. (Siperde bekleyen bir düşman mı var? Kullanın asanızı, fırlasın havaya.) Darkness gücü orijinal halıyla de etkili ama yetenek ağacından puanları basarsanız, aynı senaryo modundaki gibi çok etkili bir kara delik oluşturabiliyorsunuz. JP Dumond'u bir tank gibi kullanmazsanız, onunla çok iyi işler başatabilirsiniz.



The Darkness



Marc Silvestri, Garth Ennis, ve David Wohl tarafından yaratılan, Top Cow Production'ın hazırladığı, final görevini yapana kadar birçok ara görev yapıyoruz. Böylece dalga dalga gelen bir ton adamı vurmak yerine, arada birkaç farklı iş yaparak sanki oyunun senaryo kısmındaymış gibi hissediyoruz.

Online oyunlarda karakterlerin özelliklerini diğer oyuncularla birlikte kullanmak çok önemli. Örneğin JP Dumond'un asası düşmanları havaya fırlatabildiği için havaya fırlayan düşmana herkesin ateş edebilmesine olanak sağlıyor. Shoshanna silahının şarjörünü değiştirirken, Inugami yakın dövüşe girerek onu koruyabiliyor vb. Aynı senaryoda olduğu gibi, Vendettas'da da karakterlerin yetenek ağacı bulunuyor. Bunların bazı kısımları her karakterde aynı. Kendi özel silahları ve Darkness güçleriyle ilgili olan kısımlar ise farklılık gösteriyor.

Vendettas modu eğlenceli olmasına eğlenceli fakat diğer FPS'lerdeki Deatmatch modları gibi tekrar zor bir yapı içeriyor. Yani dört kişi, hakkını vererek bir dizi görevi bitirdikten sonra, aynı görevlere bir kez daha çıkmak için pek bir neden bulamıyorsunuz. Ancak zorluk seviyesini yükseltebilirsiniz ama o da en fazla bir tur eğlence daha sağlar.

Vendettas

Senaryo kısa sürede bitiyor demiştim daha önce. Eh, ne yapacaksınız sonrasında? Tabii ki internet üzerinden Vendettas'da kurşun yağdırmaya devam edeceksiniz. Daha önceki ilk bakışlarımızda da bahsetmiştik, standart bir online oyun tecrübesinden çok daha ötesini getiriyor oyun. Vendettas, sizi bir dizi göreve çıkartan anlaşmalı (Co-op) bir oyun şekli sunuyor.

Dört farklı karakterden -ki bunları bu sayfaldaki bir kutuda bulabilirsiniz- birini seçeriz öncelikle. Her



ya getiriliş şeklinde bir eksiklik var. Oyunda ara sahneler, önceden ayarlanmış olaylar daha çok olmalıydı kesinlikle. Şu haliyle sadece ateş edip bir sonraki bölüme geçtiğiniz bir oyun olmuş The Darkness II. Oysa ki potansiyeli çok daha yüksek daha iyisini başarabilmek için.

Perde kapanıyor

The Darkness II elimize makineli tüfeği alıp teröristleri veya uzaylıları avladığımız bir oyundan bir adım daha ilerisi bence. FPS'lere aslında yeni bir soluk getirebilecek, kullanımı çok kolay birçok özellik getiriyor. Ne var ki oyun her anlamda biraz kısa kalmış. Her şeyin daha fazlasını arıyorsunuz, oyunun her köşesinde. Oysa ki atmosfer olarak da çok etkileyici, grafikler açısından da çok detaylı ve göz doldurucu. Belki oyun DLC'lerle geliştirilir ama yine de biraz daha zaman harcayıp daha doyurucu bir oyun yapılsaymış, çok iyi olurmuş. Bunlar demek değil ki oyun kötü. Aksine bence bu oyuna herkes şans vermeli zira bence uzunca bir süre, böyle bir oyun göremeyeceğiz... ■ Tuna Şentuna

The Darkness II

- + Darkness güçlerini kullanmak çok eğlenceli. Oyun hiçbir zaman sıkıyor. Vendettas modu FPS türüne yenilik getiriyor.
- Oyun süresi çok kısa. Bölümlerdeki iniş ve çıkışlar yetersiz; her şey biraz monoton gibi.

7,9

■ Yanında mumlar yanan bu tip yerler görürseniz, orada bir Relic saklı olduğunu anlayın. Relic'ler oyunda en fazla karanlık özü sağlayan nesnelere.



Multiplayer oyunlarda farklı karakterlerin, farklı özelliklerini kullanabiliyorsunuz.

Shank 2



Karın deşen Shank, perde iki

Shank'i ilk defa gördüğümde resmen büyülenmiştim. Onlar nasıl çizimlerdi, o nasıl da Metal Slug'in yepyeni versiyonu havasıydı... Sonra oyun piyasaya çıktı ve istenmeyen görüntüler oluştu. Daha doğrusu görüntüler iyiydi ama oynanışta da bir o kadar iş yoktu ki kısa oyun süresini tamamlamayı başaran kimse, oyuna bir kez daha dönmek istemedi.

Shank 2 açıklandığında da elbette ki şüpheyle yaklaştım. İhtiyatlı adımlarla yanaştım ve Shank 2, beni esir almasını bildi.

PC, konsola karşı

Önce bu oyunu PC'de oynamaya yeltendim. Xbox 360 gamepad'ini kullanmayı beceremedim ve klavye & mouse ikilisiyle kontrolü sağlamaya çalıştım, Shank bana okkalkı bir uçan tekme attı. Oyun PC'de oynanamıyormuş, bunu net bir şekilde gördüm. Konsolda sağ analog stick'i iterek kaçış hareketi yaparken, PC'de bunu klavyenin bir tuşuyla yapmaya çalışıyorsunuz örneğin. Yönünüzü ayarlamak için mouse'u kullanıyor, hafif ve ağır saldırıları yan yana duran iki klavye tuşuyla çözmeye çalışıyorsunuz. Tamam, iş FPS'ye, stratejiye gelince tercihimiz PC ama başka oyunlarda bu kurala uymak zorunda değiliz.

Alternatif

Bionic Commando Rearmed
DeathSpank
Trine 2

PC'de olmayınca ver elini PS3 dedik ve oyuna oturduk. Oyun birkaç saatte bitti ama bu süre içerisinde Shank'ın çok daha atik hareket etmesine hayran kaldık, silahlarını kombolarda kullanmasına şapka çıkardık ve farklı düşmanlara karşı, farklı stratejiler izlememiz gerektiği gerçeğine bolca kafa patlattık. Oyunun başlarında kime, neyle saldırsanız oluyor fakat ilerleyen kısımlarda, bölümün başında doğru silahı seçmediyseniz, o bölümden sağ çıkmak için çok şanslı olmanız gerekiyor.

Anlayacağınız Shank 2 hızlı hareketlerin bolca kullanıldığı, aksiyonun zirvede olduğu iki boyutlu ve çok sağlam bir senaryo modu sunuyor. Lakin önceden de dediğim gibi bu eğlence kısa sürüyor çünkü oyun bitiveriyor. Önceki oyunda olduğu gibi senaryoyu iki kişi anlaşmalı (co-op) oynama olanağımız da olmadığı için tek kişilik oyunu bırakıyor ve dalga dalga düşmanla uğraştığımız, Survival moduna geçiyoruz.

Ünlüler gönüllülere karşı

Gerçek eğlence burada arkadaşlar. 30 dalga düşman geliyor, sahip olduğumuz mühimmat sandıklarını yok etmeye çalışıyor ve biz de onları durduruyoruz. Şimdi size bir yasal uyarı: Bu modu mutlaka işini bilen birileriyle oynayın yoksa başarılı olmanıza imkan yok.

Survival modunda düşmanlarınızı hızla öldürmek çok önemli. Ekran kalabalıklaştığında, kimin nereden, size ne fırlattığını anlayamıyorsunuz. Düşmanlarınızı öldürdüğükçe para kazanıyor, parayla da düşmanlarınızın üstesinden daha kolay gelmenizi sağlayacak birçok cihaz satın alıyorsunuz. Taretler, makineli tüfekler ve hatta yaban domuzları bile satın almak mümkün.

Toplamda üç haritadan oluşan Survival modu, her anlamda eğlenceli, her anlamda aksiyon dolu. Ne var ki bu mod bile artarda oynandığında biraz monotonlaşmıyor değil.

Bu oyunu senaryosu için almaya çalışmayın. Büyük beklentilerle de gelmeyin. Shank 2'yi kısa süren ama dozajı çok yüksek bir eğlence aracı gibi görün. Bunları sağlarsanız, oyun arşivinizde olmasından mutluluk duyacağınız bir oyun edinmiş olacaksınız... **Tuna Şentuna**

Shank 2

+ Shank'ın hareketleri hızlanmış, oyun her anlamda eğlenceli hale gelmiş, Survival modu oyun süresini uzatıyor

- Tek kişilik oyun süresi yine kısa

8,1



Yapım Klei Entertainment
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.shankgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Yapım Paradox Interactive
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.crusaderkings.com



Crusader Kings II



Krallara layık bir strateji

isminde Haçlı olan birçok oyun gördüğünüze eminim ama yine eminim ki birçoğunuz bu oyunun 2004 yılında çıkan ilk versiyonunu gözden kaçırdı. Tabii ki strateji bağımlılarının gözünden kaçmamıştır ama oyunun ne reklamı yapıldı, ne de adı duyuldu; tıpkı 1999 yılında piyasaya çıkan ilk Majesty oyunu gibi...

Crusader Kings II (CK2), görüp görebileceğiniz en derin strateji oyunlarından biri. Olayların geçtiği dönem 1066 ile 1337 yılları arasında. Zaten oyuna başlarken dört ana senaryodan birini seçmemiz gerekiyor ki bunlar Stamford Bridge, William the Conqueror, The Third Crusade ve The Hundred Years War olarak karşımıza çıkıyor. Oyun tamamen ortaçağ Avrupa'sını konu alıyor ve bizden de bir kral olarak tarihe yön vermemiz bekleniyor. Oyuna genel olarak baktığımda gözüme çarpan ilk önemli özellik, geçen yıllar içerisinde gerçekleşen tarihi gelişmelerin kendi bilgim kadarıyla fazlasıyla doğru olduğu yönünde oldu. Ülkelerin yaptığı yer değişiklikleri, değişen dünya haritası ve tüm bunların oyuna etkisi bir hayli fazla.

Bu oyunu oynarken tamamen üç boyutlu bir Avrupa ve bir kısım Asya haritası kullanıyoruz. Her şey bu harita üzerinde cereyan ediyor ve Total War serisinde olduğu gibi savaşlarda dahi oyun içi herhangi başka bir grafik görmüyoruz. Dediğim gibi, çok detaylı bir strateji oyunu CK2. Sakın "Ne kadar olabilir ki?" demeyin, adamların şakası yok! İlk olarak oyuna etki eden Wealth, Prestige, Piety, Demesne Size ve Realm Size kalemlerini kontrol altında tutmamız gerekiyor zira genel olarak bu alanlarda gösterdiğimiz artılar bize başarı sağlıyor. CK2'nin oyuncudan tam olarak istediği, ortaçağ feodal yapısında bir ülke yönetmesi, nitekim bu işi yapmak hiç de kolay değil. Bir yandan krallığımızı ve boyunduruğumuz altında bulunan bölgelerle iyi ilişkiler kurmamız gerekiyor, diğer yandan tüm dünyayı etkisi altına alan Papa ile de iyi geçinmemiz bekleniyor. Misal, Papa tarafından yapılan bir Haçlı Seferi'ne katılmazsak, anında etrafımızdaki baronluklardan tepki alıyoruz. Eğer bu büyük göreve katılırsak, kendi lordumuzla kazandığımız bütün topraklar bize kalıyor.

Bir aile kurmak ve bize sağdık bir çocuk, yani bir varis dünyaya getirmeden önce karakterimiz ölürse oyun

anında bitiyor. Harita üzerindeki her bölgeye kendisine has özelliklere sahip ve bunların en başında gelişen teknoloji ile tarım geliyor. Oyun içerisindeyse karşımıza Military Advances, Economy Advances ve Cultural Advances olarak çıkan bu yapı altında bulunan özellikleri sürekli geliştirmemiz gerekiyor. Askeri yöndeki özellikler arasında hafif ve ağır zırha bonus sağlayabilmek varken, ekonomi kısmında daha farklı tarla ve ekin alanları üretebilmek, ayrıca kiliselerden daha çok para kazanabilmek yer alıyor. Kültür kısmında bulunan özelliklerse oyunun en önemli noktası olan prestij puanımızı arttırmaya yarıyor.

CK2'de bulunan savaşlar gerçekten ilginç bir sistem üzerine kurulmuş durumda. Savaş başladığı anda açılan bir pencerede saldıran ve savunan taraf karşılıklı olarak diziliyor. Sağ kanat, orta ve sol kanat olarak karşılıklı dizilen üniteler birbirine üstünlük sağlamaya çalışıyor. Eğer bir kanat çökerse ve rakip kanatta hafif zırhlı süvariler varsa kaçan üniteleri takip edip yok edebiliyor, aksi halde karşısındaki rakip kaçmış sayıldığı için artık orta kısımdaki savaşta destek olabiliyor. Bütün bu olaylar gelişmeden önce bizim oyuncu olarak yapmamız gereken en önemli hareketse doğru bir ordu kurup düşmana belirli bir zaman içinde, yardım alamayacağı bir yerde saldırmak.

Bu oyun gerçekten çok derin, diplomasi özellikleri olsun, savaş stratejileri olsun, ekonomi olsun, her şeyiyle gerçekten beni ortaçağda kalmış bir kral gibi hissettirmeyi başardı. Fakat CK2'deki en büyük sorun, sadece bu türdeki oyuncuların dikkatini çekebilecek olması. İnanın, sadece antrenman bölümlerini bitirmek ve oyunun nasıl oynanacağını öğrenmek bile saatler alıyor. Yine de eğer strateji seviyorum diyorsanız, bu oyuna bakmadan geçmeyin derim. **■ Ertuğrul Süngü**

Detaylar

CK2'de çok ilginç bir özelliklikle karşılaştım. Malum, oyunumuz tarih üzerine kurulu ve karşımıza çıkan yüzlerce farklı kral ve kraliçe var. Yapımcılar da benim gibi tarih meraklılarını ve okumaya meraklı oyun severleri bilgilendirmek için birçok karakterin portre resminin sağ üst kısmına yerleştirilen "i" harfi vesilesiyle direkt olarak Wikipedia linkleri vermiş. Eh, daha ne olsun!

Crusader Kings II

- + Her hareketin bir anlam ifade etmesi, gerçekten kralmışçasına iş yapmak, oyun mekaniklerinin kalitesi
- Kesinlikle herkese hitap etmemesi

8,1

■ İşte ortalama bir savaş anında açılan taktik penceresi





Yapım **Unigine Corp.**
Dağıtım **Unigine Corp.**
Tür **Strateji**
Platform **PC, PS3, Mac, Linux**
Web **www.oilrush-game.com**

Oil Rush

Kevin Costner fantezisi

Oil Rush'un haberlerini duymaya başladığımdan beri, aklımda devamlı şu düşünce vardı: "Dünyadaki bütün oyun dergileri Kevin Costner ve Su Dünyası göndermeli yorumlar yapacak ama umarım LEVEL öyle yapmaz." Sonra oyunu incelemek bana düşünce (Sakinan göze çöp bakar...), gördüğünüz gibi bu Kevin Costner meselesi hakkındaki düşüncemi dile getirip durmadım ve paradoksal bir şekilde olmasını istemediğim o hadise şu anda gözlerinizin önünde yaşanmış oldu.

Oyunu kabaca anlatmak gerekirse dünyayı su basıyor, şehirler, gökdelenler, dağlar, tepeler hep su altında kalıyor ve dünyada üzerinde ayakta durabileceğiniz bir karışık toprak kalmıyor. İşte bu yüzden hayatta kalan insanlar da suyun üzerinde yapıp adacıklar kuruyor ve yaşamaya devam ediyorlar ama ellerinde hala yüksek teknoloji bulunuyor ve bir şekilde kendilerini geliştirmeyi başarıyorlar. Uçaklar, helikopterler üretiyorlar, makineler, elektronik cihazlar yapmaya devam edebiliyorlar lakin tüm bu teknolojik yaşamın çalışmaya devam edebilmesi için

petrole ihtiyaç duyuyorlar. Dolayısıyla hayatta kalan topluluklar, suyun üzerine petrol kuyuları inşa ediyor ve bu kuyular için birbirleriyle savaşmaya başlıyorlar.

Yani her taraf deniz, dalga, güneş, rüzgar... Elinde Apache türü savaş helikopterleri yapacak teknolojin bile var ama basit bir dalga türbini, rüzgar türbini, güneş enerjisi kolektörleri yapamıyorsun, bu güzelim enerji kaynaklarını değerlendiremiyorsun, hala petrol de petrol diye birbirinizi yiyorsunuz. İşte oyunun konusu bu kadar saçma ama olsun diyerek oyuna giriş yaptığımızda, etkileyici ufuk / güneş ve alabildiğine deniz görüntüleri eşliğinde oyunun senaryosu başlıyor. Neyse ki senaryoya önem verilmiş ve öyküyü anlatmak için üzerine emek dökülmüş çizimler, seslendirmeler yapılmış da atmosfer biraz güllendirilmiş.

Akademiden yeni mezun olan bir asker olarak, emrinize verilen küçük bir filo ile petrol kuyularını tehdit eden korsanlara karşı denizde görev yapmaya başlıyorsunuz. Elbette ki görevlerinizi başardıkça kumanda edebildiğiniz filonun nitelikleri de artıyor ve kısa süre sonra tam kapasiteli bir gerçek zamanlı strateji (RTS) oyununa kavuşuyorsunuz. Ancak burada can sıkıcı bir durum var. Oyun tam anlamıyla benim "düz RTS" dediğim bir oyun olmuş. Yani birim basıp gönderiyorsunuz, birim basıp gönderiyorsunuz, birim basıp gönderiyorsunuz ve en çok birimi basabilen haritayı ele geçiriyor. Üstelik birimlerinizin üzerinde doğrudan kontrolünüz yok. Birimler sizin istasyonlarınızın çevresinde dönüp dururken, düşman istasyonu seçip saldırıyorsunuz ve savaş gemileriniz o istasyona doğru yol almaya başlıyor. Bu noktadan sonra olayı sadece bir sinema filmi kıvamında seyrediyorsunuz. Filonuz, düşman istasyona yakınlaşınca o istasyonu koruyan düşman filosuyla hızlı bir çatışmaya giriyor ve kimin daha güçlü bir

filosu varsa o taraf çatışmayı kazanıyor. Bu mantıkla tek haritadaki bütün düşman istasyonları ele geçirdiğinizde savaşı da kazanmış oluyorsunuz.

Aslında oyun tam anlamıyla iPhone veya Android telefonlar için geliştirilmiş ve "gezegenleri ele geçirmek daha çok savaş gemisi üretmek diğer gezegenlere gönderip oraları da ele geçirme" mantığına dayanan cep telefonu strateji oyunlarının aynısı. Sadece grafikler daha gelişmiş, konu uzayda değil de denizde geçiyor ve elbette ki PC'nin gücünden dolayı biraz animasyon, öykü anlatımı, üç - beş küçük detay daha var ama mantık aynı mantık.

Velhasıl-ı kelam, oyunu sevmedim dostlar. Oyun zaten kendini "tower defense" olarak tanımlıyor, dolayısıyla bu tür bir oyundan derinlik beklemek zor olur ama Stronghold gibi oyunları da gördük. Bugün artık strateji dünyası, birimlerin sadece sağlık barından ibaret olmadığı, her birimin farklı özelliklerle detaylandırılarak taktik avantaj kazandığı bir yöredekiden, "birim bas, gönder" oyunları hızlı multiplayer kapışmalarında, beş - altı dakikalık eğlencelere hizmet etmekten başka bir amaç taşımıyor ki Oil Rush için de düşüncelerim tam bu şekilde. Online olarak gerçek bir oyuncuyla hızlıca kapışıp kim daha çok birim basacak diye görmek zevk alıyorsanız, eğlenmek için yapılmış bir oyun olarak bakıyorum zira böyle bakmasam, çok daha ağır konuşabilirim. Notum 60. Konuyu daha fazla uzatmayın! **Cem Şancı**

Oil Rush

- + Deniz yüzeyinin yansımaları ve güneş batışı güzel olmuş, senaryo ve anlatım için çaba gösterilmiş
- Zayıf stratejik yapı, sıgı oyun derinliği

6,0



Alternatif

Anno 2070
Command & Conquer: Red Alert 3
Unstoppable Gorg





Grand Slam Tennis 2

Go Çokoviç!

Son bir iki ayımı özet geçiyorum; uykusuz her gece! Hal böyle olunca da tabii ki gece gerçekleşen bütün müsabakalar ve Eurosport sabahlara kadar arkadaşım oluverdi bir anda. NBA maçlarını ninni niyetine kullandıktan birkaç gün sonra uyumaya başlayabildiğimi fark ettim fakat bu kez Avustralya Açık başladı, gözler de fal taşı gibi açılıp ekrana kilitlendi. "Sabahlar olmasın," diye diye başladığımız turnuva efsanevi bir finale akıllara kazandı, tarihe de geçti. Ben de yıllık tenis kotamı tam doldurduğumu düşünürken Grand Slam Tennis 2 (GST 2) çıkageldi. Evet evet, kendi evrenimde gamepad ile şahane bir tenişiç olabilirdim, vakti gelmişti. Sonrası mı?

Solla ilerle, sağla salla!

Çıkan ciddi kalitedeki oyunlar EA Sports'u onca spor oyunundan sonra ne kadar düşündürdü bilemeyiz ama EA bu kez Xbox 360 ve PS3 için GST 2'yi çıkarcasını açıkladığında, aklımıza gelen iki komşu isim



Top Spin ve Virtua Tennis oluverdi. Top Spin 4 var bir kere; çıtayı çok yükselttiler son oyunla fakat GST 2 de türlü türlü güzellik sunuyor. Ama önce ısınarak başlıyoruz! Fight Night oynamış olanlar kontrol sistemini hatırlayacaklardır, çift analog kontrolü! EA bunu Total Raquet Control adı altında GST 2'ye de uygulamış. Buna da alışmak biraz (!) zorluyor başlarda. O yüzden efsanevi isim John McEnroe sağ analogu tamamen bir raketmiş gibi düşünmenizi sağlarken, sol analogla da yürüme ve korttaki duruşunuzu öğretiyor. Backhand, forehand ya da falsolu vuruşları istediğiniz sertlikle ve isabette gerçekleştirmeniz sağlıyor bu sistem. Klasik tuşlu sistemi sevenler için ise yine seçenekler mevcut. Büyük ustanan gerekli dersleri aldıktan sonra, kariyer moduna geçiyoruz. Bir kariyer hayatını 10 sezon sürüyor, eh yeterli. GST 2'nin kapsadığı turnuvalardan bahsedecek olursak; Fransa Açık, U.S Açık, Avustralya Açık ve EA Sports Grand Slam Exclusive Wimbledon. ESPN Grand Slam Exclusive dikkat çeken bir kısım; buradaki başarılarınızla eski final maçlarını oynama şansını elde etmekle kalmıyorsunuz; üstelik 80'lerin o atmosferinde oynarken de gördüğünüz görüntü o yılların tv yayını gibi. Hatta yorumlarda da Pat Cash söz sahibi. 20'den fazla eski ve günümüzün tenis oyuncularının aralarında meşhur saçlarıyla eğitimimiz John McEnroe'dan Williams kardeşlere; son AusOpen galibi Djokovic'ten tutun Sharapova'ya kadar herkes var. Bunun dışında çiftli veya tekli olarak maçlara da giriyorsunuz. Detaylara inelim şimdi; GST 2, ilk GST'den çok çok ileride her açıdan, ciddi rakiplerine de göz kırıyor. Maçlar inanılmaz gerçekçi geçiyor grafik olarak baktığımızda, ESPN sağ olsun ekranda gerçek maç akıyormuş gibi. Göze çarpan pürüzlerden ilki çok iddialı olmalarına rağmen yapay zeka sorunları, yani "Yeter artık" dedirtecek kadar değil fakat oyun kolay default ayarlarındayken topu içeride

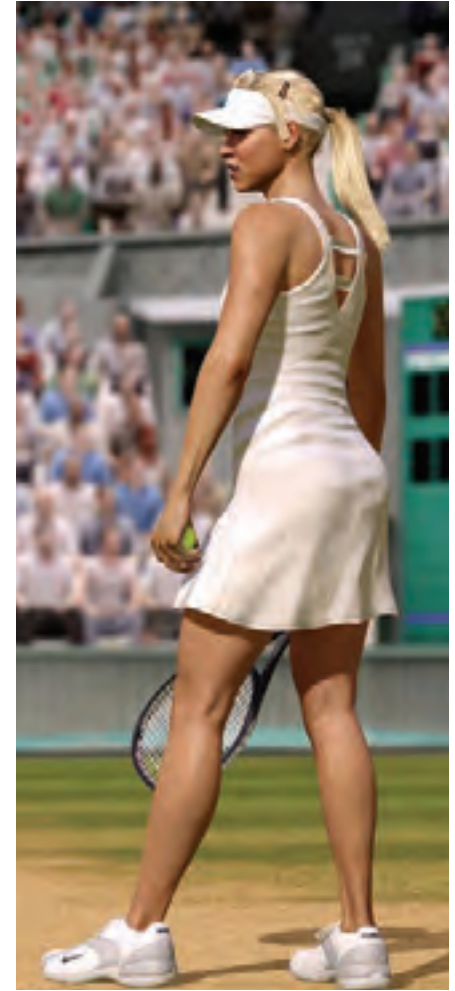


Alternatif

Racquet Sports
Top Spin 4
Virtua Tennis



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web ea.com/grand-slam-tennis-2
Türkiye Dağıtıcısı Aral



tutmak rahat. Pro'ya getirdiğinizde de yapay zeka sorunları baş göstermeye başlıyor, saçma sapan kaçan toplar veya rakibin tuhaf hareketleri olsun, ara ara yakalyorsunuz. Benim gözlerimi kamaştırın detay yapay zekanın gerçek oyuncunun karakterine göre verdiği kararları; Federer'in backhand'leri meşhurdur mesela, hangi oyunun karakteristik özeliği neyse burada da onu görüyorsunuz. Seslendirmeler için negatif diyebileceğim tek bir kelime dahi yok. Yani bu kadar özellik de hala size gerçekçi gelmiyorsa Move desteği bulunuyor, salonun orta yerinde sağdan sola koşun yani, tercih sizin.

Yapay zekasal sorunları oyunu düzenli bir hale getirip oynarsanız canınızı uzun vadede sıkacaktır, böyle yerlerde eliniz kolunuz Top Spin veya Virtua Tennis'i arayacaktır, olabilir. Fakat bunun dışında özellikle analog kontrolüne alıştığınızda keyifli saatler geçireceksiniz, garanti verebilirim. **Ayça Zaman**

Grand Slam Tennis 2

+ Raquet Control sistemi ve karakterlerin gerçek özelliklerini yansıtması
- Yapay zeka sorunları

7,6

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

Soulcalibur V

Kötülüğe karşı bir savaş daha

Soul Calibur ve Soul Edge'in savaşı sizce bir gün bitecek mi? Bir gün olsun Nightmare'in lanetinden kurtulabilecek miyiz? Öyle bir gün olacak ki Ivy, Mitsurugi, Maxi bize bir şey ifade etmez hale gelecek mi? Şu an düşündüm de Maxi bu oyunda da yaşlanmamış. Mitsurugi yaşlı başlı adam oldu örneğin, Cervantes'in göğsündeki kollar ağardı ama Maxi'ye zaman hiçbir şey yapmıyor.

Enteresan...

Beşinci kez silahlarınızı kuşanıp dövüşmeye hazırsanız, size anlatacağım çok şey var. "Yok ben anlamam dövüş oyunlarından." diyorsanız da çok şey kaçırdığınızı belirtmek isterim. Takılın peşime, iki kılıcın düellosunda hangi noktaya geldik, size anlatayım.

Patroklos Vs. Pyrrha

Konu yine kılıçların, yani iyilikle kötülüğün savaşı. Bir önceki

savaştan sonra yıllar geçmiş ve önceki oyunda gördüğümüz karakterlerin de artık çocukları büyümüş, adam olmuş. Son derece uyduruk bir karakter olarak gördüğüm Sophita'nın da çocukları bu oyunda başrolde. Patroklos ve Pyrrha, dünyanın "malifested", yani kötülüğün eline düşmemesi için bir yolculuğa çıkıyor ve bu da bize oyunun senaryo modunda, yaklaşık 20 bölümde anlatılıyor.

Project Soul tembellik etmiş, oyunun senaryo kısmıyla çok uğraşmak istememiş. Hikaye güzel anlatılıyor, pek bir sıkıntı yok fakat Project Soul'un yerinde olsam, hikayenin çeşitli aşamalarında farklı patikalara sapmamıza izin vererek, oyunda yer alan farklı karakterlerin de hikayeye dahil olmasını sağlardım. Onun yerine ana karakterimiz Patroklos, yardımcı oyuncular arasında da Pyrrha ve Z.W.E.I. yer alıyor. Patroklos ve Pyrrha'nın hiç eğlenceli karakterler olmadığını da göz önünde bulundurunca, hikaye kısmını sadece yeni karakterleri ve mekanları açmak için bir yol olarak görmekten ötesini yapamıyoruz maalesef.

Senaryo bölümünü oyunun ana kısmı olarak görmeyi istemem; onu bir kez tamamladıktan sonra bir daha geri dönmüyorsunuz. Asıl vakit geçireceğiniz oyun modları Offline Mode çatısı altında toplanıyor. Burada altı bölümlük bir Arcade bölümü var lakin bu bölüm de biraz havada kalmış. Amacımız en hızlı şekilde altı dövüşçüyle karşılaşılıp finalde Nightmare'i yenerek en iyi zamanlamayı yapmak. Yani Arcade modu olmuş size Time

Alternatif

Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Tekken 6
Ultimate Marvel Vs. Capcom 3

Gizli karakterler

Oyunda bayağı bir gizli karakter bulunuyor ve onları nasıl açacağınızın yanıtı da burada.



Alpha Patroklos: Tamamıyla farklı bir dövüş stiline sahip bu Patroklos varyasyonu için ya senaryo modunda 12. bölümü bitirin, ya da oyuncu seviyenizi 15'e ulaştırın.

Pyrrha Omega: Soul Edge'in güçleriyle donatılmış Pyrrha için ya senaryo modunda 19. bölümü bitirin, ya da oyuncu seviyenizi 23'e ulaştırın.

Kilik: Erkek dövüşçülerin dövüş stillerini taklit eden (Mokujin gibi.) bir karakter olmuş Kilik ama dövüş stilleri arasında, eski Bo dövüş stilini de barındırıyor. Onu açmak için ya Legendary Souls modunda onu yenin veya oyuncu seviyenizi 9'a ulaştırın.

Elysium: İşte Sophia! Onu açmak için ya senaryo modunu tamamlayın, ya da oyuncu seviyenizi 27'ye ulaştırın.

Algol: Bu karakteri açmak için onu Arcade, Quick Battle veya Legendary Souls modlarından birinde yenin veya oyuncu seviyenizi 31'e ulaştırın.

Edge Master: Her türlü silahla dövüşebilen bu karakteri açmak için senaryo modunun 12. bölümünü bitirin veya oyuncu seviyenizi 15'e ulaştırın.

The Master: Bu karakteri açmak için oyuncu seviyenizi 25'e ulaştırın.

Devil Jin: Bu dövüş stilini açmak için oyuncu seviyenizi 5'e ulaştırın.

Attack. Dolayısıyla bilgisayara karşı oynanabilecek anlamlı bir modu oyunda bulmak çok güç. Senaryo modunu tamamladıktan sonra açılan Legendary Souls modu, Arcade'in daha zor halini içeriyor ve orada başarılı olmak için gerçekten bayağı bir zaman harcıyorsunuz lakin bu mod da pek işlevsel sayılmaz. Durum böyle olunca da derhal PSN / Xbox Live üzerinden gerçek oyuncularla yarışmak için harekete geçiyorsunuz ki dövüş oyunlarının anlamlı hale geldiği tek yer de burası bana sorarsanız.

Eskisi gider, yenisi gelir

Karakter portföyü bir Tekken 6 kadar geniş değil Soulcalibur V'in. Bu kötü de olmaması aslında; böylece her karaktere bir şans vermek, her karakteri az çok denemek mümkün oluyor.

Yeni gelen karakterleri Patroklos, Pyrrha, Xiba, Natsu, Z.W.E.I., Viola, Leixia ve Elysium oluşturuyor. Konuk oyuncular arasında Assassin's Creed'den Ezio ve Tekken'den Devil Jin bulunmakta.

Patroklos ve Pyrrha'nın tarzları Sophia'ya bir hayli benziyor. (Yani uyduruk.) Patroklos'u sevmek yine biraz mümkün de Pyrrha evlerden uzak olsun. Xiba, önceki oyunlarda yer alan Kilik'in Bo ustalığını konuşturmaya çalışıyor lakin bana sorarsanız, sınıfta kalıyor; Kilik'i muhtemelen arattı bana Xiba. Natsu kılıçlarıyla bir şeyler yapmaya çalışıyor, Leixia ise Çin kılıç dövüşü ustası kişiliğiyle, hoş bir dövüş stili getiriyor. Z.W.E.I. ve Viola ilginç karakterler. Z.W.E.I.'yi biraz Tekken'deki Bryan'a benzettim ama çeşitli hareketlerde ortaya çıkarttığı kurt, ona pek benzemediğini kanıtladı. Bu karakter gayet hızlı dövüşüyor, kontrollü hareketler yapıyor. Ne var ki saldırıları biraz kısa düşüğü için rakibine sürekli yakın olması gerekiyor. Viola ise Z.W.E.I.'nin aksine, elindeki büyü küreyle beklenmedik, uzun



menzilli saldırılar yapabiliyor. Küreyi bir yere bırakıyor ve dilediği zaman onu geri çağırarak bir saldırı hareketine dönüştürebiliyor. Onu kontrol etmek, hareketlerini etkili biçimde kullanmaksa bayağı zor.

Project Soul, Ezio'yu çok iyi işlemiş ve oyuna uydurmuş. Assassin's Creed oyunlarındaki hareketlerini dövüş sırasında kullanabiliyor ve yerde yuvarlanma hareketiyle de birçok hareket birbirine bağlayabiliyor. Devil Jin ise bir karakter değil, bir dövüş stili olarak oyunda bulunmakta. Bu da bize karakter yaratma kısmını anlatmamız için bir sinyal.

Gerçekten çok saçma karakterler yaratabileceğiniz ve bunu kolaylıkla yapabileceğiniz bir karakter yaratma kısmı var oyunda. İsterseniz bildiğiniz karakterlerden bir tanesi üzerinde de çalışabiliyorsunuz, isterseniz de en baştan bir karakter yaratıyorsunuz. Bu karaktere bir ton farklı giysi giydirmek, onların renklerini değiştirmek, üstlerine desenler yapıştırmak ve oyundaki dövüş stillerinden birini vermek mümkün. (Devil Jin'in dövüş stili de ancak yaratılan bir karakterde var olabiliyor anlayacağınız.) Yarattığınız karakteri daha sonra oyunun senaryo dışındaki tüm modlarında kullanabiliyor ve daha da iyisi, online oyunlara taşıyabiliyorsunuz.

Kritik an

Oyundaki dövüş sistemi neredeyse önceki oyunlarla aynı. Sadece saldırıları savuşturma işi artık Guard Impact adında ve Critical Gauge adındaki özel güç barından yiyor ve yine bu barla, Critical Edge adındaki süper hareketleri yapabiliyoruz. Her karakterin kendine has bir Critical Edge hareketi var lakin hepsi aynı tuş kombinasyonuyla yapılıyor. Bu hareketi komboların başına veya sonuna koymak da mümkün üstelik. Oyuna çok büyük bir yenilik getirmiyor, hatta oynanışı direkt olarak da etkilemiyor bu süper hareketler ama başınız sıkıştığında, hayat kurtarıcı olabiliyor.

Yapay zeka, Legendary Souls modu dışında tam bir embesil gibi davranıyor ve hiçbir oyun modunda bir mücadeleyle karşılaşmamanıza neden oluyor. Legendary Souls'da ise karşınızda işini çok iyi bilen, gerçek bir oyuncu varmış hissiyatına kapılıyorsunuz. Ne yalan söyleyeyim, sadece oynamasını en iyi bildiğim Cervantes ile bu modda başarılı olabildim; yeni karakterlerin hepsiyle hezeyana uğradım.

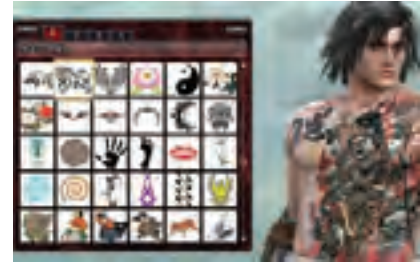
Soulcalibur V'i evde tek başınıza oynayacaksanız, sadece birkaç gün sizi idare eder; ondan sonra sıkılmanız büyük olasılık. Buna karşın oyunu internet üzerinden oynayabileceğinizi biliyorsanız, çok uzun süre bu oyunun başından kalkamazsınız, garantisini verebilirim... **Tuna Şentuna**

Soulcalibur V

+ Yeni karakterler sırttmıyor. Dövüş sistemi eskisinden bile iyi. Karakter yaratma kısmı şık durmuş.

- Senaryo modu biraz baştan savma. İnternet üzerinden oynanmayacaksa, fazla bir oyun süresi vaat etmiyor.

8,3



■ Son derece enteresan karakterlerin yanında, burada gördüğünüz gibi karizmatik karakterler de yaratabiliyorsunuz.



Resident Evil: Operation Raccoon City

Şu virüs hikayesini bir de tersten görelim

1

6 yıl önce başlayan Resident Evil fenomeni şimdiye kadar 21 oyun ve beş Hollywood filmi ile başarısını taçlandırmış durumda.

Raccoon City'de tüm olan biteni beyin kıvrımlarımıza çaka çaka kazıyan Capcom, aynı hikayeyi bu kez de tersten gösteriyor bize. Resident Evil serisinin tüm versiyonlarıyla birlikte 22. oyunu olan Resident Evil: Operaton Raccoon City (REORC), anlatım biçimi olarak biraz Batman: Begins filminden esinlenmiş gibi zira REORC'nin senaryosunda şimdiye kadar bildiğimiz hikayenin öncesine ve perde arkasında yaşananlara ışık tutuluyor. Bu kez Resident Evil 2'nin ve Resident Evil 3: Nemesis'in hikayesi birbirine örülmüş ve olaylar bize bambaşka bir bakış açısıyla yeniden gösterilmiş. Yıllar evvel Resident Evil 2'nin başlangıç videosunda izlediğimiz kaza sahnesini HD grafiklerle farklı bir açıdan izlemek nostaljik bir deneyim. Lakin bir zamanlar kendi ellerimizle yönettiğimiz kahramanların hedef tahtası olarak önümüze konması garip bir durum.

REORC konsept olarak, dört kişilik co-op tarzında oynanan bir shooter olarak düşünülmüş. Karşımızdaysa ABD hükümetinin görevlendirdiği Spec Ops takımı, yaratıklar ve bilim zombiler yer alıyor. Aslında zombilerin ve "Spec Ops" adındaki özel kuvvetlerin bize ve birbirine aynı anda saldırdığı çatışmalar son derece ilginç bir kurgu olmuş ama önce REORC'nin hikayesiyle başlayalım işe. Yıl 1998 ve yer Umbrella şirketinin Raccoon City tesisi. Umbrella şirketi, B.O.W. ismini verdiği organik silahları üretme aşamasında karşırdığı haltlar yüzünden ortalığa saçılan T-virüsünün kanıtlarını, canlı kurtulan tüm şahitlerle birlikte yok etmek için para karşılığında "Delta" adında özel bir ekip tutar. Her biri kendi çapında özel yeteneklere sahip olan Vector, Spectre, Lupo, Beltway, Bertha ve Four Eyes karakterlerinden seçilen dört uzman Delta takımını oluşturarak Umbrella'nın pisliklerini temizlemek üzere yola koyulur. Bunu fark eden ABD hükümeti, Delta takımını durdurmak ve Umbrella'nın yediği naneleri bir bir ortaya çıkarmak için Raccoon City'ye Spec Ops takımını gönderir. Umbrella Security Services (U.S.S.) yönetiminin verdiği direktifleri yerine getirirken Delta takımının karşısına çıkan

Nicolai Ginovaef, ekibi epey oyalasa da uzun süre durduramaz. Bir ara yönetim, Delta takımından ümidini kesip ekibi kendi kaderiyle baş başa bırakmasına rağmen takımın başarısından etkilenecek Dr. Birkin'in virüse maruz kalmış kızı Sherry'yi kurtarmasını ister. Bunun için de ilk olarak Resident Evil 2'de yönettiğimiz Leon karakterini öldürmemiz istenir. Peki Leon ölecek mi? Claire ve Sherry kurtulacak mı? Bunu oyunun sonunda kendiniz göreceksiniz ama şu kadarını söyleyebilirim ki yapımcılar bazı kararları oyuncunun vermesine izin vererek senaryonun ona göre şekil almasını sağlamışlar. Başka bir deyişle bazı kararlar oyun esnasında oyuncuların vicdanına bırakılmış.

N'aber Nemesis, özlettin kendini be oğlum!

REORC, daha çok Resident Evil 2 çizgisi üzerinde ilerlese de Resident Evil 3'te hafızalara kazınan Nemesis'le yeniden karşılaşma fırsatı sunuyor. Nemesis'i değil öldürmek, zayıflatmak bile ne kadar zormuş, böylece bir kez daha hatırlamış olduk. Slant Six Games, ilk oyunları iyi etüt ederek Resident Evil'in karakteristik elementlerini güzelce REORC'de bir araya getirmiş. İkinci oyundaki Licker'lar sık sık duvar ve tavanlardan dilini uzatıp bizi yalamaya çalışıyor, fener balığı kafalı mutantlar -hatırladığımız gibi- etrafta ziplayor, zombiler her zamanki gibi taze beyin peşinde, kafasında örümcek olan örümcek kafalı (!) ucubeler de unutulmamış. (Tüm oyun boyunca bir iki kez doberman cinsi köpeğin saldırması kel alaka olmuş ya neyse.) Oyunda Jill Valentine'i gözlerimiz aramadı değil ama Jill tüm oyun boyunca güzel yüzünü bizden esirgiyor.

Oyun mekanikleri arasında yakın dövüş var ve zombileri bıçaklayıp tekme tokat dövebiliyor, üzerimize çullanan zombileri kenara itip bıçağımızı gırtlığına sokabiliyoruz. Allah'tan yapımcılar bu tip bir dövüş mekaniği oyuna eklemişler yoksa koşar adım üzerimize saldırıp boğazımıza

Alternatif

Gears of War 3
Left 4 Dead 2
Syndicate

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

Şşşt! Arkana baksana güzelim! ❑



yapışan zombilerle baş etmekte zorlanırdık. Zombiler bizi fazla ellediğinde ya da ısırıldığında bize virüs bulaşıyor haliyle. Belli bir sürede anti-viral spreyini kendinizi sıkmadığınızda siz de zombiye dönüşüyorsunuz. Zombiye dönüşükten sonra eğlencesine etrafa saldırabiliyorsunuz ama eğlence uzun sürmeden sizi indiriyorlar. Keza takım arkadaşınız zombiye dönüşürse onu öldürüp sonra yeniden insan olarak canlandırabiliyorsunuz.

Oyunun akış hızı için durağan demek mümkün. Karakterlerimiz maalesef fazlasıyla hantal, üstelik ne zıplayabiliyor, ne de atlayabiliyorlar. Sadece yapımcıların önceden belirlediği noktalara geldiklerinde merdiven tırmanabiliyor veyahut bir noktadan aşağıya inebiliyorlar. Oyun yapısı çok daha özgürlükçü olmalıydı. Peynire giden laboratuvar farelerine hazırlanmış gibi kenarlardan sıkıştırılmış doğru olan bir tek yol olmamalıydı.

REORC'deki vuruş hissi fazla suni. Zombilere vurduğunuzda geriye doğru kaykılıyorlar ama vuruş hissinde yeterince tokluk yok. Oyunda zombileri kolundan, bacağınan vuruyorsunuz ve hiçbir şey olmamış gibi üzerinize koşmaya ya da takım arkadaşınızın kolunu kemirmeye devam edebiliyorlar. Bazen etrafı çok fazla zombi bastığında zombilere mermi yetiştiremeyebilir ya da yüzlerce zombi öldürmekten sıkılmış olabilirsiniz. Bu gibi durumlarda tabanları yağlayıp kaçmak işe yarıyor ama bazen de tek tek tüm yaratıkları ve Spec Ops askerlerini öldürmeden ilerleyemiyorsunuz.

Boss olarak bölüm sonlarında kah Nemesis, kah gümüşe boyanmış kel kafalı dev Tyrant'lar ile cebelleşiyoruz. Oyunun senaryo modu toplamda altı ile 12 saat arası sürüyor. Oyun süresini bu kadar geniş aralıkta tutma sebebin, sizin oyunu kimlerle oynadığınıza göre değişkenlik gösteriyor. Yanınızda üç tane kazma varsa ve her şeyi tek başınıza yapmak zorunda kalırsanız, oyunun süresi uzayıp gidiyor ama yanınızda karakterini geliştirmiş, sağlam silahlar satın almış, aktif özelliklerini etkin kullanan oyuncular var ve tüm takıma destek olup öldüğünüzde hemen koşup sizi iyileştiriyorsa o zaman oyunu bitirme süreniz altı saate kadar inebilir. Senaryo modunu tek başınıza oynuyorsanız da yapay zekaya sahip diğer üç takım arkadaşınızdan fazla bir sübvansiyon beklemeyin.

Havlayan zombi ısırmaz

Oyundaki görevlerimiz arasında binlerce kitabın bulunduğu bir kütüphanede beş kanıt bulup yakarak yok etme, üç adet EMP bombasını yerleştirip jeneratörü aktive etme, Raccoon City Police



Department binasının içinde üç adet daktilo bulma gibi yüzeysel görevler yer alıyor. Peki tüm oyun boyunca kaç tane bulmacayla karşılaştım, biliyor musunuz? Sıfır! Evet, milenyumdan evvel günün birinde sıfır bulmaca içeren bir Resident Evil oyunu yapılacak deselerdi, "Hadi canım, o Resident Evil değil, olsa olsa Rezilden Devil oyunu falandır." derdim ama durum bu! Oyundaki mekanlar dar ve tanıdık. Mavi ve kırmızı polis arabası sirenlerinin yansıdığı Raccoon City caddeleri, R.P.D. binası, Raccoon City mezarlığı, Umbrella tesisi gibi aşına olduğumuz mekanların yanı sıra kısıtlı alan içerisinde sıkıştırılmış fazlaca steril yeni mekan da mevcut. Bir tek tren raylarının bulunduğu son bölüm biraz genişçe tasarlanmış ama Resistance oyunlarındaki kadar büyük mekanlar canlandırmayın aklınızda. Yapay zeka açısından zombiler beyinsiz olduğundan sorun olmuyor ama insan olan Spec Ops üyelerinin yapay zekası vasat, sürekli olarak önceden ezberletilmiş iki - üç hareketi yapıyorlar ve bu da REORC'yi çok eski ve küflü gösteriyor. Oyunu zorlaştırmak ve oyun süresini uzatmak için oyuncu belli bir kurguyu takip etmek zorunda bırakılması da can sıkıcı.

Son olarak oyuna gelecekte DLC'lerin geleceğini şimdiden söylemek mümkün; çünkü yapımcılar Leaderboard ve Online Versus için menüye şimdiden DLC seçeneğini yerleştirmiş. Bu yıl 23 Kasım'da konsollar için piyasaya sürülecek Resident Evil 6'ya kadar REORC bizi multiplayer modlarıyla zerre kadar korkutmadan oyalayacaktır. ■ **Ahmet Özdemir**

Resident Evil: Operation Raccoon City

- + Tatmin edici uzunluktaki oyun süresi, başarılı multiplayer co-op yapısı
- Birbirinin karbon kopyası zombiler, lineer oyun yapısı, hantal ilerleyiş, suni vuruş hissi, vasat yapay zeka

7,1





NeverDead

Ölümsüzüm ama parçalanamaz değilim!

Simdi ana fikir şu: Ölümsüz bir karakter var ama bu demek değil ki bu karakter yaralanmaz, parçalanmaz, kafası dövüşürken aldığı bir darbeyle sokağın öbür yanına uçmaz. Kollar, bacaklar ve hatta kafa bazen kazayla, bazen de çözülmesi gereken bir bulmaca gereği yerinden çıkarılıp tekrar takılabilir. Fikir fena değil gibi ama bir miktar da risk taşıyor. Neyse, olur mu olmaz mı derken bir de baktım ki ortalama bir oyun var karşımda. Öyle pek ahım şahım değil, tamamen silinip atılacak cinsten de değil.

Oyundaki ana karakterin adı Bryce Boltzman, kendisi yaklaşık 500 sene önce bir demon'a kafa tutmuş. Demon'a kafa tutmak kolay mı? Karısı ölüvermiş tabii ki. Bryce da bir lanet yemiş demon'dan, ölümsüz olmuş. Ölümsüzlük ne güzel bir şey diyememiş Bryce, yüzyıllar boyunca kolları, bacakları kim bilir ne kadar kopmuş, kopan kafasını ne kadar çok yıkayıp yerine takmış, şu an itibarıyla kendisi de bilmiyor. O da "Ben böyle hayata isyan ederim!" deyip kendisini demon avlamaya vermiş, böylece para kazanmanın bir yolunu bulmuş, o zamandan beri kah o şehir, kah bu mahalle gezer dururmuş. Gezme iyi de bir de alkolik olmuş; sanırım yemek yemediğinden olmuş bu durum. Farkındasınız değil mi senaryonun ne kadar çok batmaya veya çıkmaya meyilli olduğunun. Yani risk derken bundan bahsediyorum işte, bazı oyunlarda durum böyle oluyor. Farklı bir şeyler yapalım derken ortaya öyle bir şey çıkarıyorlar ki oyuncuların buna tepkisinin ne olacağını tahmin etmek imkansız hale geliyor.

Neyse efendim, oyunun girişinde öncelikle sarışın ajanımız bayan Maximille ile karşılaşıyoruz. Kendisi NADA (National Anti-Demon Agency) üyesi bir ajan ve çöplüğün birinde gezinen, ufak (!) çaplı diyebileceğimiz bir demon'a kurşun yağdırıyor. Daha sonraysa hikayemizin ana karakteri Bryce'in bu talihsiz serüveninin nasıl başladığına tanık oluyoruz. Bryce ve güzel eşi Cypher, Sangria adlı bir demon ile dövüşüyor. Giriş videosu beklerken Megadeth müzikleri eşliğinde bir taraftan tutorial misali hareketleri öğrenip bir taraftan da demon

ile kafa kafaya kapışmak gerçekten ilginç bir oyun girişi olmuş. Yüzyıllar sonra terk edilmiş bir apartmanın kırık dökük bir dairesinde görüyoruz Bryce'i. Ajan Maximille tarafından güzellik uykusundan kaldırılıp yakınlardaki terk edilmiş akıl hastanesinde çıkan demon olayını sona erdirmeye gidiyor. Yüzlerce yıl boyunca yaşamak, Bryce'in o oyunun ilk girişinde gördüğümüz idealist karakterini ve güzel yüzünü maalesef bozmuş. Kafasında kurşun izi olan, asik suratlı, tıpsız bir adama dönüşmüş bizimki.

Ana karakterin 500 yıllık yaşantısında bir nevi felsefeye ulaşmasını beklerken, karşımıza oldukça sığ bir adam çıktığını görüyoruz; 500 yıl buna pek yaramamış yani. Halbuki bak Lesta'ta, adam sıkılınca en azından bir rock grubu kurmuştu. Neyse, konumuza dönecek olursak Bryce'in tek başına çalışmadığını söylemiştik. Ortağı Arcadia ölümsüz olmadığı için Bryce, ona gelen saldırıları da göğüslemek zorunda kalıyor. Ondan el, kol, bacak yerinde durmuyor tabii. Arcadia karakteri oyun boyunca soğuk yorumlar yapmakla yetiniyor. Oyunda var ile yok arası bir yere sahip. Eğer saldırılar sırasında ölürse Bryce'in onu çabucak hayata döndürmesi gerekiyor.

Oyun boyunca oraya buraya serpilmiş çeşitli cephaneler ve "collectibles" adı verilen materyaller var. Bu materyalleri topladıkça tecrübe puanı bonusları alıyorsunuz ve

Alternatif

Asura's Wrath
Bulletstorm
Prototype 2



Yapım **Rebellion Software**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.konami.com/neverdead
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



bu da yeni yeteneklerinizin açılması anlamına geliyor.

Daha önce de belirttiğim gibi, Bryce parçalanabilen ve yeniden birleşebilen, rejenerasyon özelliği olan bir vücuda sahip. Bu özelliğini pek çok yerde kullanmamız mümkün. Mesela oyunun başındaki bir videoda, kapalı bir kapıyı açmak için elektrik yüklü bir panele tekme atıyor, panel affetmiyor ve bacağı uçup gidiyor adamcağızın. Bacağını nasıl mı yerine takıyor? Yuvarlanıveriyor üstünde, bacağ hoop takılıyor yerine. Bryce bu parçalanıp yeniden birleşme özelliğiyle dalga geçer duruma gelmiş artık, bu da oyuna espri katıyor. Uzaktaki bir düşmana bomba fırlatması gerekiyorsa kolunu yerinden çıkarıp fırlatıyor bombayla birlikte. Kendini ateşe verip düşmanlarının arasına da dalabiliyor. Kopan elindeki tabancayla ateş etmeye devam ederek düşmanlarına kurşun yağdırabiliyor. Yalnız şöyle bir durum var: Bryce'in vücudunun kopan parçalarını bulmaya çalışırken belirli bir süre geçerse ve parçaları bulamazsanız oyun bitiyor. Düşününce bunlar aslında çok sağlıklı fikirler değil ama ne yaparsın, Bryce işte, 500 seneden sonra kafayı yemek böyle bir şey olsa gerek. Rejenerasyon özelliği de oldukça mantıklı olmuş; orası burası kopan bir adama en azından bu özelliğin verilmesi ve kopan kollarının yeniden çıkması anlamlı ve hatta oyunun çeşitli yerlerinde bulacağınız, "Regeneration Vessel" adı verilen özel maddeler sayesinde sadece kafanız bile kalmış olsa eski vücudunuza kavuşmanız mümkün.

Bryce'in iki adet tabancası ve bir adet de "Butterfly Blade" adı verilen ilginç kılıcı var. Bazı kapıları bu kılıcı kullanarak tek bir hareketle açabilmemiz mümkün. Bazı demon'lara ateşli silahlar işlemez, o zaman da devreye bu Kelebek Kılıcı giriyor. Kılıcını sürekli olarak kısa hareketlerle kullanmak çok akıllıca değil, düşmana daha fazla zarar verebilmek için daha güçlü hareketler kullanmak gerekiyor.

Düşmanların genellikle tek bir ısırışı, kahramanımızın kol ve bacaklarının kopmasına neden oluyor. Eee artık dikiş tutmuyor tabii ki onca seneden sonra. Ortaya saçılmış vücut parçalarını toplamaya çalışırken sürekli devam eden düşman saldırılarına da karşı koymak gerekiyor. Bu da pek çok yerde oldukça sinir bozucu bir hal alıyor. Karakterin kopan kafası yerde yuvarlanarak vücuduna ulaşmaya çalışırken, etraf kafayı midelerine gömmek isteyen canavarlar kaynıyor... Dediğim gibi sinir bozucu. Oyunun çeşitli bölümlerinden sonra topladığımız

tecrübe puanlarıyla Bryce'in özelliklerini arttırabiliriz. Silah gücünü arttırabiliriz, etrafa ateş açıp düşmanların yıkıntıları altında kalmasını sağlayan bir özellik olabilir veya ileriki bölümlerde tecrübe puanlarınızı biriktirip alevli mermilere sahip olabilirsiniz. Oyunun kontrolleri genel olarak rahat. İmkansız nitelikli düğmelere basmanız ve kombolar yapmanız gerekmiyor. Oyunda bazı bölgelerde "Demon Seal" adı verilen bir durum nedeniyle giriş ve çıkış kapıları -Devil May Cry misali- kapanıyor, bu kapıların yeniden açılabilmesi için o bölgedeki tüm canavarları öldürmeniz gerekiyor. Ayrıca canavarların sürekli olarak çıktıkları, "Womb" adı verilen bazı kaynak noktalar var ve onları da kesmezseniz canavarlar oradan sürekli bir şekilde çıkıp canınızı sıkabiliyor.

Bryce'in ilginç özelliklerinden biri de (Kollarını çıkarıp düşmana fırlatmak ne kadar normal bir özellikse artık...) zamanı belirli bir süre boyunca yavaşlatabilmek; böyle bir Max Payne edasıyla sağa sola kurşun yağdırabiliyor kahramanımız. Oyun boyunca hiçbir şekilde tatil yapma imkanı olmayan Bryce, sürekli bundan şikayet ediyor olsa da aslında "başka ne iş yapabilirim ki" şeklinde düşünüyör olmalı ki NADA'nın başkanından gelen emirlere azıcık direniş göstererek de olsa uymak durumunda kalıyor. Ajan Maximille ise tam bir görev insanı. Hiç şikayet etmiyor, sanki demon avlamaktan başka bir hayatı yok. Oyunda çeşitli bölümlerde ilerlerken birbirinden ilginç canavar ve karakter modelleriyle karşılaşırız. Zaman zaman karşımıza çıkan ilginç NPC'ler de oyunun hikayesine belli bir dinamik katıyor. Oyunun müzik albümüyse Megadeth tarafından yapılmış, bu da kulaklarınız için güzel bir müzik ziyafeti demek, hazırlıklı olun.

Ortalama düzeyde hikaye ve karakterler arası siğ etkileşim sizi çok bezdirmesin derim; çünkü oyunun konusu riskli bile olsa ilginç ama tabii ki sağda solda yuvarlanıp kopan vücut parçaları toplarken biri sizi gelip görse "Bu nasıl bir oyunmuş arkadaşım!"dan tutun da "Bi' ver bakayım, bir de ben deneyeyim."e kadar çeşitli tepkilerle karşılaşmanız mümkün. Sonuç olarak NeverDead bizi bir süre boyunca bilgisayar / konsol başında tutacağına benziyor. **Meriç Erbay Bozkurt**

NeverDead

+ Espirili ana karakterle şenlenen hikaye, şimdye kadar görmediğimiz rejenerasyon sistemi, Megadeth!

- Espirili olsa da siğ Bryce karakteri, bazı aşırı zor boss dövüşleri

6,5

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS Vita
Web naughtydog.com/golden_abyss
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Çatışma

Vurulduğunda tepki veren düşmanları görmek, beni çatışmalarda en çok mutlu eden şey oldu. Ardından yanıma düşen bombayı, Uncharted 3'teki gibi geri atamadığımı anlayınca biraz üzülüm. Ne var ki nihayetinde, düşmanlarımı yumruklarım ile çok kolay alt edebildiğini görünce, tekrar savaş başlasın dedim.

Uncharted: Golden Abyss

Ormanlar kralı Drake

Merhaba. Size bugün ormanların sesleniyorum. PS Vita'mı da aldım, ormanlara gittim. Drake karşıladı beni. "Hoş geldin." dedi, bir çay koydu. Dante, "İşimiz var, çaya zaman yok!" diyerek çayı aldı fırlattı. Çay, Chase adındaki hoş bayanın üzerine geldi. "N'apıyorsun be, salak?!" sözleri, Chase'in ağzından çıkan tek cümle değildi; bu sözleri birkaç küfür daha izledi. Tüm bunlar saatler süren Uncharted maceramdan sonra kafamın yarattığı imgelerdi oysa ki. Yoksa Chase hiç öyle şeyler der mi... Canım.

Drake'e dokunmak (!)

Üç tane Uncharted oyunu gördük, Golden Abyss de dördüncüsü oldu, çıktı. Bu oyun gidip de ilk oyunla, ikinci oyun arasında bir yerde olsaydı, bayağı sıkıntı yaratırdı konu bütünlüğü açısından fakat Sony Bend güzel bir karar verip oyunu ilk oyunun öncesindeki bir zamana yerleştirmiş. Böylece hiçbir Uncharted oyununu oynamamış olan insanların da konuya hakim olabilmesi sağlanmış. Konu demişken, aslında ortada bir konu yok gibi. Drake, Dante adındaki arkadaşıyla birlikte kayıp bir uygarlığı arıyor Amerika'nın balta girmemiş ormanlarında. Kısa bir süre içerisinde, Uncharted'ın olmazsa olmazı, bir dişi karakter, Chase oyuna katılıyor ve üçlü, balta yerine tuskoca bir çetenin girdiği ormanlarda kah duvarlara tutunuyor, kah ipelerde sallanıyor, kah dövüşüyor, kah kaçıyor...

Uncharted: Golden Abyss, Vita'nın yapabildiklerini göstermek adına, şahane bir demo olmuş aslında. Zaten oyundaki hikaye bütünlüğü de biraz zayıf ve mekanlar da birbirinin tekrarı gibi; bu da benim tezimi iyice kuvvetlendiriyor.

Daha önce Uncharted oyunlarını oynamış olanlar, bu oyunun kontrollerine de anında alışacaktır. Oynamamış olanlara, oyunun sunduğu dokunmatik kontrolleri de göz önünde bulundurarak kendi oyun stillerini yaratabilirler.

Drake alışlageldik şekilde analog stick'ler ve tuşlarla tüm hareketleri yapabiliyor lakin derseniz, oyunun birçok kısmında dokunmatik ekranı da kullanabiliyorsunuz. Örneğin tırmanması gereken yolu parmağınızla çezebiliyor, bir ip te sallanmasını Vita'yı hareket ettirerek sağlayabiliyor ve yukarı aşağı tırmanmasını arkadaki dokunmatik panelden yapabiliyorsunuz.

Ekrana dokunmanızı gerektiren zorunlu durumlardan bir tanesi yakın dövüşte ortaya çıkıyor. Düşmanınızdan sıyrılmak için ekranda gösterilen ok yönlerini çizmeye çalışıyorsunuz. Yolunuzu açmak için bazı bambuları kesmek için de yine ekranda Zorro hareketleri yapmanız gerekebiliyor.

Hazine avcısı

Mekanlardaki ve hikayedeki varyasyon eksikliğini Sony Bend, oyuna eklediği onlarca hazine ile gidermeye çalışmış. Uncharted oyunlarında Drake'in taşıdığı o hazine defterinin temelleri bu oyunda atılıyor adeta.

Oyun boyunca sürekli bir şeyler buluyorsunuz. Bunlar trophy'leri açmanızı da sağlıyor, kayıp uygarlık hakkında bilgiler de veriyor. Birçok farklı hazine çeşidi var. Turkuaz taşlar, gezdiğiniz mekanlarda parlayan noktalar olarak kendilerini belli ediyor. Çeşitli mekanların fotoğraflarını çekmek hazine sayılmasa da "bilgi hazinesi" olarak tarafıma konuya dahil edilebilir. Nelerin fotoğrafını çekmeniz gerektiği, siyah beyaz bir görsel olarak size gösteriliyor ve neyse ki o bölgeye geldiğinizde fotoğraf simgesi şöyle bir yanıp sönüyor da nereyi çekmemiz gerektiğini anlıyoruz. Bulduğumuz çeşitli hazineleri arka dokunmatik panellerle çevirmek ve ekrana dokunarak tozunu almak da saçma durmamış, aksine oyuna çok güzel bir ek olmuş.

Herhangi bir multiplayer seçeneği olmaması nedeniyle, tek kişilik oyunu bitirdiğinizde oyunu rafa kaldırmamız gerekecek fakat bu, Uncharted: Golden Abyss'in genel kalitesini etkilemeyecek, önemsiz bir detay. PS Vita alma niyetindeyseniz, bu oyunu da mutlaka edinmelisiniz. **Tuna Şentuna**

- Chase silah kullanmayı sevmeyi için erkeğinin arkasına saklanıyor.



Alternatif

inFamous 2
Tomb Raider: Anniversary
Uncharted 3: Drake's Deception

Uncharted: Golden Abyss

+ PS Vita'nın birçok özelliği kullanılıyor. Grafikler harika. Oynanışta herhangi bir eksiklik yok.

- Senaryo biraz geçiştirilmiş. Yemyeşil ormanlar dışında bir iki mekan görseydik, iyi olurdu.

8,5





Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Yarış
Platform PS Vita
Web www.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



WipEout 2048

Sony konsolu, WipEout'suz olmaz

Çeşitli pistlerde, akıl almaz hızlarda dolanıp durmanın garip bir zevki var. Oysa ki yaptığınız şey gaza basmak, frenlemek, birkaç silah alıp rakiplerinizi yavaşlatmak. Tüm olay bu yani... Niye seviyoruz biz bu oyunu bu kadar peki? İçimizdeki hız tutkusundan mı? Arka plandaki gaz müziklerden mi? Oyunun şahane grafiklerinden mi? Net bir yanıtım yok ama bu oyun, yine gayet iyi olmuş arkadaşlar.

Neo-Tokyo'ya yıllar kala

Hangi sınıf, hangi pist? Feisar sınıfıyla başlıyoruz, fazla virajı olmayan bir pistte oyunu öğreniyoruz. Aslında oyun size bir şey öğretmiyor. Sadece diyor ki virajlarda "air-brake"leri kullan, geri kalanında da bas gaza, uçuşun gitsin aracın.

Pistlerde yine yere monte edilmiş hızlandırıcı paneller bulunmakta ve bunları etkili bir biçimde kullanmak, yarışlarda başarılı olmanın anahtarı. Bu paneller dışında savunma ve saldırı için iki ayrı renkte, X işaretine benzer panel bulunmakta. Bunlar da roketler, makineli tüfekler, yeri dalga dalga sarsan deprem silahları ve bizi saldırlardan koruyan kalkanlar ve hızımızı bir anda artıran yardımcı ekipmanlara ulaşmamızı sağlıyor. Hangi panelden, hangi ekipmanın çıkacağı belli olmuyor ve beğenmediğimiz bir şey elde edersek, ya onu ateşleyerek ondan kurtuluyor ya da daire tuşuna basarak gemimizin enerjisine yardımcı olacak şekilde o ekipmanı asimile ediyoruz.

Oynanışta başka bir numara yok aslına bakarsanız. Pistleri iyi tanımak ve kısa yolları bulmaktan ibaret her şey ve oyun aynı pistleri sürekli önünüze getirerek bunu kafa yormadan başarmanızda yardımcı oluyor.

Cross Play

WipEout 2048'in en bomba özelliği kuşkusuz ki PS3 oyuncularıyla online oyunlarda buluşabilmeniz. WipEout HD sahipleri PS3'te oyunlarını oynarken, siz de PS Vita'dan bu oyunlara giriş yapabiliyor ve WipEout HD pistlerinde yarışlara katılabiliyorsunuz.

Yarış haritası

Önceki WipEout oyunlarını oynayanlar bilirler, yarışlar birkaç tipe ayrılır ve bunlar birbirine bağlı bir sistemde size sunulur istediğiniz yarış bitirip bir sonrakinin seçimini sizin yapmanıza izin verir. Zamana karşı yarış, silah kullanılan yarış, silahsız yarış, geminizin her turda daha da hızlandığı "Zone" yarışları ve özel ayarlamalar yapılan birçok başka yarış tipi oyundaki çeşitliliği sağlıyor. Bu sayede art arda aynı yarış tiplerine katılmıyorsunuz ve oyundan sıkılmıyorsunuz. Tabii ki oyun ne kadar fazla pist sunsa da yine de multiplayer kısmında alıyorsunuz soluğu. Şunu unutmayın, PS Vita tam anlamıyla bir online oyun makinesi. PS3 gibi, oyunların %80'inde online oyun desteği bulunacağı belirtiliyor ve WipEout gibi bir yarış oyununda da diğer oyuncularla yarışmanın tadı bir başka.

Multiplayer kısmında sıradan yarışlara girmek yerine, çeşitli "challenge"lar da devreye giriyor. Böylece bir yarış sadece birinci bitirmekle kazanmıyor, verilen diğer alt görevleri yaparak da tamamlayabiliyorsunuz.

Multiplayer kısmının en önemli eksikliği, yarışlara herhangibir seçenek hakkı tanınmadan alınmaz. İşleri kolaylaştırmak, oyuncuyu bekletmemek adına verilmiş bir karar olsa da rasgele yarışlara girmek istemeyenlerimiz de olabilir elbette. Neyse ki Sony bu konuda bizi aydınlatıyor ve gelecekteki güncellemelerle, multiplayer yarışlarına daha fazla seçenek ekleneceğini söylüyor.

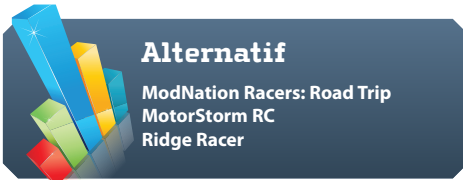
Kaliteli bir oyun olmasına rağmen, vaktinin çoğunu WipEout oyunlarıyla geçirmiş olanlar için pek bir yenilik getirmiyor WipEout 2048. Yine de PS Vita'da iyi grafik ve sağlam bir oynanış görmek isteyenler için gayet iyi bir seçim olabilir.

■ Tuna Şentuna

WipEout 2048

- + Hızlı ve sağlam oynanış, PS3'le ortaklaşa oynanabilmesi
- Grafikler 30 fps hızında (60 olmalıydı!), WipEout serisine bir yenilik getirmiyor, online oyun seçenekleri az

7,8



Alternatif

ModNation Racers: Road Trip
MotorStorm RC
Ridge Racer



■ Silahları doğru kullanmak, yarışın seyrini değiştirebiliyor.





Yapım **Novarama**
Dağıtım **Sony**
Tür **Dövüş**
Platform **PS Vita**
Web ie.playstation.com/realityfighters
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Dövüş Stilleri

Oyunda 15 tane farklı dövüş stili bulunuyor. Karate, Kung Fu, Boks, Muay Thai, Capoeira gibi ciddi dövüş tarzlarının yanında, Balerin, Zombi, Break Dance, Süper Kahraman gibi garip stiller de bulunmakta. Bunların birçoğunu kullanmak için de oyunun hikaye modunda bolca kazandığımız puanlara ihtiyacınız oluyor.

Reality Fighters

Masa üstündeki dövüşçüler

Tutturdu oyun, "Fotoğrafını çek!" diye. Belki müsait değilim? Belki üstümden bir şey yok? (Niye?) Belki sabahın körü olduğu için ağzım yüzüm yamuk?! Her neyse, teklifini kabul ettim, "Çek." dedim, "Lanet olası, çek..." Suratımı belirttiği yere uygun şekilde ayarladım, bu sefer de demez mi, "Işık yetersiz." diye! Kalktım ışık olan bir yere gittim, açılış diye bas bas bağırdı. Işıksız yere geri döndüm, ortam gerçekten kapkaranlık olmasına rağmen her şeyi kabul etti bu sefer oyun. Oyunu oynarken zaman kaybetmemek için fotoğrafı çektim, karanlık yüzüm bir bedene yapıştırdı. Ve oyun bedenimi siyah renkte ayarlayınca anladım ki ben aslında bir zenciymişim...

Savaş alanını sen seç

Fena bir özellik değil yüz rengine göre beden renginin de otomatik ayarlanması lakin yine de durup dururken zenci olmayabilirdim. Neyse ki sonradan dövüş stili olarak Capoeira'yı seçtim de duruma uygun bir dövüşçü oldum. Nedir, karakterimizi yarattık. Yüzümüzü, saçımızı, kıyafetlerimizi seçtik ve oyuna başladık. Training ile kontrollere bakmak istedik, sadece bir düşmanın karşısında hareketlerimizi denememize olanak tanıdı, oyun bize öğretilmedi. Kariyer kısmına geçtik, orada da

bir şey öğrenmedik. Tek bir savaş yapalım dedik... Yok. Oyun bize öğretilmiyormuş, onu anladık. Ben size özetleyeyim, iki boyutlu bir ortamda iki farklı tekme ve iki farklı yumrukla dövüşüyor, geriye çekildiğimizde gard alıyor ve dövüş stillerine göre farklılık gösteren özel hareketlerle, rakiplerimizi yenmeye çalışıyoruz.

Reality Fighters, bolca modifikasyona ve PS Vita'nın en güzel özelliklerinden biri olan "Augmented Reality" özelliğine yer veren bir dövüş oyunundan fazlası değil. Augmented Reality nasıl çalışıyor; dövüşlerden önce bir dövüş alanı seçmemiz isteniyor. Burada dilersek oyunun sunduğu çeşitli fotoğraflardan yararlanıyoruz, dilersek de cihazın arka kamerasının gördüğü alanı, dövüş mekanı olarak belirliyoruz. Vita inatla burada merkez olarak ayarladığımız yeri seçmiyor ve bizi sinir ediyor ama olsun; güzel bir özellik. Seçtiğiniz mekanın oyuna görsellik dışında da herhangi bir getirisi olmuyor.

Modifikasyon kısmı da aslında sınıfta kalıyor. Ne saç rengimizi seçebiliyoruz, ne adam gibi bir kıyafet var oyunda. Uçuk kaçık karakterler yaratmak isteyenler için bolca malzeme mevcut. Boks eldiveni takan, etekli ve palyaço ayakkabılı bir karakter yaratmak çok kolayken, normal bir giyim tarzını oluşturmak neredeyse imkansız.

Asıl sorun ise bu iki kısımda değil. Sonuçta bu bir dövüş oyunu ve benim gibi bir dövüş oyunu fanatigi, bu oyundan istediğini alabilmeli. Ne var ki Reality Fighters, son derece uyduruk bir dövüş mekanizması sunuyor. Yapay zeka rakiplerini yenebilmek neredeyse şansa kalmış çünkü oyunda ne adam gibi bir kontratak mekanigi var, ne doğru düzgün bir kombo sistemi, ne de bir strateji içeren bir dövüş stili. Tek yaptığınız karakterlerin özel hareketlerini bol bol yapmak ve isabet etsin diye dua etmek. Örneğin tutma hareketini yedirebileceğiniz herhangi bir yapay zeka yok; hepsi bu hareketten sınırlı. Buna karşın çelme hareketlerini itinayla, her seferinde yiyorlar. Yapay zekadaki dengesizlik, yoruyor...

Her dövüş stilinde iki aşamalı bir süper hareket de mevcut. Süper ve Ultra hareket olarak özetlenebilecek bu hareketlerden ilki pek fazla hasar vermese de ikincisi rakibinizi ağırlatacak cinsten. Ve işin güzel yanı, yapay zeka bu hareketleri yemeyi çok seviyor.

Oyun multiplayer alanında da başarılı sayılmaz. Karşılıklı dövüşler, "kim şans eseri birkaç vuruş yapabilecek" stratejisi üzerine kurulu. Yani, harala gürele! Herhangi bir alanda başarılı bulamadığım Reality Fighters'a para verilmemesi gerektiği kanaatindeyim. Bir yerlerde görürseniz, bir iki kez oynayın, o kadarı yeter de artar bile. **■ Tuna Şentuna**

Alternatif

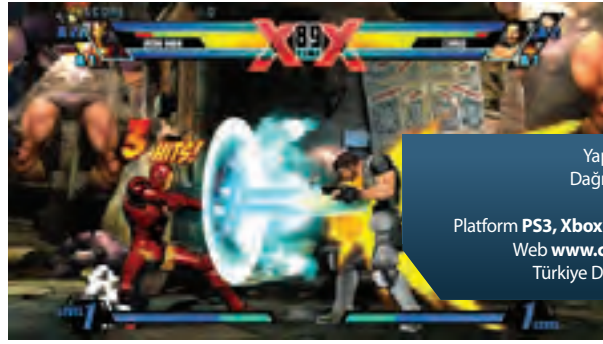
BlazBlue: Continuum Shift Extend
Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Ultimate Marvel Vs. Capcom 3



Reality Fighters

+ Augmented Reality güzel çalışıyor. Karakterlerin tarzına uygun müzikler bulunuyor.
- Dövüş sistemi bir şeye benzemiyor. Modifikasyon seçenekleri çok kötü.

5,5



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Dövüş**
Platform **PS3, Xbox 360, PS Vita**
Web **www.capcom.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Ultimate Marvel vs. Capcom 3

PS Vita'daki en iyi dövüş oyunu!

Spotu patlattım ama Reality Fighters'dan sonra gerçekten moralim bozulmuştu; iyi bir dövüş oyunuyla kendime gelmeliydim. Halihazırda Xbox 360'ta bolca oynamış olduğum UMvsC3 de ilaç gibi geldi.

Herkes burada

Bu oyunu iki farklı grup tercih edebilir: Gerçek UMvsC3 hayranları ve bu oyunu daha önce hiç oynamamış olanlar. PS3'te veya Xbox 360'ta tecrübe edenler içinse burada ekstrasdan neredeyse hiçbir şey yok. İşin güzel tarafı, eksik de yok. Alıştığımız üzere, eskiden güçlü konsollardan, el konsollarına uyarlanan oyunlarda mutlaka bir takım eksiklikler olurdu lakin PS Vita'nın gücü UMvsC3'ü, konsollardaki versiyonlarından hiçbir eksiği olmadan kaldırabiliyor.

Üçe üç maçlar hala geçerli, Arcade, Training ve Mission modları da burada. Online olarak maçlar da yapabiliyoruz; daha ne isteriz. Oyunda eksik olan tek mod, Heroes and Heralds adındaki oyun tipi ki bu da bir DLC olarak oyuna eklenecek.

PS Vita versiyonuna özel olarak, oyunda dokunmatik ekranı kullanabildiğiniz bir mod bulunuyor. iPhone veya Android cihazlarında oyun oynamaya alışık olanların havada kapacağı bu modu ben kesinlikle beğenmedim. Çünkü şunu sordum kendime: "Ne gerek var?" Yanıtını bulamayınca da sevmedim. Dokunmatik ekranlı oyun modunun bir alt versiyonu, tuş ve dokunmatik ekranı aynı anda kullanmak fakat bu da dövüş oyunu mantığını garip bir yere taşıyor; bir yandan tuşlara basıp arada bir de ekrana dokununca benim asabım bozuldu.

Klasik anlamda oynandığında ise UMvsC3, tadından yenmiyor. Tonla karakter ve yüzlerce hareket, hala keşfedilmeyi bekliyor. Konsol versiyonunda da DLC olarak satışta olan Jill'i ve Shuma Gorath'ı da yine DLC olarak satın almaksa biraz üzücü.

PS Vita'nın tartışmasız en iyi dövüş oyunu şu an için bu oyundan başkası değil. Gözünüzü kırpmadan satın alabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

+ Konsol versiyonlarından hiçbir eksiği yok, kontroller Vita'ya çok iyi uyarlanmış
- Dokunmatik ekran modu biraz anlamsız, Jill ve Shuma Gorath için para vermeliyiz

8,4

ModNation Racers: Road Trip

Küçük yarışçıların, büyük dünyası

PS3'ün pek sevilen bu eğlenceli yarış oyunu, WipEout 2048'le çakışınca benim için sevimsiz bir hale büründü maalesef. Road Trip hem Vita için pek iyi bir oyun olmamış, hem de neredeyse WipEout ile aynı oynanışa sahip olduğu için biraz arka planda kaldı gözümde. Belki şöyle olabilir, bu oyunu 10 - 13 yaş arası oyuncular oynar, 13 yaşın üstündekilerle WipEout 2048'de buluşuruz. Nasıl plan?

Önce yarat, sonra yarış

Önce oyunda ne yaptığımızı özetleyeyim: Yarışıyoruz. Yoldan silahlar topluyor, hızımızı arttıran panellerin üstünden geçiyor, sağ analog stick ile aracımızı döndürüp "nitro" kazanıyor ve yolumuza bakıyoruz. Yarışa geçmeden önceyse bu oyunun en önemli kısmına uğruyoruz. Adından da anlaşılacağı gibi burada araçlarınızı,

karakterlerinizi, pistlerinizi oluşturmak ön planda. Bir karakterin her türlü özelliğiyle ilgilenebiliyor, bir aracı yapıştırmalarla donatıp farklı nesnelere bir araya getirerek birçok değişik kombinasyonla farklı bir hale sokabiliyorsunuz. Tüm bu işlemleri de elbette ki Vita'nın dokunmatik ekranını kullanarak yapıyorsunuz ki Vita'daki en kötü dokunmatik ekran desteği bu oyunda. (Bir türlü istediğiniz yerlere dokunamıyor, istediğiniz hareketleri yapamıyorsunuz.)

Toplamda 30 bölümlük bir kariyer modu mevcut. Bunun dışında zamana karşı yarışmak veya tek aşamalı yarışlara katılmak da mümkün. Online oyun desteğiye hem var, hem de yok. Alışıldık biçimde, rakiplerinize karşı yarışmak için sadece yakındaki Vita'ları kullanabiliyorsunuz. Online olarsa en iyi zamanlarınızı PSN'e yükleyip dünyadaki diğer oyuncuların bu zamanlara karşı yarışını takip ediyorsunuz.

PS Vita için pek de iyi sayılmayacak grafiklere ve fps'ye sahip olan ModNation Racers: Road Trip, basit ve eğlenceli bir yarış oyunu arayanlar için ideal. Derinlik ve mücadele isteyenler, başka oyuna... ■ **Tuna Şentuna**

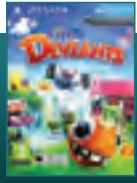
ModNation Racers: Road Trip

+ PSN üzerinden tüm ModNation oyunlarının içeriğine ulaşılabilir, basit ve eğlenceli yarışlar
- Grafikler ve kullanıcı ara yüzü pek iyi değil, yarışlar sıkıcı bir hal alabiliyor

6,6

Yapım **Sony**
Dağıtım **Sony**
Tür **Yarış**
Platform **PS Vita**
Web **www.modnation.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**





Yapım **BigBig Studios**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS Vita**
Web ie.playstation.com/littledeviants
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Little Deviants

Döndür, dokun, fırlat!

Vita'nın yapabildiklerini anlamlı bir şekilde uygulayan oyunun adı Uncharted: Golden Abyss. Bunu daha dağınık, yer yer daha sevimli, yer yer daha zor bir şekilde yapan yapımın ismiyse Little Deviants.

Bu oyun size rahat vermiyor. Sizin dinlenmenizi istemiyor. Sizi ayağa kaldırıyor, ellerinizi sürekli hareket ettirmenizi istiyor, sürekli ilgi bekliyor! Little Deviants, Vita'nın neler yapabildiğini göstermek için çok çaballıyor ama sınıfta kalıyor...

Skor mücadelesi

Birçok farklı bölüme ve farklı oyun tipine ayrılmış olan Little Deviants, "Bak yeni bir oyun aleti aldım, tüm özelliklerini de bu oyunla deneyebilirsiniz." cümlesini kurmak için harika bir yapım. Oyunda analog

stick'leri ve tuşları kullanmıyoruz. Onun yerine, Vita'nın yeni tüm özellikleri devreye giriyor.

Augmented Reality, burada da karşımıza çıkıyor; üstelik Reality Fighters'dan çok daha iyi bir kullanım şekliyle. Bu oyun tipinde, sanki çevremizde gizlenen düşmanlar varmış gibi Vita'yı çevirdiğimiz yerde yaratıklar görüyoruz. Bir yandan da ateş ederek bunları ortadan kaldırıyoruz. Ayağa kalkıp deli gibi etrafımızda dönmemize neden olan bu oyun tipini evde tecrübe etmenizi tavsiye ediyorum.

Çok önce yayımlanan demolardan birinde gördüğümüz, arka dokunmatik panelin kullanımını gösteren oyun tipinde yuvarlanan karakterimizi, yer şeklini değiştirerek istediğimiz yere yönlendirmeye çalışıyoruz. Birkaç sefer için eğlenceli gözükken bu oyun tipi maalesef çok çabuk bir şekilde sıkıcı hale

geliyor. Kahramanımızı duvarlara çarptırmadan, Vita'yı sağa sola eğerek götürmeye çalıştığımız bölümler gayet eğlenceli lakin Vita burada biraz gereksiz hassasiyet gösterip oyunumuzu bozabiliyor.

Bence küçük oyuncuların çok daha fazla seveceği bu oyunu denemezseniz, çok şey kaçırmazsınız ama bir yerlerden ucuza bulursanız da denemenizi tavsiye ederim; Vita'nın neler yapabildiğini görmek için güzel bir örnek teşkil ediyor. **Tuna Şentuna**

Little Deviants

+ Farklı tipte, Vita'nın farklı kontrol mekanizmalarını gösteren oyun şekilleri

- Oyunun genel bütünlüğü yok, bazı oyun tipleri çok çabuk sıkıyor

6,2



Yapım **Clap Hanz**
Dağıtım **Sony**
Tür **Spor**
Platform **PS Vita**
Web www.everybodysgolfgame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Everybody's Golf

Herkes için mi? Sanmıyorum...

Oyunu görüyorsunuz, kutusunda sevimli bir kız, golf oynuyor. Fragmanlarını izliyorsunuz, yemyeşil, parlak mekanlar, sevimli golfçüler.

Sonra oyuna bir giriyorsunuz... Gerçek hayatta golf oynasam, bu kadar zorlanmazdım herhalde!

Bu laflarım, hayatının çok az bölümünde bu oyunu oynamış olanlar için geçerli. Everybody's Golf, birçok isimle, birçok Sony konsolu için piyasaya sürüldü lakin ben onlardan uzak durdum. Bu versiyonundan da uzak durmak istiyordum, olmadı...

Neden böyle konuştuğumun çok net bir yanıtı var: Bu oyun zor. Kesinlikle affetmiyor ve kesinlikle size ipuçları vermiyor.

Bir golfçünün hikayesini takip ettiğimiz, anime stili bir hikaye beklemeysin; burada konu yok, bolca turnuva

var. Turnuvada başarılı olmak, müsabaka sonunda altın yıldızlar kazanmaktan geçiyor. Bu yıldızları kazanmak içinse asla ve asla yanlış yapmamalısınız.

Yanlış yapmaksa bir o kadar kolay. Tek bir vuruş yapmak için dakikalarca ekranı evirip çevirip sahayı kontrol etmek gerekebiliyor. Ardından vuruş gücünü biraz kaçıırıyorsunuz ve 20 dakikalık mücadele, bir anda çöpe gidiyor.

Çok yetenekliymişim gibi, oyunu test etmek amacıyla online olarak maçlara bile katıldım. Sanıyordum ki herkes üstüme üstüme basacak ama bir baktım ki çoğu insan benim kadar yeteneksiz. Tabii ki de yeteneksiz değiliz, oyun zor! (Söylemiş miydim?)

Bir ton gizlilikle dolu olan oyunda, karakterleriniz için kıyafetler, golf topları, golf sopaları ve birçok farklı ekipman bulunuyor. Bunları satın alabilmek için de oyunu bolca oynamanız, turnuvalardan alınınızın akıyla çıkmanız gerekiyor.

Sadece golf fanatiklerine tavsiye ettiğim Everybody's Golf, diğer oyuncularla çileden çıkartabilir. Dikkat edin! **Tuna Şentuna**

Everybody's Golf

+ Sevimli golfçüler, birçok gizlilik, multiplayer modu

- Çok zor bir oyun, golf sevenler dışında kimsenin ilgileneyeceği bir özellik sunmuyor

6,0



Panda vs. Ninjas (iOS)

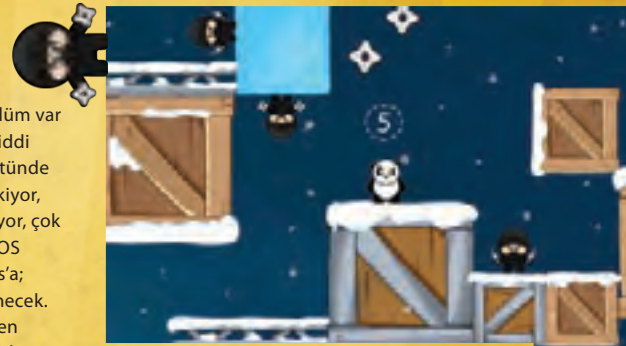
Lanet ninjalar!

Tam şu anda bunu okurken bu dergiyi kimin hazırladığını, renkleri kimin seçtiğini, düzeni kimin sağladığını düşünün hemen. Cevap belli: Pek muhterem grafiklerimiz Emre Öztinaz. Üstelik Emre'nin tasarım yeteneğinin yanında, dergi içinde ve dışında birçok hüneri daha bulunuyor. LEVEL'a çıkardığı 12 sayfalık Cataclysm incelemesinden sonra yapabileceklerinden tırtığımız Emre, yakın çevresince sıkı bir Apple takipçisi olarak da biliniyor. Ve Emre'nin son bombası Panda vs. Ninjas'ı App Store'dan satışa sunmak oldu! Resmen oyun yaptı yani. Panda vs. Ninjas'taki pandaya dönersek eğer, çok agresif. Yani ben de devasa bir panda olsaydım ve ninjalar son yemeğim olan bambularımı çalsalardı olay çıkarırdım. Pandanın onları tek tek yakalaması gerekiyor, oyunun dünyası da 360 derece hareketli olduğundan bu olay çok keyifli oluyor. Ekranı çevirerek ve etraftaki maddelere dokunarak ninjalara

tek tek ulaşmak gerekiyor. Toplamda 60 bölüm var ve bölümler ilerledikçe ninjalara ulaşmak ciddi anlamda zorlaşıyor. Engeller artıyor, buz üstünde durmaya çalışırken karşıya geçmemiz gerekiyor, ninjalar bizim olmuyor. 10 kez baştan başlıyor, çok eğleniyoruz neticesinde. Uzun soluklu bir iOS oyunu olarak bakabilirsiniz Panda vs. Ninjas'a; çünkü güncellemelerle yeni bölümler eklenecek. Emre'ye buradan da "ellerine sağlık" dedikten sonra, pandama geri dönebilirim sanırım. Tek kelimeyle harika! **■ Ayça Zaman**

Yapım **Quattro Games**
Tür **Puzzle**
Platform **iPhone, iPod Touch, iPad**
Web **www.quattro-games.com**

8,0



Speedy Birds (iOS)

Gökyüzünde yalnız uçan kuşlar...

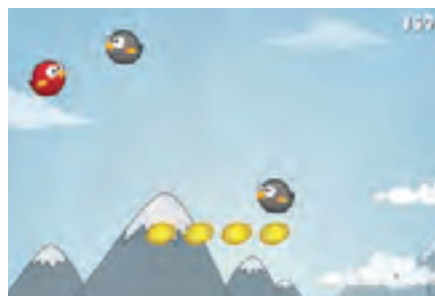
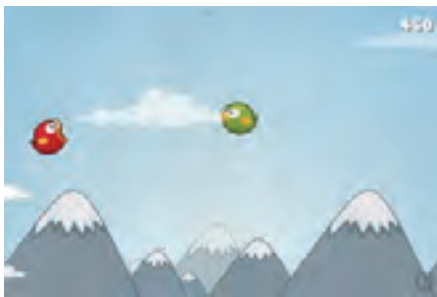
Son beş yılın teknolojiadaki trendi eğer akıllı telefonlara akıllı telefonlardaki oyunlar ve bilimim uygulamalardaki trend de kuş olsa gerek sevgili okur. Her yerden farklı renklerde

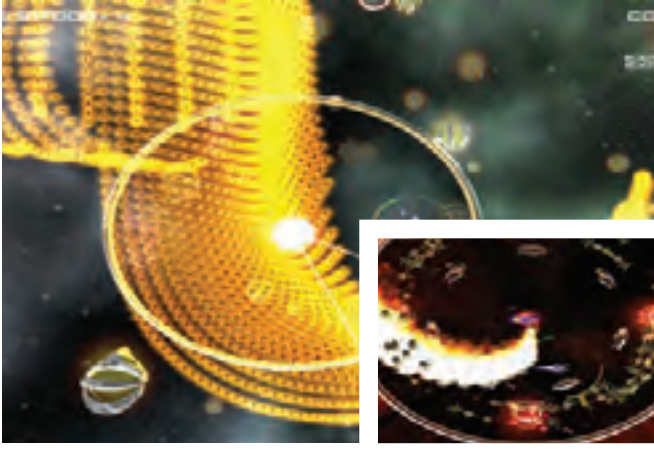
ve boyutlarda kuş fıskırıyor. En çok kuşun fıskırdığı yere Angry Birds oyunu zaten; mavisinden koca kırmızı kafalısına, tahtaları kafasıyla delenden buz kırıcısına kadar kuş çiftliği gibi oyundu maşallah. Şimdi de uzaya gidiyorlar-mış ki orada bir onlar eksikti gerçekten. Neyse efendim, konumuz kuşlar olabilir ama Angry Birds olmadığı çok açık, bu kez adı geçen oyun Speedy Birds. Bir Türk firması olan Farmer Games tarafından hazırlanan bu oyunumuzun baş karakteri tek başına takılıyor gökyüzünde. Yanlamasına tuttuğumuz iPhone'umuzu yavaşça yukarı aşağı hareket ettiriyoruz. Kuş hızla giderken havadaki puanları toplamamız gerekiyor ve tam o sırada bu kuş resmen kirpi baliği oluveriyor. Açsın ağzını, görün, hak

vereceksiniz bana. Aynı zamanda karşıdan gelen kuşlardan da kaçmak gerekiyor ki bu kontrolsüz kontrol sistemine alışmak zor gerçekten. Zaten olay tamamen hayatta kalma mücadelesi, bir kuşa çarptığınız anda oyun bitiyor ve maalesef kontrol çok da dengeli olmadığından ölmek an meselesi. Grafikler konusunda pek şahane şeyler söyleyemeyeceğim; çok basit, çok klasik ve Tiny Wings'in tam anlamıyla kopyası. Türk oyun sektörü de böyle (!) gelişiyor. **■ Ayça Zaman**

Yapım **Farmer Games**
Tür **Platform**
Platform **iPhone, iPod Touch, iPad**
Web **www.speedybirds.com**

3,5





Scoregasm



Her şey... Rengarenk.

Bu ayın en iyi bağımsız oyununu açıklıyorum: Scoregasm. Bu kadar kolay bir seçim yapmış olmamda elbette ki bolca neden var ve bunlardan ilki de shoot'em up'lara olan kayıtsız şartsız sempati. Daha yaşım beş bile olmamışken atari salonlarında shoot'em up oynamaya çalışır ve genellikle de başarısız olurum. İşte Scoregasm da beni o günlere geri götürdü. Üstelik oyun hiç de standart bir shoot'em up değil. Apaçık bir alanda düşman avlamak yerine, çeşitli geometrik şekillerin çizdiği sınırların

içinde savaşıyoruz ve bu da işleri daha riskli çözmemizi gerektirirken, bir yandan da bölümleri daha hızlı geçmemizi sağlıyor. Toplamda 43 tane bölüm ve yedi tane farklı sona sahip oyun. Bolca farklı silah, tahmin etmenin mümkün olmadığı kadar da çok düşman çeşidi var. Steam üzerinden 10\$'lık bir fiyattan satılan Scoregasm'a 13\$ verirsiniz, hoşunuza gideceğine inandığım müziklerine de kavuşuyorsunuz. ■

Tür Shoot'em Up
Yapım RC Knight
Web tinyurl.com/scrgasm

9,2



Super Samurai Sweeper



Yedi Daimyo, bir Shogun

Bu oyunda amacım yedi adet Daimyo'yu pataklamak ve katil Shogun'dan hesap sormaktı. Bunu yapacak olan kişi çok yetenekli bir Samurai ve onun Daimyo'lara ulaşmasını da biz sağlıyoruz. Mayın Tarlası oyunundaki gibi karelere bölünmüş bölgelerde, belirli sayıda hareket yapma şansımız oluyor ve her tıkladığımız karenin altından ya düşman, ya bizi Daimyo'lara götüren ayak izleri, ya enerjimizi tazeleyecek piriñç tarlaları ya da düşmanlar çıkıyor. Bir Daimyo'yu hemen bulmanız da mümkün ama onunla savaşmayı

seçerseniz, bölgedeki tüm üstesinden gelmediğiniz askerler de ona katılıyor. Savaşlar otomatik olarak gerçekleşiyor fakat ekibinize Patapon'daki gibi birkaç tane daha asker ekleme ve kazandığınız puanlarla özel hareketleri aktive etme olanağınız da var. Kazandığınız gümüşlerle kendinizi daha da güçlendirebileceğiniz upgrade'ler alabildiğiniz bu oyunu bitirmeden başından kalmak istemeyeceksiniz. ■

Tür Strateji / Aksiyon
Yapım Nerdook
Web tinyurl.com/sswsweeper

9,1

Co-Op

Bir elin nesisi, iki elin sesi

Oyunun mantığı çok basit ama bu mantığı görsellerle, sırtmayan oynanış mekaniğiyle ve oyunu iki kişinin tecrübe edebilmesiyle pekiştirdiklerinden, ortaya da çok iyi bir yapım çıkmış. Oyun iki kişi oynanıyor. Bir kişi bir gemiyi, diğeri de diğer gemiyi kontrol ediyor. Görünüş kuşbakışı, yani klasik bir shoot'em up'taki gibi. Yalnız burada büyük bir fark var: Gemilerimiz ateş edemiyor! Peki düşmanlarımızı nasıl yeneceğiz? Yapmamız gereken, gemileri birbirine yakın uçurarak aralarında

bir enerji çizgisi oluşturmalarını sağlamak. Bu çizgiyi koruyarak onu bir silah olarak kullanabiliyoruz ve çizgiye değen tüm düşmanlarımızı ölüyor. Kabak gibi ortada duran düşmanları avlamak kolay fakat size ateş edenlerden veya hızlı davrananlardan kaçmak gerekebiliyor ve bu da çizginin bozulmasına neden oluyor. Oyunda farklı özellikler kazanmamızı sağlayacak çeşitli power-up'lar da olsaymış, bu oyunu çok daha uzun süre oynardık. ■

Tür Aksiyon
Yapım MoaCube
Web tinyurl.com/moaacube

7,8

Verminest



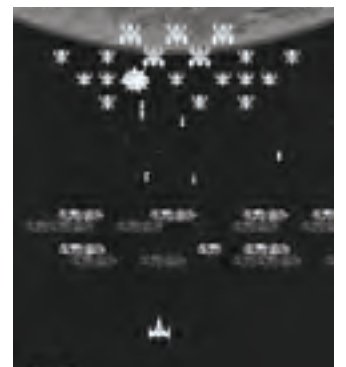
Biraz Galaga, biraz Centipede

Bu ayın en iyi oyunu Scoregasm ise, ayın en retro oyunu da Verminest'tir. Yine düşman gemilerini vuruyoruz, yine kuşbakışı görüntüdeyiz ama oyunun her ögesi, geçmişe gönderme yapıyor. Öncelikle, oyun renksiz. Sonralıkla (Böyle bir kelime varmış?) her türlü grafiksel öğeyi piksellerine ayırmak mümkün. Oynanış zaten tamamıyla eski dönemin çeşitli shoot'em up oyunlarına gönderme yapıyor. Galaga'yı ve Centipede'i tanıyanlar (Var mı aranızda?) bu göndermeleri

hemen fark edecektir. Oyunların yanında, 50'li dönemlerin filmlerine de göndermeler olduğu belirtiliyor fakat bunların hiçbirini anlayamadım, o kadar da yaşlı değilim! Şu üstteki üç oyunu oynayıp bu oyuna da bir şans verir misiniz, emin değilim ama bağımsız oyunlardan hoşlananların denemeden geçeceğini de sanmıyorum. Bu arada, oyunun kırmızı - mavi gözlükler için tasarlanmış bir üç boyutlu modu bile mevcut. ■

Tür Shoot'em Up
Yapım Localmito
Web tinyurl.com/verminest

8,1



Monster, PerforMonster!

Hayatta

hızlıyı yavaştan,
başarılıyı başarısızdan,
galibi mağluptan,
güçlüyü güçsüzden,
verimliyi verimsizden,
etkiliyi etkisizden,
birinciyi ikinciden,
kaliteliyi kalitesizden,
pahalıyı ucuzdan
ayıran performanştır.

Bizi rakiplerimizden, sizi kalabalıklardan ayıracak olan da performanştır.

Biz fiyatı 2500 TL ile 30.000 TL arasında olan yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar üretiyoruz. Zor işler başarmak için yüksek performanslı bir bilgisayar ihtiyacı olanlara duyurulur.



monster®

PerforMonster

monsternotebook.com.tr

ROCKO @

PSIKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



ASPHALT: INJECTION

Her şey... Her şey o gece başladı... Yoldaydık, ilerliyorduk karanlıkta... Sonra... Sonra birden bir şey çıktı önümüze, ne olduğunu bilemedim ama... Ama duramadık, çarptık ona... Tam hatırlamıyorum, ne oldu, ne bitti... Kendime geldiğimde dışı..aradaydım, arabada değildim, yerdeydim... Zifiri karanlıkta, simsiyah bir zeminde, evet evet, asfaltta yatıyordum... Yeniydi, yeni dökülmüştü asfalt, yakıyordu, yanıyordum! Şimdi buradayım, neden bilmiyorum...

BEN 10: GALACTIC RACING

Seninle iyi günlerimiz de oldu, kötü günlerimiz de... Sana her şeyi anlattım mı? Hayır. Neden anlatayım ki? Efendim? Anlatmazsam tedavi başarısız mı olur? E ben o kadar şeyi anlatıyorum da sen neden sesini bile çıkarmıyorsun? Peki... Al sana yeni bir hikaye. Bizim arkadaşlar, çok da matrak çocuklardır, toplanmışlar, illaki bir şeyler yapalım, hayatımızda heyecan olsun, kapışalım, yarışalım... Sonrasını ben de bilmiyorum, eve döndüm hemen.

GELL: EMERGENCE

Verdiğin son haplar var ya doktor, onlar bana ço...ok iyi geldi. Artık hiçbir şey umursamıyorum, hiçbir şeye takılmıyorum doktor. Mesela geçen gün, geçen gün buradan çıktım ve bir anda üç - beş kişi üstüme atladı, ağzımı burunu kırdılar, ses etmedim. Hastaneye yattım, doktorlar geldi başıma ama başka doktorlar, sen değildin. Baktılar, ettiler, tüm yaralarım merhem sürdüler, beni iyileştirdiler, sonra da buraya gönderdiler. Artık sıra sende.

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

Ellerim... Ellerim kanıyordu, anlamadım da neden. Kesici bir şey tutmamıştım, elimi birilerinin sesi geliyordu, sadece... Sadece rillerini kovalıyorlardı... Son..nra ses kesildi, korktum, beni fark ettiler sandım ama hayır, fark etmemişlerdi. Rahatladım, yoluma devam edeyim dedim ama bir de baktım, ellerim... Ellerim kanıyordu, anlamadım da neden. Kesici bir şey tutmamıştım, elimi bir şeye çarp...

ŞİKAYETLER

- Asphalt: Injection
- Ben 10: Galactic Racing
- Cell: emergence
- Dungeon Hunter: Alliance

Not: Benden bu kadar, alternatif tıbbı havale...

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 31 Mart 2011 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 cephesi yeni nesil konsol dedikodularıyla çalkalanıyor

Gün geçmiyor ki yeni bir PlayStation 4 dedikodusu ya da Xbox 720 haberi çıkmaz. Önce Microsoft'un yeni nesil konsolu için "Durongo" kod adı öne sürüldü. Sonra Forbes, Sony'nin PS4 için AMD çipi için anlaşmaya varıldığını raporladı. Derken oyuncular cephesinde doğal olarak büyük beklentiler oluştu. Sony ve Microsoft ağızbirliği

etmişçesine resmi bir açıklama yapmaktan kaçınırken bu yılki E3 fuarı için büyük beklentiler oluşmuş durumda. Bakalım bu sefer Microsoft yine erken davranarak Sony'ye bir darbe daha vurabilecek mi? Yoksa tüm bu spekülasyonlara rağmen bu yılki E3 fuarında yeni nesil konsolları görmek için gidenler avuçlarını mı yalayacak?



98

Dell XPS 15z

Laptop'ta performans arayanlara.



99

Sony Ericsson Xperia Arc S

Xperia serisi akıllı telefonlar tasarımıyla dikkat çekiyor.



101

Teknik Servis

Sorunuz varsa bize havale edin.



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

Dell XPS 15z



Oyun canavarı

Test merkezimizde Dell'in tasarımıyla beğenimizi toplayan XPS 15Z'yi getirdik. 15 inç'lik bir ekrana sahip olan cihaz, buna rağmen son derece ince bir tasarıma sahip. Intel'in Core i7 i7-2620M 2.7 GHz işlemcisini kullanan ve bu sayede programları son derece hızlı çalıştıran Dell XPS 15z, 8 GB'lık bellek ile birlikte geliyor. Böylece kullanıcıların ileride bellek terfisine kalkışmasına gerek kalmıyor. 750 GB'lık diskiyle masaüstü bilgisayarlarla

yarışan ve bu anlamda kullanıcılara depolama kapasitesi olarak ortalamada yeteceğini düşündüğümüz cihazda ekran kartı olarak NVIDIA'nın GeForce GT 525M 2GB modeli tercih edilmiş. Yani yüksek sistem gereksinimlerine sahip oyunları oynamak istiyorsanız, XPS 15z ile bu konuda sıkıntı çekmeyeceğinizi söyleyebiliriz. Cihaz, 15 inç'lik MacBook Pro'dan daha ince bir yapıda değil ve güç tüketimi konusunda pek de cimri davranmadığı söylenemez. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core i7 Çift Çekirdek
Bellek	8 GB
Hafıza	750 GB 7200rpm
Optik Sürücü	Entegre DVD +/- RW
USB arabirimleri	2 x USB 3.0
Batarya Ömrü	Ortalama 8 saat

İthalat: Dell Türkiye

Web: www.dell.com.tr

Artı: Hızlı işlemcisi

Eksi: Kısa batarya ömrü

Puan: 8/10



Lenovo ThinkPad T520



Yeni nesil bağlantılara dikkat çekiyor

Lenovo'nun yeni dizüstü bilgisayarlarından biri olan ThinkPad T520, yüksek donanımsal özellikleriyle kullanıcıların ihtiyacına fazlasıyla karşılık verebilecek bir cihaz. 15.6 inç'lik geniş bir ekrana sahip olan ve bu sayede 1366x768 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşan cihazın işlemcisi ise Intel Core i5-2540M. Intel GMA HD 3000 Graphics ekran yongasını kullanan ve 2 adet 4 GB'lık bellekle birlikte (toplamda 8 GB) gelen ThinkPad T520'nin toplam hafızası ise 80 GB. Intel mSATA SSD kullanan cihaz, böylece hem hafif, hem hızlı hem de batarya ömrü konusunda son derece tatminkar. Parmak izini azaltan yapısıyla dikkat çeken klavyesinin yanında 3 inç ebatlarındaki touchpad'i de çoklu dokunmatik girişlerini

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ebatlar	37.2 x 24.5 x 4.0 cm
Ağırlığı	2.5 kg
Ekran	15.6 inç (1600x900 piksel)
Ekran Kartı	Intel HD 3000 (IGP)
İşlemci	Intel Core i7-2640m (2.80 GHz)
USB arabirimleri	4 x USB 2.0

destekliyor. Üzerinde yakın gelecekte yaygınlaşması beklenen 2 adet USB 3.0 portu bulunan cihazda ayrıca eSATA bağlantı yuvası da yer alıyor. ■

İthalat: Lenovo

Web: www.lenovo.com/tr

Artı: Güçlü işlemcisi

Eksi: Zayıf batarya ömrü

Puan: 8/10



Dell Inspiron 14z

Tasarım arayanlara

Dünyanın en büyük bilgisayar üreticilerinden biri olan Dell'in yeni notebook'larından biri olan Inspiron 14z, gerek tasarımı gerekse de donanımsal özellikleriyle

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Ebatlar	34.5 x 24.6 x 3.5 cm
Ağırlığı	2.0 kg
İşlemci	Intel Core i5-2430m (2.40 GHz)
Ekran	14 inç
Hafıza	640 GB
Bellek	8 GB

birçok kullanıcının ihtiyacına cevap verebilecek türde bir notebook. 2 kg ağırlığındaki Inspiron 14z'nin 14 inç'lik bir ekranı bulunuyor ve ekran çözünürlüğü 1366x768 piksele kadar ulaşıyor. 640 GB'lık depolama birimiyle depolama alanı bakımından fazlasıyla yeterli olan cihazın 8 GB belleği var. Intel Core i5-2430m 2.40 GHz işlemci kullanan ve 3G, WiFi gibi ağ bağlantı teknolojilerini destekleyen Inspiron 14z'nin batarya ömrü ise 7

saati buluyor. Üzerinde 1 adet USB 2.0 yuvası yer alan cihazın en önemli özelliklerinden biri de 2 adet USB 3.0 yuvasına sahip olması. USB 3.0, bulunduğu üzere USB 2.0'ye göre çok daha hızlı veri transfer oranına imkan veriyor. ■

İthalat: Dell Türkiye

Web: www.dell.com.tr

Artı: USB 3.0 desteği

Eksi: Vasat fare butonları

Puan: 7/10



Lenovo IdeaPad S205

Hafiflik arayanlara

Notebook ve netbook'lariyla pazarin en güçlü isimlerinden biri olan Lenovo'nun minik devi IdeaPad S205, yüksek sistem özelliklerinden ziyade mobiliteye önem veren kullanıcılara yönelik geliştirilmiş bir dizüstü bilgisayar. 11.6 inç'lik bir ekranı olan ve

1366x768 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşan cihaz, 1.6 GHz AMD Fusion E350 işlemci kullanırken, 4 GB'lık bellek ile de beraber geliyor. Bluetooth ve Wi-Fi gibi ağ teknolojilerini desteklemesinin yanında 500 GB'lık da depolama birimine sahip olan Lenovo IdeaPad S205'in ağırlığı 1.50 kg'ı geçmiyor. ATI Mobility Radeon HD 6310 ekran yongasını kullanan cihaz Windows 7 yüklü gelirken, Microsoft Office 2010 Starter sürümü de cihazla birlikte kullanıcılara sunuluyor. Tasarımı diğer IdeaPad'lerde olduğu gibi son derece şık olan cihazı almak isteyen kullanıcıların, daha önce de söylediğimiz gibi ihtiyaçlarını belirlemeleri ve daha çok internete

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	11.6 inç
Ağırlığı	1.48 kg
İşlemci	1.6 GHz AMD Fusion E350
Bellek	4 GB
Depolama Birimi	500 GB
Ağ Teknolojileri	Bluetooth, Wi-Fi

bağlanıp temel işlemleri yapacak kullanıcıların netbook sınıfından böyle bir ürünü satın almalarında fayda var. ■

İthalat: Lenovo
Web: www.lenovo.com/tr
Artı: Şık tasarım
Eksi: Oyun için yetersiz performans
Puan: 8/10



Lenovo IdeaPad K1

iPad 2'ye rakip mi?

Çinli teknoloji devi, IdeaPad markasını tablet bilgisayarlarında kullanıyor. IdeaPad K1 32 GB'lık dahili hafızasıyla dikkat çekerken, hoş tasarımıyla da dikkatlerden kaçmıyor. Farklı renk seçenekleri bulunan cihaz, Android 3.1 işletim sistemi kurulu olarak kullanıcılara ulaşıyor. 10.1 inç'lik bir ekrana sahip olmasının dışında 1280x800 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşabilen cihazda Bluetooth ve WiFi teknolojileri de destekleniyor. 5 MP arka ve 2 MP ön yüzde olmak üzere toplamda iki kamera

sahip olan Lenovo IdeaPad K1, bu sayede hem fotoğraf ve video çekimini olanaklı kılıyor; hem de ön yüzdeki kamera sayesinde görüntülü görüşme yapılabilmesi mümkün hale geliyor. 1 GHz NVIDIA Tegra 2 çift çekirdek işlemci kullanan ve 1 GB'lık belleğe sahip cihazın hafızası ise modeline göre değişmekle birlikte 16/32 ve 64 GB'lık modellerinden birini kullanıcılar tercih edebiliyor. Ortalama 10 saatlik batarya ömrüne sahip cihazda mini HDMI portu yer alırken, microSD kart yuvasına da cihazda rastlamak mümkün. ■

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Ekran	10.1 inç
İşlemci	NVIDIA Tegra 2 1 GHz Çift Çekirdek
Bellek	1 GB DDR2
Kamera	5 MP arka, 2 MP ön
Batarya Süresi	Yaklaşık 10 saat
Ebatlar	10.4x7.4x0.5"

İthalat: Lenovo
Web: www.lenovo.com/tr
Artı: HDMI portunun bulunması
Eksi: Nispeten kalın
Puan: 7/10



Sony Ericsson Xperia Arc S

Tasarım harikası

Sony Ericsson'ın Xperia serisi akıllı telefonlarının ortak bir özelliği tasarımlarıyla öne çıkmalarıdır. Xperia Arc S de bu paralele değerlendirilebilecek, hoş bir tasarıma sahip bir cihaz. 125x63x8.7mm ebatlarında olan ve 117 gram ağırlığındaki Sony Ericsson Xperia Arc S'in

4.2 inç'lik bir ekranı var. Bu dev ekranıyla cihaz, 480x854 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşırken, ekrandaki cam çiziklere karşı da son derece dayanıklı. 320 MB'lık dahili hafızasının yanında 8 GB'lık hafıza kartıyla satışa sunulan cihazın toplam hafızası 32 GB'a kadar yükseltilebilir. 8 MP dahili kamerası ile 3264x2448 piksel çözünürlüğünde fotoğraf çekimi yapabilen ve LED flaşı ile gece çekimlerini olanaklı hale getiren Sony Ericsson Xperia Arc S, 720p formatında video çekimi yapıyor. Android'in 2.3 (Gingerbread) işletim sistemini kullanan cihazın en önemli özelliği ise yakında yeni nesil telefonlarda göreceğimiz Android 4.0 Ice Cream Sandwich güncellemesinin kendisine

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ebatlar	125 x 63 x 8.7 mm
Ağırlığı	117 gram
Ekran	4.2 inç (480 x 854 piksel)
Hafıza	8 GB dahili
Kamera	8 MP
İşletim Sistemi	Android v2.3 (Gingerbread)

gelecek olması. Sırf bunun için bile rakip cihazlara kıyasla bu ürün üzerinde daha fazla düşünmekte fayda var. ■

İthalat: Sony Ericsson
Web: www.sonymobile.com
Artı: Hızlı işlemcisi
Eksi: Vasat kamerası
Puan: 7/10



Samsung Star S5230

El yazınızı tanıyor

Samsung'un özellikle tasarımıyla ilk bakışta dikkatleri üzerine toplamayı başaran telefonu Star S5230, orta seviye dokunmatik ekranlı telefon arayan kullanıcılara hitap ediyor. 3 inç'lik bir ekranı olan ve 240x400 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşan cihazın dahili kamerası ise 3.15 MP. Ancak rakamın düşük olduğuna aldanmayın; cihaz buna rağmen yüksek çözünürlükte fotoğraf

çekebiliyor. Çekilen fotoğrafların maksimum çözünürlüğü 2048x1536 piksel. 50 MB'lık dahili hafızası olan cihazın hafızasını artırmak isteyen kullanıcılar, microSD kart yuvasına kart almak suretiyle depolama hafızasını 16 GB'a kadar çıkarabiliyor. 93 gram ağırlığındaki Samsung Star S5230, el yazı tanıma teknolojisini desteklerken, cihazda GPS'in bulunmaması ise cihaz için önemli bir dezavantaj. Cihazın beyaz, pembe ve siyah olmak üzere üç farklı renge bürünmüş modeli bulunuyor. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	3 inç
Ağırlığı	93.5 gram
Ekran Çözünürlüğü	240 x 400 piksel
Boyutlar	104 x 53 x 11.9 mm
Dahili Hafıza	50 MB
Kamera	3.15 MP

İthalat: Samsung Türkiye
Web: www.samsung.com/tr
Artı: Şık tasarım
Eksi: Dokunmatik ekranının yavaş çalışması
Puan: 6/10



Motorola Defy +

Akıllı telefonlar arası savaş kızışıyor

Akıllı telefon savaşında Defy marka telefonlarıyla dikkat çeken Motorola'nın en yeni ürünlerinden biri olan Defy + ilk bakışta tasarımıyla dikkat çekerken, özellikleri bakımından da rakiplerinden geride kalmıyor. 107x59x13.4mm ebatlarında olan ve 118 gram ağırlığındaki cihazın ekranı 3.7 inç ve 480x854 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşıyor. Çiziklere ve darbelere karşı son derece

dayanıklı olan camı Gorilla Glass teknolojisini kullanıyor. 2 GB'lık dahili hafızayla gelen ürünün toplam hafızası, microSD kart yuvası sayesinde 32 GB'a kadar artırılabilirken, 5 MP dahili kamerası sayesinde 2592x1944 piksel çözünürlüğünde görüntü alınabiliyor. LED flaşı ile gece çekimlerine de imkan veren Defy +, 1 GHz Cortex-A8 işlemci kullanıyor ve 3G, Wi-Fi gibi ağır teknolojileri cihaz tarafından destekleniyor. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	3.7 inç (480x854 piksel)
Ağırlığı	118 gram
Ebatlar	107x59x13.4mm
Kamera	5 MP
Hafıza	2 GB dahili
İşletim Sistemi	Android OS, v2.3 (Gingerbread)

İthalat: Motorola
Web: www.motorola.com.tr
Artı: Güçlü bataryası
Eksi: Vasat kamera
Puan: 7/10

Huawei Vision

Yeni bir vizyonla geliyor

Cep telefonlarıyla gün geçtikçe daha fazla kullanıcıya ulaşan ve sektöre hareketlilik getiren Huawei'nin yeni akıllı telefonlarından Vision, ilk olarak şık tasarımıyla bizden olumlu puan almayı başardı. Ancak bazı telefonlarda olduğu gibi olayı sadece tasarımıyla olmayan Huawei Vision, Qualcomm MSM8255-1 Snapdragon 1 GHz işlemci kullanıyor ve cihazın dahili hafızası 900 MB. Ancak hafızayı yeterli bulmadıysanız da bir çaresi var: microSD kart yuvasına alacağınız bir hafıza kartı ile toplam hafızayı 32 GB'a kadar yükseltebilme şansınız var. 5 MP dahili kamerası olan 3.7 inç'lik ekranıyla 480x800 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşan Huawei Vision'ın dahili kamerası ile 720p çözünürlüğünde video kaydı yapılabilir. 3G, Wi-Fi gibi akıllı telefonların olmazsa olmazı

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	3.7 inç
Ağırlığı	123 gram
Ebatlar	119x60x11
Kamera	5 MP
Hafıza	901 MB

teknolojileri bünyesinde barındıran cihaz, Android 2.3 Gingerbread işletim sistemini kullanırken, 9 mm kalınlığındaki cihazın ağırlığı 125 gramı geçmiyor. ■

İthalat: Huawei
Web: www.huawei.com/en
Artı: Hızlı performans
Eksi: Kısa batarya ömrü
Puan: 8/10





Teknik Servis

Sorular artık iPhone'lardan, Android'lerden geliyor. Yalnız benim bildiğim has LEVEL okuru o telefonu hem root eder hem de bir güzel overclock eder. Ardından altına ClockWorkMod Recovery, üstüne de CyanogenMod yükledi mi ondan kralı yok.

S: Kuracağım sistemde ASUS Maximus IV GENE-Z anakart, Sapphire Radeon HD7970 Ekran Kartı, OCZ Vertex 3 2.5" 60GB SSD , Silverstone Strider 1200W 80 Plus Gold PSU, Core i7-2600K işlemci ve Samsung MD230X3 23 inç LED monitör yer alacak. Kuracağım sistemde RAM'in kaç GB olacağına karar veremedim. Geleceğe dönük bir sistem toplamak istiyorum. O yüzden RAM'lerin 16 GB olmasından yanayım. Ayrıca eyefinity sistemi kuracağım monitörden anlayacağın üzere. 7970 tek başına bütün ayarları sonuna kadar açmama izin verir mi yoksa CrossFireX mi yapmalıyım? Bir de Samsung MD230X3 Türkiye'de yok ancak Amazon.com'dan sipariş verebiliyoruz ve bayağı pahalı. Başka sitelerde çok ucuza satılıyor ama onların da Türkiye'ye satışı

yok. Bildiğin yabancı sitelerde Türkiye'ye satışı var mı? Emrah Taş

C: Sistem tercihlerin gayet başarılı fakat güç kaynağına baktığımda mahallenin şebeke elektriğini sen sağlayacakmışsın gibi bir his oluştu nedense bende. 1200 Watt bu sistem için gereksiz fazla olmuş. İlla ki ileriye dönük bir PSU almak istiyorsan 750 Watt'lık modellere bakabilirsin. MD230X3 konusunda sana pek iyi haberlerim olmayacak zira yurtdışından o monitörü getirmen imkansız. Öncelikle monitör fiyatından dolayı gümrükte takılacak ve kutusunu hunharca açan görevliler, MD230X3'ü görünce "bir değil, üç monitör birden sipariş etmiş" deyip vergi kaçırdığını düşünerek ürünü sana yar

etmeyecekler. Milyarda bir ihtimal gerçekleşip monitör sana ulaşınca da garanti konusunda sıkıntı yaşayacaksın. En iyi ihtimalle bir yıl içinde global garanti sona erecek. Bu yüzden Eyefinity işini ülkemizde satılan monitörlerle hallet. Hatta al üç tane monitör, sök çerçevelerini, bir rehber yapıp bize yolla da boy boy yayınlatalım. 7970 tek başına çoğu oyunu Eyefinity destekli açabilir ama ayarlar konusunda "elini korkak alıştırmama" diyemeyeceğim. Zira devasa çözünürlüklerde ekran kartına çok külfet binecek ve dünyanın tek GPU'lu en hızlı ekran kartı olsa da bir yerde tıkanacak. Bu arada CrossFireX yapmak yerine az bekle ve HD 7990 al. Ya da iki sene sonra 9990 çıkacak, onu da alabilirsin. ▶

S: i7 930 2.80 GHz, 6 GB DDR3 1333 MHz RAM , MSI X58M 7593 anakart ve AMD HD6950 2 GB ekran kartım var. Ben ekran kartını daha geçen hafta Power Supply (Corsair GS800 80+) ile birlikte aldım. Sonra gerekli ve en güncel ekran kartı sürücüsünü yükledim fakat sürücüyü yükledikten hemen sonra ekran bozulmaya, kararmaya ve komutlarımı cevap vermeye başladı. Ben de kartı aldığım yere götürdüm. Sorun eski sürücüyü yenisinin çakışmasıymış. Neşe format atıldı, PC düzeldi ve ben yine sürücüyü yükleyip CrYSIS 2'yi kurdum. Fakat oyunda grafik ayarlarını sona ayarlayınca (1920x1080, 16xAA , Vsync vs.) oyun aşırı derecede kasmaya başladı , oynanmaz oldu. Aynı şeyi başka oyunlarda da deneyince yine ayarları düşürmek zorunda kaldım. Sence bu problem midir, öyleyse bunun sebebi nedir? Koray Yenal

C: Böyle bir sistemde en ufak bir kasma bile olması lazım. Benim ilk aklıma gelen BIOS güncellemesi oldu bu durumda. Anakartın için şimdiye dek sekiz adet BIOS güncellemesi çıkmış ve bu güncellemelerin nerdeyse her biri işlemci desteğini daha iyi bir noktaya taşımış. RAM desteğinin geliştirilmiş olması da bir başka nokta. Öncelikle en son BIOS sürümüne güncelle. Sonrasında da 9.3.0.1019 sürümlü yonga seti sürücüsünü güncelle. Yalnız yonga seti sürücüsü yüklemek için Windows + R tuşuna bas. Kurulum dosyasını çalıştır penceresine sürükle. Çıkan dizinin en sonunda bir boşluk bırakıp –overall yazarsan anakartının bütün sürücülerini güncellenecektir. Tüm bunları yaptıktan sonra AMD Catalyst 12.2 sürücüsünü kur. Artık oyunlarda bir fps farkı olması gerek. Eğer sorun hala devam ediyorsa başka bir HD 6950 takıp dene. Nadir de olsa anakart ve ekran kartı arasında uyumsuzluk olabiliyor.

S: Sitemin şöyle: i7 2600k, 16 GB RAM, AMD Radeon HD 6950 ekran kartı (GB yazmıyorum önemsiz nasılsa). Bu beni ne kadar götürür? İçinde Windows 7 Pro 32 Bit var. Evet yanlışlıkla yüklettim ve fark ettiğimde bilgisayarında birçok oyun vardı. Bunları silmeden nasıl 64 Bit'e geçebiliriz? Onur Şahin

C: Maalesef 32 Bit'ten 64 Bit'e geçiş için tam format şart. Ama bence bunu o kadar da dert etme. Zira piyasadaki oyunların çoğu zaten 1 GB civarında bellek kullanıyor. Sisteminin 3.25 GB belleğin tamamını kullanması biraz zor. Yüklü oyunlar tek kişilikse bitir, bitirince 64 Bit'e geçersin. Bu sistem seni üç yıl idare edecektir.

S: Piyasadaki en iyi Blu-ray oynatıcı nedir? Meriç Yıldız

C: En iyi Blu-ray oynatıcı en son standartları desteklemelidir. Bu bağlamda böyle bir cihazda mutlaka HDMI 1.4 arabirimi, BD Live 2.0 ve Blu-ray Disc Java desteği olmalıdır. Böyle bir oynatıcı 3D içeriği de sorunsuzca oynatabilecektir. Burada asıl soru, Blu-ray ne kadar başarılı oldu ve internet hızları 20 Mbit'lere ulaşmışken benim film kiralama servislerini mi kullanmam daha mantıklı olur yoksa filmleri Blu-ray ile satın almam mı?

S: Yeni bir monitör almayı düşünüyorum. Bana bir monitör önerir misin? Fiyat önemli değil. İşe yarar olsun yeter. Beni monitör konusunda bilgilendirir misin? Berkay Barlas

C: Öncelikle oyun deyince ilk dikkat edilmesi gereken nokta tepki süresi. En fazla 2ms olmalı. Fazla diyorum zira tepki süresi ne kadar düşük olursa o kadar iyi. Düşün ki Battlefield 3 oynuyorsun. Düşmandan bir mermi geldi. Senin anında dönüş

yapıp düşmanı mermi manyağı yapabilmen için monitörünün de senin kadar hızlı tepki veriyor olması lazım. Sonrasında LED arka aydınlatmalı bir model almalsın. Bu, hem kontrast oranına hem de güç tüketimine etki ediyor. Yani görsel şölenin tadını çıkarırken kabarmayan fatura da cepte bonus olarak yerini alıyor. Sonra HDMI arabirimi de olmazsa olmazlar arasında. Tabii ki HDMI varken Full HD çözünürlük aramak da en doğal hakkımız. Sonuç olarak bu özelliklere sahip AOC, ASUS, BenQ, LG veya Samsung monitörlere bakabilirsin. Yalnız 3D Vision 2 destekli monitör alacağım dersin VG278H'a bakmanda fayda var.

S: Bilgisayar toplamayı düşünüyorum ama bu konularda pek iyi değilim. İşlemci olarak AMD Phenom II X6 1100T Black Edition almayı düşünüyorum. Ekran kartında ise iki kart arasında kararsız kaldım. Kartlar şöyle Asus GTX 550 Ti. Diğer kart ise Asus GTX 560 DirectCU. Hangisi daha kullanışlı olur? Geri kalan parçalar konusunda yardımcı olursan sevinirim. Toplamak istediğim bilgisayarda oyunları sorunsuz olarak oynamak istiyorum açıklığı. Enes Yürektürk

C: Her zaman dediğimiz gibi soldan ikinci rakam ne kadar büyüksün performans o kadar iyi. Bu durumda soldan ikinci rakamı "6" olan GTX 560 Ti tabii ki en doğru seçim. Bu sistemler oyunları rahatlıkla oynayabileceğini söyleyebilirim.

S: Bu aralar yeni bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Özellikle de gerek yüksek sistem özellikleri ve buna rağmen büyük alışveriş yerlerindeki çok uygun fiyatları nedeniyle Casper dizüstü bilgisayarlar büyük bir ilgilim oldu. Bir oyuncu olarak hem iş hem de oyun alanlarında rahatlıkla kullanabileceğim bir dizüstü arıyorum. i7 işlemcili ve 8 GB DDR3 ram bellekli Casper dizüstü modelleri var ve fiyatları da neredeye aynı. Lütfen bana bu konuda bir tavsiyede bulunun. Murat Gökhan Küçükbaş

C: Eğer oyun oynayacaksanız işlemci ve bellekten daha ziyade bilgisayarda kullanılan ekran kartına bakmanızı tavsiye ederim. Bu bağlamda AMD tarafında en az HD 6770M, NVIDIA tarafında ise GT555M ekran kartlı modellere bakın derim. Ayrıca yerli üreticiler sürücü ve BIOS konusunda çok zayıf. Bunu da gözden geçirmenizi tavsiye ederim.

S: Ben Baran. 11 yaşındayım. Uzun süredir LEVEL'i takip ediyordum. Geçen ay abone oldum. Benim HP Pavilion G6-1216ST dizüstü bilgisayarım var. Alırken AMD HD 6470M ekran kartı yazıyordu. Ama "Can you run it" ve "Dxddiag" dan baktığımda Intel HD Graphics Family yazıyor. Ayrıntı yöneticisinde hem Intel hem AMD var. Ancak Battlefield 3'ü hiç kasmadan yüksek ayarlarda oynarken PES 2012 gibi bir oyunda bile kasmaya beni çok şaşırttı. Sanırım Battlefield 3'te AMD HD 6470M, PES'te Intel'i kullanıyor. Nasıl bütün oyunlarda AMD HD 6470M'yi kullanabiliriz? Veya yüksek performans alabiliriz? Cevabını heyecanla bekliyorum. Baran Turgut

C: Sevgili Baran, 11 yaşında bu sorunu tespit edebilmiş olduğun için seni tebrik ediyorum öncelikle. Doğru tespit yaptığını düşünüyorum zira benzer durum NVIDIA Optimus kullanıcılarının da başına geliyor. Çözüm için iki yöntem mevcut. İlki BIOS'a girip Switchable Graphics ayarını "Fixed" yaptıktan sonra ayarları kaydetmek. Eğer BIOS'ta bu seçenek yoksa BIOS'unu F.52 sürümüne güncelle. İkincisi seçenek ise 8.882.2.0 sürüm numarasına sahip ekran kartı sürücüsünü kurup

PES 2012'yi değiştirebilir grafik ayarlarından yüksek performans profiline kaydetmek.

S: Masaüstü bilgisayarım birkaç gündür açılırken hoş geldiniz ekranından sonra takılıyordu ama yeniden başlatınca sorun düzeliyordu. Fakat dünden beri yeniden başlatarak da sorunu çözememeye başladım ve artık her açtığımda bilgisayar takılıyor. Güvenli moda denediğimde açılıyor. Sorun neden kaynaklanıyor olabilir? Duha Çelik

C: Masaüstü yükleneyeceği sırada arka planda devreye giren programlardan biri genelde bu soruna neden olur. Bu bazen çıkan bir program olur, bazen de bir virüs olur. Kaspersky Rescue Disc veya Norton Bootable Recovery Tool ile bilgisayarını virüslere karşı tara. Ayrıca Güvenli Mod'da msconfig'i açarak açılıştaki gereksiz programları devre dışı bırak. Bilgisayarın büyük ihtimalle sorunsuz açılacaktır.

S: Ben gerçekten performans düşkünü biriyim. Babamın bana üç sene önce bilgisayarı aldıktan sonra bu bilgisayar çöplük, bunu adam etmek lazım dedim ve PC'yi bir canavara dönüştürdüm. Şimdi geriye kalan parçalarla bir mini bilgisayar toplamak istiyorum. Şuan bana bir LGA775 işlemci, bir mini kasa, 500 GB sabit disk, birde ekran kartı lazım. Ekran kartımı değiştirdim de eskisini kuzene verdim. Ama düşük maliyetli bir şey toplayacağım. Bana bu parçalarda neler önerirsin? Bir de sence bu parayı verip mini bir kasa yapmaya değer mi? Yoksa bir tane notebook mu alsam? Toplayacağım kasanın oyun oynatmasını istemiyorum. İnternet ve Photosop işlerimi görsün yeter. Bunlara göre parçalar önerirsen sevinirim. Murat Yılmaz

C: Eğer minik bir kasa istiyorsan o zaman ilk olarak minik bir anakart almalsın. Bu bağlamda MciroATX anakartlara yönelmeni tavsiye ederim. Piyasada çoğu üreticinin G41 yonga setli ve LGA 775 soket destekli Micro ATX anakartı mevcut. Sonrasında da kasa olarak Akasa Midas'a bakabilirsin. Yatay konumlandırılabilen bu kasa hem ATX hem de Micro ATX anakartları destekliyor. Yani ileride sistemi yükselteceğinde de kullanabileceksin. Ekran kartı konusunda ise yine Low Profile ekran kartlarını tercih edebilirsin. Örneğin HD6570 böyle bir kart. İşlemci olaraksa zaten sıfır ürün bulman zor. İkinci el piyasasında kendine ve anakartına uygun bir işlemci bakabilirsin.

S: Ben bir monitör almak istiyorum. Philips 22E2SB adında bir monitör beğendim. Özellikleri şöyle: 21" ekran, Full HD 1920x1080 çözünürlük, Analog giriş. Fiyatı 250 TL. Acaba analog olması görüntü kalitesini ne kadar etkiler? Tam olarak Full HD görüntü elde edebilir miyim? Analog ve Full HD olması bu fiyata değer mi? Yusuf Aksoy

C: Analog giriş olması görüntü kalitesinde gözle görülür bir düşüş neden olmaz. Yine analog giriş üzerinden Full HD çözünürlük de alabilirsiniz. Zaten eğer monitör VGA girişi üzerinden Full HD görüntü sunmasaydı, ürünün özelliklerinde bunun yazması yasal olarak mümkün olmazdı. Sadece oyun oynamak istiyorsanız tepki süresinin en fazla 5 milisaniye olmasına dikkat edin. Ne kadar düşük, o kadar iyi. ■

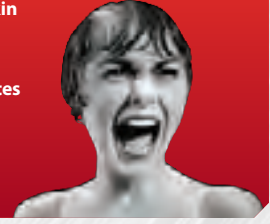
Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Konuya sabit disk yavaşladı yazdım fakat PC toptan yavaşladı. Sanırım sabit disk yüzünden. Ekte de göreceğin üzere okuma hızı çok yavaş ve okuma hızının düşük olduğu yerlerde sabit diskten fazla ses çıkıyor. (Kafayı gereksiz yere çok sallıyor herhalde.) Sabit diskte bad sector bulmadı. HD Tune'da erişim süresi de çok fazla. Sabit diskin yavaşlamasına bağlı olarak da PC çok yavaş açılıyor. Sabit disk kablosunu yenisiyle değiştirdim fakat değişen yok. Disk birleştirme de yaptım fakat olmuyor. Yine yavaş yine yavaş! Yardımlarını bekliyorum.

C: Bu tür durumları tarif etmek için severek kullandığım bir

sebze vardır: Patates. Verdiğin görselde "Numer of Interface communication errors: 15997" uyarısı mevcut. Yani sabit diskin şimdiye kadar 15997 acil durum çağrısı vermiş ama diskin feryadını duyan olmamış. Bu disk kafasını bir köşeden başka bir köşeye vurmasında kim vursun sevgili İhsan? Diskin patates olmuş maalesef. Şanssızlığın, diskinin tam da Tayland'da sel felaketi yaşandığı ve bu yüzden sabit disk fiyatlarının uçtuğu döneme denk gelmesi. Yavaş yavaş SSD'ye doğru yol almanı tavsiye ediyorum.

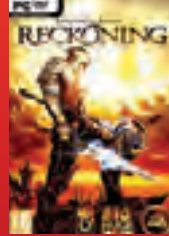


Sistem Gereksinimleri



Jagged Alliance: Back in Action

İşletim Sistemi: Windows XP SP 2 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / AMD 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 3 GB
Ekran Kartı: 512 MB, Shader Model 3.0



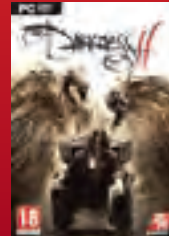
Kingdoms of Amalur: Reckoning

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.2 GHz / AMD Athlon 64 X2 5000+ 2.6 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 10.5 GB
Ekran Kartı: 512 MB ATI Radeon HD 3650 / 512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT



Syndicate

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.4 GHz / AMD Athlon 64 X2 2.4 GHz
Bellek: 2 GB (XP) / 3 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 10.5 GB
Ekran Kartı: 512 MB ATI Radeon 4650 / 512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT



The Darkness II

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / AMD Athlon 64 X2 4200+
Bellek: 1.5 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: 256 MB ATI Radeon HD 2600 / 256 MB NVIDIA GeForce 8600

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsenk azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



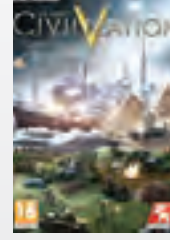
Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



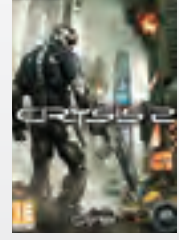
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir 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



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



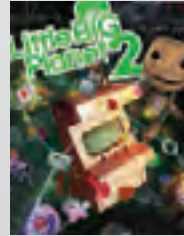
L.A. Noire

Herkesin bir şeyler gizlediği L.A. Noire'da ipuçlarını birleştirip şüphelileri sorgulayarak gerçek bir dedektif rolüne bürünüyoruz. Yüz mimiklerinin bu kadar önem taşıdığı bir başka oyun çıkmadı henüz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



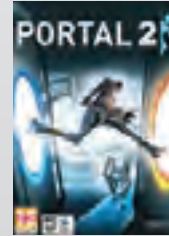
LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



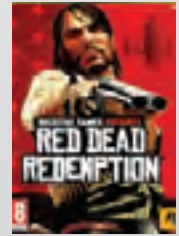
Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

ŞUBAT 2012

All Zombies Must Die!	72
Choplifter HD	75
Dustforce	75
Final Fantasy XIII-2	80
Frontline Commando	88
Line Runner	82
ScaryGirl	78
Sonic CD	75
The King of Fighters XIII	70

Unstoppable Gorg 80

OCAK 2012

Cave Story+	81
Halo: Combat Evolved Anniversary	73
Joe Danger: Special Edition	81
RACE Injection	70
Real Warfare 2: Northern Crusades	72
Star Wars: The Old Republic	95
To the Moon	90

Trine 2 90

X3: Albion Prelude 82

ARALIK 2011

Anno 2070	80
Assassin's Creed: Revelations	74
Call of Duty: Modern Warfare 3	89
Costume Quest	70
Dungeon Defenders	80
GoldenEye 007: Reloaded	74



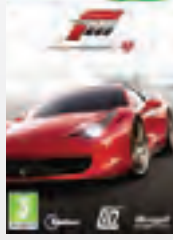
FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



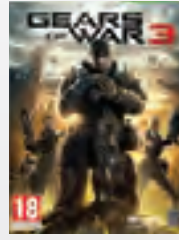
Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



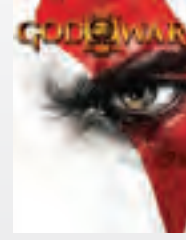
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabildi ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



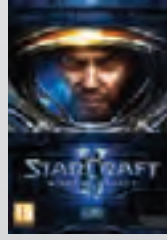
Shogun 2: Total War

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



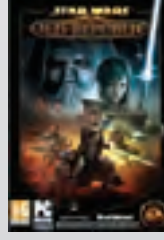
StarCraft II

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 Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



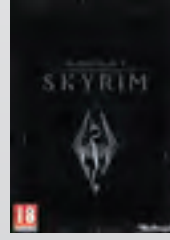
Star Wars: The Old Republic

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



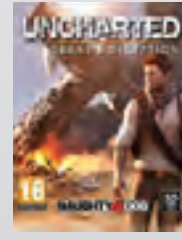
The Elder Scrolls V: Skyrim

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

L.A. Noire	90
LEGO Harry Potter: Years 5-7	77
Minecraft	95
Need for Speed: The Run	74
Ratchet & Clank: All 4 One	75
Rayman Origins	86
Rochard	85
Saints Row: The Third	84
Skylanders: Spyro's Adventure	77
The Elder Scrolls V: Skyrim	98

The Lord of the Rings: War in the North	70
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	81
WWE '12	85

KASIM 2011	
Ace Combat: Assault Horizon	80
Batman: Arkham City	96
Battlefield 3	95
Dark Souls	90
Dead Rising 2: Off the Record	80

Football Manager 2012	90
Forza Motorsport 4	93
Heroes of Might & Magic VI	86
NBA 2K12	90
NBA Jam: On Fire Edition	80
Orcs Must Die!	80
Rage	85
The Sims 3: Pets	85
WRC: FIA World Rally Championship 2	85
Uncharted 3: Drake's Deception	95

www.koseokuru.com



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik



BEYİN

ÖZEL

OKU



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik



Öğretmenlik

www.koseokuru.com

Köşe yazarı takipçilerine müjde!

Siz de gündemden uzak olmamak adına tek bir gazeteye bağlanmak istemiyor fakat vakit nakittir diyor ve her gazeteyi de ayrı ayrı takip edemiyorsanız "KöseOkuru" tam size göre.

Makûmunuz, çağımız telekomünikasyon çağına dönmüş ve dünyada olup bitenlerin yayılma hızı uçak süratini geçmişken, yaşama dair gündemi takip etmek de bir o kadar zorlanılı hale gelmiş durumda. Yenilikçi düşünce bizim için bu eksiği bulmuş ve hayatımızı kolaylaştırmak adına KöşeOkuru'nu yaratmış.

Gerek fikinsel, gerekse şekilsel anlamda son derece yalın ve işlevsel olan sitenin gazete okuyucularına ciddi bir fayda sağlayacağı yadsınamaz bir gerçek. KöşeOkuru'na henüz nail olmadıysanız, bir an önce onunla tanışmanız ve gündemden mütemadiyen haberdar olmanız dileğiyle... **■ Selen Akan**

10

Dokuz Canlı Edward

Christyne Brouillet

Dokuz ayrı zaman diliminde dokuz ayrı yaşamı olmuş bir kedinin, Edward'ın gözünden yaşama dair bir hikaye.

Kedi denilip geçilemeyecek kadar hisli ve duyarlı bir kedi olan Edward, Nefertari'nin çok kıymetli kedisi olmak da dahil çok farklı yaşamlara tanıklık eder. Yaşadığı hayatlar boyunca Haçlı Seferi'ne katılır, Fransız

bir baş ağrının kendisi olmanın keyfini alır, İstanbul'da balık pazarından yiyecek aşırarak yaşamını sürdürür, sahibesi cadıyla birlikte yarınsa tehlikesi atlatır ve son olarak karşımıza bir günümüz insanı olan Delphine'in kedisi olarak çıkararak onun yarın seçimlerini sorgular.

Edward, empati yapabilen ve kedileri sevenler için eşsiz ve unutulmaz bir roman kahramanı olarak pimdiden tarihteki yerini aldı. Edward'ı tanımaya başladıkça kitap bitmesin isteyeceksiniz. **■ Selen Akan**

DOKUZ CANLI EDWARD

Christyne Brouillet



9

Buket Uzuner

İstanbullular

Yer: Atatürk Havalimanı

İstanbul'a aidiyet hissi ile bağlı, tamamen farklı geçmişlere ve bakış açılarna sahip 15 ayrı kişi. Bir bomba tehlikesi ile yaşamları kesilen bu çok farklı insanlar, özünde son derece benzer olan insan yapısına çeşitli karakterlerde ayna tutarak "bireyler eşsiz de olsa, insan insana benzer nedicede"

dedirtiyor okuyucuya.

Gerilimle geçen dört saat esnasında korkular, heyecanlar, mutluluklar ve mutsuzluklarla örüldü dolu dolu bir İstanbul romanı İstanbullular.

Genetik bilimciden gurbetçi işçiye, taksii şoföründen ünlü bir heykeltıraşa, tuvalet temizliğisinden mimarlar odası eski başkanına dek uzanan bir karakter topluluğu ve son derece gerçekçi bir kurguyla birbirine toğet geçen yaşamları.

İstanbullular, İstanbul gibi derin, karmaşık ve renkli. **■ Selen Akan**



9

Etkinlikler



Opeth

6 Mart, KüçükÇiftlik Park, İstanbul

Blue Jean'in 2007 yılından beri yaygın hayatına devam eden "kardesi" Headbang, başına yaygın okurlarıyla beraber ve mühterem bir konserte kutlayıcı. Bu kutlamama yıldız Opeth ile son albümü Heritage ile dinleyicilerinin karşısına çıkıyor.

Aynı diğer etkinlikleri

1 Mart: Mavi / Beyoğlu Hayal Kahvesi, İstanbul

2 Mart: Roger Sanchez / Qubbe, İstanbul

6 Mart: Opeth / KüçükÇiftlik Park, İstanbul

7 Mart: Ben L'Orde / Soul / Babylon, İstanbul

9 Mart: Coldplay / Babylon, İstanbul

9 Mart: DJ Fest 2012 / Sapphire White, İstanbul

10 Mart: The Gaslamp Killer / Babylon, İstanbul

10 Mart: Tune - Yards / Salon IKSİ, İstanbul

16 Mart: Alexandra Stan / Takım KJ Club, İstanbul

16 Mart: Ron Carter / İstanbul Jazz Center, İstanbul

17 Mart: Seether / Babylon, İstanbul

22 Mart: The Aristocrats / İndigo, İstanbul

23 Mart: Matt / Bronx, İstanbul

23 Mart: Tiger Lillies / Salon IKSİ, İstanbul

24 Mart: Maki / Tamirane, İstanbul

24 Mart: Matt Bianco / Salon IKSİ, İstanbul

28 Mart: Odylle / Ghetto, İstanbul

29 Mart: Timbre Timbre / Salon IKSİ, İstanbul

31 Mart: Yael Naim / gajajstanbul, İstanbul



Jennifer Lopez Love?

Dans etmeyi sever misiniz? Ben çok severim. Benimki profesyonel dans olma seviyesine erişirse de "dans müzikleri" dedin mi J.Lo gelir aklıma hep ve akan sular durur. 1999 yılında çıkardığı ilk albümü On the 6 ile dans müziği konusunda oldukça başarılı bir çıkış yapmış ve albümlerinin toplamı bugüne kadar 55 milyondan fazla satmıştı. En son albümü Love? ile bir süredir devam eden suskunluğunu

öyle bir bozdu ki bir anda yine R&B ve dans / pop dünyasında en üst sıraya oturdu. 2011 yılında çıkardığı bu albümde yine kanısız kaynatacak, sizi fikir fikir oynatacak ritimlerin bulunduğu şarkılar yer alıyor. Lady Gaga'nın hükümlüğünün sürdüğü şu son günlerde cesurca öne atıp "Bir dakika ya! 2000'li yılları ben kasiş kavurdum, e yine yaparım!" edasıyla salladı müzik listelerini. Albümde üç çeyrek çeken şarkılar Papri, On the Floor ve I'm Into You. Bilgisayar karşısında oturamazsınız belki ama J.Lo'nun şarkılarını duyduğunuzda eminim ki şöyle bir kalıp bir - iki figür atmayı çalışacaksınız. "Otur otur nereye kardeş..." diyorom tekrardan. **Meriç Erbay Bozkurt**



Natalie Imbruglia Come to Life

Pek bir şirindir bu kızağız. Müzik kariyerine uluslararası bir üne kavuşmuş olan Torn şarkısı ile 1997 yılında başlamış olan Natalie Imbruglia, o her zamanki saçları karışık kız çocuğu edası ve bayan solistlerde eşine zor rastlanır bir hafif çatalı ses tonuyla her zaman farklı olmayı başarmıştı. Bu aralar suskun gibi görünüyordu ama duyduğumuza göre beşinci albümü için stüdyoya girmiş durumda. 2009 yılında çıkmış olduğu Come to Life albümü için üç yıl boyunca hazırlık yaptığını düşünürsek 2012 yılında yeni bir albüm çıkarmaya hazırlanması normal. Avustralyalı sanatçının bu son albümünde dikkat çeken elektronik bir tarz mevcut. Eski alternatif rock ve pop alışkanlığından biraz uzaklaşmış ve daha elektronik, dans tarzına yaklaşmış görünüyor. Bu albümden size tavsiye edebileceğim şarkılar My God, Want ve Lukas. Dünyanın diğer ucundan farklı bir ses dinlemeyi seçerseniz Natalie Imbruglia iyi bir seçim. **Meriç Erbay Bozkurt**



Röportaj

Bay A.'nın Hikayesi'nin YAYA'nın ağzından dinledik.

Gerçek müzisyenler ve dolayısıyla iyi müziğe, iyi müzik yapmaya adanmış hayatlar... Grup ismi: YAYA. Albüm adı: Bay A.'nın Hikayesi. Fazla lokandıya gerek yok; YAYAYla tanışın, YAYAYla kulak verin, YAYAYı anlayın, anlatın, dinleyin, dinleyin... Ata Akdağ, Mert Akkaya, Ferhat Hasanoğlu, Taner Keleş; yokunuz açık olsun, Arkadaşlar...

Doruk Akyıldız: Girizgah, grup elemanlarının müzikal geçmişlerini, sizlerin ağzından dinleyerek yapalım istiyoruz...

Ata Akdağ: Lise çağlarımda kurduğum Bekarlar grubuyla müziğe başladım. 1990'ları başında Taksim Bilsak ve Gitanes Bar müdavimleri bu grubu hatırlayacaklardı. O grup çeşitli evlere geçirdi ve nihayetinde Flört'e dek uzandı. Flört grubunun ilk kadrosunda yer aldım. Ardından değerli şarkı yazarı Feridun Düzağaç'la çalışmaya başladım, halen de bu birlikte çalışıyorum.

Mert Akkaya: Benim de ilk sahneye çıktığım yerdir Bilsak Rock Cafe. 16 yaşındaydım o zaman. 1993'te Badluck grubuna dahil olmamla profesyonel müzik hayatım

başladı. Grup üyesi olarak ilk deneyimlerim İğren Yansıması ve sonrasında Mister No idi. Halen rock dünyasından birçok isme sahneye ve stüdyo kayıtlarında davulcu olarak eşlik etmekteyim.

Ferhat Hasanoğlu: Yaşım pek çok müzisyen gibi Milliyet Lisesi Arası Müzik Yarıması tecrübesinin ardından enstrümanıma daha çok vakit ayırmaya başladım. Geçmişte Whisky, Egoist ve Kargo gruplarında bas gitarist olarak yer aldım. Başta Cem Karaca olmak üzere pek çok değerli sanatçıya eşlik ettim.

Taner Keleş: Müzisyen bir aileden geliyorum. Babam bir caz piyanistiydi, ablam da konservatuar mezunu bir piyanist. 1988 yılında ilk profesyonel grubum Barfly'yi kurdum. Çeşitli cover gruplarıyla çaldıktan sonra uzun yıllar Özlem Tekin'e ve Feridun Düzağaç'a gitarist olarak eşlik ettim. Aynı zamanda Türkiye'nin ilk heavy rock grubu Whisky ile çalışmaya devam ediyorum.

D.A.: Dinleyici, ilk albümünüz olan Bay A.'nın Hikayesi'nin kitapçığında şöyle bir notla karşlaşıyor:

"Albüm, Eylül 2008 ve Ocak 2009 arasında kaydedilmiştir." Oysa ki albüm, Şubat ayının başında piyasaya çıktı. Dolayısıyla da bu münvalde şu sorulara somnak bir zorunluluk olarak karşımıza çıkıyor: YAYA'nın müzikseverlerle buluşması neden üç yıllık bir rötör neticesinde oldu?

M.A.: Geçilmeye yol açan ilk faktör, albümün stüdyo aşaması idi. Aslında stüdyo öncesi uzun bir prova dönemi geçirmiştik ve kayıt sürecinde bir sorun yaşanmadı. Ancak mix aşamasında bir miktar vakit kaybettik. Yine de içimize sinen bir sonuç elde ettik, önemli olan da buydu. Ardından ismini veremeyeceğim bir plak şirketi ile anlaşmaya vardık. Bu şirket bize albümün 2010'ın son aylarında çıkmasını istemediğini, 2011 yılı Ocak - Şubat ayları gibi çıkarılması teklifini sundu. Biz de kabul ettik. Şirketin içinde bulunduğu sorunlar, sıkıntılar bize de yansdı. En sonunda eser işletme belgesini kendilerinden alıp başka bir şirkete gittik ve bir ay sonra albümümüz çıktı. İnsanların verdikleri sözden tutmadığı bir durum

F yada yaşıyoruz maalesef. Bunca yıldır bu iş içinde bulunan profesyonel müzisyenler olarak biz bile hala bu tarz tecrübeler yaşamaktayız. Öğrenmenin yaş yok dedikleri bu olsa gerek.

D.A.: Bay A'nın Hikayesi, bir konsept albüm olarak adlandırılabilir. Albüm dört bölümden oluşuyor; dört şarkıdan oluşan "birinci sayfa", üç şarkıdan oluşan "ikinci sayfa", yine dört şarkıdan oluşan "üçüncü sayfa" ve tek şarkıdan oluşan "son sayfa"... Konsept albüm yapma fikri nasıl doğdu? Bu tip albümlerin, dinleyici tarafından yeterince anlaşılama riskini beraberinde getirdiğini düşünüyor musunuz?

T.K.: Belirli bir hikayesi ve derdi olan, müzikal açıdan ana akımın dışına çıkan pek çok konsept albüm bugüne dek dünya müzik çevrelerinde saygıyla ve beğenilyle karşılanmıştır, hatta bunlar arasında popüler olanları da mevcuttur. Önemli olan müzikteki samimiyettir. Müzik dinleyicilerinin daima basit olana prim verdiğini düşünseydik, üretim aşamasında kendimize engeller koyardık. Karımca Türkiye'de böyle albümlere bir talep var, ancak az yok.

F.H.: YAYA grubu asla "bir albümü yapalım ve sadece sıradan bir kitle dinlesin" gibi bir düşünceyle yola çıkmadık. Anlaşılması çok zor bir albüm yaptığımızı düşünmüyorum. Albümü koyup dinlemeye başladığınızda, onun sizi sarıdığı ve içine çektiğini göreceksiniz.

D.A.: Bu soruyu bir önceki soruma paralel olarak şekillendireceğim. Bay A'nın karşı çıkışları neyedir, kimdir? Mutlulukları nelerdir? Aşk mıdır, değil midir? Hüzünlü müdür yoksa neşeli mi? Melankoliyi sever mi, sevmez mi? Asi midir, kabullenici mi? Kimdir, nasıl bir adamdır dostumuz Bay A?

A.A.: "Bay A'nın Hikayesi" atlında şarkı sözlerine dayanak olması amacıyla yazdığım kısa bir öykü. Bay A, karakteri de oradaki yaşlı, bilge bir adam. Ancak öyküde anlatılan tüm olaylar ya da karakterler belli bir oranda benim hayatımdan da izler taşıyor. Bay A'nın albümü simgeleyen bir karakter olduğunu düşünürsek diyebiliriz ki Bay A, unutulmaya ve yok sayılmaya karşı tepkili bir adam. İnsanları "önemli / önemsiz" diye ayırdıkları sevmiyor. Çevresinde olan bilen gerçekleri görüyor, yanlışları öfke de duyuyor ama yine de kendini ifade ederken melankolik yansı ağır basıyor.

F.H.: YAYA grubu olarak hepimizin içinde birer Bay A. var ve müzik endüstrisi içindeki kişi örneklerden aynı bir albüm kaydetmiş olmamız, kabullenici olmadığımızın kanıtı. Bugüne dek pek çok değişik orkestrada ve projede çaldık. Ancak YAYA grubu bizi sadece birer eşlik müzisyeni olmadığımızı, üretken ve söyleyecek sözü olan müzisyenler olduğumuzu göstermesi bakımından önemli bir fırsat.

D.A.: Bay A'nın Hikayesi albümünün, ilenayla yazılmış sözlerden oluşan şarkılarla hayat bulduğunu görüyoruz. Dolayısıyla da şarkılarımızın

sadece müzikal anlamda değil, edebi olarak da önemli bir değer taşıdığı kanaatindeyim. Nihai olarak grubun edebiyatla olan ilişkisini, hangi yazarları okuduğunu, hangi yazınsal kaynaklardan beslendiğini merak etmiyorum değilim...

A.A.: İhtilafını için teşekkür ederiz. Bunu ilk defa LEVEL dergisinde ifade edeceğim. Bay A'nın Hikayesi ismi, bana Alman şair ve oyun yazarı Bertolt Brecht'in "Bay Krüner'in Öyküleri"ni çağırıyor. Brecht orada bu karakteri Bay K. olarak ele alır ve yaşamı boyunca da bu yayını sürdürür. Bay K. üzerinden kendi dünya görüşünü ve felsefesini dile getirir. Kısa öyküleriyle beni çok etkilemiş bir yazardır Brecht. Öykü yazarları dışında mitolojiyi, masalleri ve destanları da çok severim, sanırım evimde ünlü Fin Destanı Kalevala'nın Türkçe baskısı olan az sayıda şairi kitapları biriyim. Saydığım bu edebi türler, Bay A'nın Hikayesi albümünün şarkı sözlerine de hayli yansımıştır.

D.A.: Albümün ilk videosu Genç Kız ve Delikanlı'nın Baladı isimli şarkıya çekildi. Şarkı gibi şarkıya çekilen videonun da görsel anlamda son derece özgün olduğunu görüyoruz. Klübün hikayesi kime ait ve yönetmeni kim?

M.A.: Klip Serhat Eser Erdem'e ait, kendisi bir süreler Almanyada yaşıyor. Çekimler de Almanyaya'nın Bavyera eyaletinde yapıldı. Bizce klip şarkıyla çok iyi bütünleşti.

A.A.: Serhat Eser Erdem'e klip üzerinde çalışması için şarkıyı yolladığımızda aramızda ilginç bir olay yaşandı. Eser o sıralarda bir kısa film çekmeyi düşünüyor muydu ve bunun için bir hikaye tasarlamış. Genç Kız ve Delikanlı'nın Balad'ını dinleyince, elindeki hikaye ile şarkı arasında inanılmaz bir benzerlik olduğunu fark etmiş. Yani ben butada, Eser Almanyada aynı duygular içinde, birbirini tamamlayan düşünceler geliştirmişiz. Bu güzel tesadüf karşısında diyecem bir şey bulamadım, hepimizi oldukça tatmin eden bir klip oldu.

D.A.: Öte yandan albümün konsept bir albüm olduğu, dolayısıyla da bir bütünlük dahilinde şekillendiği -bir başka anlamda başı, ortası ve sonu olduğu- gibi değişkenleri göz önüne aldığımızda, neden albümdeki ilk şarkıya değil de yedinci şarkıya klip çekmeyi uygun gördünüz? Bu tercih dolayısıyla dinleyici, Bay A'nın Hikayesi'ne için tam da ortasından giriş yapmış oluyor mu, hikayenin öncesini bilmeden, bilemeden?

A.A.: Çok güzel bir yere değindiniz. Albümün orijinal serlaması ile ve ana vermeden dinlenmesi gerektiğini hatırlamak istiyorum. Ancak video klipler müzisyen üretimini dinleyiciye tanıtmaya bakımından değişik bir işleve sahip. Ne tür albüm yaparsanız yapın, bir şekilde yayınlanabilir, ulaştırılabilir bir format seçebilirsiniz. Burada izlenen yol, nihai hedef olan albümü dinleyicilere ulaştırmada video kliplerin izlenme ve yayılma gücünden yararlanmaktır. YAYA grubunu dinlemeye değer bulanlar, zaten albüme de ulaşacak ve böylece hikayenin tamamını dinleme olanağına bulacaklardır.

T.K.: Klip şarkısına karar verirken YAYA sound'unu insanlara tanıtan ve albümün genel yapısını iyi özetleyen bir şarkı olsun istedik. Dünyadaki önelere bakıldığında bu tarz konsept progresif albümleri tanıtmaya aşamasında orijinal serlama gözetilmediğini, klip şarkısının albümün genel

havasını iyi yansımasına bakıldığını görüyoruz. Bizim asıl yapmak istediğimiz şeyse albüme 42 dakikalık kısa bir film çekmek ve bunun DVD'sini yayınlamak. Gerekli şartlar oluştuğuna bilirsiniz, eğlence, bağımsız ve yaratıcı bir yönetmen ile anlaşılıp bunu gerçekleştirmek istiyoruz.

D.A.: İca ettiğiniz müziği kategorize ediyor musunuz? Eğer ediyorsanız nasıl adlandırıyorsunuz müziğinizi?

M. A.: Biz müziği yaratma ve düzenleme aşamasında şu tarz olsun diye yola çıkmadık, önceliğimiz ticari kaygılardan tamamen uzak olması ve popüler olma kaygısı taşımaması idi. Hikayesi olan konsept albüm olma özelliği, temaların birbirine bağlı bir şekilde ilerlemesi, ritmik ve armonik yapıdaki modülasyonların varlığı düşünülürken progresif rock tarzında bir albüm olduğunu söyleyebiliriz. Bu tür kendi içinde pek çok alt başlığa sahip. Çok saygı duyduğumuz ve sevdiğimiz progresif rock gurusu bir ağabeyimiz olan Akif Ergülec, müziğimizin neo-progresif rock tarzı içinde olduğunu görüşünde. Neo-progresif deyince aklıma Marillion ve Pendragon geliyor ki Marillion müziği Ata'nın ve benim ortak zevkimizdir. Bu tarz gruplara ilham verenler arasında Genesis, Yes, Camel ve Pink Floyd'u sayabiliriz.

D.A.: Bu bölümde sizlere bazı kelimeler vereceğim. Sizler de bu kelimelerin sizin için ne anlam ifade ettiğini bir ya da birkaç kelimeyle söyleyeceksiniz / yazacaksınız...

Beyaz: Bay A'nın Hikayesi
Siyah: Karabasan
Küfür: Dilim kemiği yok
Aşk: Kayınlık yıldız
Kadınlar: ?
Uyku: Sırtımak
Melankoli: Londra
Futbol: Heysel faciası
Müzik: Peri iskanı
Yumurta: Rocky Balboa
Para: Kaçıt parçası
Suz: Kuduz
Özgürlük: Spartaküs
Bay A.: Masal prensi
Bayan A.: Bayan Aurora
LEVEL: Boulder Dash



Nippon!

Hiç düşündünüz mü bir Naruto'yu bilmemek, ne demektir diye? Düşümmeyin zira Naruto'nun mangası parça parça ülkemizde de yayına giriyor. Geçtiğimiz aylarda ilk cildi yayımlanmıştı, iki ay kadar önce de ikinci cilt piyasaya çıktı. Sanıyorum geriye yaklaşık 120 cilt kaldı ama olsun, başlamak bizimle... Naruto konusunda biraz sabırlı

dünyanız gerekcek, ırsı belli oldu lakin bir kez seriye buluştuktan sonra da çok keyif alacağımız umutmayın.

Naruto, Aquarion EVOL ve Hana Yori Dango. Bu ayın üç konusu ve özünün de ortak tek bir noktası var; hepsi Japonya'nın başından koparılmış eserler. Japon ayı, kutlu olsun! ■ **Tuna Şentuna**



Anime

Aquarion EVOL

Uzun süre önce, piyasada sebil gibi mecha animesi varken, Sousei no Aquarion adındaki bir anime herkesi ekranın başına kilitledi. Olan biten çok da farklı değildi aslına bakarsanız lakin serinin çekici bir tarafı vardı; hem aksiyon çok iyiydi, hem de görüntüler. "Serinin acaba devamı gelir mi?" diye beklemeye başlamıştık ki hiç haber gelmedi, öylece kaldık ortada.

Geçen ayta bir anda ortaya çıktı yepyeni bir Aquarion. 50 dakikalık, büyük bir bölümle başlıyordu hikaye ve bu 50 dakikanın sonunda, "İşte yeni favorim!" dediğimi de sizden saklayacak değilim.

Bu animeyi klasik bir Japon animesi olarak ilan etmemin en önemli nedeni de her türlü kişiye yer veriyor olması. Mecha'lar var, sınırlendikçe, heyecanlandıkça güçlenen karakter var, Voltron gibi mecha birleşimi var, çapkınlık yapmak isteyen erkekler var, bolca efekt, alabildiğine aksiyon da mevcut. Tüm bunların üstüne son derece "Japon" müzikler ve J-Pop görüntüleri de eklenince, ortaya hem keyifli, hem de animeye alakası olmayanlar için son derece garip bir yapım çıkıyor.

Seri halen devam etmekte ve 26 bölüm sürecek. Abductors adındaki garip bir ırk, insanları kaçıp herkese dehşet salıyor ve onlar geldiklerinde de Aquarion, onlara karşı koyuyor. Ne var ki yavaş Aquarion birleşimini (Erkekler ve kadınlar arasındaki robot birleşimi.) içindeki güçle yapan bir kahraman sayesinde Aquarion EVOL de sahaya iniyor, ortam şenleniyor. Şu sıralar bol efektli ve eğlenceli bir anime arayanlara şiddetle tavsiye ediyorum, yeni bölüm çıkmış mı diye kendimi AnıD8'nin kollarına atıyorum. ■

Çizgi Roman

Naruto

Naruto'yu anlatmak için artık çok yaşlıyım ve artık gerçekten de çok geç. Kaç yıl önce başladı hikaye, bizde Türkçe'si yeni yeni yayımlanıyor.

Konoha'nın hafızan ninjası Naruto, en büyük hayali olan Hokage'liğe soyunuyor. Küçükük bir çocuk daha fakat en iyisi olabileceğine, ninjaların ninjası olabileceğine inamıyor. Sasuke ve Sakura gibi önemli arkadaşları oluyor Naruto'nun. Eğitimci Kakashi sensei, ona her zaman doğru yolu gösteriyor.

Naruto'nun bir de önemli serisi var. O çok küçükken, çok korkunç bir canavar onun içine hapsedilmiş. Zaman zaman bu yaratık ona güç de veriyor, onun kontrolden çıkmasına da neden oluyor.

Naruto'nun macerası başlıyor ve sonlanmıyor; hala mangası sürmekte, hala animesi televizyonlarda yayımlanmakta. Biraz yavaş ilerlese de sizi içine çekecek kadar da kaliteli bir seri. Manga okumaktan hoşlanıyorsanız, Naruto'dan çok büyük bir keyif alacağımızdan emin olabilirsiniz. ■



Dizi

Hana Yori Dango

Önce yasal uyarı yapayım: Bu dizi tam bir Uzak Doğu dizisi ve Uzak Doğu kültürüne kendini yakın hissetmeyen kimseler, bu diziden hoşlanmayacaktır. Bu diziyi benzeyen o kadar çok dizi yazılıp çiziliyor ki orada, herhangi bir kanalı açsanız, mutlaka bir benzerini görürsünüz.

Ne var ki Hana Yori Dango veya İngilizce ismiyle Boys Over Flowers (Çiçeklerin Üstündeki Erkekler? Olmadık böyle.) bu diziler arasında sıyrılan ve kendine has büyük bir hayran kitlesi olan dizilerden.



Bir lisede geçiyor olaylar. Sıradan bir kız, sırf idolü diye zenginliğin bininin bir para olduğu, "tiki" bir liseye burslu olarak giriyor. Bu lise de F4 (Flower Four) adındaki dört zengin "bebe"nin krallığında. Hepsini birbirinden zengin ve yakışıklı olan bu dörtlü, fakir kızımız Makino'yu fark ediyor ve beş kişi arasında hem eğlenceli, hem de romantik olaylar gelişiyor. (Beş kişi arasında deyince, aklınız bir yerlere gitmesin.) Dizi 2005 yapımı olduğu için bulmakta güçlük çekebilirsiniz ama bir yerlerde rastlarsanız, izlemekten de kendinizi alıkoymayın. ■



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

Zaman Fakiri İnsanlar

Ne oldu da birden herkesin zamanı aniden azalmaya başladı? Kim hortumluyor zamanımızı? Neden sevdiğimizle görüşecek vakit bulamıyoruz? Ne ara "zamanı kıt insanlar" haline dönüştürüldük? Herkes nereye koşuşturuyor? Niçin koşuyor? Zaten hep bir yerlere yetişmek zorunda bırakılmadık mı? Hayatımız okula yetişmek, sınava yetişmek, otobüse yetişmek, işe yetişmek, toplantıya yetişmek, uçağa yetişmek, sinemaya yetişmek ile geçmiyor mu? Niçin zaman bu kadar çabuk geçiyor? Neden yetişmek zorundayız ki? Yetişmesek ne olur? Koşmayı bırakmak nasıl fikir? Kulağınız cazip geliyor mu?

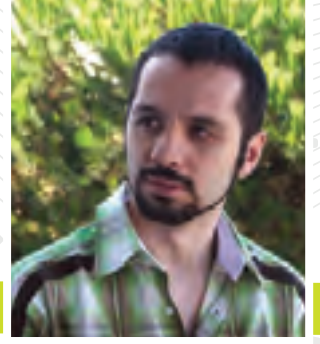
Yok yok, ben bazıları gibi zamanımızı çalanların ya da daha kibar bir tabirle satın alanların farazi güçler veya kapitalist şirketler olduğunu söyleyerek başkalarını suçlayacak değilim. Kimse bize daha güzel bir ev, daha iyi bir araba, daha kaliteli bir yaşam standardı için daha çok çalış diye zorlamıyor. Karnımızı doyuracak kadar yemek alabiliyorsak ve evimizde de büyük ekran bir televizyon varsa daha fazlasına ihtiyacımız yok. Yoksa var mı? Gerçekten fazlasına ihtiyacımız varsa en değerli hazinemiz olan sağlığımızı ve zamanımızı onlar için harcamaya değer mi? Suç bizi sürekli tüketime körukleyen güçlerde de değil. İşaret parmağımızı kapitalist güçleri suçlamak için doğrulttuğumuz zaman diğer üç parmağın kendimizi gösterdiğini unutmamız gerekiyor. Zamanı fast food yemekler gibi yiyip bitiren, şursuzca tüketen bizleriz. Üstelik kimse de böyle yapmamız için alnımıza silah dayamıyor. Bize bunu gönüllü olarak yaptırıyorlar. Başka bir deyişle kendimiz seve seve yapıyoruz. Esnaf müşterisiyle ilgilenmeyi bırakmış, yüzünü çapraz çevirdiği monitöre dönmüş, internette fink atıyor, ev hanımları artık işlerini dizileri bölen reklam aralarında yapmayı rutine bağlamışlar, gençler saatlerini fark etmeden sosyal ağlarda harcıyorlar, pazarcılar bile bağırma kesmişler, müşteriler havucu ve lahanayı kendileri seçerlerken, bir kenarda oturup cep telefonundan internete bağlanmaya çalışıyorlar. Sonra da insanoğlu vaktin nasıl uçup gittiğinden şikayetçi oluyor. Günler 30 sene evvel de 24 saattir ama insanlar zamanın hızlı aktığından bu kadar yakınıyorlar mıydı? Artık öğrencilerin ders çalışmaya vakti yok, çalışan insanların birbirine misafirlğe gidecek vakitleri yok, entelektüellerin kendi kitabını yazmaya vakti olsa bile başkalarının kitaplarını okuyacak vakitleri yok, ev hanımlarının gün düzenlemeye vakti yok, hatta doktorların bile dişlerini fırçalayacak vakti yok.

Şimdi beş kişilik bir aile hayal edin, akşam yemeğin-

den sonra 40'a merdiven dayamış anne televizyonda takip ettiği 23 diziden birini izliyor. Yumuşak koltuğuna sırtüstü yatmış baba, göbeğinin üzerine itinayla yerleştirdiği laptop'tan banka hesaplarını kontrol ettikten sonra sanal okey oynuyor. Evin büyük oğlu masaüstü bilgisayarında bir MMORPG'ye gömülmüşken, ortanca kardeş Facebook'ta takılıp müzik dinliyor ve evin küçük kızı da ev ödevinde kendine yardımcı olması için ev ahalisini sıradan turluyor. Derken aniden elektrikler kesiliyor ve Ortadoğu'yu Avrupa'ya bağlayan bir ülkenin mütevazı bir şehrinde yaşamakta olduğunu idrak eden aile bireyleri birbirlerinin varlığı fark ediyor ve kısa süreliğine uyanıyorlar. Kaç kişiye bu aile tablosu tanıdık geldi? Belki de biz kendimiz soktuk kendimizi bu duruma. Kimseye akşam okuldan ya da işten eve döndükten sonra televizyon veya bilgisayar açması için bir

dayatmada bulunulmuyor ama biz toplum olarak bir elimiz televizyon kumandasında, bir elimiz mouse'ta yaşamayı seviyoruz. "Boş zaman yoktur, boşa geçen zaman vardır." gibi sözlere en son ne zaman kulak astık ki? Artık hepimiz internette sosyalleşip eş, dost akraba ile daha çok görüşüyoruz, değil mi? Sanal tarlalarda çilekler, elmalar, mandalinalar ekip koyunlar yetiştirerek mutlu oluyoruz. Elbette ki teknolojinin "öcü" olduğunu söylemeye çalışmıyorum, hayatımıza girmesine izin verdiğimiz şeyler insan ekseni ve kararında olduğu sürece sorun yok ama hadi el ele tutuşup itiraf edelim, artık zamanının yavaşlayıp adeta emeklemesi bizim için mümkün değil. Çünkü okuldan veya işten arta kalan zamanımızın çoğunu keyif aldığımız ve bize zevk veren işlere harcıyoruz. Şunu da unutmamak lazım ki zevk veren her şey, bağımlılık yapar. ■





Batı, Uzak Doğu'ya Karşı

Madem konu anılar, sizi yine geçmişe götürüyem bu ay. Bilgisayar alemine atılmam Amstrad adında, bazılarınının, "O ne?" diyeceği bir bilgisayar sayesinde oldu. Sadece yeşilin tonlarını gösterebilen bir bilgisayardı ve annem paraya kıyıp disketli modelini almıştı. Annem için iş yapmaya yarayan bir alet olsa da benim için sadece bir oyun aletiydi kendisi ve evde bir adet Amstrad var diye de asla Commodore 64 veya Amiga'm olmadı.

Amstrad'da oyunlar vardı, oyunlar bilgisayarcıdan disketlere çektilirdi. Benim için önemli olan oyunun adı ve oyunda ne kadar eğlendiğimdi. Oyunu kim yapmış, hangi ülkenin elinden çıkmış, asla ilgilenmiyordum.

Amstrad yüzünden yeni bir bilgisayar alamadığım için gözümü konsol cihazlarına diktim. Konsollardan haberim olmasını sağlayan televizyon da sadece kablolu yayında yer alan Sky idi. Orada Sega Mega Drive oyunlarını tanıtan programlar olurdu, ülkemizde ise daha Sega Master System satılmaktaydı. Bir gün yalvar yakar aileme Master System II'yi aldirtmaya başardım ve rengarenk bir dünyanın içine

düştüüm. Alex Kidd'ler, Sonic'ler, Golden Axe'ler... Bir ton oyun oynuyordum ve bilmiyordum ki en çok sevdiğim hep o çekik gözlü ırkın elinden çıkmaktaydı.

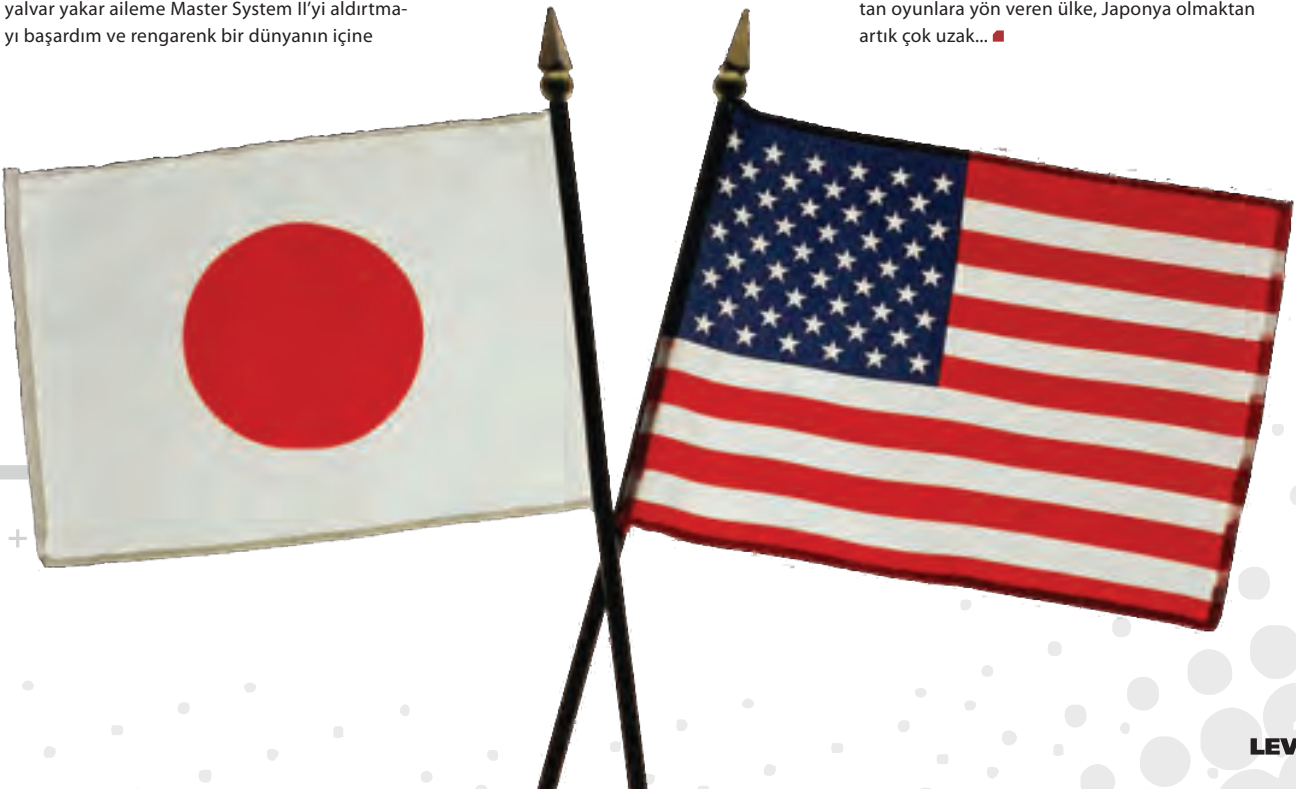
Vakit geçti, PC'ci oldum. PC'de FPS'ler, stratejiler derken Amerikan oyunlarının fanatığı olmuştum. Ben değil, tüm dünya bu oyunları oynuyordu. Nintendo ve Sega ise, Uzakdoğu halkına hitap eden, denizleri aşmakta zorlanan firmalar haline gelmişti. 486'lar, Pentium'lar, Pentium 2'ler diyorduk ki Sony, PlayStation'ı attı oyun deryasının ortasına. Sega ve Nintendo'nun başarılı olamadığı yerde, Sony bambaşka bir boyutta iş yapmaya başladı; dünyanın her yerinde, beş evden bir tanesine PlayStation girer oldu.

Sony, Amerika'ya da pas veren bir Japon firması olarak lanse etti kendini. Zaten o kadar iyi bir sistem ortaya çıkarmıştı ki herkes o sisteme bir oyun yapmak için sıraya girmişti. Tabii ki Sony Japon oyunlarına ve firmalarına da önceliği vermeyi ihmal etmedi. Hatta çoğunun Batı'da da tecrübe edilmesi için İngilizce çevirilerinin

olmasında ön ayak oldu. PlayStation yayıldıkça, oyun dünyasına Uzakdoğu havası da yayıldı. Oyunlara yön veren ülke, Japonya olup çıkmıştı. (Rockstar Games gibi bir firma bile Oni adında, anime esintili bir oyun yaratmıştır.)

En iyi yarış oyunu, Gran Turismo. En iyi dövüş oyunu, Street Fighter. En iyi korku/aksiyon oyunu, Resident Evil... Her şeyin en iyisi, Japonya'dan çıkmaktaydı. Bu durum uzunca bir süre devam etti lakin bir noktadan sonra, Japonya kendini tekrarlamaya başladı. Final Fantasy VII dünyanın en iyi RPG'lerinden bir tanesiydi. VIII çok beğenildi, PC'ciler bile oynadı. IX'da enerji düşmeye başladı, X'u PS2'nin gücünü görmek isteyenler oynadı, FXI'in Japonya dışı oyuncu kitlesi çok azdı ve FXII, tamamıyla serinin fanatikleri tarafından benimsendi, geriye kalan herkes Amerikan RPG'lerini oynuyordu...

Ve sonunda, Microsoft'un Xbox ile konsol piyasasında söz sahibi olmasıyla, Japonya tekrar yuvasına çekildi. Yine güzel konsollar oradan çıkıyor, yine konsollardaki oyunlar çok seviyor ama oyun dünyasına, oyun türlerine, en çok satan oyunlara yön veren ülke, Japonya olmaktan artık çok uzak... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Star Wars Sevdim Diye Çok Örselendim

Biliyorsunuz, uzun zamandır beklediğimiz MMORPG, Star Wars: The Old Republic çıktığından beri özellikle WoW oyuncuları tarafından çok eleştiriliyor. Hatta geçenlerde oyuna başlasam mı acaba, merak ediyorum dedim diye, okurlar üzerime saldırdı, "hayır başlama, oyun çok kötü, hayır, sakın!" diye engel olmaya çalıştılar. Ancak yine de dinlemedim ve oyunu aldım, kurdum, oynadım. Çok beğendim. Knight of The Old Republic'i oynadığımız 2004'te keşke bu oyunun online versiyonu olsa, hiç bitmese, devamlı oynasak diye geyiğini yapardık, işte o hayallerimiz Star Wars: The Old Republic ile gerçek olmuş.

Öncelikle oyunun öyküsü ve bu öyküyü anlatış biçimi son derece başarılı ve oyuncuyu içine sürüklüyor. Evet, biliyorum 50. level olduktan ve tüm ana görevleri yaptıktan sonra oyuncular yapacak bir şey bulamamaktan şikayet ediyorlar ama oyun bu kadarla sınırlı değil. Oyunda hem Republic hem de İmparatorluk tarafı için dört ayrı sınıf var, ve hepsinin de öyküsü birbirinden farklı gelişiyor. Dolayısıyla bir sınıfı bitirince dönüp diğer sınıfları oynamamak için bir neden yok! Üstelik, Jedi olarak başladığım oyunda 20. level'a kadar ilerledikten sonra diğer sınıfları da merak edip, gidip bir de Smuggler karakteri açtım ki, kendimi bir anda savaş meydanının ortasında çok sürükleyici çatışmalar içinde buldum. Smuggler ile de 22. level'e ulaştım ve şimdi diğer sınıfları da merak ediyorum ve elbette onca işin arasında oyunu oynamak için yeterince vakit de bulamıyorum ama SWTOR tam anlamıyla, boş anlarımda aradığım eğlenceyi bana vermeyi başardı. Üstelik bu sırada yapımca bir açıklama yaptı ve oyuna yepyeni içeriklerin geleceğini yeni story görevlerin hazırlandığını, yeni sürprizlerin olacağını hatta çok yakın gelecekte uzaydaki gemi savaşları için çok çarpıcı bir sistemin devreye gireceğini duyurdu ki, "Level 50 olduk, şimdü nabbbüüüüü! Böyle oyun olmaz olsüüeen!" diyen arkadaşların

aradıkları cevap bu olsa gerek. Online oyunlar zamanla evrilir, gelişir ve güzelleşir. Star Wars The Old Republic de o yolda hızla ilerliyor.

Ancak geçen ay Star Wars ile zaman geçirirken yıllar önce beni terk eden bir kız arkadaşım aklıma geldi. Yaklaşık 20 sene önce, yaşı 19 mu, 20 mi tam emin değilim, bir gün, evde oturmuş Star Wars seyrediyordum. Bizim kız eve geldi, kapıyı açtı, ayakkabılarını paltosunu falan çıkardı.

Alışverişten dönmüş, böyle süslü püslü, rengarenk, cıvıl cıvıl, küçük kız çocuklarının saçına başına taktığı gibi bir sürü yeni aksesuar, toka, küpe, kıyafet, çanta, cart curt almış... Ama onları göstermek için salona girdiği sırada duvardan duvara dev plazma ekranda Star Wars seyrettiğimi

görünce bir an durdu, "Ay inanamuyuruuuuaa-aam! Ciuv Ciuv diye ses çıkaran geri zekalı çocuk filmi mi izloyuuaaaaaannöööeee!" dediği anda sakince yerimden kalktım. Kızı nazıkçe tutup kapıdan dışarı çıkardım. Ayakkabısını ve paltosunu da dışarı bıraktım, kapıyı kapadım. Bu sırada benim kız kapının arkasından, "Piiiss manyüüeeaaak! Seniiee esküüdden büüü küüü çüüüöööökk üzmüüüee! O yüzdüüeen büüüyle ölmüüşsüüeeen gerizekaalüüüeee! Senü terk ediyöörüüeeem! Sen büüüdaaa benüm gübüüee kızüüe sö bulursüeeennö! Mmaanyüüüeeek!" diye çığlık atmaya başlamıştı.

Filmin başına geri oturdum, sesini de sonuna kadar açtım, keyfime baktım. ■





Oyunlar Her Yerde

Oyunlar denildiği vakit, hemen herkesin aklına bilgisayar oyunları geliyor. Xbox ve PlayStation gibi konsollarsa günümüzün vazgeçilmezleri arasında. Bir dönemin "atarıcısı" bile zamanla evrimleşti; önce internet kafeye akabinde de "PES" kafeye... Aile ya da büyüklerimizden azar yerken bile "Yine oyun mu oynuyorsun?" sözünü duyuyoruz hep ve buradaki hedef hep elektronik oyunlar oluyor. Acaba neden böyle?

Eskiden bir çocuğa oyuncaklarıyla çok oynuyor diye kızıyorlar mıydı acaba? "Evladım yeter oynadığın o arabayla!" İlginçtir ve bence halen çok farklı bir sır gibidir oyunlar. Her jenerasyonun kendisine ait bir oyun dönemi oldu ve her biri diğerinden farklılık gösterdi. Nitekim amaç hep aynıydı; bir ufak yüzü daha güldürebilmek. Günümüzdeyse her şey elektronik ve sanal, işte ben bu noktada ebeveynlere hak vermiyor değişim zira bütün bu sanallığın arasından sıyrılan çok daha güzel, çok daha farklı oyunlar mevcut dünya üzerinde. Mesela bir "Monopoly" halen harika bir

oyun ya da "Trivial Pursuit." Oyun meraklıları için kendilerini sanal dünyalardan alıp masa başına geçirecek koskoca bir "Axis & Allies" var; sadece başlaması bir saatten uzun sürüyor. Demem o ki aslında her cinsten sanal oyun bağımlısı için arkadaşlarıyla baş başa vererek hem keyifli vakit geçirebileceği, hem de birçok oyundan çok daha fazla detay bulabileceği oyunlar var.

Bütün bu kutulu oyunların hemen yanı başında duran ve daha sanal oyun sektörü gelişmeden önce kendisini ortaya atan bir Magic the Gathering söz konusu; yıl 1993... Halen dünyada en çok oynanan strateji ve akıl oyunlarından bir tanesi. Diğer yandan 1983 yılından biri dünyanın en detaylı modellerini üreten Games - Workshop oyun severlere masa üstü stratejiyi ve iki farklı büyük dünyayı sunuyor; Warhammer Fantasy ve Warhammer 40.000! Belki kutulu masaüstü yapma oyunları ve modelcilik ülkemizde birazcık geç gelişti ama inanın hiçbir şey için geç değil. Pek tabii ki

bilgisayar oyunlarına bir lafım yok zira ben de kendilerine fazlasıyla zaman harcıyorum ama bütün bu oyunların membaında bulunmak, her şeyin ilk başladığı noktadan bu oyunlara bakmak inanın harika bir duygu.

Kısaca anlatmak istediğim, sanal ortamlarda oyunlara harcanan zamanı, birazcık da gerçek hayata aktarmak. Arkadaşlarımızı, sevdiklerimizi görmek ve onlarla bambaşka bir oyun deneyimi yaşamak. Bu yazıyı okuduktan sonra son on yılda piyasaya çıkmış olan kutulu oyunlara bir bakın, gerçekten düşündüğünüzden de fazla ve bir o kadar da farklı olduklarını göreceksiniz. Hep aklıma internette uzun zamandır dolaşan, pencerenin kenarından dışarıya fare ve klavyesiyle bakan, hemen altında da hayata ve bazen de oyuncuğa gönderme yapan sözler bulunan resim geliyor; ne yazık ki o arkadaş ne bir "Gamer" ne de bu kafayla yakın zamanda olabilir. Oyunculuk benim için bir felsefe ama her zaman katlandıkça güzel, yeni dostluklarla, zahmet edip bir araya geldikçe. ■



MASS EFFECT 3

Kıyamete götüren derin darbeler...

LEVEL 183

1 NISAN'DA PİYASADA!





Salonumuzda **Smart TV**, Otomobilimizde **GPS**,
Cebimizde **akıllı telefon**, Ofiste **laptop**, Plajda
tablet bilgisayar, Evde yine **laptop**, Her
yerde internet, **Facebook**, Twitter...
Rakı sofrasında konu **Google**'in
geleceği... Müzik, film, oyun, eğlence
desek, onların zaten neredeyse
tamamı teknoloji!

KISACASI...

Teknoloji Hayattır!

...ve teknoloji neredeyse,

Yeni **CHIP** de işte tam orada,
hayatın tam içinde!



Yeni

CHIP, Mart sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



SONY
make.believe

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. PlayStation Network and PlayStation Store require mobile network or wireless internet connection and are subject to terms of use and language restrictions. See eu.playstation.com/legal for details. Users must be 7 years or older and users under 18 require parental consent. Some services require access to PlayStation Network or PlayStation Store or both. Additional age restrictions may apply.

DÜNYAYLA, YERİNDEN OYNA!

OYUNLAR HER YERDE SENİNLE.

Nerede olursan ol, dünya senin oyun alanın. Wi-Fi, 3G, sosyal oyun alanı, 5 inçlik OLED dokunmatik ekran ve çift analog kumanda koluyla, oyun dünyanı istediğin yere götür. Yalnızca PlayStation® Vita da...



PS VITA

PlayStation.Vita

Gençlik bir kere yaşanır, özgürce yaşa!



vodafone FREEZONE

vodafonefreezone.com

facebook.com/vFreeZone