

194 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MART 2013 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2013 - 03 - ISSN 1301-2134

LEVEL



CRYSIS 3



IT'S
Miller
TIME.

 facebook.com/millerturkiye

 twitter.com/millerturkiye

 **DON'T DRINK AND DRIVE**
www.talkingalcohol.com



FRANKFURT'TAN SEVGİLERLE

Yeni bir Crysis çıkıyorsa, yani o ayın kapak konusu Crysis'se derginin havası farklı oluyor, bu kesin. Hatta ay başından itibaren, oyun elimize geçene kadar, sürekli olarak Crysis hakkında konuşuyoruz. Öyle ya, beklentimiz büyük.

Bu ay da öyle oldu; yeni Crysis, yani Crysis 3, tüm mesaimizi "kapattı". Dahası, kalktık, Almanyalar'a, Frankfurt'a kadar gittik ancak gezinin konusu Crysis değildi bu kez; Crysis'in yaratıcısı Crytek ve onun yeni projeleri idi: GFACE ve Warface...

Crytek'in elinden çıkan ücretsiz bir online oyunun, yani Warface'in ne kadar kaliteli olabileceğini az çok tahmin ediyorsunuzdur; fazla söze gerek yok ama GFACE, yeni "oyun Facebook'u", oyun oynama anlayışını kökten değiştiren, bambaşka bir şey.

Kısacası, hem GFACE'i Almanya'da, yerinde test ettik, hem de Cevat'la (Yerli) GFACE üstüne uzun bir sohbet ettik. Ve ortaya bir nevi, "Crytek özel" sayısı çıkmış oldu.

Hepsi ve daha fazlası burada, açık ara Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinde...

İlginiz için teşekkürler; gelecek ay görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr
twitter.com/whiskeyinthejar

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

14 Şubat Sevgililer Günü'nde kendini hangi oyunun şefkat dolu kollarına bıraktın?

Tuna Şentuna



"Aşk oyunu buna derler güzelim, seçmelisin birini. Bir şöyle, bir böyle derken, kaçırıp harcarsın sevgileri..." diye düşünüyorum ben. Hepsi bir oyun sonuçta...

Cem Şancı



Hayatın kendi büyük bir oyunsa "sevgili" dediğimiz yaratık bu oyundaki bölüm sonu canavarıdır. Onu geçebileni de göremezsiniz, dolayısıyla bu hayat oyununda aşka yenilip mağlup olan kurban çoktur.

Emre Öztınaz



Diablo III'e gelen 1.0.7 yaması sonrası kendimi daha iyi gem'ler için Covetous Shen'in ve yeni item'lar için Haedrig Eamon'in kollarına bırakmış bulunuyorum.

Ertuğrul Süngü



Ben bırakmam kendimi öyle şefkatli kollara. Sevgili olsa da, olmasa da olacak iş değil. Bir kere "şefkatli" dediğin o kollar, en azından Xbox 360 gamepad'i olmalı. Misal, PlayStation 3 olursa "Şefkat neresinde bu işin?" derim!

Ertekin Bayındır



Bu sene Sevgililer Günü, oyunların pabucunu dama attı ama o pabuç dama atılmasaydı, muhtemelen Diablo III'ün veya God of War serisinden herhangi bir oyunun kollarında olurum. Oyunlara ait özel bir yıldönümü mü uydursak artık? Gözüm korktu birden...

MART 2013, SAYI 194

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

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

Erdem Uygan erdemcen@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@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

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

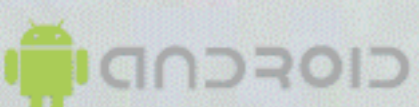
www.doganburda.com

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



Tabletteki Hürriyet değil, tablete özel Hürriyet.

Tablet bilgisayarların tüm olanaklarını kullanan yeni Hürriyet Tablet Uygulaması, App Store ve Android Market'te, ücretsiz.



Hürriyet

gazete web cep tablet



PlayStation 4 Sayfa 20

Sony'nin 20 Şubat'ta tüm dünyaya duyurduğu yeni konsolu hakkındaki tüm detayları ve yeni nesil ilk oyunlar hakkındaki tüm bilgileri sizin için derledik.

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

18 Role Playing Günlükleri

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 32 GFACE ve Warface
- 50 Bumerangame

İLK BAKIŞ

- 40 Soul Sacrifice
- 42 Deadpool
- 44 Remember Me
- 46 Destiny
- 48 Don't Starve
- 49 Killzone: Mercenary

54 Rocko@Psikiyatr

İNCELEME

- 58 Aliens: Colonial Marines
- 62 Crysis 3
- 70 Dead Space 3

- 74 Metal Gear Rising: Revengeance
- 78 Akaneiro: Demon Hunters
- 79 Dokuro
- 80 Forge
- 81 The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn
- 83 Fist of the North Star: Ken's Rage 2
- 84 Dungeonland
- 85 Skulls of the Shogun
- 87 Knytt Underground
- 88 Hitman HD Trilogy



Crysis 3 Sayfa 58

Crytek'in ana silahı, Crysis serisi, Crysis 3 ile bir kez daha karşımızda ve görsel olarak çitayı en üst noktaya taşımış durumda. Peki, ya oyunun geri kalanı?

- 89 Omerta:
City of Gangsters
- 90 Retrovirus
- 91 Proteus
- 92 Antichamber
- 93 In a Window
- 93 Lyssandra and the
Amplegores
- 93 Prism Panic
- 93 The Plan

94 Big Boss

- 97 Donanım

- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 195



LEVEL DVD 194

DEMOLAR

- Euro Truck Simulator 2
- Omerta: City of Gangsters
- Stay Dead

FULL OYUNLAR

- Alien Arena
- In a Window
- Lyssandra and the
Amplegores
- The Plan

VİDEOLAR

- Aliens: Colonial Marines
- Army of Two: The Devil's
Cartel
- Battlefield 3: End Game
- Bayonetta 2
- BioShock Infinite
- Crysis 3
- Dead Island: Riptide
- Dead Space 3
- Deadpool
- Fist of the North Star:
Ken's Rage 2
- God of War: Ascension
- Injustice: Gods Among Us
- Killzone: Mercenary
- LEGO City: Undercover
- Metal Gear Rising:
Revengeance
- Ninja Gaiden Sigma 2 Plus
- Resident Evil 6
- Rise of the Triad
- SimCity
- Sly Cooper: Thieves in Time
- Soul Sacrifice
- StarCraft II:
Heart of the Swarm
- The Elder Scrolls Online

EKSTRALAR

- Crysis 3 (Wallpaper Paketi)
- Dead Space 3
(Wallpaper Paketi)
- God of War: Ascension
(Wallpaper Paketi)
- Killzone: Mercenary
(Wallpaper Paketi)
- Metro: Last Light
(Wallpaper Paketi)

POSTA

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

Hızlı ve öfkeli ise atın: inbox@level.com.tr

STRATEJİ OYUNU BULAN BERİ GELSİN!

Merhaba Tuna Abi ve diğer LEVEL dergisi çalışanları. Hepinizi teker teker selamlıyorum. Derginizi 150. sayıdan beri takip ediyorum. Sadece Call of Juarez verdiğiniz için almıştım ama sonrasında vazgeçemedim dergiden. Uzatmadan sorulara geçeyim.

Hoş geldin Ege. Ben de yakında dayı oluyorum, bunu biliyor muydun? Yeğenimin adı da Ege olacak. "Dayı" ve "yeğen" kelimelerini de ilk defa bu kadar net kullandım, bir garip hissediyorum. Bunları bilmeni istedim. Gelelim cevaplara...

1. Büyük bir Total War hayranıyım. Neredeyse serinin her oyununu oynadım. Ancak artık sıkıldım gibi seriden. En azından Total War: Rome II gelene kadar Total War'a biraz ara verip Total War ayarında bir seriye adım atmak istiyorum. Ancak piyasadaki birçok strateji oyunu (Örneğin Victoria II, Civilization IV...) bana çok karmaşık ve anlaşılması zor geliyor. Bu konu hakkındaki düşüncelerini ve bahsettiğim karmaşıklıkta olmayan bir oyun önerisi alabilir miyim Tuna Abi?

Şu sıralar piyasada net bir şekilde strateji oyunu eksikliği var. Bu yüzden de sana harika Sudoku bulmacaları bulabileceğin bir adres veriyorum, oraya bir bak. (SMS attım.) Ne önereceğimi gerçekten bilemedim. Company of Heroes 2'yi bekle derim, bu sırada da istersen biraz Heroes of Might & Magic VI oyna? Olmadı bize gel, Küt oynayalım.

2. Wii hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi? Oynanabilirlik ve oyun kalitesi hakkında biraz bilgi verebilir misin?

Kısacası almaya değer mi?

Wii mi, Wii U mu? Wii ise konu, onun devri geçti. Wii U hakkında da tam olarak ne düşüneceğimi bilemiyorum. Birtakım hoş özellikleri elbette ki var fakat beni pek heyecanlandırmadı. Wii U'nun oyun kalitesi PS3 ve Xbox 360 gibi ama enteresan gamepad'i sayesinde daha farklı bir oyun zevki sunuyor. (Reklamları dinlediniz.) Almaya değip değmemesi tamamıyla sana kalmış.

3. Aynı zamanda büyük bir Call of Duty hayranıyım da. Bütün seriyi oynadım. Ama şu yapımcıların sürekli araya yok Black Ops, yok World at War diye oyunlar atarak Modern Warfare'ı bölmesi beni deli ediyor. Ne olur yani bölmeseler; direkt Modern Warfare 4'ü çıkarsalar? Bu konu hakkında herhangi bir haber veya duyuru var mı? **Haber ile duyurunun aynı kavramlar olması... Ama ikisi de yok. Araya giren oyunlar neyse ki kaliteli oldu, yoksa isyan çıkarmak için çok haklı sebeplerin olurdu. Şu haliyle herkes mutlu gözüküyor. (En çok da Activision.)**

4. Maalesef bir PSP sahibiyim. İlk çıktığı zamanlarda 500 TL vererek satın almıştım. Şimdi çok pişmanım aldığımı. PS Vita çıkınca PSP'ye FIFA ve PES gibi oyunlar dışında oyun çıkmaz oldu. Senin önerdiğin bir PSP oyunu var mı? "Mutlaka oynamalısın Egel!" dediğin? **PSP'nin devri Japonya dışında tamamıyla geçti. PS Vita bile tutunma çabası içerisinde. O yüzden o PSP'yi istersen al ve kaldır, gitsin. Patapon serisi, God of War'lar ve Jeanne d'Arc geliyor aklıma ilk**

aşamada. Oynadın mı bunları? (Cep telefonları birer oyun konsoluna dönüşmüşken, hiçbir mobil oyun konsolunun tutacağını sanmıyorum artık. Kısacası, kurtulun bunlardan! - Şefik)

5. Europa Universalis IV'ten ve Company of Heroes 2'den bayağı umutluyum. Bu oyunlar hakkında ne düşünüyorsun? Sence tutar mı, yoksa "al - oyna - kenara at" oyunları mı olacaklar?

Europa Universalis'ten uzak bir yaşam sürüyorum lakin Company of Heroes 2 konusunda ben de çok umutluyum. Eskiden o kadar çok oynuyordum ki yine aynı tadı alabilmek istiyorum. Bakalım nasıl bir oyun olacak...

Sorularım bu kadar Tuna Abi. Klasik bitirişi yapacağım: Cevaplarsanız çok, yayınlarsanız daha da çok sevinirim! Ege KEKLİK

HAYAL Mİ GÖRÜYÖRÜM?

Merhaba Tuna Abi ve çok değerli, ellerinden kalemin eksik olmaması gereken LEVEL yazarları. Derginizi ayın ilk günü alıp okumanın bana nasıl mutluluk verdiğini bilemezsiniz. Böyle havalarda, kuşlar ve böcekler ile beraber bulutların üzerinde bir yolculuğa çıkıyoruz. Nasıl bir mutluluk olduğunu anlamışsınızdır sanırım. Bu girişin ardından da çok önemli sorularıma geçmek istiyorum.

Gerçekten çok acayip bir kış geçiriyoruz. Her yer kuş, böcek; aynı bahar gibi. İyicene amca gibi konuşuyorum ama bildiğin üzere yakın bir süre sonra



dayıym. (Nasıl bir kullanım?) Bundan sonra bana Tuna Dayı diye hitap ederseniz iyi olur. Ya da olmaz. Bir dakika, acele etmeyin!

1. Bu ay çok değerli oyunlar piyasaya çıkıyor. Gerçi beni ilgilendiren oyunlar sadece Dead Space 3 ve Crisis 3. Bu iki oyunun önceki oyunlarını da oynamadım ama gerçekten iyi oyunlar olduğunu biliyorum. Asıl sorum Dead Space ile alakalı. Dead Space'i ve Dead Space 2'yi oynamadan, direkt Dead Space 3'ü oynarsam bir kaybım olmuş olur mu sence?

Para kaybın olmaz. Bu net. Görüş kaybın da olmaz. Sosyal açıdan da bir kaybın olmadığına göre Onur, bir kaybın yok. Bence iyi durumdasın. Konuyu anlamak, konu bütünlüğünü takip etmek açısından bir problemin de olacağını düşünmüyorum ama önceki oyunları oynamak, oyunun ana kahramanı Isaac ve genel olarak Dead Space evreni hakkında bir fikrin olmasını sağlardı, iyi olurdu. Zaten Dead Space 3'ün başında, önceki oyunlarda ne olduğuna dair bir açıklama olacaktır. (Bu satırları oyunu oynamadan önce yazdığım ne kadar belli, değil mi?)

2. Bu soruya nasıl cevap vereceğinizi gerçekten merak ediyorum. Aslında sorunun cevabını daha çok merak ediyorum. O zaman ne duruyorum. Hemen sormalıyım. Ahmet Abi'ye ne oldu? Kesin onu çok gizli zindanlardan birine atıp işkenceye başladınız. Yoksa ben o kadar sayıda Ahmet Özdemir adında bir yazarı hayal mi ettim? Beni sizin "Doktorlar" da tedavi edemez, öyle bir durumdayım...

Demek ki Şubat sayısını okumamışsın. Orada da belirttiğim üzere, yeni bir Guitar Hero oyunu yapılmak üzereydi ama iptal edildi

Ahmet Abi'yi Delikule Zindanları... Yok. Yedikule Zindanları'na kapattık! Neden? Çünkü orada bir lansman var sandık, meğer o çok önceymiş. Ahmet Abi'niz baba oldu da ondan gitti, olan biten bu. Baba olmak sorumluluk ister; aynı büyük güç gibi. Demek ki baba olmak güç demektir. Bekleyin baba oluyorum! (Dayı da baba yarısıdır gerçi.) (Baba beniii, okula gönder! - Şefik)

3. Herkesin şikâyetçi olduğu gibi ben de DVD'nizden şikâyetçiyim. Ne güzel eskiden LE-ViD vardı. Videolar çekip DVD'ye ekliyordunuz. DVD'nin eski tadı yok ama dergideki yazılar hala eski kıvamında; hatta pamuk şeker tadında...

Herkes de DVD'mizin bir yerlerinden şikâyetçi yahu. Hiç vermesek, bu defa da "DVD nerede?" diye sorular yağar. LE-ViD güzeldi, hoştu ama program sorumlusu Eray bizi bırakıp National Geographic'te Venezuela Cam Kurbağaları'nın peşinde bir yolculuğa çıktı. Oradan da LE-ViD yapacak değil ya? (Yapabilir aslında...)

4. Bu soruyu Şefik Abi'ye yöneliyorum. APB: Reloaded'i uzun zamandır oynamıyorsun sanırım Şefik abi ama karakterinin adı ve bulunduğu sunucunun adı neydi? **Şefik sana mektup var, gel hele! (O kadar uzun süredir oynamıyorum ki ben bile unuttum! Bir ara bakıp yazarım Twitter hesabımdan. www.twitter.com/fisek - Şefik)**

5. Arkadaşlarla toplaşıp Guitar Hero oynamanın zevki hala aynı. Acaba Guitar Hero'nun yeni oyunu var mı, yani bir haberiniz var mı bu konuda?

Demek ki Şubat sayısını okumamışsın. Orada da belirttiğim üzere, yeni bir Guitar Hero oyunu yapılmak üzereydi ama iptal edildi. İki yıl kadar önce oldu bu. Bu süre zarfında da hiçbir yeni haber almadık. Rocksmith oyna, hem arada gitar çalmayı da öğrenirsin.

6. Bana Skrillex dışında bir dubstep sanatçısı önerebilir

misiniz? Gerçekten dubstep'ten keyif alıyorum.

Dubstep'ten anladığımızı nereden çıkarttın? Bir ara Şefik çok dinliyordu ama sonra ne oldu, bilmiyorum. Sana Knife Party, Nero ve Zombboy önereyim ben, Şefik de belki bir şeyler karalar. (Al benden de birkaç isim: Benga, Cyrus, Datsik, Distance, Downlink, Excision, Funtcase, Skream... - Şefik) Sorularım bu kadardı. Dikkate alırsanız mutlu olurum. İyi günler dilerim.

Dikkate aldık. "Dikkate almışken neden yayına da almıyoruz?" dedi Şefik, bir bakmışsın buradasın.

Hayat böyle bir şey işte Onur! Esen kal...

Onur YILMAZ

KISA KISA...

Merhaba Tuna Abi. Birkaç soru soracağım sana ve çok uzatmadan konulara geçeyim.

Biraz uzatsaydın yahu. Bu ne hız, bu ne netlik? Gel de sorularını yanıtlayayım, geç otur şöyle.

1. Mount & Blade: Warband'e göre bildiğin güzel bir senaryo var mı?

Warband'den daha iyi bir senaryosu olan bir oyun mu soruyorsun, yoksa... Galiba onu soruyorsun. (Gerçekten anlamadım.) Warband'i de oynamadığımı göz önünde bulundurursan... Bayağı battım. (... - Şefik)

2. Nintendo Wii mi alsam, Xbox 360 mı?

Bence az daha bekle, yeni nesil konsollar açıklandı açıklanıyor; bir - iki tarih öğreneceğiz elbette ki, ona göre de Xbox 360 alırsın belki.

3. Derginizde yazdığınız oyunları neye göre seçiyorsunuz?

Bize hissettiklerine, bize

nasıl davrandıklarına ve en önemlisi, bizi nasıl gördüklerine göre... Elbette ki çıkış vakitlerine göre. Bir oyun çıktığı saniye bizim planımıza da girer, hemen incelemek için tüm LEVEL ekibi devreye girer, "Sen inceleyeceksin, ben inceleyeceğim, sen inceleyeceksin, ben inceleyeceğim!" şeklinde bir kavga vuku bulur ve olaylar gelişir. (Sonra kavga edenleri ayırım ve yazıları dağıtırım. - Şefik)

4. LEVEL Ligi'ndeki oyunları nasıl ve neye göre seçiyorsunuz?

Dört kişinin rahatça mücadele edebileceği oyunlar arasından seçiyoruz. Bir ara canlı Muay Thai mücadelesi falan denedik ama onda Ayça'nın kafatası kırıldı; dergiye de merdivenden düştü diye yansıttık, çaktırma. Ondandır de sanal oyunları deniyoruz işte... (Derginin son günü, önümüze çıkan ilk oyun hangisiyse onu oynuyoruz vallahi. - Şefik)

5. Bana uygun bir işlemci ve ekran kartı var mı? Benim bilgisayar biraz külüstür de yenilemeyi planlıyorum...

Sana uygun olup olmadığını anlayabilmemiz için boyunu, kilonu, saç rengini ve ikametgâh ilmühaberini bize iletmelisin. Ardından LEVEL ekibi tarafından incelemeye alınacaksın ve uygun bulunup bulunmadığın, adresine pos-ta-la-na-cak! Son kısmı vurgulayarak söyledim ki ne kadar saçma konuştuğum belli olsun. i7 işlemci yazıyorum ben sana; tabii ki bunu var olan anakartına takamaya-çağın için bir de Z77 anakart öneriyorum. Ekran kartını da şöyle GTX 670, 680 bir şey aldın mı, ailen seni rahatlıkla kapı dışarı edecektir zira fiyatlar biraz yüksek.

Sorularımı cevaplarsanız ve yayımlarsanız çok sevinirim. Saygılar...

Bizden de sevgiler Barış. Kendine çok iyi bak. (kçib.) Barış TUNÇALP

SUSAM BORSASINI KONTROL

Merhabalar Tuna Abi. (Ağabey?) Ocak derginizi elime aldım, biraz karıştırdım, posta bölümünüzü okurken bir baktım ki e-posta yazıyorum... Nasılsın, iyisindir umarım. Sana sorularım ve belirtmek istediğim birkaç sitemim var açıkçası.

İyiyim gayet, sorduğun için ayrıca teşekkür ederim. Neden "ayrıca" teşekkür ettim, bilmiyorum. Gel sorularına geçelim.

1. İlk olarak League of Legends'in sunucularının Türkiye'ye geçirilmesiyle birlikte oyuna çok fazla ilgi oldu, bu doğru ancak bu ilginin lise ve üstü seviyesinden gelmesini beklerken bir baktım ki Türkiye sunucusu ilkokula giden çocuklarla dolmuş... Bilmiyorlar ve öğretmeye çalıştığında da kendilerinin haklı olduğunu düşündükleri için hakarete ve hatta küfre başvuruyorlar. Bunları görünce bizim asıl oynadığımız sunucu olan EU West'e dönüş yaptım ancak bir de ne göreyim! Türkler sadece Türkiye sunucusunu istila etmemişler ve EU West'te de oynuyorlar! Hani oynamalarına karışmıyoruz da artık Avrupalılara "Türk'üm" demeye utanıyoruz bu arkadaşlar yüzünden; Türk olduğumuzu belirttiğimiz anda "N00b" damgası yiyoruz. Sanırım bu çocukların heveslerini alabilmeleri için bir yıl beklememiz lazım...

Duydunuz mu Türkiye? Sinirlendirmeyin Doruk'u, düzgün oynayın şu oyunu. (Yine kafiye...) Ben League of Legends oynamadığım için kendi adıma bir yorum yapamadım, idare et artık. (Aynı dersten muzdarip birçok oyuncu var ne yazık ki... - Şefik)

2. İkinci olarak Call of Duty: Black Ops 2 aldım ve zevkle oynadım. Ardından da multiplayer kısmına geçtim ancak hem KD değerimi hiçbir yerde bulamadım, hem de yedinci seviye olabildiğim için güzel silahlara ve perk'lere ulaşamadım. KD değerimi nereden bulabileceğimi anlatabilir misin?

Combat Record kısmı vardı, orada olması lazım. Yoksa bir de paspasın altına bak! Hahaha! Nasil espri? Berbat tamam.

3. Ben bir adet Razer Naga 2012 Gaming Mouse sahibiyim ve gerçekten çok memnunum ancak Razer'ın Synapse sistemiyle ilgili sıkıntılarım var. Synapse mouse'u görüyor, bunu da bana belirtiyor ancak sistemi açtığımda bulamıyorum, ayrıca hiçbir şeye de tıklanmıyor kapatma dışında. Acaba mouse A.B.D'den geldiği için olabilir mi bu sorun? İlgilenebilirsen çok mutlu olurum.

Ooo, Razer demek... Paran çok galiba? (Ayıp ediyorum.) Yalnız gerçekten A.B.D'den almakla çok iyi etmişsin, Türkiye sınırları dâhilinde çok saçma fiyatlardan alıcı bulmayı bekliyor o ürünler ama gördüğüm dükkânlarda hepsi, aynı yerinde duruyor. Olmaz. Synapse'ten ve bu problemten bihaber olduğum için de uzattıkça uzatıyorum. Belki Şefik bir şey söyler de ikimiz de rahatlarız. (Razer mı? Nasıl bir his ki onu kullanmak? Bende hala Microsoft... - Şefik)

4. League of Legends'a saçma bir yerden dönüş yapmış olacağım ancak Point Blank'e verdiğiniz ikinci promo kodu olduğunu fark ettim ve League of Legends ile ilgili böyle bir çalışmanız olmadı. Riot Games ile işbirliğine girmeyi planlıyorsunuz diye merak ettim açıkçası... **Planlarımız dâhilinde var. Dur bekle bakalım...**

5. Ne olacak bu oyun sektörünün hali Tuna Abi? NBA 2K13'ü almayı planlıyordum, bir PlayStation Cafe'de denedim ve resmen nefret ettim grafiklerinden ve hatta oyunun mutasyona uğramış hali mi bu falan diye düşündüm çünkü ne Kobe'nin Kobe ile, ne de LeBron'un LeBron ile alakası var. Bu tabii ki benim görüşüm ama çok üzerine düşmemişler gibi geldi bana.

O kadar mı beğenmedin? Neyse, yeni nesil konsolların eli kulağında ve onlar sayesinde belki seni de mutlu ederiz. (Mümkün değil! Oyunu PS2 de mi

► oynadın ki? - Şefik

Zamanını ayırdığın için şimdiden çok teşekkürler, kendine iyi bak. Doruk BÜBÜR

SUBJECT DİYOR BURADA...

Merhabalar Tuna Abi ve parantez bükücü Şefik Abi. Derginizi 176. sayıdan itibaren takip ediyorum. Hani şu Half-Life 2 kapaklı olan... Ben de Ayça Abla gibi büyük bir Valve hayranıyım. Neyse, uzatmadan sorularına geçeyim.

Parantez bükücü Şefik, duydun mu Çağ Can ne güzel demiş... Yine güldüm. Papaz benzetmesinden sonra en çok sevdiğim bu oldu. (Hem de Son Parantez Bükücü! - Şefik)

1. Dediğim gibi ben büyük bir Valve hayranıyım. 15 tatili için kendime Valve Complete Pack aldım ve Half-Life serisinin tamamını bitirdim. Tuna Abi, senden öyle bir oyun istiyorum ki Half-Life'in hikâyesini solda sıfır bıraksın, unuttursun bana Half-Life'i. Eski de olsa kabulümdür.

Valla ne yalan söyleyeyim, Half-Life'i kolay kolay unutturacak bir oyun bulmak zor. Mass Effect olabilir belki. Üçünü art arda oynarsan, iyiden iyiye oyunun içine girersin.

2. Bilgisayarım müthiş ötesi. (Sayenizde çünkü derginizin arkasındaki "High-end" sistemi aldım direkt.) Frostbite 2.0, CryEngine 3 tamam da ben nedense Unreal Engine'e hayran kaldım. Dishonored, Red Orchestra 2 derken gözlerim hayranlıktan tuzla buz oldu. Bana Unreal Engine ile yapılmış, şöyle güzel grafikleri olan bir - iki FPS önerirseniz Tuna Abi.

Frostbite 2.0 teknik açıdan daha iyi Unreal Engine 3'e

Yarış oyunlarıyla aram son derece iyiydi ama sonra sıkıldım. Burnout'tan bile sıkıldım, öyle düşün. Bas gaza, ilerle, başka bir şey yok

göre ama Unreal Engine 4 de tamamlanıyor şu sıralar sanırım, artık onu daha da çok seversin. FPS gelmedi aklıma, Gears of War desem olmaz mı? (Borderlands 2 var, Bulletstorm var, Homefront var, bir de BioShock Infinite çıkacak. - Şefik)

3. Bir - iki yıldır FPS olarak Battlefield 3 oynuyorum ve Premium beni pek kesmiyor. Ben de güzel grafikli, iyi multiplayer'lı yeni FPS'lere yöneldim. Ama almak istediğim oyunlar biraz eski: Crysis ve Battlefield: Bad Company 2. Battlefield 4'ün haberleri gelmeye başlamış ve Crysis 3'ün betası açılmışken, sence hala bu oyunlarda multiplayer sunucuları var mıdır? Far Cry 3'ü bitirdim ve hikâyeden sonra multiplayer biraz hafif kaçı. Önce Battlefield 3'te gösterdiği başarıyı sonra Medal of Honor: Warfighter'da bana yutturan EA'den sonra Call of Duty: Black Ops 2'ye geçtim. Sizce şimdi açılışımı ne doyurur?

Crysis'i direkt geç de Battlefield: Bad Company 2'nin sunucuları duruyordur. Battlefield 3 ve Call of Duty: Black Ops 2'nin seni oyalaması lazım normalde ama olmuyorsa acaba başka bir oyun mu oynasan? (Sürekli soru sorarak bitiriyorum fark ettiysen.)

4. Ben Halo hayranıydım (Hiç oynamamış olmama rağmen.), ta ki arkadaşlarımda ilk Halo deneyimimi (Halo: Combat Evolved'i saymazsak.) yaşayana dek ve Xbox 360'ın kontrollerine hiç alışmadım, Xbox 360 almaktan da vazgeçtim. Onun yerine yeni çıkacak Steam Box'ı almaya karar verdim çünkü ben klavye ve mouse uzmanıyım. Ve bildiğim kadarıyla Steam Box bir konsol değil, PC'ye bir aparat olarak çıkacak, doğru mu?

Steam Box kendi başına bir PC olacak ama ucuz mal edilecek. Eminim ki bunun birçok modeli olacak. Zaman geçtikçe de eskiyecek, yenisini almamız gerekecek. Tüm bunları klavye ve mouse için yapmaya değer mi? Değer bana da sorarsan. Doğru yoldasın.

Sorularımı cevaplırsanız sevinirim. Yayınımlarsanız beynim bunu kaldıramaz ve 10 kilo C4 patlaması yapar. (Ve ailem

evsiz kalır.)

Bence ailen evsiz değil, yaşama sevincinden uzak kalır zira hep birlikte öbür tarafa giderseniz gibi geldi bana. (Olsun, orada da bir ev bulursunuz bence.)

Çağ Can CAKLI

BATMAN HAYRANI

Merhaba "Inboxer Tuna Abi", editör Şefik Abi ve LEVEL halkı! Ben İstanbul'dan Emir ve size burada olan son gelişmeleri anlatacağım. Derginizi Prototype 2 kapaklı sayıdan beri takip ediyorum. Şimdi sorulara geçelim.

Son gelişmeleri bekliyordum heyecanla, "Prototype 2 kapaklı sayı..." dedin, konu kapandı. Bize gerçekten orada olan son gelişmeleri anlatmayacak mısınız? Çok heyecanlıydık...

1. Abi sence Grand Theft Auto III için ekran kartımı...

Tamam, saçmalamaya başladım. Ben şu Batman: Arkham City'nin Game of the Year versiyonunu aldım. Yani o kadar muhteşem bir oyun ki dört kere bitirdim ama oyunun Türkiye'de pek fazla ilgi gördüğünü düşünmüyorum. Asıl konuya gelmek gerekirse bir sonraki oyunda Superman falan olacak, JLA'nın kuruluşu ve Batman'ın Joker'le tanışması anlatılacakmış. Bana göre serinin atmosferi bozulur. Senin düşüncelerin neler?

Batman: Arkham City'nin neden tutmadığını düşünüyorsun? Kapı kapı dolaşıp sordun gibi bir hava esti. Bayağı da beğenildi oyun, evinde oynayan oynamıştır; internet kafelerde görmediğin için mi endişelendin acaba? Üçüncü oyunda Superman olsa bile, etrafta kırmızı mavi yanıp sönerek dolacağını düşünme. Yine karanlık ve iyi bir atmosferi olur oyunun; endişeye mahal yok.

2. Şimdi yarış oyunlarıyla aran nasıl, bilemiyorum ama Burnout Paradi-

se gibi bir oyun görmedim. (Normalde yarış oyunlarından nefret ederim.) En sevdiğim üçüncü oyun oldu kendisi, diğerleriyse Batman: Arkham City ve Grand Theft Auto: San Andreas efsanesi... Elinde yeni bir bilgi var mı Burnout ile ilgili ve sizin dergidekilerin PSN hesabını alabilir miyim? **Yarış oyunlarıyla aram son derece iyiydi ama sonra sıkıldım. Burnout'tan bile sıkıldım, öyle düşün. Bas gaza, ilerle, başka bir şey yok. Yeter bence. Ha, nasıl daha iyi yapılabilir bu tür, onu da bilmiyorum. Yeni bir Burnout göreceğimizi düşünmüyorum zira yapımcısı Criterion en son Need For Speed: Most Wanted'la uğraştı, yeni bir projeyi de beraberinde götürdüklerini düşünmemekteyim.**

3. Anlaşıldığı üzere bir Grand Theft Auto manyağıyım. Bütün oyunlarını oynamış ve bitirmiş olmama rağmen hiçbirisi bana San Andreas gibi etki yapmadı. Eski zamanlarda daha çok severdim çünkü Hydra'ya biner, gidebildiğim kadar giderdim ve paraşütle atardım. Haritadan o zamanlar haberdar değildim ve kaybolmayı severdim. Şimdi Blue Hell'den, Palomino Creek'teki paslı tekerlekli sandalyeye kadar her şeyden haberim var. Grand Theft Auto V beni Los Santos'ta geçtiği için sabırsızlandırdı, ta ki çıkışının Eylül'e ertelenmesiyle psikolojimi bozana kadar. Sence Rockstar neyin peşinde?

Rockstar paramızın peşinde ama bir yandan da paramızı bir ton Grand Theft Auto oyunuyla zaten alıp götürdüğü için de zengin. Dolayısıyla ha Mayıs, ha Eylül... Bir ihtimal pazarlama stratejisi olabilir bu, bir ihtimal de gerçekten oyunun üzerinde biraz daha uğraşmaları gerekiyordur.

4. Ve son sorum: Türkiye'de sinir olduğum olay herkesin Counter-Strike, Wolfteam ve benzeri oyunları oynaması. Yüksek kalitede oyunlara bakarsak sadece Crysis, Call of Duty ve Assassin's Creed; başka bir şey yok. Nerede The Elder Scrolls V: Skyrim, Batman: Arkham City, Borderlands?! İyaaan!

İsyan edilecek bir durum yok Emir, kendini yorma. Herkes bir şeyler oynuyor işte. Oynayan da insan, oynamayan da... Anlatabiliyor muyum? (Ben bile anlamamışken...) ("İsyan" demişken: www.youtu.be/kN555Wej_MU - Şefik)

Çok uzun oldu ama sorularımı yanıtlar veya yanıtlayıp yayımlarsanız çok sevinirim.

Emir GÜREL

İKİLEMDEKİ YAŞAMLAR

Merhaba ve sevgiler tüm LEVEL ekibi çalışanları!

Adana'dan herkese "bol bi' buçuk Adana" kadar sevgiler. Sana güzel ve sıcak sorular hazırladım, umarım hoşuna gider ve keyifle yanıtlarsın. Neyse, fazla boş laf yapmadan, ben hemen sorularına geçmek istiyorum.

Tam da acıkmışken, kebab falan... Mektubu bırakıp en yakındaki kebabçıya gitmemi ne engelleyebilir, bir söyle Emre!

1. The Elder Scrolls V: Skyrim'i oynadım. Bir RPG tutkunu olmamama rağmen çok sevdim. Yeni DLC'ler de çıktı ve bende bir mutluluk oldu ama Dawnguard'ın seyretmeye değer bir fiyatı var maalesef. Bir DLC için çok pahalı geldi bana. Yine de almalı mıyım, yani çok mu şey kaybederim olmadan? Yoksa "Hevestir bu, bir - iki haftaya geçer, hiç değmez" mi diyorsun?

Skyrim'i çok sevdiysen ve bu heyecanı devam ettirmek istiyorsan, bence DLC'lerini de alabilirsin. Şahsen oyunun senaryosuna katkıda bulunacak her türlü DLC'ye çok sıcak bakıyorum. Kıyafettir, boyadır, kozmetiktir, o tür DLC'ler ise bildiğin para tuzağı bana göre.

2. Birikmiş biraz param var ve yeni bir oyun almak istiyorum. Birçok şık eledim ve iki seçenek arasında kaldım: Borderlands 2 ve BioShock Infinite. Gerek atmosfer, gerek oynanış olarak ikisini de çok beğeniyorum ama sadece birini alabilirim. Sen olsan hangisini alırdın ya da senin, "Bu oyunları boş ver, gel sen şunu al." diyebileceğin bir oyun var mı?

Tahminimce BioShock Infinite bir kez oynanıp bırakılacak bir oyun. Borderlands 2 ise kesinlikle çok daha uzun soluklu. Yerinde olsam ikisini de alırdım.

3. Sen de sıkılıyorsundur hep oyun, hep bilgisayar... Arada bir gereksiz soru olsun diyerek sana en sevdiğin filmi sormak istiyorum. Bu arada Hiç Kimse Sıradan Değildir'i okudun mu? Gerçekten güzel.

Misal, geçenlerde Seven Psychopaths'ı izledim, çok sevdim. Aynı şekilde Life of Pi da güzeldi. O dediğin kitabı okumayı geç, duymadım bile. Hemen ilgileniyorum! (Ben de Hanna'yı izledim yeni, sevdim valla. - Şefik)

4. RAGE'in oynanabilirliğine, S.T.A.L.K.E.R.'in atmosferine, Metro 2033'ün hikâyesine hayran kaldım. Bu oyunların dışında bana önerebileceğin başka post apokaliptik FPS var mı? Yoksa mecburen Metro: Last Light'i bekleyeceğiz...

Elbette ki Fallout: Las Vegas var. Oynamadıysan hemen al, oyna.

5. Kapüşon takan bir adam beni çok üzdü Tuna Abi... Assassin's Creed III bence tam bir rezaletti. Bitirmişler güzelim oyunu. Beş - altı yaşındaki komşu çocuğu bile çok rahat oynuyor, o kadar basit. Oynanış kötü, grafikler konuşmaya bile değmez, seslendirme desek ya bu kızılderili dili bozuk ya da Türkçe çok güzel. Ne kaldı geriye? Her şeyi geçelim, sen beğendin mi?

Ben ne çok sevdim, ne de çok üzüldüm. Zaten Assassin's Creed serisi benim için hep "Eh..." klasmanında bir oyun olmuştur. Yeni nesil konsollara şöyle sağlam bir oyun yapsalar da ağızımız açık kalsa...

Sorularımı yanıtlar ve yayımlarsanız çok memnun, mutlu, neşe dolu olurum. Kendine iyi bak, soğuklara dikkat et. **Soğuk olsa dikkat edeceğim de pek yok gibi. Sen de kendine dikkat et, görüşürüz!**

Emre HASARI

TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ BAŞLIYOR!

SADECE VIDEO İZLEYEREK BİLİŞİM UZMANI OLUN!

8 GB DVD 03/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:18 • MART 2013 • 7.00 TL

BU AY: 69 BAŞLIK ALTINDA 4 SAATTEN FAZLA HD VIDEO DERS

SATIN ALMA DANIŞMANI

NİSAN'DA: Tüm sosyal ağlara hükmedin | MAYIS'DA: Popüler yazılımları kolayca kullanın

SADECE VIDEO İZLEYEREK BİLİŞİM UZMANI OLUN! TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİNİ KAÇIRMAYIN!

PC'NİZ ARTIK ÇÖKMEYECEK!

Yazılım sorunlarına son

Yeni sistemleri bile çökerten birbiri ile uyumsuz yazılım sorununu çözüyoruz

Hibrit notebook'lar

TEST: Dört markanın dört farklı tasarımını karşılaştırdık

WINDOWS 8 KADAR HIZLI BİR WINDOWS 7 İSTER MİSİNİZ?

500€'ya rüya gibi PC

Salonunuz için her şeyi yapan PC'yi kendiniz toplayın!

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?

- USB BELLEK ÜZERİNDEN ÇALIŞAN WINDOWS 8
- GOOGLE İLE ARADIĞINIZI ANINDA BULUN
- RASPBERRY PI İLE KENDİ UCUZ NAS'İNİZİ YAPIN

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUCU

Bedava kandırmacası
Sözde ücretsiz oyun endüstrisi cebinizi yavaş yavaş nasıl boşaltıyor?

Boot edebilen yedek
En kötü çökme senaryosunda bile bu yedek verilerinizi kolayca kurtaracak!



4
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Mart sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Takvim Mart

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
25	 Tomb Raider			1	 SimCity	
4	5 • Tomb Raider (PC PS3 360)	6	7	8 • Atelier Ayesha: Alchemist of Dusk (PS3) • Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate (3DS) • History: Legends of War (PC PS3 360 PSV) • Naruto: Powerful Shippuden (3DS) • Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 (PS3 360) • SimCity (PC Mac) • The Sims 3: University Life (PC Mac)	10	
11	12 • StarCraft II: Heart of the Swarm (PC Mac)	 StarCraft II: Heart of the Swarm		15 • God of War: Ascension (PS3) • Hyperdimension Neptunia Victory (PS3) • Sniper: Ghost Warrior 2 (PC PS3 360)	17	
18	19	20	21 • Need For Speed: Most Wanted (WiiU)	22 • Gears of War: Judgment (360) • Monster Hunter 3: Ultimate (WiiU 3DS) • Resident Evil 6 (PC) • Trials Evolution (PC)	 Gears of War: Judgment	
25	26 • BioShock Infinite (PC PS3 360) • Raven's Cry (PC PS3 360)	27 • Sly Cooper: Thieves in Time (PS3 PSV)	28 • Tiger Woods PGA Tour 14 (PS3 360)	29 • Army of Two: The Devil's Cartel (PS3 360) • Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PS3 360) • The Croods: Prehistoric Party! (Wii WiiU DS 3DS) • The Walking Dead: Survival Instinct (PC PS3 360 WiiU)	31	

HER AY 3 DERGİ

THE JEAN HEADBANG·POP UP

20 POSTER

HEADBANG
6 YAŞINDA

blue jean

RIHANNA UNUTULMAZ İNCİLERİYLE

T. Swift

Rihanna

POP UP'TA THE WANTED



2013
★ GRAMMY ÖDÜLLERİ ★

★ BU YILIN YILDIZLARI
★ EFSANE PERFORMANSLAR
★ SAYILARLA GRAMMY

★ GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE
★ GRAMMY TARİHİ
★ UNUTULMAZ GRAMMY ANLARI

55. GRAMMY Awards 2013

SELENA GOMEZ

POP UP KAPAĞINDA!

MODEL

HER AY 3 DERGİ



/bluejeanmagazine



/bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



GRID 2

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 31 Mayıs 2013

Birçok oyun gibi, GRID 2 için de ön sipariş verenlerin ekstra içeriğe sahip olacakları açıklandı ama ne yazık ki bu kampanyalar A.B.D. ve İngiltere'deki satış kanalları için geçerli. Örneğin, resimde gördüğümüz McLaren MP4-12C GT3'e sahip olmak için ön siparişi GameStop'tan vermeniz gerekiyor.



Star Trek

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış tarihi: 25 Nisan 2013

Yıldız Savaşları hayranlarının merakla ve umutla beklediği oyun içi geri sayım sürerken, Kirk ve Spock ikilisini kontrol etmek için de sabırsızlık her geçen gün artıyor. Bu karedeyse hem USS Enterprise'in kaptan köşkünü farklı bir açıdan, hem de oyunun görsel kalitesini görmekteyiz.

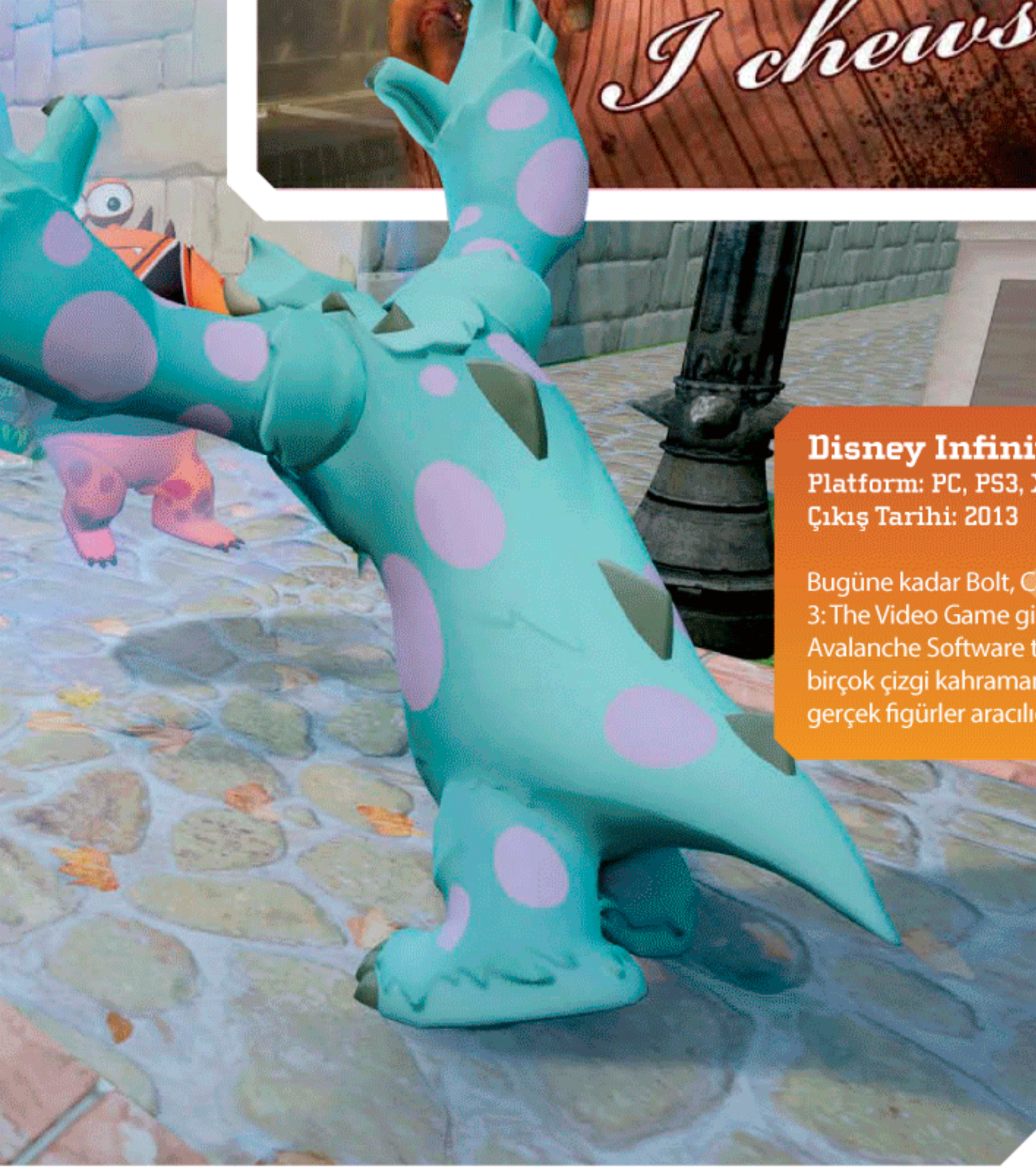


Dead Island: Riptide

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 26 Nisan 2013

İnsanların eğlenmek için çıktıkları tatillerinin zombiler tarafından kâbusa çevrildiği Dead Island: Riptide'i bekleyebiliriz, 14 Şubat'ta Sevgililer Günü için yayınlanan bu ve benzeri ekran görüntüleri sayesinde aslında sevgi dolu (!) zombileri yanlış (?) anladığımız sonucuna varabilir miyiz? Hiç sanmıyorum...



Disney Infinity

Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii, Wii U, 3DS

Çıkış Tarihi: 2013

Bugüne kadar Bolt, Cars 2: The Video Game ve Toy Story 3: The Video Game gibi oyunların altına imzasını atan Avalanche Software tarafından geliştirilen bu yapımda, yine birçok çizgi kahraman yer alacak ve her birinin dünyasını gerçek figürler aracılığıyla ziyaret etme şansımız olacak.



The Witness

Platform: PC, iOS

Çıkış Tarihi: 2013

Braid gibi bir şaheser ile bir anda oyuncuların hayatına dâhil olan Jonathan Blow'un uzun süredir üzerinde çalıştığı bir proje The Witness. Braid'in aksine, bu kez üç boyutlu bir dünyada ve birinci şahıs kamera açısından, kendimizi yine macera ve bulmacalar ile dolu bir serüvenin içinde bulacağız.



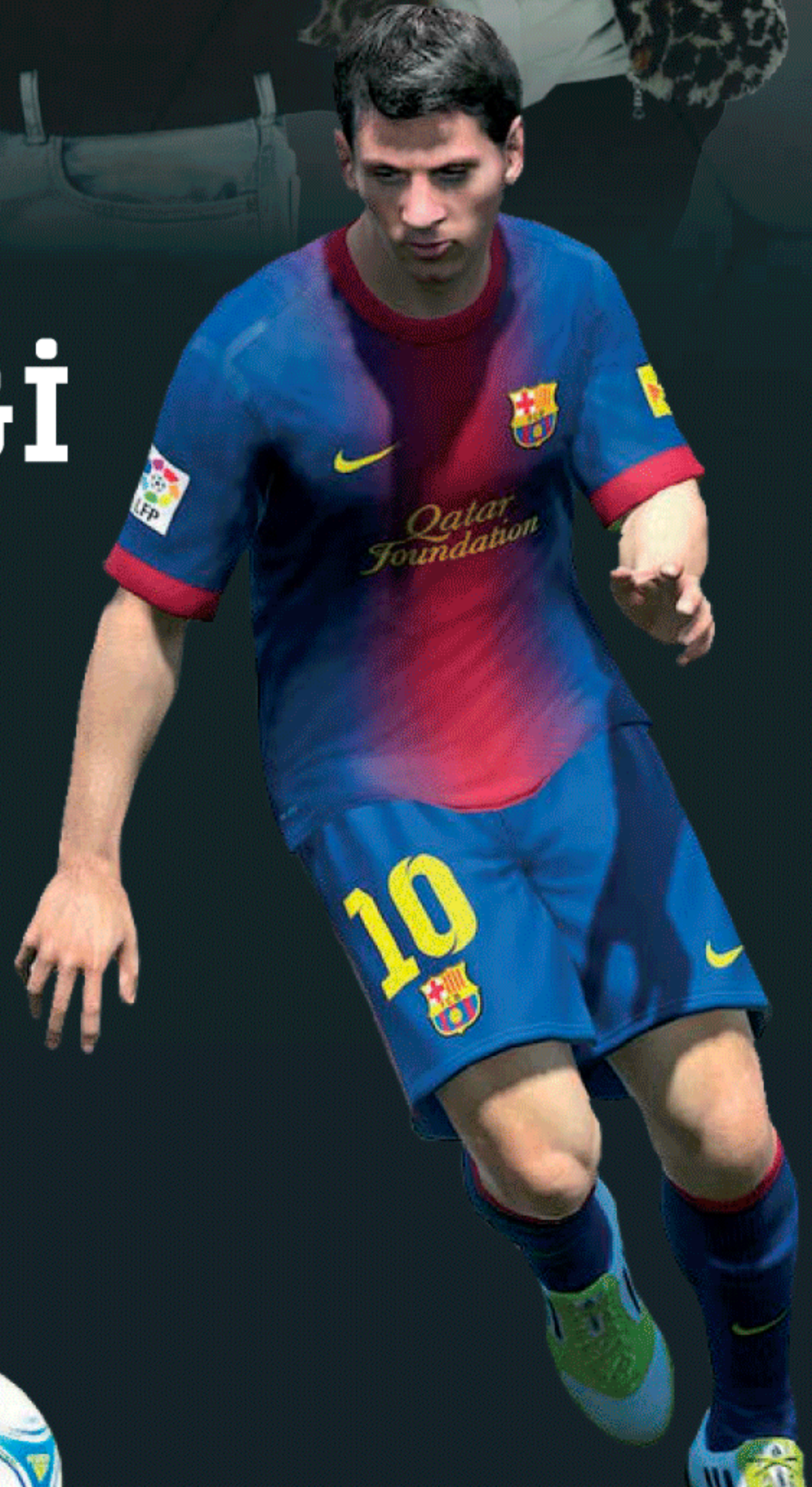
LEVEL FIFA LİGİ

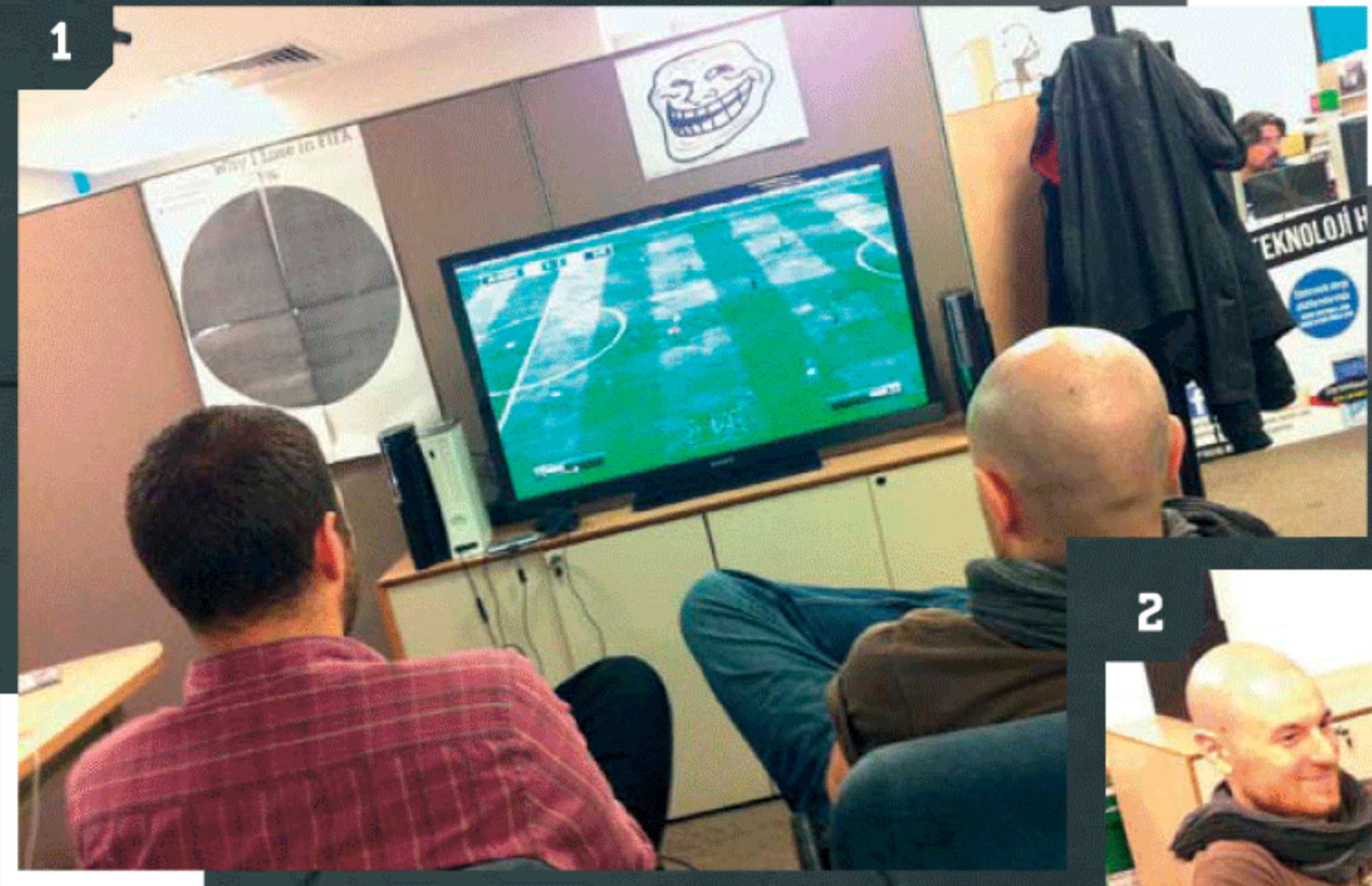
Ay 3

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Yılların LEVEL Ligi'ni, geçtiğimiz ay itibariyle FIFA 13 Ligi'ne çevirdik, biliyorsunuz. Ne kadar uzun soluklu olur, Fırat'ın eziyetine ne kadar dayanabiliriz, bilmiyorum ama bu ay da FIFA 13 maçlarıyla geçildi LEVEL Ligi ve favori yine Fırat idi maçlar başlamadan önce. Peki, bu süreçte neler oldu dersiniz? Acaba Emre ya da ben, bir sürprize imza atabildik mi? Geçen ayki mağlubiyetlerin rövanşını alabildik mi? Tüm merak edilenler sağ sayfada...





Yine geçtik konsolun başına, yine Fırat'ı favori gösterdik ve ilk maç başladı. İlk maç, geçen ayki gibi Fırat ile benim aramdaydı. Geçen ay aldığım tarif edilemez mağlubiyetin (0 - 7) ardından, bu kez çok daha dikkatli olmaya, doğru şekilde paslaşmaya ve olabilecek en az sayıda pozisyon vermeye çalıştım. Belki topla daha çok oynadım, daha çok pas yaptım, daha az pozisyon verdim ama yine, bu kez 1 - 0 yenildim.



Beni bir kez daha geçen ve üç puanla yola başlayan Fırat, geçen ay zar zor ve 3 - 2 mağlup ettiği Emre'nin yeni oyun tarzına karşılık vermekte zorlandı. Şubat ayı boyunca benimle yaptığı maçlarda savunma düzenine ağırlık veren Emre, Fırat'ın yaratıcı atak girişimlerine de aynı şekilde, aynı ciddiyetle karşılık verince maç boyu bir boğuşma, orta saha mücadelesi izledik ve en sonunda maç 0 - 0 sona erdi.



Emre ile Fırat arasındaki maçın berabere bitmesi, benim bu ay da birinci olamayacağımın matematiksel açıklaması olarak karşımıza çıktı ama elimde çok önemli bir güç vardı artık: Şampiyonu ben belirleyecektim! Emre'nin şampiyonluğu kaptırmaması için en azından 1 - 0 kazanması gereken maç, büyük bir mücadeleye sahne oldu ama ilk yarıda golü bulan bendeniz, maç boyunca skoru korudum ve maçı kazanan taraf oldum.

FIFA 13 Ligi'ne dönüştürdüğümüz LEVEL Ligi'nin ikinci haftasının galibi, sadece bir gol atıp bir galibiyet, bir de beraberlik alan Fırat oldu. 18 gollü geçen ayın aksine gol kısırlığı çekilen bu ayki müsabakalarda, üç maçta toplam iki gol atılması, tribünleri hiç mutlu etmedi ama mutlu olan bir taraf vardı, o da Fırat. İki ayın toplamında oluşan puan durumuysa görüntüdeki gibi oluştu.

4

	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	4	3	1	0	11	2	10	9
ŞEFİK	4	1	1	2	4	11	4	-7
EMRE	4	0	2	2	5	7	2	-2

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Fırat	3	2
Şefik	3	1
Emre	3	0
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

Ertağral Sängä

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Bir önceki Magic: The Gathering seti üzerinden üç ay ne kadar hızlı geçti, ben de bilmiyorum ama o zamandan bu zamana FRP dünyasında birçok farklı gelişme yaşandı.

Nitekim ben, her üç ayda bir defa olduğu gibi yine odak noktamı yeni çıkan Magic setine çevirdim: Gatecrush. Magic dünyasının belki de en çok sevilen gezegenlerinden bir tanesi olan Ravnica, ilk defa çıktığı 2005 yılının ardından yeniden aramıza sızmaya devam ediyor. Bir kart oyununun, aynı zamanda mükemmel bir hikâyeye de desteklenebileceğini gösteren Wizards of the Coast, Magic severlere bambaşka bir dünyanın kapılarını aralamayı başarmış durumda. "Guilds of Ravnica" olarak bilinen loncaların bulunduğu eski set: Ravnica: City of Guilds, Guildpact ve Dissension olarak karşımıza çıkmıştı. Toplamda 10 farklı loncanın yer aldığını bu efsanevi setse Eylül ayında yeniden merhaba demişti. Şimdi setin ikinci kısmı bizlerle ve üç ay sonra görücüye çıkacak Dragon's Maze için şimdiden geri sayım başladı...

Peki, nedir Ravnica dünyasını Magic severler için bu kadar özel kılan? İlk olarak kullanılan "land" kaynaklarının bolluğudur pek tabii ki. Normal şartlarda standart formatlarda en fazla iki renk, çok nadiren üç renk oynayan destelerle karşılaşırken, bir önceki set olan Innistrad Block'ta bulunan ve iki farklı kaynak sağlayan

land'ler üzerine, bir de bu seride bulunan Shock Land'ler gelince, sonu gelmeyen bir kaynak üretimi de oyunda kendisine yer edindi. Bundan önce iki renkten şaşmayan desteler, artık istese bile iki renge düşemez oldu. Hal böyle olunca tek destede çok fazla rengi bir arada oynamak gibi az bulunan bir lükse sahip olduk MtG oyuncularını olarak. Birbiri ardına gelen kombinasyonlarsa cabası! Return to Ravnica ve Gatecrash ile karşımıza çıkan yeni özellikler ve kartlar tüm oyuncuları heyecanlandırdı. Gatecrash'de bulunan Battalion, Evolve, Bloodrush ve Extort mekanikleri oyunu baştan aşağıya yenilemeye yetti. Kabaca her renk için gelen bu özellikler, birbirinden farklı kombinasyonları yapmamıza olanak tanıdı. Setle birlikte gelen iki adet planeswalker bulunuyor. Bunlardan bir tanesi, önceki setlerden ismine aşina olduğumuz ama bu sefer çok daha farklı bir özellikle karşımıza çıkan Gideon, Champion of Justice oldu. Yeni gelen karakterimiz ise "Domri Rade" isimli, afacan bir planeswalker. Kendisi yeşil ve kırmızı desteler için şimdilik önemli bir avantajmış gibi gözüküyor. Diğer taraftan oyunun tüm gidişatını değiştirecek kartlar da aramıza katıldı ki bunlardan en önemlisi Aurelia, the Warleader. Geldiği tur, kendisiyle beraber tüm yaratıkların iki defa saldırmasını sağlayan Aurelia, MtG'de daha önce görülmemiş bir mekaniği de beraberinde getirmiş oldu zira yıllardır saldırı turunda bu ya da buna benzer hareketleri hiç görmemiştik. Özellikle "limited" formatlarda kendisi büyük korku uyandırıyor. Aurelia kadar olmasın, bir diğer can sıkıcı kart Obzedat, Ghost Council oldu. Oyuna girer girmez rakibe iki vurup kullanıcısına iki can ekleyen kart, tur sonunda istendiği takdirde masadan gidip, sonra yeniden gelip aynı işlemi yapabiliyor ki gerçekten an itibarıyla kendisine karşı kullanılacak kart sayısı bir hayli az. Master Biomancer ise Evolve mekaniğinin temel konumunda. Her ne kadar ben bu satırları yazıyorken Evolve ile ilgili bir deste kurulmamış olsa da karta bakınca onsuz sistemin çok zor çalışacağı da aşikâr. Aurelia's Fury yok olmaya yüz tutmuş kontrol destelerine can vermek için geldi. "Instant" hızında oynanabiliyor olması ve dokunduğu yaratığı bir tur iptal ediyor olması onu şimdilik değerli kılıyor olsa da Frontline Medic gibi kartlar kendisini şimdiden köşeye sıkıştırmış durumda. Setin belki de en ilginç ve hızlı oyun

Hangi lonca ne kadar kullanıldı ve ne kadar başarılı oldu?

	Baros	Simic	Orzhov	Dimir	Gruul
Ön Açılış / İlk Gün	16	11	10	8	5
İlk Gün / İlk Sekiz	2	2	2	0	2
Ön Açılış / İkinci Gün	10	6	6	0	5
İkinci Gün / İlk Sekiz	4	2	1	0	1
Açılış / İlk Gün	8	2	4	5	2
İlk Gün / İlk Sekiz	4	0	1	2	1
Açılış / İkinci Gün	9	6	4	3	5
İkinci Gün / İlk Sekiz	1	2	3	1	1



modeline dur diyecek kartı Blind Obedience olarak karşımıza çıktı. Hem iki manaya, hem "extort" özelliğine sahip olmasının dışında, bir de rakibin oyuna dâhil ettiği artifact ve yaratıkları bir tur kullanılmaz olarak bırakması onu gerçekten önemli bir yere getiriyor. Aynı zamanda sadece bu kart yüzünden standart formatta büyük değişiklikler yaşanması bile mümkün. Son olarak dikkat çeken kart ise Boros Reckoner. Üç manaya "üçer üçer" olmasının yanı sıra tek manaya "first strike" olabiliyor. Üzerine gelen zararın aynısını hedeflediği yaratığa ya da rakibe iletmesiyle gerçekten dikkat çekici... Bilmem bu kart ne kadar kullanılacak ama "limited" formatlarda en az üç ay daha can sıkacak, orası kesin.

Geçiyorum turnuvanın kendisine... Artık yazılarımdan aşına olduğunuz üzere, yeni set çıkmadan bir hafta önce ön açılış müsabakaları yapılıyor. Açılış karşılaşmaları setin resmi çıkış tarihini belirliyor. Hafta sonu gerçekleştirilen müsabakalardan özellikle ön açılışlar fazlasıyla oyuncuya ev sahipliği yapmakta. Gatecrash seti yine 50'den fazla

oyuncuyu bir araya getirdi. Ön açılışın heyecanı, yeni kartları ilk defa kullanmak ve tüm bu insanlar arasından ilk sekize kalmak, ülkemiz MtG oyuncularına büyük bir heyecan yaşattı. Tıpkı bir önceki sette olduğu gibi, yine Gatecrash'e özel kutular içerisinde çıktı toplamda altı adet booster. Yeni setle gelen yeni loncalara ait olan kutular arasında Boros, Simic, Orzhov, Dimir ve Gruul bulunuyordu. Pek tabii ki bir de oyun içerisinde kullanıma açık olan promosyon kartlarıyla birlikte geldiler. Loncanın logo çıkartması ve yine loncaya ait renklere bürünmüş olan 20 yüzlü zarımız da kutu içerisinde yer aldı. Her ne kadar belirli bir loncanın kutusunu almış olsalar da içerisinde çıkan kartlarla bambaşka deste yapanlar da oldu. Malum, bu bir "limited" format ve açılan kartlar bazen istenildiği gibi olmayabiliyor. Yine de turnuvaya en çok Bloodrush özelliğinin damga vurduğunu söylemekte fayda var. Rakibin açığını bulduğumuz anda bir kartı şişire şişire inanılmaz zararlar vermemize imkân tanıyan mekanik gerçekten korkutucuydu. Oyuna yön veren bir diğer özellik Extort oldu ve tam da öldüm diyenlere bir şans verdiği gibi, garip bir kontrol formatı da yaratmış oldu. Pek tabii ki en çok kartların çıkışını internette takip edip ne cins kartları kullanmanın mantıklı olduğunu, hangi kartla hangisini kombine edebileceğini önceden çalışan oyuncular müsabakalara avantajlı başladı. Kimin, ne şekilde bir sonuç aldığıysa sağda solda duran kutulardan görmemiz mümkün. (Hangi loncadan kaç tane seçildiğini ve hangisinin ilk sekize kaldığını kutuda bulabilirsiniz.)

Yazımı bitirmeden önce, İstanbul'da aktif olarak MtG oynayan oyuncular olarak bize harika bir sürprizin de Can Bonomo'dan geldiğine değinmek isterim. Ocak ayının sonlarına doğru Pegasus Oyuncak'ta Magic oynamaya geldiğini gördüğümüz şarkıcı, Gatecrash ön açılış ve açılış müsabakalarına katıldığı gibi, aynı zamanda açılış maçlarının ikinci gününde dördüncü olmayı başardı. Aramıza ünlü bir ismin katılmasının verdiği heyecan ve keyifse biz MtG oyuncuları için gerçekten büyük anlam ve önem taşıyor. Kendisine buradan bir kez de hoş geldin demek isterim...

Yepyeni bir MtG seti daha karşımıza çıktı. Şimdi setin üçüncü ve son ismi olan Dragon's Maze'e gözlerimizi çevirmiş durumdayız. Pek tabii ki bu arada yapılacak olan yurtdışı turnuvalarını da unutmamak lazım zira artık ülkemizden hatırı sayılır miktarda oyuncu, başta Avrupa olmak üzere, birçok ülkedeki Pro Tour'lara katılmaya çalışıyor. Böyle giderse yakın zamanda dünya çapında bir ödül almamız işten bile değil. MtG ve diğer fantastik işler hakkındaki sorularınızı her zaman bekliyorum... www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

The Coral - Dreaming of You
Kim ne kadar biliyor bu grubu, bilemem ama ben uzun zamandır severek dinliyorum. Aslında yalan söylemeyeyim, kendileri hayatıma Scrubs dizisiyle girdi. İzlediğim sahneyle o kadar bağdaştırmıştım ki Dreaming of You şarkılarını, o günden bugüne ne zaman canım sıkın

olsa dinler, anında sıfıra dönerim. Kendileri 1996 yılından beri faal bir ekip ve kelimenin tam anlamıyla Indie Rock yapıyorlar. Beş adet albümleri ve birçok single'ları bulunuyor. Benim tavsiye edeceğim şarkıysa zaten yukarıda yazılı. Biraz kafa rahatlatmak istediğiniz bir an yaşıyorsanız, kendilerini dinlemeden geçmeyin derim.



Ne okudum

Şiirin Sesi, Toplumun Şarkısı
Walter G. Andrews

İsmi her ne kadar güzel bir Türkçe tını taşısa da bu, çevirmen Tansel Güney'in marifetinden başka bir şey değil zira kitap Walter G. Andrews tarafından kaleme alınmış bir eser. Günümüzde yedinci baskısıyla karşımızda olan eser, Osmanlı gazel geleneğini incelemiştir. Her ne kadar günü-

müzde sıkıcı, tekdüze ve kimi zaman saçma olarak kulağa çalınsa da bu kitapla onları anlamının ne kadar önemli olduğunu bir kez daha farkına vardım. Okuması kolay ve mantığı rahat anlaşılabilen bu kitabın, özellikle edebiyatseverlerin ilgisini çekeceğini düşünüyorum. Şöyle ilk iki sayfasını bile okusanız zaten akabinde devamı gelecektir.

PS4

Yeni nesil, bu yılsonunda...

Sony, PlayStation 4'ü tanıttı, nefesler tutuldu

Ne kadar zamandır bu anı bekliyorduk... "Yeni nesil nasıl olacak? Neler vaat edecek?" diye birbirimize sorduk, spekülasyonlar yürütüp durduk. Kafamızda bir şeyler canlandı, isteklerimiz oldu ve geçtiğimiz aylarda, yeni nesil konsolların ilk detayları sızmaya başladı. Sızmaya başladılar zira şimdi fark ediyoruz ki konsollar neredeyse tamamlanma aşamasına gelmiş bile.

Kod adı "Orbis" olarak bilinen Sony'nin yeni nesil konsolu PlayStation 4, 20 Şubat 2013 tarihinde, New York'ta, "PlayStation Meeting 2013" başlığı altında tüm dünyaya tanıtıldı. Tanıtım boyunca yeni oyunlar gösterildi, PS4'ün hangi alanlarda oyuncularını mutlu edeceği konularına değinildi, yeni oyun gamepad'i DualShock 4 tanıtıldı ama çok önemli bir şey eksik kaldı: Konsolun kendisi!

Sony ilginç bir şekilde konsolu göstermedi. Evet, teknik detaylar açıklandı, evet, konsolun gücü ve yapabilecekleri ortaya konuldu ama o -muhtemelen- siyah olacak olan konsol ortada yoktu. Belki tasarımı tamamlanmadı? Belki Sony, rakipleri tarafından taklit edilmemek için bir önlem almıştı? Bunları bilemeyiz ama konsolu göremedik; siz de bu sayfalarda herhangi bir konsol görseline rastlamadığınız için bizi suçlamayın, Sony'ye gönderin mesajlarınızı.

Şimdi gelin, Sony'nin yeni canavarı PS4 hakkında bildiklerimize bir bakalım, hep birlikte yeni nesilde bir yolculuğa çıkalım...

Teknik detaylar

Bir paragraf boyunca konsolun gücüne dair detaylardan bahsedeceğiz burada; eğer bu tip teknik hikâyeler sizi ilgilendirmiyorsa hemen diğer başlığa atlayın ya da bu sayfalardaki bir kutuda yer alan kısa teknik detaylara göz atın. (Duyarlı yazar.)

PS4'teki en büyük değişiklik, kuşkusuz ki Cell işlemci mimarisini terk edip x86-64 mimarisine

geçilmesi olmuş. Burada bizi ilgilendiren konu, artık PS3'teki gibi bazı oyunların Xbox 360'a göre daha kötü çalışmasının, daha kötü performans vermesinin önüne geçilmiş olması. Oyun yapımcıları da artık PlayStation'a oyun yapılacağını duyduklarında kararlar bağlamayacaklar zira bu mimari, PC'lerde gördüğümüz mimarinin bir benzeri.

Cihazın işlemcisinde tam sekiz tane x86-64 çekirdek bulunacak. Jaguar işlemci mimarisi üzerine kurulu olacak bu sistem, cihazın bir performans canavarı olmasında çok büyük rol oynayacak.

PS4'ün grafik işlemcisi de oyun programcılarını mutlu edecek bir mimariye sahip. Toplamda 18 işlemci ünitesine sahip olacak grafik işlemci, GCN (Graphics Core Next) mimarisi üzerine kurulacak.

Bellek miktarı da PS4'te göz kamaştırıyor. Tam 8 GB belleğe sahip olması bir yana, bu belleğin GDDR5 sistem belleği olması, PS4'ün asla teklememesinde büyük rol oynayacak. 8 GB gibi büyük bir bellek söz konusu olduğu için işlemci ve grafik işlemci de artık ayrı belleklere ihtiyaç duymayacak, onlar da bu belleği kullanacak.

Blu-ray sürücü geri dönüyor fakat PS3'ün sahip olduğu 2x hızında çalışan Blu-ray oynatıcısının yerini bu defa 6x hızında çalışan bir optik sürücü alacak. Optik sürücü aynı zamanda DVD'leri 8x hızında



Killzone: Shadow Fall

Watch Dogs



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

okuyabilecek. Tahmin edilen aksine, dört katmanlı ve 100 GB kapasiteli Blu-ray'lere henüz destek vermeyecek PS4. (Sonradan, yeni bir modelle destek verirse de olay çıkar gerçi.) PS4'ün 50 GB kapasiteli diskleri destekleyeceği düşünülüyor.

Konsol elbette ki bir sabit diske de sahip olacak fakat Sony, tanıtımda bu konu hakkında bir bilgi vermedi, daha önce sızan haberlerde de bu konu hakkında bir bilgi yok. Şöyle yüksek kapasiteli bir SSD olsun ister deli gönül ama bu pek mümkün değil gibi görünüyor. Yine de 500 GB veya daha fazlasına sahip bir sabit disk göreceğimizi düşünüyorum.

Wireless bağlantı olarak 802.11 b/g/n internet bağlantısına ve Bluetooth 2.1 desteğine sahip olacak PS4, aynı zamanda benim gibi ethernet bağlantısından kopamayanlar için bir ethernet girişi de barındıracak. PlayStation Eye için bir giriş ve sayısı belli olmayan USB 3.0 girişleri de konsolda yer alacak. Sistemin görüntü çıkışları HDMI ve analog AV olacak, ses sistemi bağlamak isteyenler de yine optik girişi kullanabilecekler. Konsolun oyunlar için standart olarak 1080p Full HD görüntü kalitesi benimsemesi bekleniyor ama fotoğraf ve videolarda bu çözünürlük 4.000 pikselle kadar uzayabilecek.

Tablet, akıllı telefon, hangisini istersen...

PS4'ün paketinden neler çıkacağıyla devam edelim. Her ne kadar kesinlik kazanmamış olsa da konsol bir adet DualShock 4'le birlikte PlayStation Eye kamerası ve bir tane de mono kulaklık ile birlikte satışa sunulacak. PS Eye, artık PS4'ün önemli bir parçasına gelecek.

PS Eye, görsellerden de gördüğümüz üzere Kinect'i andırıyor. Tamamıyla baştan tasarlanan cihaz, iki tane 1280 x 800 piksel çözünürlüğe sahip kameradan oluşuyor. Her iki kamera da f/2.0 aralığa ve 30 cm odaklama mesafesine sahip. Ayrıca 85 derecelik bir açıyı da görebiliyor. Cihazda iki kameranın olmasının en önemli nedenlerinden bir tanesi derinliğin algılanabilmesi...

PS Eye aynı zamanda dört kanallı bir mikrofona da sahip olacak ve gürültüyü geri plana atabilen bir teknolojiye sahip olacak.

DualShock 4 ise bu sayfalardaki görsellerinden de görebileceğiniz üzere DualShock 3'ü andırıyor ama farklı özelliklerle donatılmış. DualShock 3'ün yapabildiklerini aynen yapabiliyor cihaz ve bunun yanına bir de dokunmatik panel ekliyor üzerine. Dokunmatik panelin oyunlarda tam olarak nasıl bir işlev göreceği bilinmiyor ama birçok oyunun bu panele destek vereceğini düşünüyorum. DualShock 4'te dikkat çeken bir

► Mevcut platformlar için de geliştirilen Watch Dogs oldukça etkileyici.

Bir bakışta PS4

İşlemci

8 x86-64 çekirdekli Jaguar işlemci
Her çekirdek 1.6 hızında

Grafik işlemcisi

18 işlemci ünitesine sahip, özel üretim grafik işlemcisi
800 MHz hızında
Oyunlarda 1080p, fotoğraf ve videolarda 4.000 piksele varan çözünürlük

Bellek

8 GB GDDR5, "unified" bellek

Sürücü

Tek (25 GB) veya çift katman (50 GB) Blu-ray disklerini destekleyen, 6x hızında bir Blu-ray sürücü
DVD'ler için 8x hız desteği

Bağlantılar

802.11 b/g/n Wi-Fi
Bluetooth 2.1
Sayısı belli olmayan USB 3.0 girişleri
HDMI ve AV bağlantıları
S/PDIF Optik bağlantı
PS Eye için bir giriş



inFamous: Second Son

Knack



The Witness

► inFamous serisine yeni nesilde, yeni bir karakterle devam edeceğiz.

► diğer önemli özellik de PS Eye'in onu tanması için gereken ışıkları verebileceği bir bara sahip olması. Evet, PS Eye hala renkleri görmek istiyor, bu bağlamda var olan PS Move cihazına da destek veriyor ve buna DualShock 4 de katılıyor. DualShock 4 hakkındaki tüm bilgiler yine bu sayfalardaki analizde yer alıyor, mutlaka inceleyin.

PS4'ün bir diğer özelliği de tamamıyla sosyal bir yöne sapsmiş olması. Sony'nin piyasaya sürdüğü tabletlere, akıllı telefonlara tam destek verecek olan cihaz, başka marka mobil cihazları da destekleyecek elbette ki. PlayStation uygulaması, aynen Microsoft'un SmartGlass uygulaması gibi çalışacak ve birçok cihaza yüklenebilecek.

PS Vita'yla da tam bir etkileşim içerisinde olacak PS4 ve PS Vita'yı ikinci bir ekran olarak kullanmamıza izin verecek, PS4 oyunlarını PS Vita'da oynamamıza olanak tanıyacak. Sony bu defa bu konuda gerçekten iddialı ve çoğu PS4 oyununun PS Vita'da oynanabilmesi için yoğun bir çalışma yürüteceğini bildiriyor. PS Vita'da oynanabilecek olan PS4 oyunları, PS Vita'ya özel kontroller de içerecek.

Açıklanan oyunlara geçmeden önce, PS4 hakkında birkaç bilgi daha vermek niyetindeyim. PS3'ün eksiklerinden olan, "arka planda işlem yapma" özelliği PS4'te önemli bir özellik olarak ortaya çıkıyor. Artık oyun oynarken, oynamazken, PS4 kapalıyken bile arka planda oyun

indirebileceksiniz zira bunun için işlemcinin bir bölümü ayrı işleyecek. İndirdiğiniz oyunlara göre PS4 sizin yerinize tahminler yürütecek ve satın alma olasılığınız olan oyunların bir kısmını da arka planda indirip saklayacak. (Bir oyunu oynamak için de hepsini indirmek zorunda kalmayacaksınız; bir bölümünü indirdikten sonra oyuna başlayabilecek ve oynarken geri kalanının indirilmesini sağlayabileceksiniz.)

Benim için sıkıntılı bir durum olan ve çoğu insanın da eksik gördüğü bir özellik, gamepad'in makine kapalıyken şarj olamaması durumu da PS4'le birlikte çözülecek, cihaz kapalıyken bile gamepad'inize güç gidecek. Zaten anlaşıldığı üzere PS4 artık hiçbir zaman tam olarak kapalı olmayacak. Bu sayede mobil cihazlardan PS4'ü dilediğimiz zaman komuta etmemiz mümkün olabilecek.

"Kullanılmış oyunların kullanılmaması" ve "cihazın ancak internete bağlıyken çalışacağı" konularına da açıklık geldi ve hepsi bizim lehimize. PS4, kullanılmış PS4 oyunlarını destekleyecek, her kopyanın bir kez kullanılması gibi bir konuya ev sahipliği yapmayacak ve oyunları

DualShock 4

Konsolun neye benzediğini görmeden, gamepad'ini gördük ve DualShock 4'e detaylı bir bakış attık.



Dokunmatik panel

DualShock 4'ün en yeni özelliği olan bu dokunmatik panel, oyunlardaki kontrollerimize birçok yenilik getireceğe benziyor. Bu dokunmatik panelin aynı zamanda basılabilen bir tuş (Basılamayan tuşa sahtekâr denir.) olduğunu da belirtelim.



Analog kollar

Yıllardır dışa dönük bir tutum sergileyen analog stick'ler, artık kendi işine bakıyor, içe dönüyor. Şaka bir yana, analog stick'lerin bu şekilde "konkav" bir hale getirilmiş olması, olası uzun oyun seanslarında ellerimizin terleyip analog stick'lerden kaymasını engelleyeceğe benziyor. (Stick'ler hala bir tuş gibi de çalışıyor, o konuda bir değişiklik yok.)

PlayStation World

Belki çok hoşunuza gitmeyecek bir haber bu ama Sony'nin de gözü açılmış gibi gözüküyor. Xbox LIVE'in paralı olmasına rağmen PSN kadar tutmuş olması, Sony'yi de online ortamdan para kazanma yoluna itmişe benziyor.

PlayStation Plus'a artık elveda diyoruz. Bunun yerine artık "PlayStation World" adında bir sistem devreye girecek. Aylık para ödememizi isteyecek olan bu sistem, bize birçok olanağın kapılarını aralayacak, para ödemeyenleri aynen Xbox LIVE'daki gümüş üyelik gibi, pek de bir şeye yaramayan özelliklerle baş başa bırakacak.

PS4'ün gamepad'ini incelemiştinizdir; üzerinde kocaman bir "Share" düğmesi bulunuyor. PS4'ün sosyal bir konsol olmasını isteyen Sony, Share tuşuna basılarak devreye sokulacak özelliklerin birçoğunu PS World'e bağlamayı düşünüyor. (Belki de hepsini.) Bu önemli özellikten geri kalmamak adına da herkesin PS World üyeliği almak isteyeceğini düşünüyoruz.

internete bağlı olmadan da oynayabileceğiz. (Herkeste artık internet var, o kısmı tamam ama internet bağlantımızın bir nedenle kesildiği zamanlarda cihazı kullanamamak büyük haksızlık olurdu.)

Yeni nesil oyunlar

PlayStation Meeting 2013'de yeni oyunlar da tanıtıldı, çoğuyla ilgili tanıtım videoları yayımlandı, etkilenenler oldu, pek bir yenilik göremeyenler de. Etkinlikte dikkat çeken oyunlar şu şekilde sıralandı:

Knack

PS4'ün mimarlarından ve Marble Madness'in yaratıcısı olan Mark Cerny'nin PS4 projesi Knack, aksiyonu bol bir macera oyunu. Jak and Dexter'ı bir hayli andıran ve başrole metalik bir Orc robotunu oturtan oyunda, "Knack" adındaki bu karakterin istediği zaman büyüyüp istediği zaman küçülebilmesini esas alan halinde söz sahibi olacağız. Knack, çeşitli materyalleri vücuduna ekleyerek büyüyebiliyor, bu sayede güçlü düşmanlara karşı durabiliyor ve iş gizliliğe geldiğinde küçülerek dehlizlere girebiliyor. Knack her ne kadar eğlenceli bir oyun olacağına benzese de PS4'ün yeni nesil imajını yansıtabilen bir oyun değil maalesef.



Killzone: Shadow Fall

Killzone: Shadow Fall

Guerilla Games'den elbette ki yeni bir Killzone oyunu bekliyorduk lakin Shadow Fall, PS3 tanıtılırken tanıtılan Killzone'un etkisini veremedi diyebiliriz. 2381 yılının Vekta City imajı inanılmaz güzel gözüküyor, ona lafımız yok ama videodaki oynanış, günümüzdeki FPS'lerin imajından pek de farklı değil. Yine çizgisel bir oynanışa sahip olacağı düşünülen Shadow Fall, aksiyonun tavan yaptığı bir oynanış içerecek. Karakterimiz farklı silahlar ve daha esnek hareket kabiliyeti ile yine düşmanlarına karşı koyacak ve bu sırada PS4'ün sunacağı gelişmiş grafiklerin tadını çıkaracak.

inFamous: Second Son

Sucker Punch'tan uzun süredir ses çıkmadığını varsayarak, yeni nesil için bir oyun hazırlığında olduğunu tahmin ediyorduk zaten. "Second Son" takısıyla ortaya çıkardıkları yeni inFamous, düzene ve insanları kontrol etmeyi üst düzeye çıkarmış olan bir hükümete karşı olan savaşı konu alıyor. Güvenlik kameraları, güvenliğimiz için her yerde bulunan güvenlik güçleri ve bunlara karşı gelen, süper güçlere sahip insanlar... Bir X-Men tadı hissedilen oyunda tek bir karakteri kontrol edeceğiz belki ama bu defa süper güçlere sahip çok daha fazla karakter için içine dâhil olacak. Second Son'un ▶



Watch Dogs



Share ve Options

Gamepad'de, PS tuşundan öte, iki tane de yeni tuş bulunuyor ve bunlar da Share ve Options tuşlarından başkası değil. Gamepad'in üst kısmında yer alan bu tuşlardan Share, oyunlarınızı paylaşmanıza ve başka sosyal etkileşimlere girmenize olanak tanıyor, Options ise Select ve Start tuşlarının yerine geçiyor.



Işıklı bar

Temelde PS Eye'in DualShock 4'ü tanıması için oraya konulan ve odadaki ışığa ve diğer DualShock 4'lerin rengine göre renk değiştiren bu panel, bazı oyunlarda size bilgi de verecek. Örneğin, bir oyunda sağlığınız azaldıysa renk yeşilden kırmızıya dönecek, "Ne renk yanıyor?" diye gamepad'i çevirip bakarken de oyunda ölüp gideceğiz.



Unreal Engine 4

► Unreal Engine 4'ün lansmanında boy gösteren Elemental Tech demosundan bir kare...

► eğlenceli bir oyun olacağı su götürmez bir gerçek fakat Knack için yaptığım "yeni nesle uygunluk" konusu, bu oyun için de geçerli.

Deep Down

Nihai ismi "Deep Down" değil bu oyunun, bir ihtimal değişebilir lakin gördüklerimizden sonra oyunun ismini düşünecek halimiz olmadı. Yeni nesle özel Panta Rhei motorunu kullanarak hazırlanan oyunun görselliği tek kelimeyle göz kamaştırıcı. Öyle ki oyunlardaki ara sahneleri andırıyor ve oyun eğer bu kalitede piyasaya sürülürse "Yeni nesil buymuş demek..." diyebileceğiz. Oyun hakkında pek fazla bilgi yok ama Dragon's Dogma'yı andırmıyor desek yalan olur. Fantastik çağlarda geçecek olan oyunda ejderhalara karşı savaşıca-

ğımız da videoyla birlikte tasdikleniyor. Oyunun bir ihtimal PS4'e özel olmama olasılığı da var.

DriveClub

MotorStorm'la tanıdığımız Evolution Studios'un oyunu olan ama bu çıkışı Polyphony Digital'dan beklediğimiz DriveClub, 10 yıllık bir projeymiş aslında. Meğer Evolution Studios, yıllardır böyle bir oyun yapmak istiyormuş ama teknik donanım buna izin vermiyormuş. Oyun kısaca, sosyal bir yarış oyunu. Dünyanın en iyi araçlarına binip diğer oyunculara karşı yarışmak, yarışırken mücadelelere girmek ve skorlarınızı paylaşmak birincil amacınız. Bu sırada gerçekçi yarış mekânlarına göz atmak da mümkün. Evolution Studios, oyunun grafiksel kısmına değinirken, "Resmen delirdik." diyor ve ekliyor: "Süetin ve halının sahip olduğu dokudaki her bir parçanın, ışığa karşı farklı tepkimesi var." Oha, affedersiniz. Araca bindikten sonra karakterinizin emniyet kemerini bağladığına kadar birçok detayı görebileceğiniz belirtilen oyun, benim birkaç ay önce Big Boss'ta dalga geçtiğim konunun meğer gerçek olduğunu da gözler önüne serdi.

Watch Dogs

Düzenli planlandığı takdirde gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olma olasılığını barındıran Watch Dogs, her ne kadar bir yeni nesil oyunu olmasa da (Wii U'ya da geliyor bu arada.) PS4'ün en iyi gözükten oyunlarından biri olacağı benziyor. Yeni yayımlanan videoda süper zekâ telefonumuzla istediğimiz kişinin konuşmasına dâhil olabileceğimizi ve onlar hakkında bilgi toplayabileceğimizi gördük. Grand Theft Auto gibi serbest bir oyun olacağı için spontane bir biçimde görevler alabileceğiz. Şu sıralar izlemekte olduğum Psycho-Pass benzeri bir sisteme sahip olacak olan oyunda, bir kişinin suç işlemeye ne kadar meyilli olduğunu telefonla anlayabilecek ve onu takibe alabileceğiz. O kişi de genellikle bir suçta dâhil olmak üzere hareket ettiği için de onu durdurmak üzere harekete geçebileceğiz ve bir anda bir göreve çıkmış olacağız.

Eski oyunlar?

PS3'ün ilk modellerinde yer alan "PS2 oyunlarını çalıştırabilme" özelliği şu an düşünüldüğünde çok da gerekli bir özellik gibi gelmiyor zira PS2 ile PS3'ün grafiksel kalitesi arasında dağlar kadar fark vardı. PS4'ün Cell işlemcisini terk ediyor oluşu da PS3 oyunlarını çalıştıramayacağı gerçeğini ortaya çıkarıyor ve Sony'nin yaptığı açıklamada da bu gerçek yer alıyor: PS4, PS3 oyunlarını çalıştıramayacak. Bu bence, PS2 ile PS3 arasındaki oyun desteği konusunda çok daha önemli zira PS4, devrim niteliğinde bir cihaz değil. Bu yüzden de PS3 oyunlarını PS4'te oynamak isteyecek ve bunu yaparken de PS4 oyunları ile aralarındaki farkı anında fark edemeyecek olan bir dolu oyuncu olacağını tahmin ediyoruz.

Her ne kadar PS3 disklerini PS4'te kullanamayacak olsak da Sony bir bulut sistemi üzerinden PSOne, PS2 ve PS3 oyunlarını PS4'te oynayabileceğimizi ve bunun üzerinde çalışıldığını söylüyor. Hiç oynamadığımız, sahip olmadığımız oyunları satın almakta belki sorun yok ama elimdeki oyunu bir kez daha oynamak için para vereceksek, orada bir problem var demektir...

Killzone: Shadow Fall



Kahramanımız bir polis olmadığı için bu sırada polisle de başımız belaya girebilecek ve parkour misali kaçış sahnelerinde boy gösterebileceğiz. Watch Dogs çok iyi bir oyun olacak, sabırsızlığımızı nasıl gizleyeceğimizi bilemiyoruz LEVEL olarak.

Diğer oyunlar

- Aynı zamanda PC için de hazırlanan ve Braid'in yapımcısının ellerinden çıkan The Witness da çok büyük bir oyunmuş gibi tanıtıldı etkinlikte. Ben kendisini bir PS2 oyunu olarak gördüğüm için şu anda ona ilgi göstermemeyi seçiyorum.
- CD Projekt, yeni Xbox'ın da dâhil olacağı grup için The Witcher 3: Wild Hunt'ı açıkladı. 2014 yılında PS4 için de piyasada olması beklenen oyun, Skyrim gibi serbestçe dolaşabileceğimiz bir oynanışa sahip olacak.
- Dergide ilk bakışını bulabileceğiniz Destiny de dikkat çeken oyunlar arasındaydı ve bunu Blizzard'ın Diablo III'ü takip etti. Daha önceden de belirtildiği üzere Diablo III şu anki konsolların yanında, PS4 için de hazırlanıyor.
- LittleBigPlanet'in yaratıcısı Media Molecule, yeni bir LittleBigPlanet yerine, adını açıklamadığı ve PS Move

ile heykeltıraşlık yapabileceğimiz, kukla oynatabileceğimiz yenilikçi bir oyundan bahsetti, merakları üzerinde topladı.

- Ve son olarak, Square Enix daha önce de videosunu yayımladığı yeni Final Fantasy projesini, aynı videoyla etkinlikte bir kez daha tanıttı. Oyun hakkında hiçbir şey açıklanmış olmasa da oyunun grafiksel kalitesinin göz kamaştıracağı ortada.

Gelecek, çok yakınıımızda

PS4, yaklaşık 400\$'lık fiyatıyla 2013'ün son çeyreğinde piyasada olacak. Avrupa bu gruba dâhil mi, halen bilinmiyor ama geç olsun da güç olmasın. Oyunlarının da yine en fazla 60\$'dan satışa sunulacağı PS4 umut vaat ediyor lakin dünyayı yerinden oynatacak özellikler de barındırmıyor bana sorarsanız. E3 2013'te oyun konsolunu görmeyi ve oyunlar hakkında daha fazla bilgi edinmeyi umut ediyoruz. Bakalım yeni Xbox, PS4'le yarışacak ne tür özelliklere sahip olacak... ■



DriveClub



The Witness



Kile can veren bir sanatçı...

Serhat Erdoğan ile heykeller ve figürler üzerine bir söyleşi

LEVEL'a bir gün, bir e-posta geldi. Açtık, sadece bir satır yazı ve Connor'ın heykeltçisinin bir fotoğrafı. Bir baktık ki Serhat Erdoğan, meğer bu tip heykelleri evinde ama son derece profesyonelce hazırlıyormuş. Biz de onunla bir röportaj yaptık ki bu yetenekli arkadaşımızı siz de yakından tanıyın.

Tuna: N'aber, nasılsın Serhat? Bize biraz kendinden bahset de okurlarımız seni tanısin...

Serhat: Çok teşekkür ederim. Oldukça tempolu ve yorucu bir dönemden geçiyorum şu sıralar. Fakat çalışmayı, üretmeyi seven biri olduğum için bu durumdan fazlasıyla memnunum. Yani iyiyim kısaca.

2008 yılında Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü'nden mezun oldum. Aynı yıl "Maara Animation Studio & Production" adlı stop-motion animasyonları üreten bir firmada "model maker" olarak görev yapmaya başladım. Burada karakter tasarımı üzerine çalışırken aynı zamanda figür - heykel üretim teknikleri konusunda kendimi geliştirmeye başladım. Bugünlerde kendi koleksiyonuma katmak adına çeşitli figürler yaptığım gibi, aynı zamanda ülkemizdeki figür koleksiyonerleri için de isteğe bağlı çeşitli çalışmalar yapmaktayım.



Tuna: Figür üretme fikri nasıl aklına geldi? Nasıl başladın?

Serhat: İlkokul ikinci sınıfta, bir gün sınıf öğretmenimiz bize oyun hamuru getirmişti. (Herkeseye renkli, bana beyaz denk geldi diye ne üzülüyordum...) Hayatımda yaptığım ilk figür o gün, o beyaz hamurla yaptığım "Ninja Kaplumbağa" figürüdür. Yedi yaşında bir çocuk için biraz fazla güzel bir figür olunca da tüm ilgiler üzerime toplandı tabii ki. Büyüklerin takdir içeren sözleri ve arkadaşlarımla, "bana da yap, bana da yap" diyerek peşimde dolaşması sonucunda, "Evet..." dedim, "...ben bu işi yapmalıyım!" Ailemin de çok katkısı oldu tabii ki. En büyük desteği onlardan gördüm, hala da görüyorum. Bana hiçbir zaman "Oğlum, bırak artık şu hamurları da otur dersini çalış." demediler.

Tuna: Genellikle ne tür figürler üretiyorsun, nasıl bir süreç bu?

Serhat: Sevdiğim oyun, film, kitap ve çizgi roman karakterlerinin figürlerini üretiyorum genellikle. Yaptığım çalışmalarını güncel olarak paylaştığım bir blog sayfam var. serhaterdog.blogspot.com adresinden takip edebilirsiniz.

Figür - heykel sanatı için kullanılan birçok farklı malzeme ve teknik mevcut. Buna bağlı olarak yapım süreçleri de değişiyor. Ben polimer kil kullanıyorum. Öncelikle yapmak istediğim figürün boyutlarına karar veriyorum ve belirlediğim bu ölçüğe bağlı olarak karakterin iki boyutlu çizimini yapıyorum. Bu çizimi yapmamın amacı, figür için bir iskelet ölçüsü belirlemek. Özel bir armatür teliyle iskeleti yapıp gerekli pozunu veriyorum. İşin yeteneğe bağlı ayrıntılı kısmı işte bu aşamada başlıyor. Bundan sonra iskeleti polimer kille kaplama, şekillendirme, pişirme, boyama gibi aşamalar var.

Tuna: Gelecekte daha büyük işler düşünüyor musun sahip olduğun bu zanaatla ilgili?

Serhat: Tabii ki geleceğe yönelik bazı planlarım var. Yurtdışında bu tarz figürler üreten, örneğin Hot Toys, Sideshow Collectibles, Enterbay ve Attakus gibi daha birçok büyük firma var. Ne yazık ki ülkemizde böyle bir sektör bile mevcut değil. Bu firmalarda çalışan sanatçıların yaptığı gibi daha

profesyonel işler üretebilmek adına kendimi geliştiriyorum, hatta şu sıralar silikon kalıp, seri üretim tekniklerini öğrenmekteyim. Türkiye'de böyle bir sektörün oluşumuna katkı olursa ne mutlu bana. (Ayrıca kendi ürettiğim dev figürlerden oluşan bir orduyla dünyayı ele geçirme planım var. Dünya düştükten sonra galaksi zaten benimdir!)

Tuna: Oyun oynuyor musun? Şu sıralar neye sardın?

Serhat: Elbette ki oynuyorum. Günümüzde hak ettiği değeri verilmiyor olsa bile tıpkı filmler ve kitaplar gibi oyun yapımcılığının da önemli bir sanat dalı olduğunu düşünüyorum. Hepsi olmasa bile birçok oyunu da sanat eseri olarak görüyorum. Ben sosyal yaşantımda ve özellikle yaptığım işte oyunlardan çok fazla ilham alan birisiyim gerçekten. Son zamanlarda işlerimin yoğunluğundan dolayı eskisi gibi çok sık oyun oynayamıyorum fakat henüz almamış olsam da şu sıralar Dead Space 3'ü sabahlara kadar oynayasım var. ■





Kahramanını sen yarat

Rüyalar belki de **Project Awakened** ile gerçeğe dönüşecek...

Kickstarter sayesinde yeni bir çağa geçtik resmen. Eskiden genellikle büyük firmalardan çıkan büyük oyunların ötesinde, başka bir oyun görmek mümkün olmazdı; ancak bağımsız oyunlar hakkında bir şeyler duyardık, onlardan da pek heyecan verici bir hava alamazdık. Kickstarter sayesindeyse büyük yapımları görmek için bir şansımız olmuş oldu.

Project Awakened da Kickstarter'da başış peşinde koşan, iddialı oyunlardan bir tanesi. Şahsi olarak favorim haline gelmiş olan oyun, vaat ettikleriyle resmen ruhuma hitap etti ve birçok kişide de aynı etkiyi bırakacağı düşünülmüş ki Posphor Games, 1.000.000 Dolar hedefliyor. (Posphor Games'i iOS için hazırladıkları Horn'dan ve The Dark Meadow'dan tanıyor olmalısınız; her iki oyun da bayağı popüler olmuştu.)

Project Awakened, size kendi süper kahramanınızı yaratma olanağı tanıyor. Bunun bir benzerini X-Men:

Destiny'de görmüştük ama oradaki konu bir yetenek ağacından farklı değildi. Burada hem görünmez olan, hem uçabilen, hem de ellerinden ateş topları fırlatan bir karakter yaratmak mümkün. Dilerseniz Metal Gear Rising: Revengeance'deki Raiden gibi bir karakter de yaratabilirsiniz, yerçekimini kontrol eden bir karakter de, hortumlar yaratabilen bir karakter de. Karakterinize kendi kişiliğinizi yansıtmak, diğer hiçbir oyunda olmadığı şekliyle Project Awakened'da mümkün olacak.

Kendi karakterinizi, sadece yaratacağınız karakterin süper güçleriyle de değil, milyon tane farklı görünüşle de tanımlayabileceksiniz. City of Heroes'u düşünün, onu sağlam bir aksiyon oyununa dönüştürün, işte Project Awakened!

Oyunun bu bağlamda senaryosunun çok kuvvetli olmasını beklemiyoruz lakin karakterinizin özelliklerine göre görevlerin şekillenebilecek olması ve düşmanlarınızın sizin saldırılarınıza göre tepki

verebilmesi umut vaat ediyor.

Altı yıllık bir proje olan ama finansal zorluklar yüzünden bir türlü yapımına tam anlamıyla başlanamayan Project Awakened, ilk olarak Unreal Engine 3 ile oluşturulmaya başlandı ama Posphor Games artık UE3'ün devrinin geçtiğini düşündüğünden, Kickstarter projesinden yeterli başışı topladığı takdirde oyunu UE4'e de taşımayı planlıyor ki UE4'ün sunduğu özellikler oyuna çok uygun.

500.000 Dolar başış toplama hedefi bulunan oyun, ben baktığımda henüz 180.000 Dolar'ı göğüslemişti ve başışın toplanması için sadece 10 gün kalmıştı. Bu 10 gün, başışın toplanmasına yetecek mi, bilmiyorum ama bu oyunun hayata geçtiğini görmek gerçekten güzel olurdu. Bir mucize olur, 500.000'in ötesinde 800.000'lik başış toplanırsa oyuna mod desteği de eklenecek ve oyuncular kendi modlarını oluşturabilecek. 1.000.000 Dolar'da ise karşılıklı multiplayer özellikleri yatıyor ki farklı farklı süper kahramanların birbirine karşı savaşı gerçekten eğlenceli olabilir. Eğer başış toplanırsa oyunun kapalı betasının 2014'ün Ağustos ayında başlayacağı da açıklananlar arasında. ■

Bugün, yarının teknolojisiyle

inFamous: Second Son'ın neredeyse bu oyunun senaryosundan etkilendiğini düşüneneğim... Project Awakened, aynen Second Son gibi, bizi kontrol etmeyi kendine görev bilmiş bir hükümete karşı olan protestoyu konu ediyor. Aynen Second Son'daki gibi, süper güçlere sahip karakterler ve aynen Second Son'daki gibi, eli silahlı askerler, polisler... Bugünün dünyasının geleceğin teknolojisiyle şekillenmesini gözler önüne seren oyun, kaosa sürüklenen dünyada bir tanrı rolünü üstlenmenin nasıl bir şey olduğunu bize göstermeyi hedefliyor.





Ben bilmezsem, kim bilsin?

Doğan TV online oyunda büyüyüşe geçti!

Hiçbir veri indirmeden, fazla araştırma yapmadan, hızla eğlenmenin yolu, internet üzerinden oynanan oyunlardan geçiyor bildiğiniz üzere. Bu tip oyunları bünyesinde barındıran en büyük sitelerden bir tanesi hakkında da geçtiğimiz ay çok büyük bir gelişme oldu.

Geçtiğimiz aylarda Kanal D'nin Alman ProSiebenSat.1 Games ile büyük bir işbirliğine girmesinin ardından, Doğan TV bünyesine şimdi de Oyuncu.com dâhil oldu. Günde 50.000 tekil kişinin ziyaret ettiği dinamik bir oyun portalı olan Oyuncu.com, Doğan TV'nin online oyun hedefleri kapsamında grup bünyesine katıldı.

Oyuncu.com'da sekiz masa oyunu bulunurken, kısa bir süre önce ilk mobil uygulaması OyuncuOkey yayına alındı. Bu uygulamanın iPad versiyonuysa kullanıcı için keyifli bir deneyim sunuyor. Oyuncu.com'un son oyunu OyuncuOkey; tarayıcı, Facebook ve IOS üzerinden de oynanabiliyor. Ayrıca farklı hedef kitlelerine uygun olarak çeşitli mikro siteleri

içinde barından Oyuncu.com'da, çocuk sitesi oyungutan.com, MMO portalı OyuncuMMO ve Bilgi Yarışması bulunmakta... Özellikle Bigpoint, Travian, Goodgame, Innogames ile yaptığı anlaşmalarla adından söz ettiren Oyuncu.com, Türkiye'nin en büyük MMO portalı olma yolunda ilerliyor. Yakın zamanda OyuncuPoker'in Facebook versiyonu, Okey 101 ve ProSiebenSat oyunları da bu platformda olacak.

Ayrıca Kanal D'nin sevilen yarışma programı Ben Bilmem Eşim Bilir'in ilk mobil oyunu Bar Masası da Apple App Store'dan iPhone ve iPad kullanıcılarının beğenisine sunuldu. Televizyon yarışmasındaki Bar Masası oyununun mobil uygulaması, www.oyuncu.com'dan ve oyun.kanald.com.tr'den oynanabiliyor. Uygulamanın içindeki ipucuna göre yakında Acı Biber Yeme, Topuklu Ayakkabı ve Tabak Taşıma oyunları da uygulamanın içinde yerini alacak, televizyondaki heyecanı birebir hissedebileceksiniz. Özellikle mobil cihazlara sahip oyuncuların ilgisini çekebilecek bu oyunları denemek için hemen www.oyuncu.com'u ziyaret edin. ■



Sihirdarlar Vadisi'nin yeni kralı

İlkbahar coşkusu League of Legends tutkunlarını bekliyor!

League of Legends, Türkiye pazarına girdiğinden beri daha da büyük bir fanatik kitleye sahip oldu. İnternette oyun oynama alışkanlığı olan oyuncuların büyük bir bölümü, League of Legends'in kapısını da bir kez tıklattı ve Riot Games de oyunun tutkunlarına müjdeli bir haber veriyor...

Soğuk hava dalgasının yurdu terk etmesiyle birlikte yaklaşan bahar ayları, League of Legends tutkunlarına sürprizler sunacak; oyunun sevenleri İlkbahar Sezonu Turnuvası'nda (İST) hem Sihirdarlar Vadisi'nin yeni şampiyonu, hem de büyük ödüllerin sahibi olma şansı yakalayacak!

League of Legends'ta Kış Sezonu Turnuvası'nın (KST) heyecanı daha dinmeden yeni bir turnuva serüveni, oyunun tüm tutkunlarının içini ısıtmaya başladı. İST, KST'yi kaçıran oyunculara ve tüm League of Legends tutkunlarına kendilerini ispatlamaları ve Sihirdarlar Vadisi'nin yeni şampiyonu olarak büyük ödüllerin sahibi olmaları için yeni bir fırsat yaratıyor.

Başvurular 9 Mart 2013 tarihine kadar devam edecek. 27 - 28 Nisan tarihinde ise İST'de son sekize kalan takımlar büyük ödülleri kazanmak için heyecan tufanına kapılacak. Finalere katılmaya hak kazanan bütün oyuncular, toplamda 280.000 RP kazanırken, birinci takım 15.000 TL, ikinci takım 7.500 TL, üçüncü olan takım ise 5.000 TL'lik para ödülü ve ilerleyen günlerde açıklanacak olan sponsor ödülleri

sahibi olacak. Kısacası sponsor ödülleriyle beraber toplamda 60.000 TL değerinde bir ödül havuzu oyuncuları bekliyor!

Online ve offline olarak başlayacak olan İST'nin elemeleri, bir önceki turnuvaya kıyasla daha fazla ilde ve daha fazla kişinin katılımıyla gerçekleşecek. Kıyasıya mücadelelerin gerçekleşeceği şehirlerse Bursa, İstanbul, İzmit, Tekirdağ, Aydın, İzmir, Kütahya, Manisa, Muğla, Adana, Antalya, Mersin, Ankara, Eskişehir, Kayseri, Konya, Samsun ve Trabzon. Beş bölgede rakiplerini eleyen takımlar, finaldeki takımlar arasına isimlerini yazdıracak. İnternet kafelerde gerçekleşecek offline elemeler dışında sihirdarları online eleme noktaları da bekliyor. ESL Go4LoL Türkiye Ocak, Şubat, Mart ayı birincileri, (iki ayı birinci olarak tamamlayan takım veya her ayı farklı bir takımın kazanması halinde yapılacak üçlü bir turnuva sonucunda birinci olacak takım katılım hakkı elde edecektir.) Go4LoL Mart ayı birincisi olan takım, ilerleyen günlerde açıklanacak online turnuvanın birincisi olan takım ve 12 Nisan tarihinde, saat 23:59'da oyun içi sıralamada en yüksek dereceye sahip sekiz takım, 13 Nisan Cumartesi günü yapılacak olan sekiz takımlık eleme sonrasında 12 Nisan'da, saat 23:59'da en yüksek dereceli takımlar da finale heyecanına katılacak.

Detaylı bilgi almak ve takımınızı 60.000 TL değerindeki ödülleri dağıtılacağı İST'ye kayıt ettirmek istiyorsanız, www.tinyurl.com/ad6ojvk adresini mutlaka ziyaret edin! ■



Makes me sick, when I hear all the...

Ünlü müzisyenler kolektifi **Archive**, yeniden Türkiye'de

Modern müzik anlayışındaki tarz, köken ve kadro kalıplarından etkilenmeden kendilerine has olanı yaratan müzisyenler kolektifi Archive'in temelleri Danny Griffiths ve Darius Keeler tarafından Güney Londra'da atıldı.

1996 tarihli ilk albüm Londinium'dan itibaren topluluk içerisinde birden fazla sample, söz, müzik yazarı, enstrümantal ustası ve vokalist yer aldı; kadro yıllar içinde genişleyerek uluslararası bir kolektif haline geldi. İlk albümlerindeki Bristol tarzını yıllar içerisinde progresif elementlerle güçlendiren Archive, 2000'li yılların ikinci yarısında müzik dünyasına rüştünü tam anlamıyla ispat etti. İngiliz olmalarına karşın öncelikle Fransa olmak üzere Yunanistan, Almanya, Polonya gibi ülkelerde büyük hayran kitlesine sahip olmalarını sağlayan Noise ve Lights albümleriyle Avrupa çapında yarım milyonun üzerinde albüm satışına ulaştılar; ulusal listelerin en üst sıralarda yer aldılar ve Avrupa'daki kitlesel festivallerin vazgeçilmeyen isimlerinden oldular.

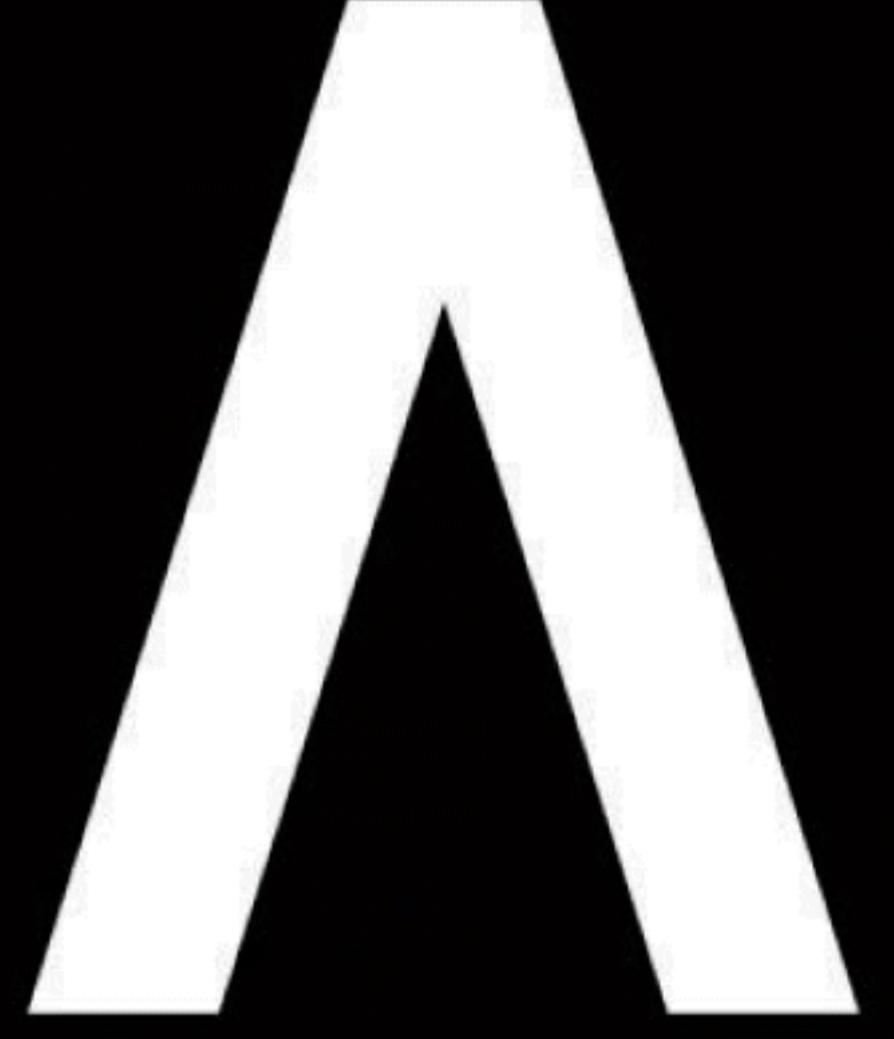
Stüdyo albümleriyle elde ettikleri takdirin yanı sıra Archive, geniş kadrosu ve sahnede ortaya koydukları görkemli perfor-

mans ile seyredenlerini tam anlamıyla büyülemeyi de başarıyor; Rolling Stone dergisine göre "yapılmış en iyi canlı albüm" olan Live at Zenith de bunun en önemli kanıtı.

2009 yılının en iyi albümlerinden Controlling Crowds'un haklı başarısını dünya çapında verdikleri konserlerle pekiştiren Archive, 2010 yılının Eylül ayında İstanbul'da da en geniş kadrosuyla sahne almıştı ve dinleyicilerine tam anlamıyla muhteşem bir konser sunmuştu.

Geçtiğimiz yılın Ağustos ayında yayınlanan With Us Until You're Dead albümü tüm dünyada büyük saygı ve beğeni ile karşılandı. Dünya çapında çoğu aylar öncesinden kapalı gişe olan konserler verdiler. Her gün katbekat artan hayranlarıyla kariyerlerinin tam doruğundalar ve dünyanın en önemli müzik projelerinden biri haline geldiler. Archive heyecanı 29 Mart akşamı Ankara'da, 30 Mart günü ise Maçka KüçükÇiftlik Park'ta yer alacak. Müzikseverlerin bu olağanüstü kolektifin parçası olma şansını yakalayacakları konserlere katılmak için biletinizi şimdiden almanızı öneriyoruz.

Not: Archive'i tanımadıysanız, Cyberpunk 2077'nin tanıtım videosunda onları Personal Responsibility şarkısıyla dinlediğinizi hatırlatalım. ■



WIPED OUT / VIOLENTLY

Karanlığa baktığınızda, goblinler de size bakar...

Dragon's Dogma, **Dark Arisen** ile genişliyor

ülkemizde kaç kişinin bu oyunu oynadığını bilmiyorum ama Japonya'da bulunduğum sıralarda oradaki en popüler oyunlardan bir tanesi olmuştu Dragon's Dogma. Capcom, "Deep Down" adındaki yeni PS4 oyunuyla birlikte de gösterdi ki fantastik kurgudan kolayca vazgeçecek gibi durmuyor.

Dragon's Dogma: Dark Arisen, var olan Dragon's Dogma'nın tüm içeriğine sahip olacak ve Gransys'in hemen ötesindeki Bitterblack Adası'ndaki büyük macerayı da oyuna ekleyecek; yani bu oyuna hiç bulaşmadıysanız, direkt olarak Dark Arisen'i satın alabilirsiniz. Dragon's Dogma'ya sahip olanlar ise Dark Arisen'i satın aldığı anda var olan karakterlerini oyuna kısa bir işlemle taşıyabilecek. Aynı zamanda oyun sizi 100.000 Rift Crystal, sonsuz Ferrystone ve içinde altı farklı kostüm bulunan Gransys Armor Pack ile de ödüllendirecek.

Bitterblack Adası, devasa bir yeraltı dünyasına götürecektir sizi ve burada tam 25 farklı düşmanla karşılaşacaksınız. Bu düşmanlara karşı koymak için daha fazla yeteneğe de sahip olacaksınız. Oyunda artık üçüncü seviye yetenekler de olacak. Her sınıf, yetenek ağacında yeni bir yetenek

bölümüne sahip olacak ve buradaki yeteneklere kavuşmak için yeraltının altını üstüne getirecek. (Yeraltı, yeryüzüne dönüşecek?) Yeraltında birçok zorlu düşman olacağı için oyuna 100'den fazla, yüksek seviye silah ve ekipman da eklenecek ve buna 14 farklı karakter / karakter yardımcısı güçlendirici eşlik edecek. Daha fazla karakter modifikasyonuna da ev sahipliği yapacak oyunda Japonca seslendirme seçeneği de bulunacağı açıklananlar arasında.

Daha kolay seyahat etme seçeneğine ve daha iyi bir arayüze sahip olması beklenen Dark Arisen, hem dijital, hem de kutulu olarak satışa sunulacak. 23 Nisan'da A.B.D.'de satışa sunulacak olan oyun, üç gün sonra, 26 Nisan'da da Avrupa'ya teşrif edecek. Bu aradaki üç günün "Shipping" süresi olduğunu düşünüyorum çünkü başka mantıklı bir açıklaması yok bu işin. ■



Son Dakika!

- Kendi ölümünüzün arkasındaki sır perdesini aralamaya çalışacağınız, Square Enix'in ellerinden çıkan **Murdered: Soul Suspect**, 2014'ün başlarında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacak.
- **Rock Band'inizi DLC'lerle güncel tutanlardan mısınız, bilmiyoruz lakin 2 Nisan itibarıyla Rock Band'e yeni parça gelmeyeceği ve DLC'lerin sonlanacağı bildirildi.**
- Crackdown 2'nin yaratıcısı Ruffian Games, "Tribal Towers" adında yeni bir oyun üzerinde çalışıyor.
- **Final Fantasy X HD bir süredir ortalarda görülüyordu ama PS Vita için hazırlanmakta olduğu ortaya çıktı.**
- Meğer kapanan Studio Gigante, Star Wars temalı bir dövüş oyunu üzerinde çalışıyormuş. Oyunun yayımlanan videosu çok tutuk bir oynanışa işaret ediyor, iptal edilmesi hiç de fena olmamış...
- **Disgaea fanatiklerine müjdeli haber: Disgaea Dimensions 2: A Brighter Darkness bu sonbaharda PS3'e geliyor!**
- Kojima'nın Metal Gear Rising: Ground Zeroes üzerine söyledikleri biraz canımızı sıktı. Kojima, yeni oyunun birçok tabuyu konu ettiğini ve yayımlanmasının riskli olacağını vurguladı, buna rağmen oyunu yayımlamak istediğini de ekledi. Bakalım ilerleyen günlerde ne olacak...
- **Deus Ex filmi hazırlayan ekip; District 9, Looper ve Inception'dan esinlenmekte olduğunu bildirdi. Eğer film, bu filmlerin bir karması olursa tadından yenmez.**
- Microsoft'un "Durango" kod adlı yeni nesil konsolunun detaylarını sızdıran ve eBay'de konsolun prototipini satışa çıkartan "SuperDaE" takma isimli kişinin evini FBI bastı. Tutuklanan SuperDaE, eğer suçlu bulunursa 20 yıla kadar hapse mahkûm edilebilir, daha da kötüsü bu ceza ömür boyu hapse dönüştürülebilir. Sanki adam öldürdü, ayıptır.
- **Bohemia Interactive'in Arma 3'ü, oynamak için Steam'e ihtiyaç duyacak. Oyunu mağazadan almanız da böyle olacak, Steam'den indirseniz de. (Steam'den indirince zaten...)**
- BioShock Infinite'in Season Pass'i açıklandı. Üç DLC için %30 indirimli para ödemenize denk gelen Season Pass'i, BioShock Infinite'in ömrünü uzatmayı kafaya koyanlar kesinlikle düşünmeli.
- **Mayıs'ta piyasada olması beklenen The Last of Us, 14 Haziran'a ertelendi. Aferin!**

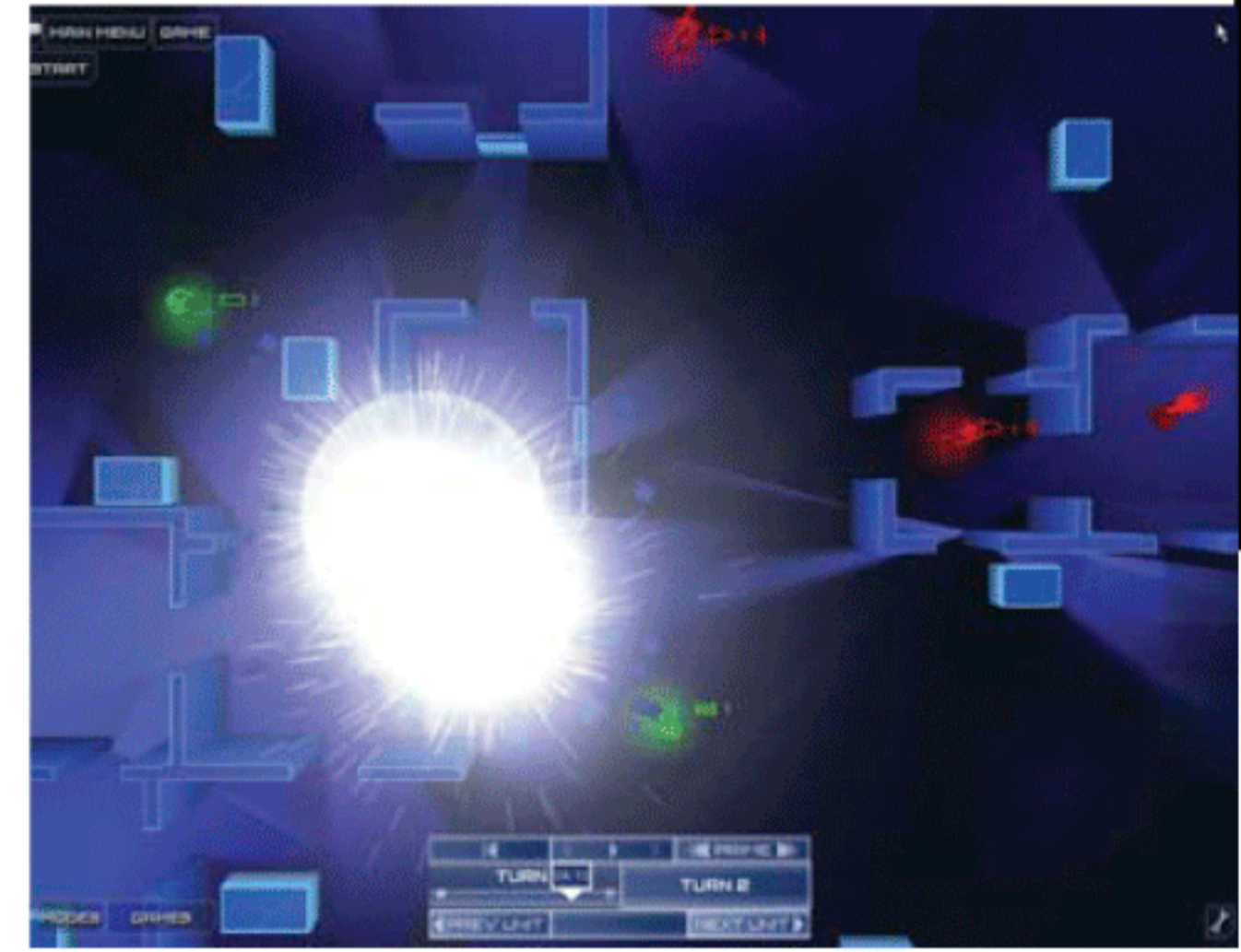


Taktik savaşı

Frozen Synapse: Tactics, Sony'le buluşuyor

Çok beğenilen ve büyük bir fanatik kitesine sahip olan Frozen Synapse, "Tactics" takısını da alarak PS3'e ve PS Vita'ya geliyor. Özellikle PS Vita'ya çok iyi uyum sağlayacağını düşündüğümüz oyun, LittleBigPlanet PS Vita'nın yapımcısı Double Eleven'in ellerine bırakılmış durumda. Özellikle multiplayer kısmıyla parlayan Frozen Synapse, 55 tane tek kişilik görev de içerecek. Sıra tabanlı bir strateji oyunu olarak betimlenebilecek olan yapım, minimal grafikleri ve tarzı ile de dikkat çekiyor. Kendi bölümlerinizi yaratmanıza olanak tanıyacak Frozen Synapse ve farklı görev çeşitleriyle de (VIP kurtarma, veri çalma ve benzeri...) monotonluktan uzak bir yapı sergileyecek. Geniş sosyal olanaklara sahip olması beklenen yeni oyun, bir Kick-starter projesi olarak hayata geçti ve aslında çoktan piyasada olması gerekiyordu. Ne var ki bazı aksaklıklardan dolayı ertelenen oyun, Mayıs veya Haziran ayında piyasada olacak.

Frozen Synapse: Tactics, PS3'te ve PS Vita'da ortaklaşa oynanabilecek ve aynı anda tek multiplayer maçında değil, birçok multiplayer oyun mücadelesinde yer alabileceksiniz. (Oyunun en güçlü yönü de bu olsa gerek.) ■



Yepyeni bir kahraman

Ubisoft, **Assassin's Creed** hakkındaki planlarını açıkladı

Ubisoft, zengin bir firma olmasından kaynaklı olarak, güzel bir sistem işletiyor: Bir isim için birtakım belirlemek yerine, oyunu farklı takımlara dağıtarak hepsinin kendi oyununu yapmasını sağlıyor. Bu da her yıl, aynı isme sahip oyunun kaliteli bir şekilde karşımıza çıkmasını sağlıyor.

Geçtiğimiz ay bir basın açıklaması yapan Ubisoft, yeni Assassin's Creed'in Mart 2014'e kadar, herhangi bir zaman

piyasada olacağını açıkladı, biz de tahminimizi Kasım'dan yana kullandık. Yepyeni bir zamanda, yepyeni bir karakteri kontrol edeceğimizi söyleyen Ubisoft, oyunu da -az önce bahsettiğim üzere- farklı bir takımın üstlendiğini belirtti.

Assassin's Creed serisinde altıncı oyun olacak olan yeni yapım, bir yeni nesil oyunu olmayacak lakin bir takımın da yeni nesil konsollar için bir Assassin's Creed oyunu üzerinde çalıştığından adım gibi eminim. Yeni Assassin's Creed ve belki de yeni nesil Assassin's Creed için daha fazla bilgiyi E3 2013'te bulmayı umut ediyoruz. ■

O ses de neydi?!

Daylight'ı oynarken kalbinizin yerinden çıkması, kaçınılmaz

Korku filmi izlemek, bir yere kadar da korku oyunu oynamak bana göre bile değil. (Yükseklikten korkarım, başka bir şeyden korkmam.) Blacklight'ın yapımcısı Zombie Studios, hepimizin yüreğini ağzına getirmek istiyor ve bu bağlamda da Daylight'ı bize sunuyor. Üstelik yetmezmiş gibi, "Oyunu Unreal Engine 4 desteğiyle hazırlıyoruz ki korkudan altınıza doldurun!" diyor. Evet, tek istediğimiz daha gerçekçi bir korku oyunuydu...

Şu an için sadece PC'ye düşünülen oyun, bir akıl hastanesinde yer alacak (Nerede olacaktı tabii?!) ve toplamda 25 - 30 dakikalık bir oyun süresine sahip olacak. Az geldi, değil mi? Bazılarına göre fazla bile ama bir hata yok zira Zombie Studios, oyunu tekrar tekrar oynamamızı istiyor. Her oynayıpta neden ora-

da olduğumuza dair detaylara ulaşacak, senaryonun farklı yönlerini ortaya çıkaracağız. Bir oyun seansında bulacağımız bir eşyayı, bir başka oyun seansında hiç bulamayabileceğiz bile. (Veya bir kâğıt parçası bulursak, bir sonraki oyunda o kâğıtta başka bir şey yazabilecek.)

Bu akıl hastanesindeki düşmanımız, başıboş gezen ruhlar. Genellikle karanlık ortamlardan oluşacak olan oyunda, bolca kayıp ruh bulunacak ve bunlardan kurtulmak için telefonumuzu, fişekleri veya kırıldığında ışık saçan aletleri kullanacağız. Telefonumuz hem bir fener görevi görecek, hem ultraviyole ışık saçarak geçtiğimiz yerleri bize gösterecek, hem kamera görevi görerek ipuçlarını toplamamızı sağlayacak, hem de -Silent Hill'deki telsiz gibi işleyerek- ruhlar yakınıma geldiğinde ses çıkaracak ve asabımız bozulup koşarak

kaçmamıza neden olacak. Fişekler ve glowstick'ler (Türkçesi yok bunun.) ise ruhları direkt olarak bizden ulaştıracak, derin bir oh çekeceğiz. Oyundaki yüksek gerçekçilik yüzünden, bu eşyaları kullandığımızda etraf gölgelerin dansıyla kaplanacak ve kim ruh, kim gölge, ayırt edemeyip bir tur da gölgelerden korkacağız.

Oyunun bölümler (Chapter) halinde piyasaya sürülebileceğinin de sinyallerini veren Zombie Studios, evlerimizde rahat rahat oturmamızdan rahatsız olan bir gruptan başkası değil aslına bakarsanız. Açırım Rayman'î, oynarım; kendimi durduk yerde korkutmaya ne gerek var?!

Daylight, Steam üzerinden ve yaklaşık 20 Dolar'lık bir fiyata bu yıl içerisinde satışa sunulacak, haberiniz olsun. (Kendinizi korkmaya hazırlayın anlamında...) ■

Beşinci kez, 48 saat

GGJ heyecanı bu yıl da katılımcıları soluksuz bıraktı

Bir GGJ ortamında bulunanları sayalım hemen. Uykusuz gözler, uykusuz gözlerin sahipleri, tonlarca bilgisayar, bolca siyah tişört, sandalyeler ve uyuklayan sahipleri, envaiçeşit çikolata, gofret, abur cubur ve anında tüketilen enerji içecekleri. Dört yıldır olay bu şekilde ve beşincisi düzenlenen GGJ'de, GGJ ATOM 2013'te de durum değişmedi.

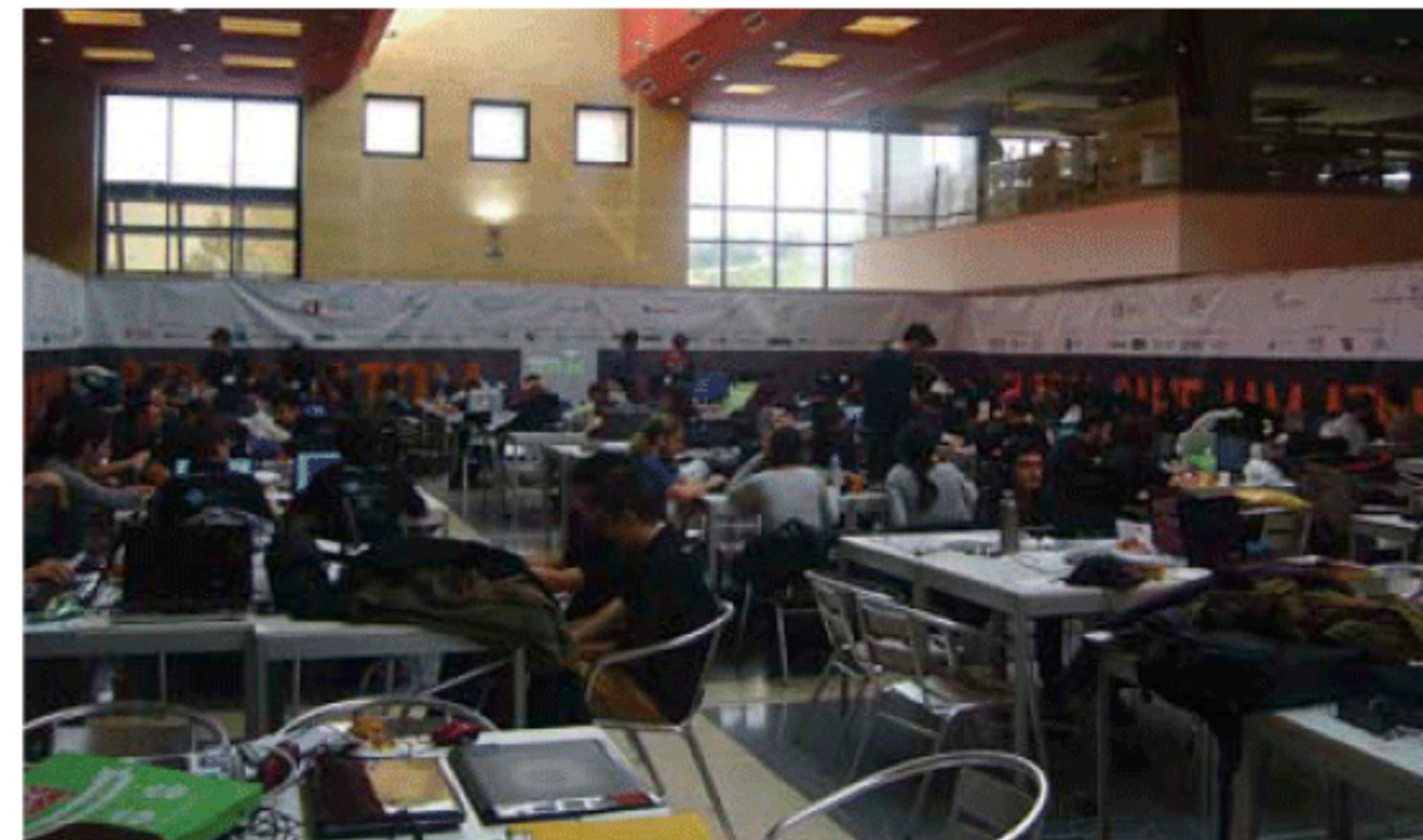
Bu yıl toplam 110 geliştiricinin 26 grup oluşturduğu etkinlikte yine birbirinden güzel oyunlar, tam 48 saat içerisinde hazırlandı. Unity kullanımının dorukta olduğu etkinlik, mobil cihazlara üretilen oyunların artışıyla da dikkat çekti. Ortaya çıkan 31 tane oyun jüri oylamasına sunuldu ve jüri, oyunları denemek için birbirini ezdi, kendine yer açtı ve tüm oyunları denedikten sonra puanlamasını gerçekleştirdi. GGJ ATOM 2013'ün kazananı da iPad için geliştirilen, Brain Box'ın "Heart Scrum" adlı oyunu oldu. (Bu oyunla ilgili ufak anımı da şuraya ilüştireyim. Oyun aslında "boru hattı döşeme" konusunu baz alan, multipla-

yer bir mücadele. Kim daha önce hattı tamamlarsa o kazanıyor. Ben de yıllardır böyle oyunlar oynamışım, hemen alıştım oyuna. Karşımdaki arkadaş da bir yenildi, iki yenildi, sonra da "Eeeh!" diyerek bıraktı gitti. Beklemiyordum...) İkincilik ödülü benim şahsi favorim olan Miyop'un Run the Drum'ına gitti. Bu oyunda bir kişi mikrofona ritim tutarak koşucunun hızını belirliyor, diğer oyuncu da çıkan engelleri aşmasını sağlıyordu. Üçüncülük ödülüse Vetworks'ün "I want you so dead" adlı oyununun oldu. Mobil - Multiplayer Oyun Kategorisi'nin kazananlarını da Brain Box'ın Heart Scrum ve Şekeroğlanlar ekibinin Beyin Pekmezi oyunları oluşturdu.

LEVEL'in basın sponsoru olduğu GGJ ATOM 2013 yine çok eğlenceliydi ve yine çok iyi oyunlara ev sahipliği yaptı. Etkinlik dünya çapında, 63 ülkede ve 321 merkezde eş zamanlı olarak gerçekleşti, 14.000 geliştirici, toplam 2.986 oyun geliştirdi. Tüm oyunlara ulaşmak için www.globalgamejam.org/games/2013 adresini ziyaret etmeyi de ihmal etmeyin. ■



■ Tuna Şentuna



GFACE



WARFACE

OYUN OYNAMA

KÖKTEK



ANLAYIŞI DEĞİŞİYOR

**CRYTEK
ÖZEL**

Almanya'dan
Bildiriyoruz

Almanya'dan, Crytek'ten, GFACE & Warface daveti geldiğinde heyecanlanmıştım epey. İtiraf etmeliyim ki beni heyecandıran şey, Warface'ti; GFACE değil. Önceden iki başlık hakkında da bilgim vardı elbette ki ama GFACE'i yerinde test edip Cevat'ın (Yerli) ağzından dinleyince, üstüne gitmemiz gereken şeyin GFACE olduğunu fark ettim. Peki, nedir bu GFACE? Gelin benle.

FACEBOOK + HARDCORE OYUN = GFACE

GFACE, geçen yılın sonunda yayına giren, oyunlara özel bir sosyal paylaşım platformu; kaba bir tanımla, "oyun Facebook'u". Dediğim gibi, bu genel bir tanım. O yüzden çok fazla şey ifade etmeyebilir ama birazdan anlatacağım, geçici duyma bozukluğuna (?) yol açabilir, ona göre!

Öncelikle şunun altını çizmek isterim ki GFACE'in domain'i, yani gface.com tam 10 yıl önce alınmış. (Bu, görüşmede Cevat'ın ilk söylediği şey...) Yani GFACE üstünde tam 10 yıldır, bilfiil çalışılıyor. Düşünün; domain alındığında Facebook yokmuş.

Peki, sistem nasıl işliyor? Anlatayım: Sisteme kayıt olup bir profil oluşturuyorsunuz. Profilinizde kişisel bilgilerinizin dışında; -GFACE platformundaki- hangi oyunları oynadığınız, istatistikleriniz, achievement'larınız ve benzeri bilgiler yer alıyor. Ek olarak, online arkadaşlarınızı ve onların hangi oyunları oynadıklarını görebiliyorsunuz. Diğer yandan gruplara katılabiliyor ya da yeni bir grup yaratıp gruba arkadaşlarınızı davet edebiliyorsunuz.

Bu özelliklerin bazıları Steam'de ya da Origin'de de var, farkındayım ancak GFACE'in artıları çok ama çok fazla.

Öncelikle GFACE, Facebook benzeri bir yapı üstüne kurulu. (Bu arada Cevat, Facebook'u "rakip" olarak gördüklerini ve GFACE'in farklı amaçlara hizmet eden, farklı bir platform olduğunu her fırsatta dile getiriyor. Zaten GFACE'te yapabildiklerinizi başka bir platformda -birebir olarak- yapmanız mümkün değil. Facebook'un adını ge-

çirme nedenim, konuyu daha iyi anlatabilmek.) GFACE'in tasarımından, bileşenlerine kadar her şey, oyuncuların birbirleriyle etkileşime geçmeleri ve "bağlantıda kalmaları" üstüne kurulu. Ne nerede, her şeyi tek bakışta görebiliyorsunuz. Ek olarak platform, tamamıyla sürükle & bırak sistemi üstüne kurulu. Örneğin, birini listenize eklemek istiyorsanız, yapmanız gereken tek şey o kişinin avatarını tutup ilgili listeye bırakmak. (Bağlantılar için yine Facebook'taki gibi listeler mevcut.) Davetler de aynı şekilde, sürükle & bırak sistemiyle gerçekleşiyor.

Buraya dikkat: GFACE'te her şey ama her şey, browser üstünde olup bitiyor. Arkadaşlarınızla bir araya gelmek, bir oyunu kurmak, oyunu oynamak veya paylaşımında bulunmak... Tek yapmanız gereken birkaç tıklama yapmak. Ne client kurulumuna ihtiyacınız var, ne de masaüstüne dönüp kısayol aramaya... "Oyna" tuşuna bastıktan sonra -bekleme süresinin ardından- oyun açılıyor ve işin güzel yanı, yükleme ekranını küçültüp arkadaşlarınızla konuşmaya ya da sörf yapmaya devam edebiliyorsunuz.

Tabii ki burada "casual" değil, "hardcore" oyunlardan bahsediyoruz. Yani GFACE bir anlamda, browser üstünden hardcore oyunlar oynayabilmenizi sağlayan bir platform. Bu tabii ki browser'la gerçekleşmiyor, farklı bir sistem kullanıyor ama ne olursa olsun, GFACE, oyunla aranızda hiçbir engel koymuyor.

GFACE bir "ücretsiz online oyun" platformu... Yani bu platform üzerinden oynadığınız tüm oyunlar ücretsiz olacak. Asıl önemli olansa şu: GFACE üzerinde sadece Crytek'in oyunlarını değil, farklı yapımcıların, farklı ücretsiz online oyunlarını da oynayabileceksiniz. Hem de GFACE'e özel, "sosyal" geliştirmelerle... Bu, şu anlama geliyor: Crytek, klasik "yapımcı" anlayışının dışına çıkıp bir çatı oluşturuyor ve diğer yapımcılara kapılarını açıyor. Bir düşünün; elinizin altında yüzlerce ücretsiz online oyun ve bu oyunların tamamına tek bir yerden, birer

Her göreve helikopterle bırakılarak başlıyorsunuz.



► tıklamayla ulaşabiliyorsunuz.

Yukarıda da bahsettiğim gibi, sistemin Steam'e ya da Origin'e benzeyen birçok yanı var ancak bu platformların hiçbiri, gerçek anlamda oyuncuları bir arada tutamıyor, yani "birlikte oynama" anlayışını tamamlamıyor ama GFACE bunu, giriş yaptığınız andan itibaren, sizi diğer oyunculara bağlayarak gerçekleştiriyor. Zaten Cevat da bunun altını çiziyor: "Birlikte oyna, gerçek zamanlı oyna ve bağlantıda kal."

Peki, GFACE'in geleceğinde neler var? Platforma aynen birlikte oynama gibi, birlikte izleme ve birlikte dinleme gibi opsiyonlar da eklemeyi düşünüyor Crytek. Uzaktaki bir arkadaşınıza bağlanıp onla aynı anda film izlemek ve anı anına yorumlarınızı paylaşmak çok keyifli olabilir. (Bunun diğer platformlardan farkı, gerçek zamanlı olması tabii ki. Yani taraflar oynayıp, izleyip ya da dinleyip kenara çekilmiyor; her şeyi aynı anda, beraber yapıyorlar.) Bu noktada Crytek'in, sosyal medya ve eğlence anlayışında da köklü değişiklikler yapmayı hedeflediğini söyleyebiliriz ki bu, olabildiğince "vizyonlu" bir adım.

Kısacası GFACE, her şeyi bir araya, başarılı bir şekilde topluyor ve oyun oynama, belki de eğlence anlayışını kökten değiştiriyor. Sadece bu da değil; bir yapımcı olarak beklenmedik bir adım atıyor ve diğer yapımcılara cesaret veriyor, vizyon katıyor.

Şu anda GFACE'in tek üyesi Warface ama ileride, diğer yapımcıların sisteme dâhil olmasıyla, yani kapıların açılmasıyla GFACE vazgeçilmez bir platform olacak. Hem yapımcılar, hem de oyuncular için...

Tebrikler Crytek, tebrikler Yerli Kardeşler...

WARFACE

GFACE sisteminin ilk üyesi Warface... Crytek'in Kiev stüdyosunda geliştirilen oyun, ücretsiz bir MMOFPS... Ancak aynen GFACE gibi, Warface'i de benzerlerinden ayıran birçok şey var. Önce oyuna genel bir bakış atalım isterseniz.

Warface'in referans noktasının Call of Duty olduğunu söyleyebiliriz ancak oyun, harita yapısı açısından Counter-Strike'i hatırlatıyor; online olduğunuz sürece çevreyi dikkatlice incelemelisiniz, tehlikelere karşı hazırlıklı olmalısınız. Yine Counter-Strike'ta olduğu gibi, çatışmalar, yapıların çevrelerinde geçiyor. Bu da oyunun "saldırı" ve "savunma" anlayışını doğrudan etkiliyor kuşkusuz ki.

Oyunda hem PvP var, hem de PvE... İkisi de bilmediğiniz şeyler değil ama adettendir, şöyle bir bahsedelim:

PvP'de (Team Deathmatch) takımlar ikiye ayrılıyor ve oyuncular, birbirlerini öldürerek en iyi puanı almaya çalışıyorlar. Bu modda aldığınız puanlar, headshot'lara ya da kullandığınız mermi sayısına göre değişkenlik gösteriyor. (Bu da Crysis 2'ten aşına olduğumuz bir özellik.)

PvE'de ise tahmin edebileceğiniz gibi, tamamıyla yapay zekâya karşı, beraber savaşıyorsunuz. Oyunun Call of Duty'yi referans aldığını söylemiştik; işte Warface'in PvE'si, Call of Duty'nin -ve biraz da Battlefield'ın- PvE'sini hatırlatıyor. Sürekli olarak güncellenecek olan PvE'de, takım oyunu önemli bir yer tutuyor. Örneğin, çapraz ateşte kaldığınızda, takım arkadaşlarınız düşmanın çevresinden dolaşarak onu öldürebiliyorlar.

Son olarak, kooperatif mod; Sniper, Rifleman, Medic ve Engineer gibi dört sınıf içeriyor. Sayfada sınıflarla ilgili bir kutu var; göz atın lütfen.

Oyunda birçok açılabilir obje yer alıyor. "Reload" hızını ►

Bu ikona tıklayarak; duvarınızı, bağlantılarınızı, achievement'lerinizi ve benzeri bilgileri görüntüleyebilirsiniz.

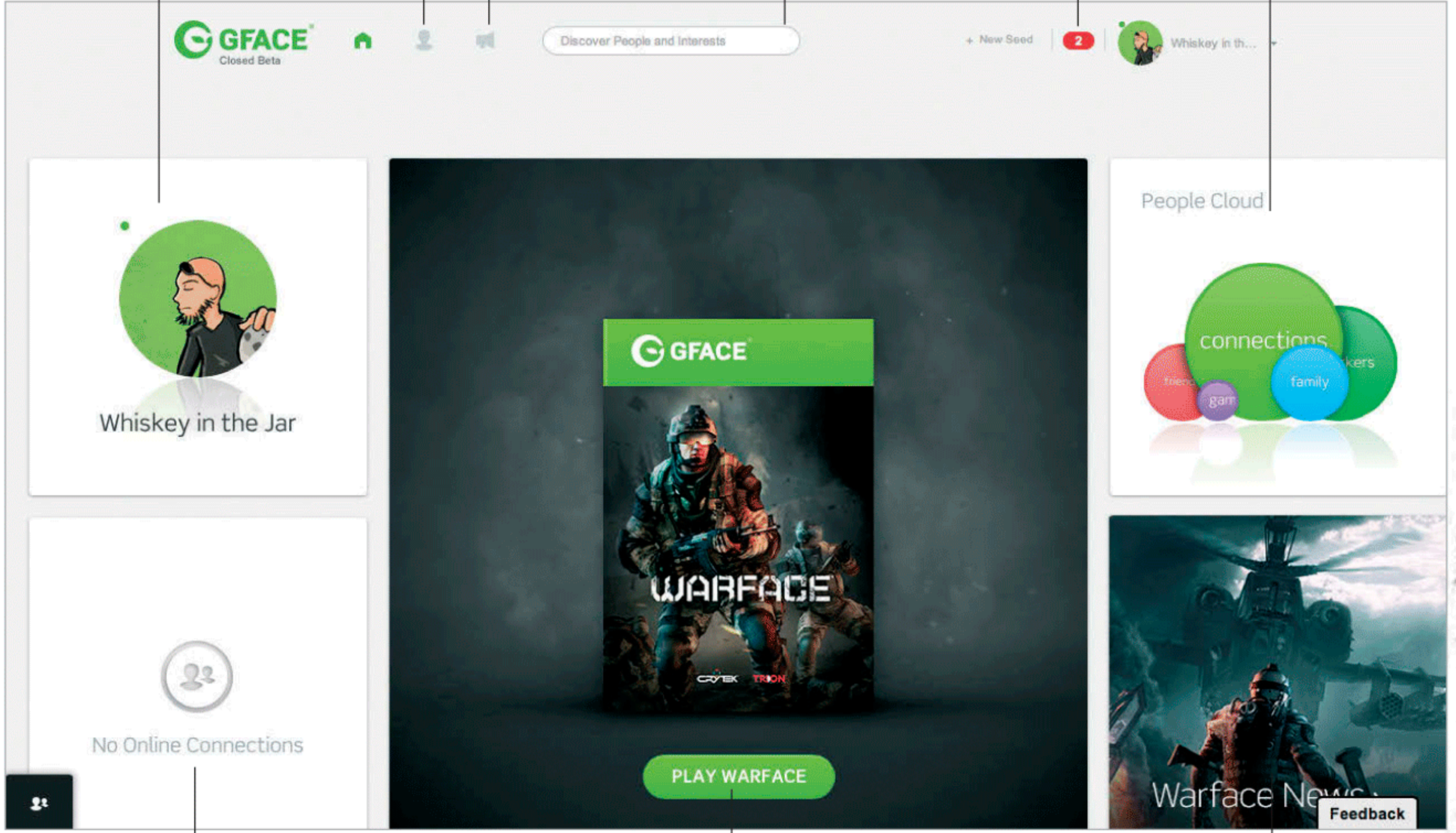
Buradan avatarınızı değiştirebiliyorsunuz. Ben favori "fotoğrafımı" koydum. :)

Kim, ne yapmış? Hepsi burada!

Yeni oyuncuları ve ilgi alanlarını keşfetmek için...

Bildirimleriniz...

Listenizdeki kişilerin kategorilere göre dağılımı...



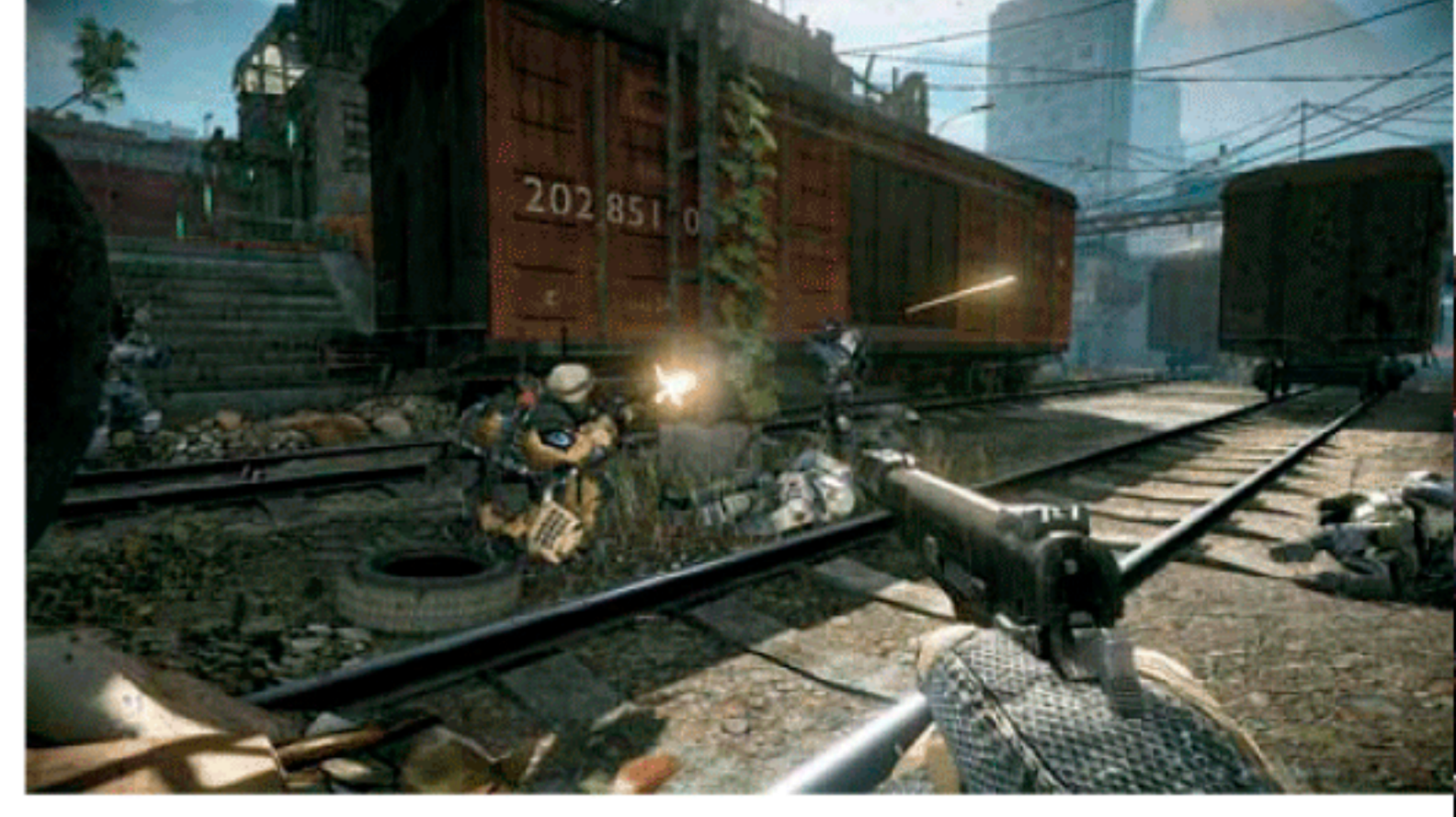
Online arkadaşlarınızı gördüğünüz bölüm. Şu an çok yalnızım gördüğünüz üzere. Birazdan düşerler...

Tıkla oyna! Her şey bu kadar basit!

GFACE'le ilgili son haberlerin yayınlandığı bölüm.



Çevredeki her obje,
korunmanız için bir şans.



SINIFLAR

MEDIC

Elindeki defibrilatör ile sağa sola koşturan,
iyi kalpli asker... Savaşta kilit adamlardan
biri... Her savaşta bulunması gerek!

RIFLEMAN

"Düz" asker... Bu sınıfı seçerseniz,
yeteneğinizden başka güvenebileceğiniz
hiçbir şey yok. Neyse ki cephane ve zırh
upgrade'leri var; ihmal etmeyin!

ENGINEER

Tuzaklara, roketlere, tanklara ve hava saldırılarına
karşı kesin çözüm! Teçhizatı bol olduğundan
ağırdır ama etkilidir, merak etmeyin!

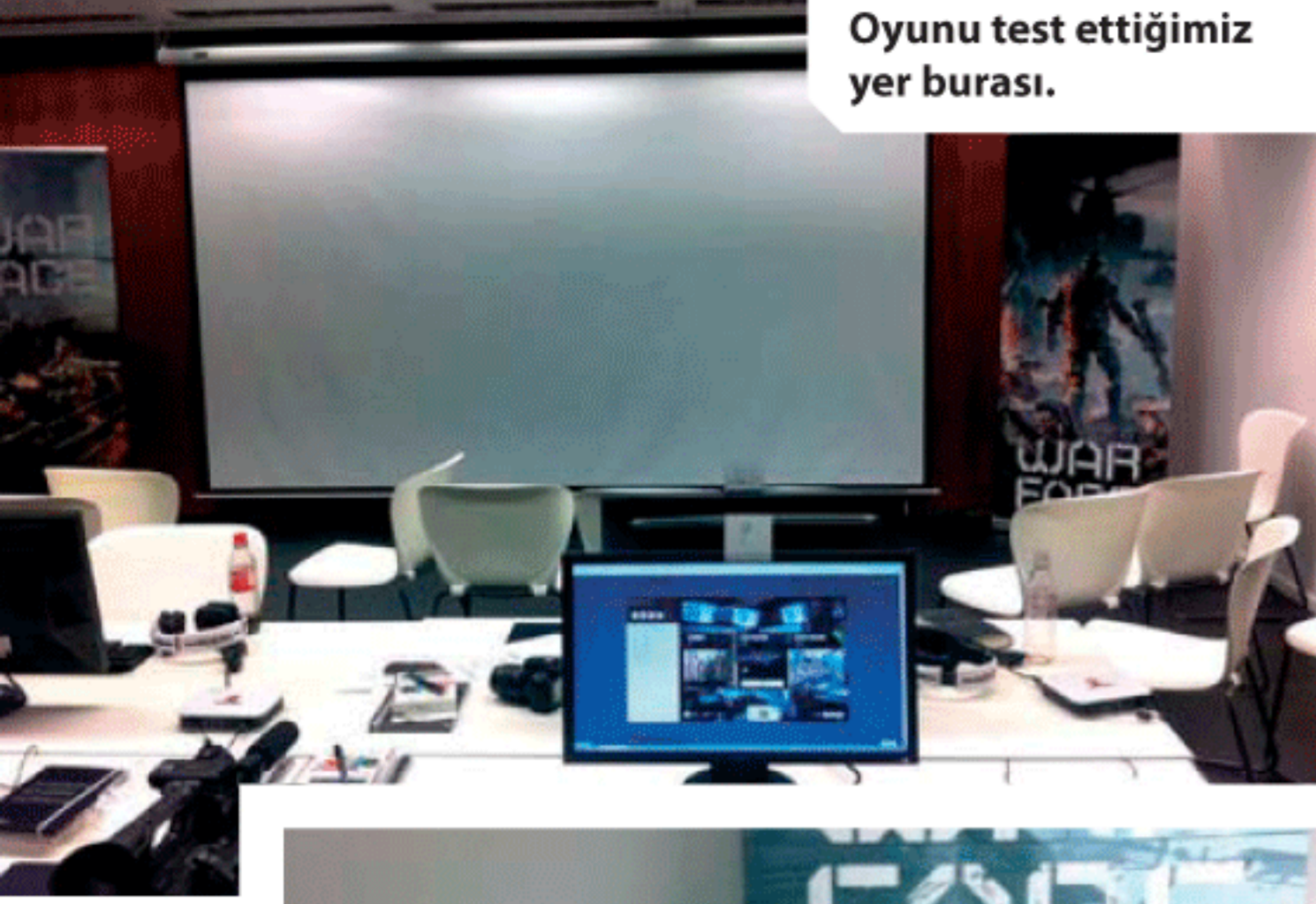
SNIPER

Savaşta en tehlikeli adam! (Ve fa-
vorim!) Warface gibi, coğrafi yapının ve
çevredeki objelerin ön planda olduğu
bir oyun için çok önemli bir sınıf.



FRANKFURT // CRYTEK OFİSİ

Oyunu test ettiğimiz yer burası.



Crytek ofis binasının dışarıdan görünümü...



Nomad in da house!



Cevat ve Warface flaması...



Crytek ödülleri depolandığı yer...

arttıran eldivenler, güçlü el bombaları ve farklı silahlar gibi... Crysis'te olduğu gibi, -oyun sırasında- bazı silahlar "customize" edilebiliyor. Örneğin, susturucu takabiliyor ya da farklı dürbünler kullanabiliyorsunuz. (Yeri gelmişken, yere düşerken ateş edebilirsiniz. Keyifli bir özellik...)

Gelelim fark yaratan şeylere... Warface, birçok online FPS oyunun aksine PvP üstüne kurulu değil. Evet, oyunda PvP modları var ancak kooperatif görevler, günlük "quest"ler içeriyor. Giriş yapar yapmaz yeni -ve olabildiğince zor- bir quest'le karşılaşıyorsunuz. Eğer -beş kişilik bir grupla- bu quest'i tamamlayabilirsiniz, ekstra puanla ödüllendiriliyorsunuz ancak başarısız olursanız ve bir gün beklerseniz, görevin zorluk derecesi düşüyor ve ileri seviyedeki oyuncular için yeni bir quest açılıyor. Crytek'in bunu yapmaktaki amacı, oyuncuları "sıcak" tutmak ki bir MMOFPS için bu, akıllıca bir yol.

Almanya'da oynadığımız bölümde dikkatimi çeken şeylerden biri, etkileşimin had safhada olmasıydı. Örneğin, harabe haldeki bir arabayı -arkadaşlarınızla- iterek ilerleyebilirsiniz. Yani araba, siper görevi görüyor. Harita etkileşiminin yanı sıra, takım arkadaşlarınızla olan etkileşiminiz de önemli bir yer tutuyor oyunda. Vurulan bir arkadaşınızın yanına gidip "E" tuşuna basarsanız, onu ayağa kaldırabilirsiniz.

Yukarıda da bahsettiğim gibi oyun, ücretsiz olarak oynanabiliyor. Warface'le benzer gelir sistemine sahip olan birçok MMOFPS var piyasada bildiğiniz gibi, ancak Warface bu noktada da fark yaratıyor. Şöyle açıklayalım: Oyunda hızlı şekilde gelişmek için yeni "item"lar ve silahlar almanız, yani para harcamanız gerekiyor ancak eğer isterseniz, hiçbir şey almadan, uzun süre oyuna devam edebilirsiniz.

sunuz. Diğer MMO oyunlarında da bu opsiyon var elbette ki ama Warface öyle bir mekaniğe sahip ki oyunu hiç para harcamadan, beş yıl boyunca oynayabilirsiniz. Bunun birden fazla nedeni var: Birincisi, oyunun üstünde çok uzun zamandır çalışılıyor ve Crysis serisinden kaynaklanan, çok sağlam bir altyapısı var. İkincisi, Crytek'in asıl amacı, Warface'ten para kazanmak değil, kaliteli oyunlarla oyuncuyu GFACE'te tutmak. Bunu da başaracağına benziyor.

Devam... Oyunda boss savaşları var. Bunlardan birinde, bir helikopterden ateş açılıyor ve roketatar, chopper'ımızı patlatmadan -ve enerjisini bitirmeden- onu yok etmeye çalışıyoruz. Diğerinde ise -neredeyse- kurşun geçirmeyen, devasa bir zırh giyen bir düşmana karşı savaşıyor ve takım arkadaşlarımız onun dikkatini dağıtmaya çalışırken, arkasındaki jeneratörü patlatmaya çalışıyoruz.

Ve tabii ki görsellik... Söz konusu Crytek olduğundan, bu konuda pek bir şey söylemeye gerek yok aslında ama şundan bahsetmek gerek: Warface, ücretsiz bir online oyunda görüp görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip. Oyun, CryENGINE 3'ün tüm avantajlarını kullanıyor. Sadece, herkesin oynayabilmesi için optimizasyonlar yapılmış ancak bu, oyunun görsel kalitesinden bir şey götürmemiş ve ortaya harika bir atmosfer çıkmış. Kısacası, herhangi bir ücretsiz online oyunun, Warface'in grafikleriyle yarışabileceğini sanmıyorum. En azından şimdilik...

Denediğim süre boyunca, Warface'ten büyük keyif aldım. Bunun en önemli nedeni, Warface'in, birçok popüler oyunun güzel yanlarını başarıyla bir araya getirmiş ve üstüne çok şey katmış olması. Oyunun, ücretsiz online oyun dünyasının Counter-Strike'i olmaması için hiçbir neden yok. Deneyin, pişman olmayacaksınız. ■ FIRAT AKYILDIZ

MART 2013
FIYATI 15.00
NO 03

30 STICKER 22 POSTER

heygirldergisi
heygirlonline
heygirl.com.tr

heygirl

TEST
N'ERD
TRAC
O'RDA B

Şaşırt!
KİŞİ KİŞİŞLA.
STİLİNİ YAKALA!

1001
ONE DIRECTION
MASALI
50'İ DERİNDE
95'İ NET'TE

30
Team
sticker
YAPISTIR RENKLENDİR



YENİ
ŞİRİNEMİZ!
AnnaSophia
Robb
ONU TAKİBE AL!

Riri'ye
hazır ol!

Karnaval
havası
BAHARI RENKLENDİRME
TAKTİKLERİ

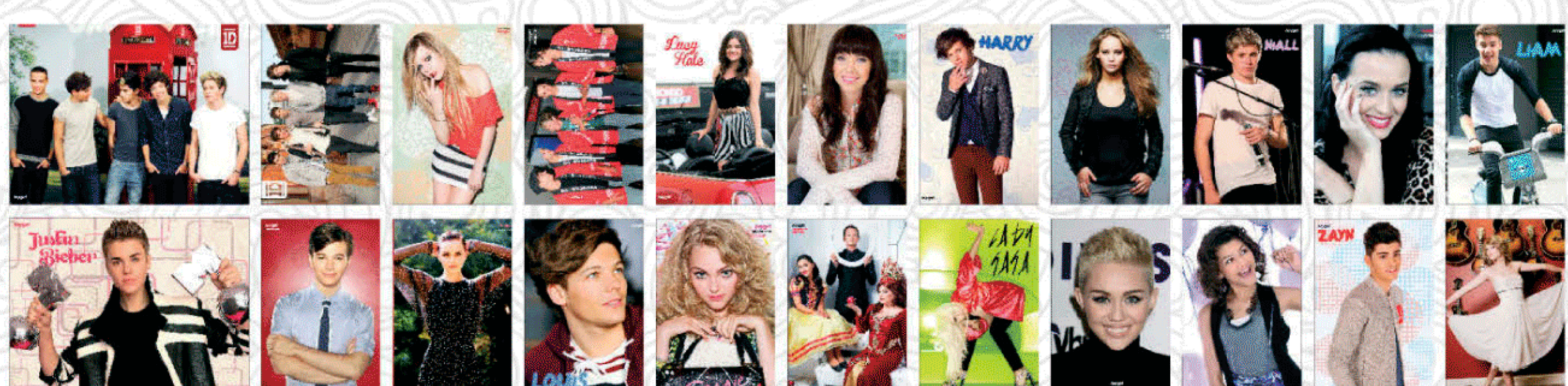
Moda Tüyo
Stefanie Scott Sık ol!
Barbie Prenses takıt!
Pink Form tut!

Heygirl Kızı'nın
31 günlük bakım rehberi

Dizilere bak
erkek'ini kap!
Damon
Dean · Scott
Sebastian



22
SÜPER
POSTER



MART SAYISI BAYİLERDE!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



İlk Bakış

Halo'dan sonra...

Microsoft ile yaptığı sözleşme dâhilinde yıllarca Halo serisini geliştiren ve bu işi de sonuna kadar büyük bir başarıyla yürüten Bungie, özgürlüğünü ilan ettikten sonra vizyonunu genişletti ve tüm platformlar için ortak bir projeye soyundu. Üstelik bu proje sadece mevcut platformlar için değil, henüz görme şansı

bulamadığımız yeni konsollar için de geliştiriliyor. Böylesine heyecanlı bir bekleyişin ardından karşımıza çıkan Destiny, Bungie'nin hayal gücünün ve kullandığı teknolojinin sınırlarını zorluyor. Oyun hakkındaki tüm detaylar, ilerleyen sayfalarda yer alıyor. Farklı bir şeyler arayanlarıysa Deadpool ve Remember Me gibi alternatifler bekliyor.



40

Soul Sacrifice

Büyüler ve yaratıklar eşliğinde PS Vita'yı şaha kaldıracak bir oyun mu geliyor?



42

Deadpool

Kızlara en düşkün Marvel karakteriyle oyun dünyasında tanışmaya hazır mısınız?



46

Destiny

Halo serisini geride bırakan Bungie, bu kez tüm platform sahiplerini büyülemeyi amaçlıyor.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Remember Me

Hatıralara, hafızaya müdahale etmek ve hayatın akışını değiştirmek...

44



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Marvelous Entertainment, Sony **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / RPG
Platform PS Vita **Çıkış Tarihi** 1 Mayıs 2013 **Web** www.tinyurl.com/capqu7d

Soul Sacrifice

Büyü dolu kitaptan hikâyeler

P S Vita'nın gün yüzü göremediği şu aylarda, bir oyun var ki heyecan yaratıyor, bizi ümitlendiriyor. Sony'nin katkılarıyla hazırlanan ve Japonya'nın bağrından kopan Soul Sacrifice, PS Vita'yı elinizden düşürmemeniz için gereken her şeyi yerine getirmeye çalışıyor: Multiplayer desteği, toplamak için ömrünüzü harcamanız gereken sayısız büyü ve bolca yaratık... Belki bir Monster Hunter veya Pokemon olmayacak Soul Sacrifice ama Japonya'yı çoktan ayağa kaldırdı bile. Bakalım bizim buralarda da başarılı olabilecek mi... ■ **Tuna Şentuna**



1 Konuyu anlatmak için harekete geçmişim ki bu görsel çıktı karşıma. Oyunda bolca yaratık, bolca da büyü bulunacak, bunu aklınıza kazıyın; hatta oyunun tüm olayı büyüler bile diyebilirim. Ne kadar çok büyüye sahipseniz, karşınıza çıkacak olan çeşit çeşit yaratıkla da o kadar iyi mücadele edeceksiniz.



2 Yaratıklar elbette ki Japon tasarım kuralları çerçevesinde: Ne kadar abuk sabuk olursa o kadar iyi! Yaratıkların her birinin farklı saldırı çeşitleri ve farklı savunma biçimleri bulunacak; savaşlara da yaratıkların türlerini göz önünde bulundurarak dalacağız.



3 Senaryoya göre biz bir büyücüyüz ve rakip bir büyücü tarafından, bir bölgeye hapsediliyoruz. Burada da büyülü bir kitap buluyor ve görüyoruz ki o da çok güçlü bir büyücünün hikâyesini anlatan bir otobiyografi. Büyücünün hayatından sahneleri yaşarken de yepyeni büyüler öğreniyor ve rakip büyücüye karşı üstünlük sağlamaya çalışıyoruz.

4 Savaşlarda amacımız, karşıımızdaki zorlu yaratığı ortadan kaldırmak. Bunu başardığımız takdirde de iki seçenek sunuluyor: Ya onu azat ediyor ya da tanrılara kurban veriyoruz. İlk seçenek bize sağlık puanı olarak geri dönüyor ve beyaz beyaz parlıyoruz, ikinci seçenekse bizi kötülüğe yaklaştırıyor ve kırmızı renkte parlarlarken daha da güçlü bir hale geliyoruz.



5 Azat etme ve kurban verme işlemlerinin sonucu bize neyse ki bildiriliyor. Aslında duruma göre bir tercih yapacağına benziyoruz ama bazen bir taraf, daha avantajlı sonuçlar verebiliyor. Örneğin, bir sonraki savaşta hızla yok edilmesi gereken bir düşmanla karşılaşacaksak, Magic'e +3 vermek daha mantıklı.



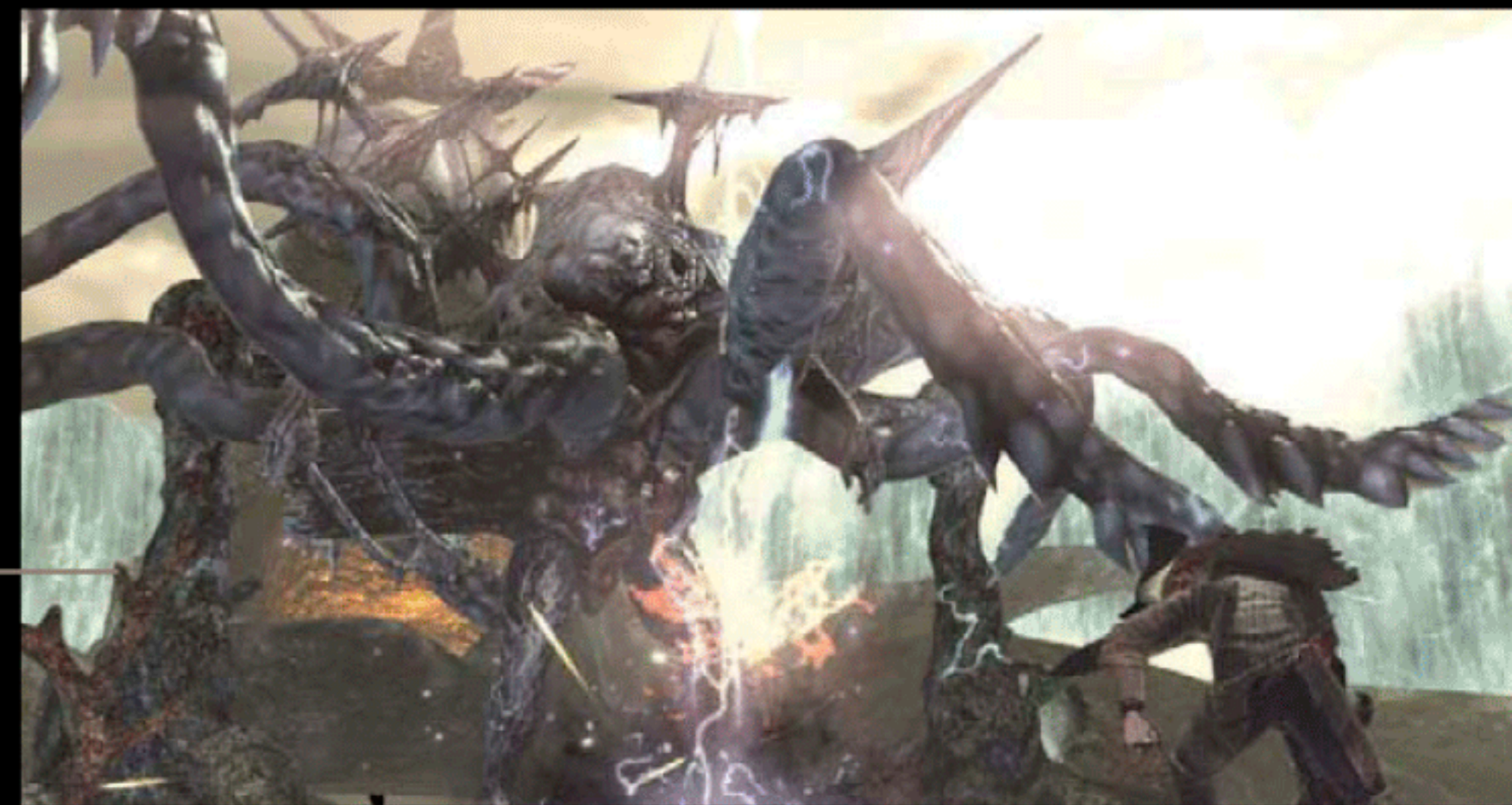
6 Oyundaki bir diğer önemli özellik de multiplayer. Oyunun tamamını multiplayer oynayabileceğimiz söyleniyor ve buna göre de savaşların şeklinin değişeceği vurgulanıyor. Multiplayer maçların sonucundaki ödülllerimiz de daha iyi olacağı benziyor.



7 Multiplayer'daki bir diğer önemli olay da oyuncuların birbirine yardımcı olacak olması. Aynen MMORPG'lerdeki gibi, oyuncular bazı rollere bürünebilecekler ve savaşlar anlaşmalı olarak yürütülecek. Bir oyuncu tank görevindeyse diğer oyuncunun da yaratıkların saldırılarını pasifleştirmesi mantıklı olacaktır.



8 Her biri birbirinden çirkin ve garip yaratıklarla dolu olacak olan Soul Sacrifice, eğer başarılı bir oyun olursa PS Vita'ya verdiğiniz parayı bile çıkarabilirsiniz çünkü bu tip oyunlar başarılı olduklarında, gerçekten her dakika oynama isteği uyandırıyor ve uzun oyun süreleriyle de tatmin ediyor.



Nolan North

Sürekli konuşacak olan Deadpool'u mutlaka profesyonel bir seslendirme sanatçısına devretmek gerekirdi ve Activision bu konuda da iyi bir isim seçmiş. Ezio'yu, Uncharted'dan Nathan'ı ve birçok başka karakteri seslendiren Nolan North, Deadpool'a da renk getiren sanatçı olacak.

Yapım High Moon Studios **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2013 **Web** www.deadpoolgame.com

Deadpool

Komik, kırmızı, kahraman

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Deadpool hakkında bilmeniz gereken en önemli gerçeği söylüyorum: Deadpool sizinle konuşabilir. "Dördüncü duvar" onun umurunda değildir; o sanal bir anti-kahraman olduğunu bilir ve bunu sizinle istediği vakit paylaşmaktan çekinmez. Dördüncü duvar, bir filmdeki oyuncunun veya herhangi bir yapımdaki kahramanın sizinle iletişime geçmesini engelleyen duvardır. Bu duvar sizi seyirci, karşınızdaki kahramanı da bir "karakter" yapar, herkes rolünü bilir. Deadpool, zaten hafif sıyrılmış da bir karakter olduğu için bu duvarı bol bol yıkıp sizinle iletişime geçer ve Deadpool'un oyununda da durum, en ileri derecesiyle bizi kucaklayacağı benziyor.

İki kılıç, iki tabanca

Deadpool aslında bir deli. Wolverine'in yaşadığı operasyonun bir benzeriyle, yine Wolverine'e yakın güçlere sahip olan Deadpool, bu sırada maalesef birkaç tahtasını da

kaybediyor. "Sürekli kafasında Üç Ahbap Çavuş olan bir karakter düşünün." diyor oyunun yapımcıları. ("Üç Ahbap Çavuş" demiyorlar tabii ki, "The Three Stooges" diyorlar.) Kafasında sürekli bir dolu soru işareti olan, sürekli tartışan Deadpool bu yüzden de hiçbir işini ciddiyetle yapmıyor. Her hareketinde bir cümle, her cümlesinde gülünecek bir öge... Oyunun yönetmeni Sean Miller, Deadpool'un espritüel bir karakter olması için yoğun bir çalışma sürdürdüklerini vurguluyor çünkü bu oyunu ne sunduğu aksiyon için alacağız, ne de senaryosu için; hepimiz Deadpool'un yapacaklarına, ağzından dökülenlere odaklanacağız.

Devil May Cry, Bayonetta veya God of War; bu oyunlarda görmeye alıştığımız bir türde olacak oyun. Deadpool, sahip olduğu iki adet kılıçla düşmanlarını yakın dövüşte parçalara ayıracak, tabancalarıyla da aynen Dante gibi, ya uzaktan onlara hedef tahtası muamelesi yapacak ya da komboların arasına birkaç tetik hamlesi de sıkıştırarak boğazı kesilmekte olan bir düşmanın kafasına birkaç tane de kurşun yerleştirecek. (Hayat çok acımasız...) Deadpool'un farklı silahlar kullanacak olması da söz konusu ama bunlar hakkında ser verilip sır verilmemesine anlam vermek ne mümkün... Sadece kocaman balyozları ara ara kullanacağını biliyoruz ki onlar da en esprili, çizgi film türü silahlar olduğundan açıklandı. Fakat dediğim gibi, olay burada dövüşte değil, daha çok oyundaki esprili anlarda...

Kolum nerede?!

Deadpool'un çizgi romanlarda yaralanması, zarar görmesi bir hayli zor belki ama burada bir oyun söz konusu ve oyunda da ne yaparsanız yapın, illaki birileri size vuracak, canınızı yakacak. Yine esprili bir yaklaşımla, Deadpool yaralandıkça uzuvları dökülmeye başlayacak; evet, aynen NeverDead'deki gibi... Deadpool'un kolu koptu diyelim. Bu, dövüş performansına da etki edecek ve bir süre, daha güçsüz saldırılar yapmak zorunda kalacak. Deadpool uzuvlarından birini kaybettiğinde





Arka plandaki işlevsiz Senti- nel, şişman arkadaşımızdan daha dikkat çekici.



ya yere düşmüş olan uzvunuzu alıp yerine takacaksınız ya da zaman içerisinde ve Deadpool'un iyileşme gücü sayesinde yeni bir uzvu oluşmasını bekleyeceksiniz.

Deadpool'un hızlı iyileşme özelliğinin yanında atik hareket edebilmesi, neredeyse tüm silahlarda uzmanlığının olması ve ışınlanabilmesi bulunuyor. Oyunun yapımcısı High Moon Studios, maalesef ışınlanma özelliğinin oyunda olup olmayacağına dair bir bilgi vermedi ama benim görüşüm, bu özelliğin ancak kombatlarda veya çok yakın mesafelerde, sadece dövüş odaklı bir kullanımda olacağı yönünde.

Sen anlat, ben dinliyorum

Sean Miller ve ekibi, oyunun şöyle bir yönünün olması konusunda da dengeli ve esprili bir çalışma yürütüyor: Kızlar ve Deadpool'un kızlara olan ilgisi.

Hemen aklınıza Duke Nukem gelmiş olmalı. Zaten yapımcılar da bu benzetmenin çokça yapıldığını söylüyor ama zamanında Marvel Comics bu olayı işlemeseydi, yapımcılar da inatla böyle bir yönü işlemek için özel bir çaba sarf etmezlerdi. Daha oyunun başlangıcında Deadpool televizyon ekranına parmağıyla vuruyor ve "Orada hiç kız var mı?" diye soruyor. Bu aslında iki anlamlı bir soru. Bir yandan Deadpool'un kızlara olan ilgisi söz konusu, bir yandan da bu oyunu oynayanların çoğunluğunun erkek olacağı gerçeği... Deadpool oyun içerisinde, bir bölümde X-Men'den Rogue'u gördüğünü sanarak yanına gidiyor ama Mr. Sinister'in tuzağına düşüyor. Bir bölümde de hayranı olduğunu düşündüğü bir kızın yanına gidiyor ve ellerini kızın malum bölgelerine götürüyor. Motosikletteymiş gibi eğlenirken bunun bir halüsinasyon olduğu ortaya çıkıyor ve elleri Cable'in göğüslerinde, Cable ona ters ters bakarken görülüyor.

Deadpool oyun boyunca, birçok olaya ve popüler kültür konularına gönderme yaparak esprili birçok cümle sarf edecek, buna hazırlıklı olun. Örneğin, ilk bölümde, hedefi olan adamın bulunduğu binaya girerken Michael Jackson'ın Smooth Criminal'ını mırıldanıyor. Hemen ardından Star Trek'ten, "Make it so number one." cümlesini sarf ediyor ve

bunu da Star Wars'tan, "I've got a bad feeling about this." cümlesi takip ediyor. Tüm bunlardan önce karşılaşacağınız gönderme oyunun daha menü ekranında, "New Game" seçeneğini seçtiğinizde ortaya çıkıyor. Terminator'ın o ünlü melodisi çalmaya başlıyor, Deadpool aşağı doğru kayıyor ve yok olmaya yakinken başparmağını kaldırarak, lavlar içinde kaybolmaya yüz tutan T-800'ün taklidini yapıyor. Bu tip göndermelerin hepsini anlamamız belki mümkün olmayacak ama anladığımız kadarı da bizi eğlendirmeye yeteyeceği benziyor.

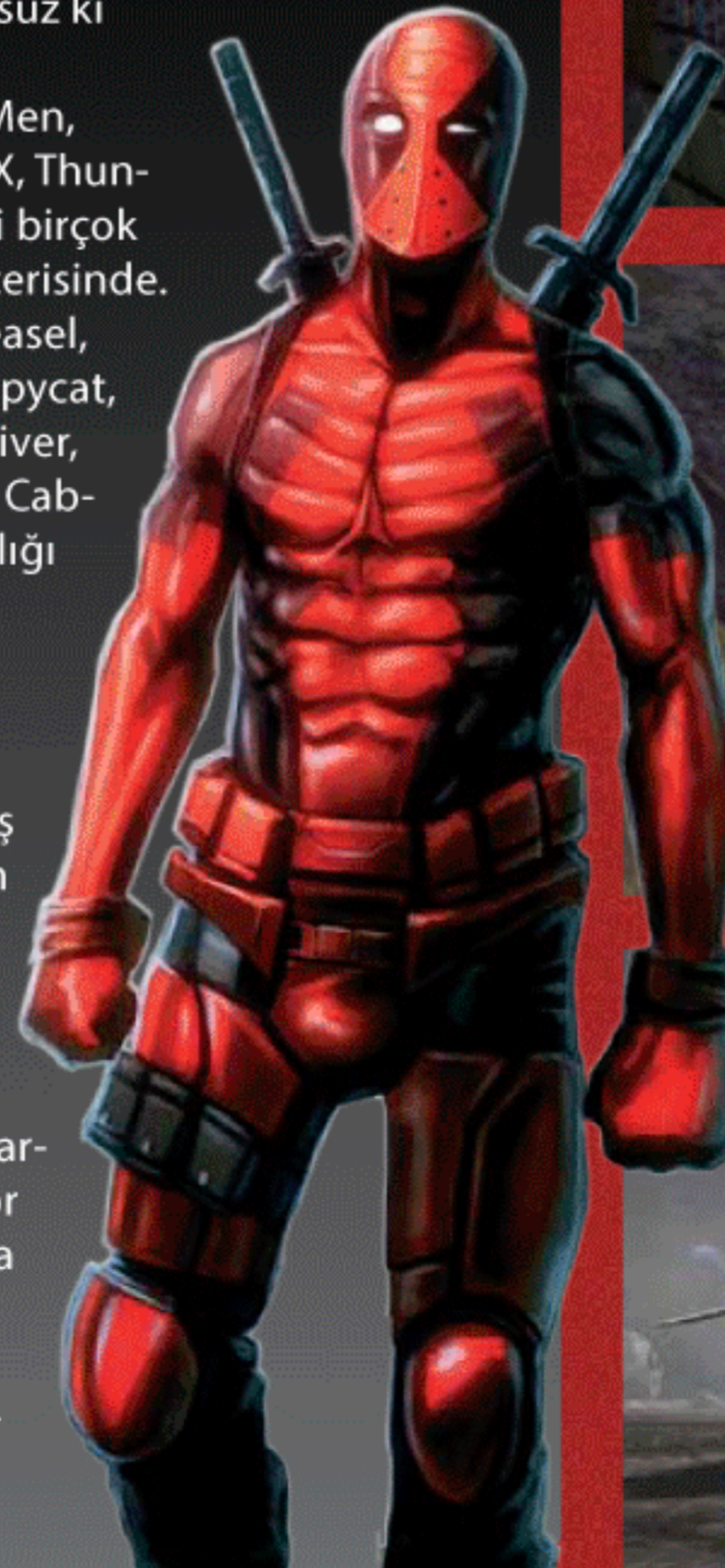
Bu yıl içerisinde piyasada olması düşünülen oyun, eğer yeterli bir oynanış da beraberinde getirirse herkesin alıp oynamak isteyeceği türden bir yapım olacak. Ekibin Deadpool'un karakterini oyuna çok iyi yansıtacağından eminiz fakat oynanışta çuvallama ihtimallerine karşı da hazırlıklı olmalıyız. Umalım da Deadpool iyi bir oyun olsun... ■ Tuna Şentuna

Deadpool'u tanıyalım

Gerçek adı Wade Wilson olduğu düşünülen Deadpool, aslında sıradan bir insan ama aynen Wolverine gibi bir operasyona girdikten sonra çeşitli güçler kazanıyor, bu sırada da akıl sağlığını yitiriyor. Marvel evreninin Spider-Man'den bile daha fazla konuşan tek anti kahramanı kuşkusuz ki Deadpool.

Deadpool; X-Force, X-Men, Heroes for Hire, Weapon X, Thunderbolts ve Agency X gibi birçok takımda yer aldı zaman içerisinde. Bu takımların yanında Weasel, Bob, Blind Al, Kingpin, Copycat, Domino, Agent X, Mr. Tolliver, Taskmaster, Wolverine ve Cable gibi karakterlerle ortaklığı da bulunmakta.

Deadpool'un güçleri arasında elbette ki en önemlisi, Wolverine gibi hızla iyileşebilmesi. Dövüş sanatları ve her türlü silah kullanımında da usta olan Deadpool, insanüstü bir dayanıklılığa, reflekslere ve esnekliğe sahip. Telepatik güçlere karşı da bağışıklığı bulunuyor Deadpool'un ve ışınlanma gücüne de sahip. Ayrıca çeşitli cihazlar sayesinde hologramlarını da oluşturabiliyor.



Remember Me

Bana yeniden düzenlemem için bir anı verin,
dünyayı değiştireyim

Günümüz dünyasında teknolojinin önemli bir yer tuttuğunu tartışmayı uzun zaman önce bıraktık. Gündelik yaşamdaki hemen her uğraşımızda teknolojiden yararlanmanın yanında artık onu vakit geçirmek için de kullanır olduk. Özellikle son yılların çılgınlığı -bir başka deyişle hastalığı- sosyal ağlarla birlikte zamanın nasıl geçtiğini anlamak mümkün değil. Yaşadıklarımızı paylaşmak ve yaşananları öğrenmek adına saatler harcadığımız bu sosyal ağlar ya düşündüğümüz kadar masum değilse, ya sadece bir şeyleri paylaşmaya aracılık etmekten daha fazlasıyla ilgileniyorlarsa...

Günümüzden yıllar sonrasını konu alan bir oyun olarak karşımıza çıkıyor Remember Me. Teknolojinin gelişimi aralıksız olarak devam etmiş ve artık teknoloji tam anlamıyla yaşamlarımızın bir parçası olmuş. İnsanlara gündelik yaşamlarında yardım eden robotlar, yine aynı insanları suçtan uzak tutan başka robotlar, insanlar için geliştirilen ve birbirinden farklı amaçlara hizmet eden protezler, neonlara bezenen şehirler ve hatta şehirlerdeki silahsızlanma, bu dünyanın temelini oluşturuyor. Her şey kulağa bu kadar güzel gelirken, bu dünyayı bir distopyaya çeviren gerçekle tanışıyoruz: Memoreyes. Bir sosyal ağ şirketi olan Memoreyes, günümüzdeki benzerlerinden bir üst basamakta duruyor. Bu şirket, insanların paylaşmak istediklerinden de fazlasına, insanların bütün anılarına erişebiliyor. Anılarınızı depolayan, değiştiren ve hatta satan bir şirket düşünün... Hangi anınızın size ait olduğundan ya da hangi hayatı yaşadığınızdan nasıl emin olabilirsiniz? Memoreyes, "hafıza avcıları" dediği çalışanlarıyla bu gücü sonuna kadar kullanıyor. Dolayısıyla şirket, oyunun geçtiği 2084 yılında dünyanın tepesine yerleşmiş durumda. Bütün bu ihtişamına rağmen Memoreyes'in da korkuları olacak ki hafıza avcılarının birinin, Nilin'i bütün hafızasını sildikten sonra "Neo-Paris"teki Bastille Hapishanesi'ne hapsediyor. Yapımcı ekip, Nilin'in hafıza avcılığına dair bütün hatıraları ve -daha da önemlisi- kim olduğuna dair bütün bilgileri silinmiş bir halde, hapishanedeyken oyunun başlayacağını söylüyor. Memoreyes'in planlarının aksine Nilin, bir dizi olaylar sayesinde aslında hafızasını kaybetmediğini ve hafızasının silindiğini öğreniyor. Bunun üzerine karakterimiz hafızasını geri kazanmayı ve kim olduğunu öğrenmeyi amaçladığı yolculuğuna başlıyor.

Oyunun hikâyesini de öğrendiğimize göre artık

Tansiyon Ölçer

NORMAL



oyunun oynanışına da göz atabiliriz. Yapımcı ekibin şu ana kadar yayınladığı videolardan ilki, oyunun işleyişine ve hafıza avcılığının oyunda nasıl hayat bulduğuna yöneliktir. Nilin'den "Frank Forlan" isimli bir görevliyi öldürmesi ama ellerine Forlan'ın kanını bulaştırmaması isteniyor, göreve dair söylenen bu kadar. Nilin, hedefinin yerini bilmeden sokakta yürümeye başlıyor. Karakterimiz, sokakta devriye gezen iki güvenlik görevlisini gördüğü zaman bir Assassin's Creed rüzgârı esiyor oyunda ve etraftaki insanların şaşkın bakışlarına aldırmadan önündeki duvara tırmanıyor. Yükseldikçe insanların ilgisinden de kaçıyor ama bu arada benim gözüme bir şey takılıyor: Nilin'in hemen yanındaki dev ekranda Nilin'in arandığına dair bir yazı var ve görüntüleri gösteriliyor. İnsanların duyarsızlığından mıdır, yoksa yapay zekânın zekâsızlığından mıdır, kimse güvenlik görevlilerine bir şey demiyor. Nilin, güvenlik görevlilerinin arkasına geçmeyi başardığındaysa güvenlik görevlilerinden birinin anılarını çalarak Forlan'ın yerini öğreniyor. Hedefinin yerini öğrendikten sonra gerek duvar kenarlarında, gerek çatılarda yoluna devam ederek Forlan'ın ofisine ulaşıyor. Forlan, birkaç gün önce tartıştığı eşini arıyor ama ona ulaşamıyor ki işte tam da hafıza avcımızın ihtiyacı olan şey bu. Forlan'ın hafızasına giren Nilin, onun eşiyile olan tartışmasına dair anısını buluyor ve bizler de o anıyı izliyoruz. Forlan biraz alkollü ve eşiyile olan konuşması pek de hoş geçmiyor, en sonunda eşiyile birlikte daireyi terk ediyor. Tam bu anda Forlan, önündeki sehpadan içki şişesini alıyor ve giden eşinin arkasından fırlatıyor, şişe kapının hemen yanındaki aynaya çarparak kırılıyor. Buradan sonra Nilin'in yeteneklerine şahit oluyoruz. Anıyı tartışmanın başına saran Nilin, neleri değiştirebi-



leceğine göz atıyor. Masanın üzerinde duran şişeyi yere düşürebilir, yine masanın üzerinde duran silahın emniyetini açabilir, Forlan'ın eşinin valizini kurcalayabilir, odanın ışıklarını kapatabilir... Anıyı değiştirmek için işe şişeyle başlıyor Nilin, şişe tam da Forlan ayağa kalkacağı sırada yere düşüyor ve o da şişeye takılıp yere düştüğünde bir anda silahını ellerinde buluyor. Silahını eşine doğrultuyor ve bir anlık sinirle tetiğe dokunuyor ama silahın emniyeti kapalı olduğu için ateşlenmiyor. Forlan'a şaşkın bakışlar atan eşiyile, silahı Forlan'ın elinden alıyor ve yine daireyi terk ediyor. Nilin, anıyı yeniden tartışmanın başına sarıyor ve bu sefer şişeyi düşürmekle kalmayıp silahın emniyetini de açıyor. Tahmin edeceğimiz üzere Forlan bu sefer tetiğe dokunduğunda eşini vuruyor. Nilin görevini tamamladığı için Forlan'ın hafızasından ayrılıyor ve hedefini izlemeye başlıyor. Eşini öldürdüğünü aniden hatırlayan Forlan, bu anının ağırlığına dayanamıyor ve eşini öldürdüğünü düşündüğü silahıyla intihar ediyor. Günün devamında eşiyile Forlan'ın ofisini ziyaret ettiğinde Forlan'ın cansız bedeniyle karşılaşılıyor. Hafıza avcılığının bu oyunu kurtarabilmesi, yıllar sonra da hatırlatabilmesi için anılara müdahale ettiğimiz anlarda kısıtlanmamamız gerekiyor. Forlan'ın eşini sadece ayağı şişeye takılıp eline düşen silahı ateşleyerek değil de odadaki diğer seçeneklerle de öldürebilmesi, bir anlamda oyunun kalitesini belirleyen etken olacak. Hafıza avcılığına dair yayınlanan ikinci videoda da yapabileceklerimizin sınırı bizlerden saklanıyor ve Nilin'in oyunun ilk bölümlerinde kendisine suikast düzenleyen bir kiralık katilin, Olga'nın hafızasına girmesiyle başlıyor. Olga'nın kocası da bir şekilde hafızasını kaybetmiş ve Olga'nın birlikteliklerine dair olan anıları bir hastane odasında ve doktor kontrolünde eşiyile aktarılıyor. Hafıza avcılığı devreye girdiği zaman daha da az seçenek ve başarısız bir görevle karşılaşılıyor. Nilin'in bu seferki amacı da benzerlik gösteriyor amaç, Olga'yı doktorun kocasını öldürdüğüne inandırmak. Başarısız denemeler sonucunda oyun bizden hatırayı tekrar başa sarmamızı istiyor. En azından bir anıyı değiştirirken birden fazla seçeneği göz önünde bulundurmamız gereken gibi görünüyor. Başarısız denemeler de "Acaba başardım mı?" dedirten kalitede sinematiklerle desteklenmiş.

Oyunun dövüş mekaniklerine de göz atma şansımız oldu. Kaptan Gabriel Trace, bir helikopterin içinde Nilin'in hemen karşısında beliriyor ve Hollywood filmlerini aratmayan bir kovalamaca sahnesi başlıyor. İnanması güç ama kaptan, kullandığı helikopterin makineli tüfeğiyle kovalamaca esnasında Nilin'e en ufak bir zarar veremiyor. Anlaşılan kovalamacanın amacı, Nilin'i öldürmekten çok ona hoplayıp zıplaya-

cağı platformlar yaratırken arka planı doldurmak ki bu da aksiyon hissini iliklerinize kadar hissetmenizi engelliyor. Kovalamaca esnasında bir apartmandan içeri giren Nilin'i güvenlik görevlileri karşılıyor ve adeta dayak yemek için sıraya giriyorlar. Nilin de özel güçlerini kullanarak kısa sürede güvenlik görevlilerini saf dışı bırakıyor. Bu özel güçler arasında rakibinin bütün hafızasını silerek onu şaşırtmak, rakibinin hafızasına aşırı miktarda anı yükleyerek onu kendinden geçirmek ve belli bir alandaki bütün rakiplerini etkileyen zihin saldırıları yapmak bulunuyor. Peki, silahlanmanın olmadığı, haliyle yakın dövüşün önemli yer tuttuğu bu oyunda kaç farklı şekilde rakiplerimizi alt edebiliriz? Yapımcı şirket 50.000 diyor! Oyuna eklenen "Combo Lab" isimli sistem sayesinde, kullanabileceğimiz dört komboyu bu 50.000 kombo arasından seçerek oluşturabileceğimiz. Bu 50.000 komboyu da hafızamızı geri kazandıkça öğreneceğimizi tahmin etmek güç değil.

Yayımlanan son videolar, Nilin'in animasyonlarına odaklanıyor ve görülüyor ki gerçeklik derdi olmayan bir oyun için son derece gerçekçi ve başarılı animasyonlar hazırlanmış. Hazırlanan bu animasyonların tatmin edici bir görsellikle sunulması da Nilin'i tekdüzelikten kurtarmış. Son olarak oyunun grafiklerine gelirsek başarılı bir iş çıkarılmış diyebiliriz. Neonların aydınlatmadığı karanlık atmosferiyle Neo-Paris'in bizleri beklediğini görüyoruz. Yağmurun ıslattığı yüzeylerden yansıyan neon ışıkları da bizlere adeta göz kırıyor. Oyunun atmosferinin daima karanlık olmayacağı da yapımcı ekibin söyledikleri arasında yer alıyor. Neo-Paris'i bir de günışığında görmek ilgi çekici olabilir. Farklı bir fikre sahip yeni bir oyun olarak karşımıza çıkacak Remember Me. Anıları yeniden düzenlerken bizi özgür bırakır ve yapay zekâsıyla bizleri zorlayarak birer hafıza avcısı gibi hissetmemizi sağlarsa -adının da istediği gibi- hatırlayacağımız bir oyun olur. ■ Çaylak



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Gezegenden, Gezegene

"Çok büyük, devasa bir oyun" dediği zaman hep korkmuşuzdur, "acaba nasıl olacak" diye? Fakat öyle görünüyor ki -iddia edildiği üzere- birçok gezegeni gezebileceğiz zira Destiny üzerinde keşfettiğimiz her gezegende bir adet "arc", yani geçit bulunacak. Oyunun temel sandbox mantığını ne derece sarsacak bir özellik bu, bilinmez ama gezegen gezegen gezeceğimiz de bir gerçek.

Yapım Bungie Software **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon

Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox 720 **Çıkış Tarihi** 2014 **Web** www.destinythegame.com

Destiny

Yeni bir yerküre

Bu oyunun adını duydunuz mu, bilmiyorum ama yakın zamanda herkesin duyacağı gerçeğini çok iyi biliyorum. Bu kadar net konuşabilmemin aslında tek sebebi var, o da Bungie'nin bu oyunun yapımcı koltuğunda oturuyor olması. Şimdi "Bungie kim?" diye soranlardananız, ben size ne diyeyim? Tabii ki bir şey demeyeyim ve hemen Microsoft'un konsol sektörüne adım atmasının sebebi olan Halo'nun yaratıcısı olduğu bilgisini vereyim. Evet, henüz Halo 4'ü oynamış olan bizler, çok da uzak olmayan bir gelecekte, yepyeni ve daha önce deneyim etmediğimiz bir yapımla karşılaşmaya hazırlanıyoruz.

Peki, elimizde ne gibi bilgiler bulunuyor, bir bakalım. İlk olarak konunun en net olduğu noktalardan başlamak istiyorum. Bir kere Destiny, tamamen bilimkurgu temasıyla bezenmiş bir yapımla olacak. Bolca göreceğimiz karanlık uzay boşluğu ve birinden diğerine geçeceğimiz gezegenleri ile oyuncu olarak bizleri insanoğlunun gelecekte ortaya çıkardığı muazzam teknolojinin ortasında bırakacak. Hemen akabinde gelen bilgi, "shooter" kavramının bu oyunun her yanında olacağı. Yani bolca aksiyon ile karşılaşmamız işten bile değil. Son olarak netlik kazanan konu ve oyunun en ilgi çekici yanı, sürekli dünyanın etrafında gezinen, devasa boyutlarda olan (Nasıl dünyanın yörüngesine girmiyor, en çok merak ettiğim soru bu!) ve "The Traveller" isimli cihaz.

Gelin o zaman sizlere oyunun senaryosundan bahsedeyim birazcık ve bu üç başlığı kendi bilinçaltınızda bir yere koymanıza yardımcı olayım. Destiny'nin geçtiği dönem, tamamen gelecek konsepti adı altında var oluyor. İnsanlık tarihi, daha önce görülmemiş ve muhteşem bir yükseliş çağına giriyor. İnsanoğlu bir anda tüm galaksiye yayılıyor ve her yerde kendine ait koloniler kurmaya başlıyor. İnsan ırkının dönüştüğü bu devasa imparatorluk, tam bu sırada -an itibarıyla bilmediğimiz- bir düşmanın saldırısına uğruyor. Düşmanlarımız, zaman

inde kimlikleri ve varlıkları neredeyse unutulmuş kimseler ama tek bildiğimiz, amaçlarının insan ırkını ortadan kaldırmak olduğu. Pek tabii ki devasa bir saldırı insan ırkını vuruyor ve çok az sayıda insan hayatta kalıyor. Hayatta kalmalarının tek sebebi var: The Traveller. Dünyanın etrafında gezinen bu ilginç yapı, hayatta kalan son bünyeleri içine alıyor ve düşman ırkına karşı son savaş için hazırlanıyor... Bu noktadan sonra insanlar, The Traveller'in altına yeni, çarpık şehirler inşa etmeye başlıyorlar. Nitekim sonunda ne galakside, ne de dünya üzerinde yalnız olmadıklarını öğreniyorlar. Bu esnada kurulan şehir duvarlarıysa sürekli olarak düşman ırkının saldırıları altında eziliyor. İşte biz de tam bu nokta devreye giriyor ve hem kendimizi, hem de insan ırkını bu yok oluştan kurtarmaya çalışıyoruz.

Hikâye iyi, güzel, ona diyecek bir şey yok. Tabii ki bazı klişe noktalar da mevcut ama bizim için önemli olan, bunların oyuna yansıtılış şekli. Böyle bir hikâyeyi okuyunca, insan ister istemez büyük bir galaksi görmeyi hedefliyor ve yapımcı firma da gerçekten bunu sağlayacağını iddia ediyor. Bungie'den gelen açıklamalara bakılacak olursak, Destiny tamamen "sandbox" yapısında bir teknolojiyle hazırlanmış ve tüm galaksinin ayaklarımıza serildiği bir yapımla olmayı hedefliyor. Bir nevi





Grand Theft Auto havasında olacağını o ya da bu şekilde hesaplayabildiğimiz oyun, yine de bazı noktaları hala karanlık bırakıyor. Misal, tüm galaksiyi gezebilecek miyiz? Galaksi üzerinde görev sınırı ne olacak? Boşluk oyuncuya hissiyatı nasıl hissettirecek? Bunlar an itibarıyla ne yazık ki cevabı olmayan sorular.

Oyunun başyazarı Joseph Staten ise az önce okuduklarının sonucu olarak, oyuncuların tam bir "Guardian" modelinde etrafta gezeceklerini dile getirdi. Fakat tüm bu hikâye ve rol, oyuncular olmadan hiçbir yere ilerlemiyor. Sebepiye Destiny'nin içinde bulunan zengin hikâye örgüsü ki bu sayede oyuncular tüm geleceklerini kendi elleriyle yazabilecekler. Daha açık söylemek gerekirse Destiny'deki asıl hikâye Bungie tarafından değil, bizzat bizim tarafımızdan yazılacak. Staten'in değindiği en önemli noktaysa oyunun esas amacı oldu: "Bu oyunu bitirmenin tek yolu, gezegen üzerinde yürüyen en büyük efsane olmaktan geçiyor."

Birazlık daha oyunun içine girecek olursak, her ne kadar birçok çevre tarafından MMO olarak lanse edilmiş olsa da Destiny, aslında daha çok internet üzerinden oynanabilen, açık co-op yapıda bir oyun. Bu ne mi demek? Bungie'nin başta FPS oyuncularını kaçırmadan, oyuna RPG teması eklemeye çalıştığı sistem, online olarak açılmış oyunlara herhangi bir oyuncunun istediği zaman girip çıkabilmesini sağlayacak. Online co-op modunda -misal- dört kişi düşman avlıyorken, bir oyuncu çıktığında düşmanlar bu duruma göre değişecekken, aynı zamanda hâlihazırda ilerleyen online oyuna bir başka oyuncu "hop" diye dâhil olabilecek.

Destiny, adı duyulduğundan bu yana geçen sürede en çok konsept çizimleriyle dikkat çekti. Özellikle üç farklı karakterin bulunduğu bu çizimlerden biri, akıllarda oyun içi sınıfları uyandırıyor ki sonunda kendileriyle kabaca da olsa tanıştık. Şimdilik üç adet olan sınıflardan birinin adı Titan ki onun daha çok "tank" modeli oyun tarzını benimseyeceği düşünülüyor. Diğer iki sınıfsa Warlock ve Hunter şeklinde boy gösterdi. Her sınıf kendine has yeteneklere sahip olacak ama RPG mantığı karakterlere ne derece detaylı bir şekilde yedirilecek, orası bilinmez. Sınıflar için en dikkat çeken konulardan biri, her birinin kendine has zırh modellemesi olacağı. Buradan birazlık da savaş sistemine geçmekte fayda görüyorum.

Destiny her türden oyun severin dikkatini çekmeye çalışı-

İşte her yerde görseline rastladığımız The Traveller ve altına kurulmuş olan yeni insan yerleşimleri...



yor ve öyle görünüyor ki savaş sistemi içinde hem FPS'yi, hem de RPG'yi görebileceğiz. Daha da önemlisi, Halo serisinden alıştığımız araçlar da bu oyunda boy gösterecek. Savaşlara olabildiğince dâhil olması hedeflenen araçlar, tıpkı karakterler gibi farklı özelliklere kavuşabilecek, modifiye edilebilecek. Silah menüsü bile -şimdilik sadece "Thorn" isimli silah görücüye çıkmış olsa da- yere düşen silahları alabileceğimiz gerçeğiyle büyük bir yelpazeye yayılmış bulunuyor. Tüm bunlar size çok genel gibi geldiyse o zaman düşmanları loot'layabilmemiz, yani bazı özel

Dünyanın etrafında gezinen bu ilginç yapı, hayatta kalan son bünyeleri içine alıyor ve düşman ırkına karşı son savaş için hazırlanıyor

eşyalar düşürme ihtimalleri olması ilginizi çekecektir, ha? Belki de Diablo III'te bulamadığımız hazzı burada yaşamamıza olanak tanıyacaktır Destiny. Oyunun RPG kısmını en çok ortaya çıkaracak detaysa yan görev mantığı olacak zira ana senaryo dâhilinde koştururken bir anda farklı ve ufak bir senaryo içine dalmak tüm RPG oyuncularının beğendiği özelliklerdendir. Tabii ki defalarca benzer görevler yapmamak koşuluyla!

"Oyunun yapımcı firması Halo'yu yapanlar" dediğim noktada grafikler hakkında düşünenler olduysa da yardımcı olmak isterim. Merak etmeyin, Halo'da kullanılan grafik motorundan çok daha gelişmiş ve yeni bir grafik motoru kullanılacak bu oyunda. Yepyeni oyun tasarım mekanikleri ve benim Halo 4'te tiksindiğim yapay zekâyı görmemi engelleyeceğini umduğum yeni yapay zekâ sistemi. Bungie'nin grafik bölümünde çalışan Hoa Chen ve Ryan Ellis ise Destiny projesi onaylandığından beri gerçek zamanlı ışıklandırması ve ince grafik detayları üzerinde çalıştıklarını, oyun piyasaya çıktığı zaman ellerindeki grafik motorunu sonuna kadar kullanmış olacaklarını dile getirdiler.

Destiny'yi aslında kimin yaptığının önemi yok benim için. Birçok firma var dünya üzerinde ve malumunuz, ummadık taş baş yarar. Fakat Bungie'nin daha önceki deneyimleri ve ortaklaşa çalıştığı Technical Art Engineering gibi ekipler, oyunu normalden daha çok beklememi sağladı. RPG ve FPS arasında çok ince bir çizgi üzerinde yürümeyi seçmeleriyle yine bütün ilgimi bu yöne çekmiş durumda zira ufak bir yanlış harekette oyun anında çöpe gidebilir ama diğer taraftan hem RPG, hem de FPS oyuncularını bir araya toplayarak bir ilke de imza atabilir. Tek merak edilen konu, oyun içindeki o ince detaylar ve tabii ki online oyun modelinin ne derece düzgün çalışacağı. ■ Ertuğrul Süngü





Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım Klei Entertainment Dağıtım Klei Entertainment Tür Adventure
Platform PC Çıkış Tarihi Mart 2013 Web www.dontstarvegame.com

Don't Starve

Bir hayatta kalma mücadelesi

Bir gün kafede arkadaşlarımla oturuyordum. Oturduğum, sohbet ettiğim gruptan biri, klasik bir soruyla ortaya atladı: Abi, ıssız bir adaya düşsen yanına alacağın üç şey ne olur? Her kafadan bir ses çıktı. Kimi cep telefonunu, kimi çok sevdiği köpeğini, kimi ailesini ve sevgilisini aldı yanına. (Bense televizyon, oyun konsolu ve jeneratör demiştim!) Akşam da bu oyunla ilgili e-posta alınca, aklıma bu hikâyecik geldi. Neden? Don't Starve'ı oynarken aklınızın bir köşesinde, kendi kendinize sıkça bu soruyu soracaksınız. Shank serisiyle ismini duyduğumuz Klei Entertainment, yine bağımsız bir yapımla karşımızda. Hadi gelin, karakterimize bakalım.

Oyunda ıssız adada kalan fakat elinde hiçbir şeyi olmayan birine hayat vereceğiz. Amacımız tabii ki de hayatta kalmak. E hal böyle olunca, iş başa düşecek ve işe yerdeki çalılar, otları toplayıp araç gereç yaparak başlayacak, bu serüvenle birlikte dünyayı keşfedip evimize dönmeye çalışacağız. Peki, nasıl oldu da kendimizi bir anda adada buluyoruz? Hikâyeye göre, şeytani bir güç geliyor ve bizi inin, cinin top oynadığı bir adaya ışınıyor. Oyuna başlamadan önce karakterimizi seçiyoruz. Beta sürümünde sadece bir seçeneğimiz olmasına rağmen, yapımcıların yaptığı açıklamada çeşitliliğin, hatta her karakterin farklı bir oynanış biçiminin olacağı yer alıyor. Açıkçası bu açıklama, ben de dâhil olmak üzere birçok oyun severin yüzünü

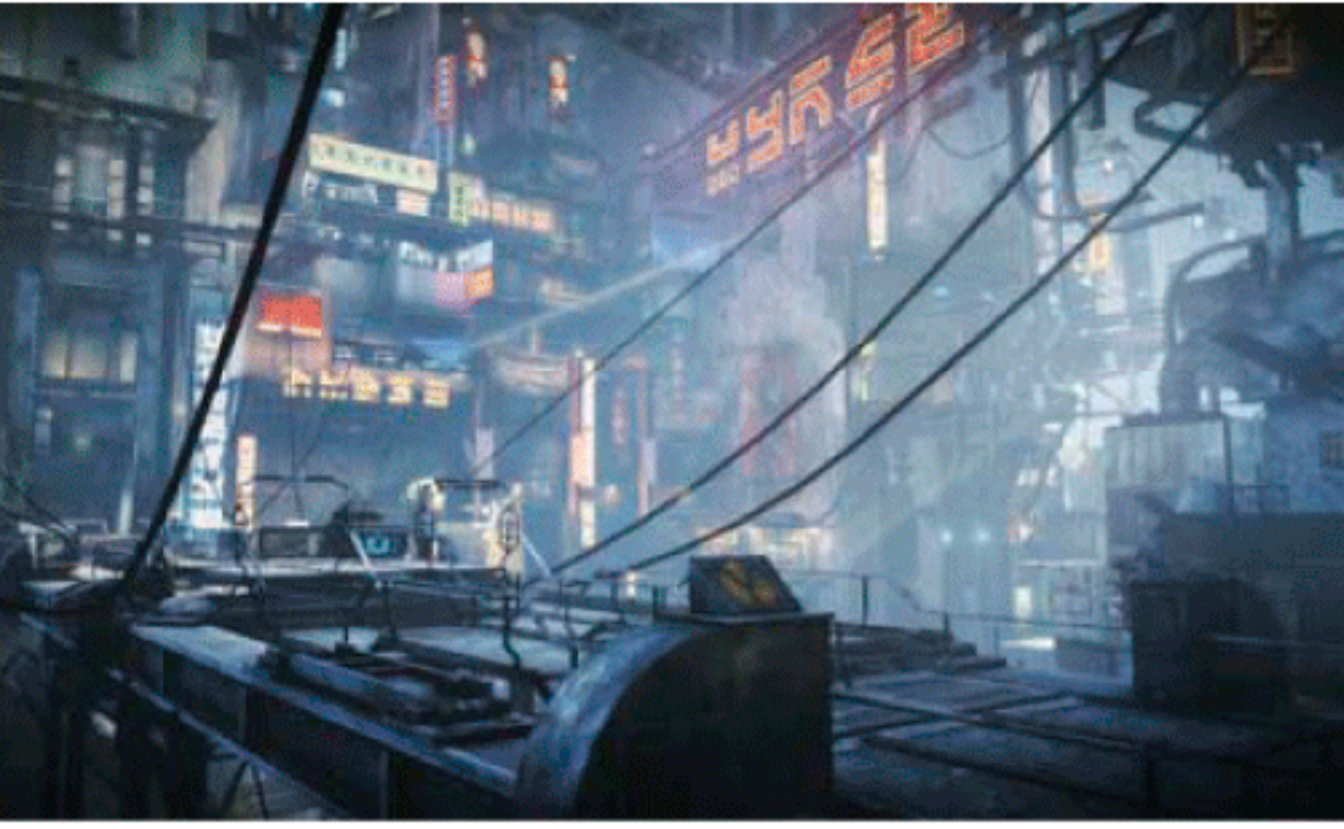
Chrome

PC versiyonu
Mart ayında ve
Steam üzerinden
satışa sunulacak
olan Don't Starve,
an itibarıyla
Chrome Web
Mağazası'nda
beta versiyonuyla
yer almakta.
Siz de bu ilginç
oyunu Chrome
üzerine oynamak
istiyorsanız, he-
men [www.bit.ly/
THMB15](http://www.bit.ly/THMB15) adresine
uğrayın.

■ Oyuna Wilson ile başlıyoruz ama oynanabilir başka karakterler de var.



güldürdü. Neyse, seçimi de yaptık. Şimdi rastgele bir harita geliyor ekranımızın önüne ki böylece her seferinde farklı bir oyunla karşılaşyoruz. Çeşitliliğin bu denli fazla olması gerçekten tatmin edici, doğal olarak da oyuna ilk girdiğimize afallıyoruz. Bu sebepten ilk yapılması gereken, ortama uyum sağlamak... Tek başına uyum, ne yazık ki karın doyurmuyor. Hemen yerdeki meyveler gözümüze çarpıyor. Malum, aç ayı oynamaz. Yumulun! Deneme yanılma yönteminin hâkim olduğu evrende, yapmamız gereken üçüncü şeyse araç gereç. Daha sonra yapılan basit eşyalarla kendimizi geliştirip çok daha gelişmiş araç gereçler yapıyoruz. Oyunda beni âdeta mest eden bir diğer özellikse gece gündüz döngüsünün olması... Gündüz evimize dönmek ve hayatta kalmak için çabalarken, gece kamp ateşimizi güzelce yakıp dinleniyoruz. Sabah için güç toplamak gerek. "Yok, ben çok asiyim, gece de dolaşacağım." dersiniz bu da mümkün. Fakat dikkatli olmanız gerek. Her ne kadar meşale yaksak da -geceleri dikkatli ve hazırlıklı olmadığımız takdirde- her an başımız derde girebilir. Ani bir şekilde birçok yaratık etrafınızı sarabilir ve yine aniden kendinizi ölü bir şekilde bulabilirsiniz. Şahsen yaptığım şey gece kamp ateşinin keyfini çıkarmak. (Şiddetle tavsiye ederim.) Ne yazık ki yapımcımız bizi hiç düşünmemiş, fazlasıyla gaddar, bize hiç yardım etmiyor, üstelik bizi öldürebilmek için elinden geleni ardına koymuyor. Avcılığı beceremedim, bari yetiştiricilikle karın doyurayım diyoruz, sonra bir bakıyoruz ki bu iş de tıpkı alet yapımı gibi içinden çıkılmaz bir hal alıyor. Tam olarak ne yapacağımızın belli olmadığı Don't Starve'de deneme yanılma hâkim kısacası. Ektiğiniz bir tohumun meyvesini alabilmek günler sürüyor, bu da doğal olarak oyunu oynama zamanımızı arttırıyor. Benim düşünceme göre bu mantıklı bir karar. İş o kadar basit olsaydı, sıkıcı olabilirdi oyun. Hikâyesini geçip biraz mekaniğe baktığımızda değişik bir grafik sistemiyle karşılaşyoruz. Oyunun geçtiği ortam üç boyutlu ama karakterlerimiz iki boyutlu ve bu yapının göze gayet hoş geldiğini göz ardı etmemek gerek. Ses efektleri ise gayet tatmin edici ama tek problem müzik çeşitliliğinin yeterli düzeyde olmaması. Belli bir süreden sonra aynı şeyi tekrar tekrar dinlemek kaçınılmaz oluyor. Umuyorum beta sürümünde bu ufak detayı halledecekler. Gerek görsel açıdan, gerekse oynanabilirlik açısından ve dolgun hikâyesiyle değişik ama bir o kadar da güzel bir oyun bizleri bekliyor. ■ Çaylak



Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım Guerrilla Games Dağıtım Sony Tür FPS Platform PS Vita

Çıkış Tarihi 18 Eylül 2013 Web www.killzone.com

Killzone: Mercenary

PS Vita mucizesi bu oyun mu?

F PS oyunları, günümüzün vazgeçilmezlerindedir. Yazının başlığında yer alan "Killzone" ismiyse PS3 ile tavan yapmış ve serinin piyasaya çıkan her üyesiyle milyonlarca oyuncuyu başına toplamayı başarmış nadir isimlerden birisidir. Olay PS3 olduğu zaman tabii ki her türlü oyuncu o ya da bu şekilde deneyim etmiş ve ününü duymuş durumda Killzone'un. Peki, ya konu PS Vita gibi ufak bir konsol olduğu zaman gerçekten ne kadar merak uyandırabilecek bir Killzone oyunuyla karşılaşabiliriz? İşte bu sorunun cevabını sonbaharda öğreneceğiz. Bense sizlere nihai cevaptan önce kendimizi hazırlamamız gereken detaylardan bahsedeceğim...

Oyunun yapımcısı Guerrilla'nın kurucu ortaklarından Hermen Hulst'a göre Killzone: Mercenary, abisi rolündeki yapımlardan hiçbir fark içermeyecek. Pek tabii ki konu PS Vita gibi taşınabilir ve "ufak" bir el konsolu olunca, Hulst'ın yaptığı bu iddialı yorum hakkında -oyunu kendi gözlerimizle görmeden- bir şey söylemek tamamen yanlış olacaktır. Fakat böyle bir iddiayı Killzone'u yapan ekipten duymak, her ne olursa olsun merak uyandırmaya yetiyor. Killzone: Mercenary, Killzone ve Killzone 2 arasındaki bir dönemde geçecek. "Arran Danner" isimli ve eski bir UNC askerinin Phantom Talon Corporation için yaptığı paralı askerlik görevlerini konu alacak ki böylece oyunun isminin de nereden geldiğini açık ve net bir şekilde anlamış oluyoruz. Karakterimizin en önemli yanı, tam anlamıyla paralı asker rolüne bürünmesi; kendisi hangi taraf daha çok para verirse o taraf için çalışan bir bünye. İşe Helghast tarafında başlayacak olan karakterimiz, zaman içerisinde olayların tam olarak nasıl şekillendiğini kendi gözleriyle görecektir ve ISA tarafına doğru kayacak. Bu geçiş esnasında kontrolün ne kadar oyuncuya bırakılacağı hakkındaysa şimdilik herhangi bir bilgi veremiyor.



Grafik konusunda Killzone: Mercenary gerçekten takdire şayan bir adım atacağına benziyor zira oyun, Killzone 3'te kullanılan grafik motorunu direkt olarak PS Vita platformunda görmemize olanak tanıyacak; hatta oyunun sanat yönetmeni koltuğunda oturan Thomas Jones, yaptığı bir açıklamada ilk etapta çok düşük çözünürlükte grafikler kullandıklarını, hemen akabindeyse konsolun çok daha fazlasını kaldırabileceğini görüp azalttıkları tüm detayları topyekûn Killzone: Mercenary'ye aktardıklarını dile getirdi. Bu da basitçe, normal konsollardan hiçbir farkı olmayan bir oyun deneyimiyle karşılaşacağız anlamına geliyor.

Oyunun en belirgin özelliklerinden bir tanesi de multiplayer seçenekleri. Toplamda sekiz kişiye kadar destek veriyor olması, ilk olarak göze çarpan detaylardan biri. PS Vita gibi bir platformda, PS3'tekini andıran grafikler eşliğinde sekiz kişiyle bir arada oyun oynamak muazzam bir deneyim olacağına benziyor. Şimdilik bildiği kadarıyla altı farklı harita ve üç farklı oyun modu söz konusu. Guerrilla Warfare modunun -temel olarak bildiğimiz- Team Deathmatch'den hiçbir farkı bulunmadığını da eklemek lazım. Görücüye çıkan ilk haritaysa Shoreline oldu. İçerisinde koruma kulesi bulunan harita, keskin ve bıçkın kayalıkların bulunduğu bir yapıya sahip. Birbirine bağlı birçok mağara barındıran harita, yapımcıların multiplayer için ciddi düşündüklerinin en büyük kanıtlarından sadece biri. Genel yapıya bakacak olursak, bahsi geçen oyun modu "vur - kaç" mantığı üzerine kurulu ki bu durum genelde oyun içi rekabetin yüksek seviyede olacağını gösteriyor. Harita üzerindeki detaylar da birçok PS Vita oyununa taş çıkaracak cinstedir.

Killzone: Mercenary, içeriğinde Assault, Sniper ve Heavy Gunner olmak üzere üç farklı rol barındıracak. Üzerinde değişiklikler yapılabilecek bu üç farklı sınıf, birbirinden farklı silahlar kullanabilecek. Misal, "Sky Fury" isimli "air strike" silahı belli bir alanı anında yok edebileceği gibi, "Porcupine" isimli roket de PS Vita'nın dokunmatik ekran özelliği sayesinde dilediğimiz düşmana kilitlemek suretiyle onu ortadan kaldırmamıza imkân tanıyacak. Bir diğer bilinen silah Mantis, uzaktan kumandalı bir drone aslında. Gizlenme özelliğiyle düşmanlarımıza görünmez saldırılar yapmamıza imkân tanıması, Killzone: Mercenary'nin tekdüze olmayacağını anlatan bir diğer özellik bence.

Öldürdüğümüz düşmanlarsa "Valour Card" isimli kartlar düşecek ve topladığımız her kart, bize nakit para olarak geri dönecek.

Tüm bunlardan daha önemlisi, pek tabii ki kontrol sistemi... Killzone: Mercenary'nin, şu ana kadarki en iyi PS Vita kontrollerine sahip olacağı iddia ediliyor. Özellikle analog stick'lerin, oyuncuya PS3 gamepad'i kullanıyormuş hissiyatı yaşatacağının üzerine defalarca basılıyor. Dokunmatik ekran özelliğiye köküne kadar kullanılacak... Yani konu PS Vita olunca, insan durup düşünmeden edemiyor ama bir yandan da heveslenmiyor değil. Beklemek lazım bu oyunu lakin bir anda üzerine atlamamakta da fayda var. ■ Ertuğrul Süngü

Sırađıđı Oyun Marketi - Bumerangame.com

bumerangame.com

Apple iCloud Facebook Twitter Wikipedia Yahoo! Haber Diđer

aranacak kelime

Nemesis

SEPETİM

BUMERANGAME
sırađıđı oyun marketi

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
169 TL yerine **84 TL**
%50 İNDİRİMLİ
ÜRÜN BAđLIđI
ÜRÜN AĐIKLAMASI
SATIN AL

X360 LOST ODYSSEY
33 TL yerine **23 TL**
%50 İNDİRİMLİ

Seęiminiz

Tüm Ürünler

Hepsi PC&Mac PlayStation3 Xbox360 PSP PS2 PSVita NintendoWii NintendoDS 3DS KONSOL San Oyunlar

Sizin İęin Seętiklerimiz (8)

Kategorisi

- Strateji
- Macerä
- Aksiyon
- Rol yapma
- Spor
- Simulasyon
- Yang
- Müzik
- Compilation

Marka

ASSASSIN'S CREED DOUBLE PACK
X360 ASSASSIN'S CREED REVELATIONS & BROTHERHOOD
Birinci El **₺99.00**
SEPETE AT

DEAD SPACE 3
PS3 DEAD SPACE 3
Birinci El **₺144.00**
SEPETE AT

CRYSIS 3
X360 CRYSIS 3
Birinci El **₺144.00**
SEPETE AT

FARCRY 3
PC FAR CRY 3
Birinci El **₺72.00**
SEPETE AT

www.bumerangame.com



T-shirt HEDİYELİ !!!ÖN SİPARİŞTE
ÇIKIŞ TARİHİ 22.02.2013**CRYSIS 3**PC CALL OF DUTY MODERN
WARFARE 2

%50 İNDİRİMLİ

50 TL
35 TL
.40

BUMERANGAME

Geri dönüşümlü bir oyun marketi!

Oyun oynamak başlı başına bir sanattir aslında. Oyuncunun oyunu kontrol edişinden, oyun içinde yaptıklarına kadar uzayan, ilk bakışta kısa ama aslında uzun mu uzun bir yoldur. Öyle oyuncular vardır ki ilk bakışta onlara bir sanatçı gözüyle bakmamıza sebep olurlar. Ne yaptığından emin, gideceği yönü çoktan seçmiş ve -daha da önemlisi- her hareketinin sonucu çoktan kabul etmiş bir yapıları vardır. Sanatın başladığı yere oyun fikrinin ortaya atılışından, oyunun ambalajlanıp dağıtımına geçtiği ana kadar geçen süreçtir aslında. Onlarca, kimi zaman yüzlerce beyin, tek bir oyunu mükemmelleştirmek için kendilerini parçalarlar ve evet, bir de dağıtımçı vardır ki isterse galaksinin en muhteşem yapımı olsun, düzgün bir dağıtımçıyla anlaşılıp adam gibi bir dağıtım süreci yaşamadığı müddetçe hiçbir zaman istediği noktaya gelemez. Günümüzdeyse dağıtım kısmı daha çok online modele kaymış olsa da halen online olarak oyun indirme sisteminin önünde duran sıkıntılar bulunmakta. Mevcut grafik teknolojisi geliştikçe, oyunların dosya boyutu bir o kadar büyüyor. An itibarıyla ortalama bir oyun, en azından 5 GB yer tutabiliyor ki Max Payne 3 gibi örneklerde bu rakam beş - altı katına çıkabiliyor. Bir de işin "koleksiyon aşkı" tarafı var tabii ki. Yıllar boyunca

Hedef

Oyun dünyası her geçen gün değil, artık her geçen dakika büyüyen bir sektör. Her ne kadar ilk bakışta büyüme online ortamlarda gözükse de aslında kutulu oyun sektörünün geldiği nokta da bir hayli önemli ve hal böyle olunca da sektördeki rekabet kızışmaya devam ediyor. Bumerangame ise bu rekabet ortamına, oyunculara sağladığı envaiçeşit rahatlık ve Sarı Oyunlar gibi farklı avantaj paketleri ile giriyor. Firmanın hedefi, 2013 yılı sonuna kadar Türkiye'deki pazar payını %15 arttırmak.

biriktirilen oyunların yanı başına bir tane daha "kutu" koymak ve gerektiğinde onu tozlu raflardan alıp oyunu oynamaya devam etmek... Peki, tüm bunları neden mi anlattım? Aslında çok basit! Bumerangame'in sunduğu kutulu oyun satış modelinden başka bir şey değil anlatmaya çalıştıklarım. Yoksa haberiniz yok muydu? O zaman gelin, sizlere ülkemizde bir süredir faal olan ve kutulu oyununuzu istediğiniz anda kapınıza kadar getiren Bumerangame'den bahsedeyim birazcık.

Adres satırına yazın bakalım...

www.bumerangame.com adresi üzerinden siteye adım attığımız anda bir soruyla karşılaşırız. Soru aslında çok basit ve sadece hangi içerikte bir giriş sayfamız olacağını soruyor, o kadar. PlayStation 3 ya da Wii U, hiç fark etmez, yapacağımız tercih, siteye girdiğimiz anda yönlendirileceğimiz içeriği belirliyor ki bu sayede ilk etapta en çok ilgimizi çeken kategoride bilgi ediniyoruz. Her ne kadar çok basit bir özellik gibi görünse de benzer sitelerde olduğu gibi, arama esnasında kaybolma ve bir sonuca ulaşamama korkusu Bumerangame'de yok! Site üzerinden sipariş vermekse gerçekten çok kolay ve yapmamız gerek tek şey siteye üye olmak. Üyelik için Facebook hesabınızı kullanabilir veya sadece isim ve e-posta bilgilerinizi verebilirsiniz, bu kadar basit; sonrasında üyeliğiniz resmen başlıyor. Artık Bumerangame'in sağladığı tüm avantajlardan yararlanmamız mümkün. Sistemin çalışma prensibine daha yakından bakacak olursak, hesabımız altında ilk olarak "Siparişlerim" sekmesini görüyoruz ki buradan her türlü siparişimizi takip etmek mümkün. Alınan ürünün ID'si, tarihi, ödemesi, durumu, kargosu ve toplam tutarı gibi her türlü ince detaya ulaşabilmek, özellikle oyun severler için ziyadesiyle rahatlık sağlayan teknik bir yapı sunuyor. Bir diğer kişisel sekmemiz olan "ParaPuanlarım"da, site üzerinden topladığımız puanları görmek mümkün; hatta sadece puanları göstermekle de kalmayan sistem, ParaPuan Dökümü ile nereden ve ne şekilde puan kazanıp nasıl harcadığımızı da net bir şekilde gösteriyor. "İadelerim" sekmesiyle yine siteye geri verdiğimiz oyunların tüm

bilgilerini barındırıyor; barkodundan, fiyatına ve daha da önemlisi, bize sağladığı kazanca kadar her türlü ince detayı burada görmek mümkün. Gelelim "Müşteri Hizmetleri" kısmına... Her sitenin ve sisteminin sahip olması gereken bölüm, özellikle satın alınan ikinci el oyunlarda bir sorun çıktığı zaman kullanıcılara her türlü desteği tam teşekküllü olarak sunuyor.

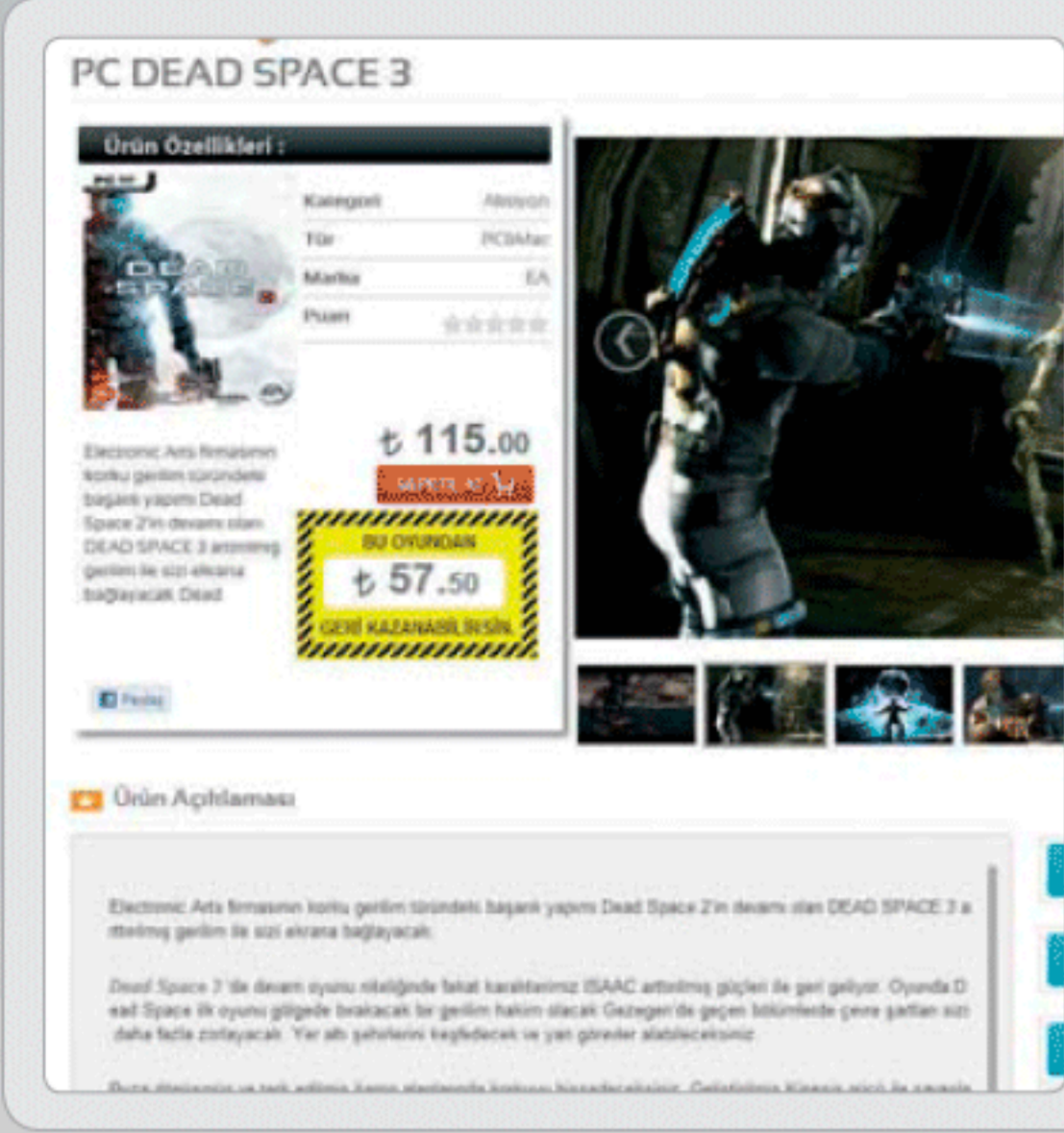
Bana oyun bul!

Bumerangame'in en başarılı olduğu konulardan biri



Sosyal Medya

Günümüzde artık her şirketin, hatta her şahsın bir beğeni sayfası bulunuyor. Sosyal medya üzerinden milyonlara ulaşılmasını sağlayan bu sayfalara Bumerangame da yabancı kalmamış ve kendini Facebook ve Twitter ortamlarında göstermiş. Sadece tek bir beğenme işlemiyle sitede olan her türlü yeniliği Facebook hesabımız üzerinden görmek mümkün ki özellikle yeni çıkacak oyunları bekleyenler için harika bir fırsat bu. Madalyonun diğer yüzündeki indirim haberleri ise yine Facebook ortamında boy gösteren detaylarından Bumerangame'in. Pek tabii ki her türlü oyunu cep telefonunuz aracılığıyla böyle bir site üzerinden takip edebilmenin kolaylığı da yadsınamaz bir gerçek.



Detaylar

Satın almadan önce oyunlar hakkında birçok farklı bilgiye ulaşabilmek gerçekten önemli. Bumerangame, "oyunu al, sonra git" mantığından daha ileri seviyede bir yaklaşım izliyor. Misal, ilk olarak oyunun künye bilgileri net bir şekilde karşımıza çıkıyor, hemen altındaysa fiyat ve bu fiyat üzerinden kazanabileceğimiz Para Puan miktarı bulunuyor. Tabii ki bu sayfalarda oyunlar hakkında detaylı bilgilere yer veriliyor ama daha da önemlisi, oyuncuların görmeyi en çok istedikleri ekran görüntüsü, tanıtım videosu ve oynanış videosu gibi içerikler de oyun sayfalarında yer alıyor. Böylece bir oyunu satın almadan önce oyunun nasıl bir görseleğe ve oynanışa sahip olduğunu görmek mümkün oluyor.

arama motoru. Bir oyunu ararken, otomatik tanımlama sistemi sayesinde sadece iki - üç harf yazdıktan sonra aranan oyunu anında görebilmek büyük bir konfor. Hele bir de oyunun tam adını bilmeyen ya da yabancı dil sorunu çekenler için muazzam bir özellik bu. Konu hakkındaki bir diğer spesifik noktaysa belirli bir oyunun site üzerinde satışta olan tüm versiyonlarının tek tek çıkıyor olması. Bu sayede ikinci ya da üçüncü bir arama zorunluluğuna gerek kalmadan, direkt olarak alakamız olan bölümdeki oyuna yönelebiliyor, hiçbir şekilde zaman kaybetmeden kalan işlemlerimize dönebiliyoruz.

Siz bir sitede en çok hangi konudan muzdarip

oluyorsunuz, bilmiyorum ama genel yargı, akla takılan bazı sorulara o anda cevap almanın imkânsızlığı yönünde. Bir oyun alacaksınız ama alacağınız şey o oyunun eklentisi mi, yoksa indirilebilir içerik paketi mi? İlk eklenti olmadan, ikinci eklenti alırsanız bu oyunu oynayabilir misiniz? Peki, herhangi bir oyunun indirimi daha ne kadar sürecek? Bu ve benzeri onlarca farklı soru, her oyun severin aklını kurcalar ve çoğu zaman cevapsız sorular yüzünden bir sonraki adımı atmaktan kaçınılır. Bumerangame ise konuya layıkıyla bir cevap bulmuş ve canlı destek hattını sitesine eklemiştir. Canlı destek, adından da anlaşılacağı gibi, site üzerindeki yetkililerle anında konuşmamıza imkân tanıyor.

Sayfanın sağ tarafında bulunan "Live Chat" aracılığıyla başlatabileceğimiz konuşma, yetkilinin verdiği anlık cevaplarla kullanıcıya büyük rahatlık sağlıyor. Daha da iyisi, eğer o an bir yetkili yoksa ona mesaj bırakılabiliyor ki genelde kısa süre sonra kesinlikle biri online oluyor.

Günümüzde ne aradığını bilen ve aradığına ulaşmaya çalışan oyuncu sayısı çok fazla, bu bir gerçek ama ne yazık ki çok az sayıda oyun sever kendi başına bir sitenin başına geçip kendine özel bir oyun arıyor. Bu durumun en önemli sebebi, siteler üzerinde yeterli arama noktası ya da alt başlık olmamasıdır. Bumerangame'de ise siteye girer girmez birçok seçenek görmek mümkün. Her türlü platforma tek bir seferde ulaşabileceğimiz sekmeler sayesinde, tıpkı siteye ilk girdiğimiz andaki gibi, aradığımız şeye rahatça ulaşabiliyoruz. PC'den ve Mac'ten, PS Vita'ya kadar uzanan seçenekler arasında yok yok... Sayfanın hemen sol tarafında bulunan "Kategorisi" kısmıysa -az önce örneğini verdiğimiz gibi- kendine özel oyun arayan oyuncular için biçilmiş kaftan. Buradaki strateji, macera, aksiyon, rol yapma, spor, simülasyon ve yarış gibi sekmeler sayesinde, ilgili olduğumuz bölüme çabucak geçmek mümkün. Eğer yelpazeyi biraz daha genişletmek isteyenlerdenseniz, o zaman bir altta bulunan menüye gidebilirsiniz ki bu sayede başka oyunculardan duyduğunuz ya da oynadığınız bir oyunun muadilini aramanızı kolaylaştıracak sekmelerle karşılaşabilirsiniz. Karşımıza ilk çıkan sekme "Marka" oluyor. Normalde sıkça gördüğümüz sekmelerden biri olmayan Marka kısmı, hâlihazırda oyun sektöründe var olan birçok firmayı içeriğinde barındırıyor. Eğer bir Activision oyunu beğendiyseniz, tek bir tıklamayla aynı firmadan çıkan tüm oyunları görmemiz mümkün ya da "Electronic Arts şu sıralar neler yapıyor?" diyenlerdenseniz, yine tek bir tıkla sonuca ulaşabilmeniz ziyadesiyle yararlı bir ulaşım yolu. Daha da ilginç, hangi oyunun hangi firma tarafından piyasaya sürüldüğünü



► En Çok Satanlar

► Ön Sipariştekiler

► Fiyatı Düşenler

► KONSOL

Merak edilenler...

Konu oyun olduğu zaman, genel yargıları takip etmekten kaçınmak bir hayli zordur. Bu durumun farkında olan Bumerangame, site üzerine koyduğu "En Çok Satanlar" sekmesiyle oyun severlerin meraklarını bir nebze de olsa gidermeye çalışmış. En çok hangi oyun sattı, an itibarıyla mevcut mu, değil mi, tek seferde öğrenmek mümkün. "Ön Sipariştekiler" sekmesiyle de ileri tarihlerde çıkacak oyunları şimdiden ısmarlayabiliyoruz. "Fiyatı Düşenler" kısmı hem hangi oyunun ucuzladığını, hem de benzer sitelerle aradaki fiyat farkını görmemize imkân tanıyor. "Konsol" bölümündeyse hâlihazırda site üzerinde satışta olan konsolları görmek mümkün...



Crysis 3

bu kadar net bir şekilde görebilmek, tek bir isim altında bu kadar çok yapımın sıralanması, oyun piyasası hakkında fikir edinmemize vesile oluyor. Bir sonraki sekme "Ürün Tipi". Buradan direkt olarak yeni oyunlara ulaşmak mümkün ki aynı zamanda sitenin en önemli özelliği olan "Sarı Oyunlar" sistemini de buradan takip edebiliyoruz. Fiyat aralığı sekmesi de oyun severlerin rahat etmelerini sağlayan kısımlarından biri. Burada yapacağımız seçimlerle bütçemizi aşan oyunları boşu boşuna görmemize gerek kalmıyorken, aynı zamanda oyunların net fiyatlarını tek bir tıkla öğrenebiliyoruz. Son olarak karşımıza "Stok Durumu" çıkıyor. Her oyuncunun hayalinde bazı oyunlara erkenden ulaşmak vardır ki bu sekme altındaki "Ön Sipariş" seçeneği

hem de çok farklı bir oyun deneyimi yaşayacaksınız. Son olarak da en çok merak edilen sorulardan birkaçını ve bu soruların cevaplarını madde madde sıralayalım.

■ Ertuğrul Süngü

Bumerangame'deki oyunlar orijinal mi?

Bumerangame'deki tüm oyunlar, üreticiler ve yasal dağıtımıcılar tarafından temin edilmiş olup orijinaldir ve bandrollüdür.

Ödeme seçenekleri nelerdir?

Bumerangame, kredi kartı ve banka havalesi gibi seçeneklerin yanı sıra şu an birçok kişinin kullandığı "kapıda ödeme" seçeneğini de kullanıcılarına sunuyor.

Bumerangame, her türlü oyuncuyu bünyesinde ağırlamaya yetecek bir site. Barındırdığı geniş oyun yelpazesinden, canlı destek hattına kadar biz oyuncular için her türlü ince ayarı yapmış bir oyun marketi

bizlere bunu sağlıyor. Henüz piyasaya çıkmamış bir oyun için önceden sipariş verip oyunu piyasaya çıktığı gün kapımızın önünde -hiçbir kargo ücreti ödemedenden- buluyor olmak, muhteşem bir deneyim değildir de nedir? Bir diğer senaryodaysa aklımıza taktığımız bir oyunu gidip almak isteriz en yakın satış noktasından ama her ne kadar hevesle gitmiş olsak da bir anda o oyunun tükendiğini öğreniriz ki bu durum kutulu oyun koleksiyonu yapanlar için büyük bir hüsrandır. İşte bu durumu engellemek için Bumerangame'de bulunan Stok Durumu bölümüne bakmak suretiyle oyunun o an için temin edilip edilemeyeceğini görebiliyor ve olası hüsrani bertaraf edebiliyoruz.

Bumerangame, her türlü oyuncuyu bünyesinde ağırlamaya yetecek bir site. Barındırdığı geniş oyun yelpazesinden, canlı destek hattına kadar biz oyuncular için her türlü ince ayarı yapmış bir oyun marketi. Oyun sektörünün bir yerlere gelebilmesinde ve özellikle -yurtdışında olduğu gibi- aldığımız bir oyunu değiştirmemize olanak tanıyarak en düşük bütçeli oyun severlerin bile daha fazla oyun oynamasına imkân tanıyor olması muazzam. Bumerangame'e girdiğiniz anda sizler de bu farklılığı tadacaksınız, karşınıza çıkan seçeneklerle hem büyük bir güven hissedeceksiniz,

"Sarı Oyunlar" nedir?

Bumerangame'den satın alıp oynadığınız oyunları bir kenara atmayabilir, Bumerangame'e geri gönderip ilk başta ödemiş olduğunuz ücretin %50'si kadar Para Puan kazanabilirsiniz. Satın almış olduğunuz oyunu üç ay içinde ve kutusu sağlam bir şekilde geri yollarsanız, ödemiş olduğunuz tutarın yarısını Para Puan olarak geri veriyor Bumerangame. Sizin geri göndermiş olduğunuz bu oyunlar, ikinci el fiyatına Sarı Oyunlar bölümüne koyuluyorken, siz de kazanmış olduğunuz bu puanlarla, diğer üyelerin yolladıkları sarı oyunları ücret ödemediğiniz satın alabiliyorsunuz. Kısacası, aynı bütçeyle birden fazla oyun oynama şansını yakalıyoruz.

Sarı oyunları da iade edip %50 Para Puan kazanabiliyor muyum?

Evet, almış olduğunuz sarı oyunlar da ikinci el iade sistemine dâhil. Sarı Oyunlar kategorisinden Para Puan ya da para ile satın almış olduğunuz oyunu, yine üç ay içinde iade edip ödediğiniz ücretin yarısını tekrar geri kazanabiliyorsunuz.

Sarı oyunların sağlam ve çalışır durumda olduğuna



Sarı Oyunlar

Bumerangame'in temel özelliklerden biri olan Sarı Oyunlar grubu, aslında ülkemizdeki ve oyun sektöründeki büyük bir açığı kapatıyor. Bundan önce bazı oluşumların denediği ama bir türlü %100 başarıya ulaşamadığı ikinci el oyun sistemi, Bumerangame'in bu yeni modeliyle yeniden yapılandırılıyor. Sistemin mantığı çok basit: Site üzerinden alınan her oyunu, ilk üç ay içinde siteye geri teslim ettiğimizde %50 oranında Para Puan kazanıyoruz. Herhangi bir eksisi veya artışı olmadan, tam olarak verdiğimiz paranın yarısını geri almanın yanı sıra bu parayla yine site üzerinden sarı oyun alabiliyoruz. Malumunuz, şimdiden birçok oyun severin kullanmaya başladığı sistem sayesinde, birçok yeni oyunu yarı fiyatına alıp oynayabiliyor, istersek arşivimize ekleyebiliyoruz.

dair bir garanti var mı?

Bumerangame, geri gelen ikinci el oyunları özel olarak kontrolden geçiriyor ve sonrasında Sarı Oyunlar bölümüne koyuyor ama şunu unutmamak gerekir ki Sarı Oyunlar, başka bir Bumerangame üyesinin oynadığı ve Bumerangame'e geri gönderdiği ikinci el oyunlardır. Oyunların önceki sahipleri, sadece multiplayer / online özelliklerini aktif hale getirmek için gerekli olan seri numaralarını kullanmış olabilirler. Bu seri numaraları, genellikle tek kullanımlıktır ve oyunların daha sonraki sahipleri tarafından kullanılamayabilir. Bu sebeple oyunu satın alırken, bu seri numaralarını kullanamayabileceğiniz ihtimalini dikkate almanız gerekmektedir.

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



ALIENS: COLONIAL MARINES

Sana daha önce ne kadar cesur olduğumu söylemiş miydim? Yoksa ne kadar korkak olduğumu mu anlatmıştım? Aslında bende her ikisi de var; cesaret ve korkaklık. Şu sıralar cesarete sardım, hiçbir şeyden korkmamayı tercih ediyorum ama karşıma çıkan bu tuhaf, iğrenç, şekilsiz, anlamsız arkadaşları görünce de kendimi tutamıyorum, avazım çıktığı kadar bağıryorum. Neyse ki onlar da korkaklar, iğrenç ve beceriksizler de kaçıp gidiyorlar.

DUNGEON LORE

Hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamleni yap, sıranı bekle, hamle... Sıkıldım!

HEAVY FIRE: SHATTERED SPEAR

Askerliğim boyunca çok sakin bir dönem geçirdim, hiç heyecan yoktu ama asla da Amerikan askerlerine özenmedim. Bir dostum, eski bir dostum, eski bir Amerikan askeri dostum anlatırdı hep anılarını... Önce Afganistan'a gitmiş, yoğun çatışmalarda bulunmuş ama sonunda sıkılmış, görev değiştirmek istemiş, İran'a geçmiş, nükleer konularla kafayı bozmuş, casusluğa soyunmuş, yakalanmış, vurulmuş, ölmüş... Bunları bana nasıl mı anlattı?

TOILET PAPER MAN

Bitiyor bazen doktor, bitiyor, anlamıyor musun? Hiç hazırlıksız yakalanıyorsun ve bir anda bittiğini görüyorsun. Yedeği nerede mi? Tabii ki ulaşamayacağın bir yerde! Bu tip durumlarda hep neyi hayal ediyorum, biliyor musun doktor? Böyle, çağırınca gelebilecek, ihtiyacını karşılayabilecek ve seni bu zor durumdan kurtarabilecek bir süper kahraman. Çok mu saçma? Bence değil. Hem kimin, ne zaman ihtiyaç duyacağını bilemezsin.

ŞİKAYETLER

- Aliens: Colonial Marines
- Dungeon Lore
- Heavy Fire:
Shattered Spear
- Toilet Paper Man

Not: Tuvaleet kâğıdı fikri hoşuma gitti, bunu değerlendireyim.

PCnet bu ay dopdolu



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

25 SAYFA NASIL YAPILIR?
Bilgisayar kullanımınızı kolaylaştıracak adım adım rehberler

DVD'DE BU AY

DREAMWEAVER İLE DİNAMİK SİTE TASARIMI

- PC hızlandırma yazılımları
- Oyun demoları



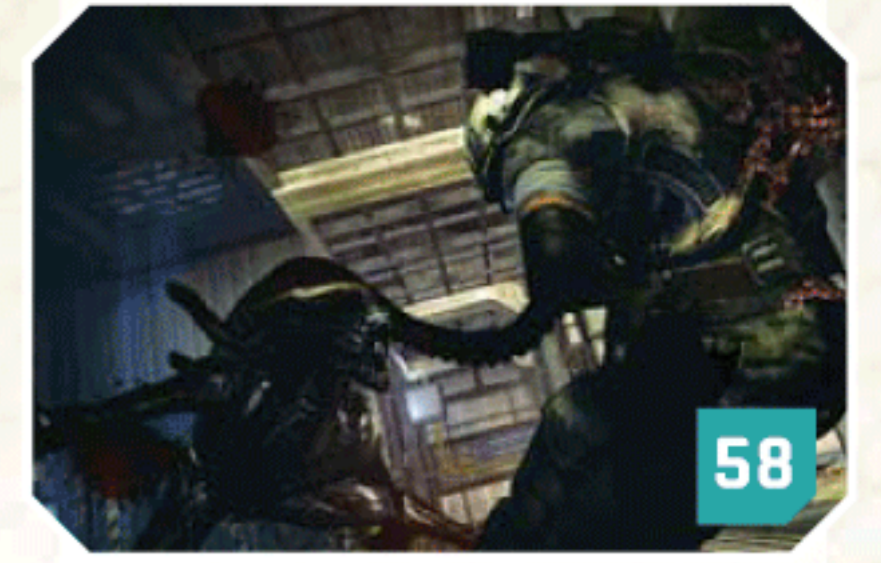
Ucuz IPS ekranlar, 120 Hz tazeleme teknolojisi, Yüksek çözünürlüklü paneller... Tüm bu özelliklere ve daha fazlasına aynı anda sahip olma imkânı sunan monitörleri test ettik.

İnceleme

Crysis 3 geldi!

Crysis serisinin oyun dünyasındaki en ileri teknolojiye sahip Türkçe oyun olduğuna itiraz edebilecek kimse var mı? Yok. Zaten Crysis 3'ten sonra da uzun süre olamaz çünkü oyunun öyle bir görsel kalitesi var ki mevcut konsolları, yani PlayStation 3'ü ve Xbox 360'ı şimdiden devre dışı bırakmış durumda. Eh,

zaten yeni nesil konsollar da yolda ve Crytek'in amacı da en üst seviye teknolojiyi hazırlamak ve sunmak değil mi? Görev başarıyla tamamlanmış durumda. Ha, Crysis serisinden hazzetmeyenler için Dead Space 3 ve Metal Gear Rising: Revengeance alternatifleri de var menümüzde; bir miktar da "aptal" Alien ırkı kalmış, süpürün gitsin!



58

Aliens: Colonial Marines

Telaşa mahal yok, sakın olun; Alien ırkı her geçen gün daha da aptallaşiyor.



70

Dead Space 3

Biz bu yola "bir şeyler toplamak" için çıkmamıştık sanki? Görev mi değişti acaba?



74

Metal Gear Rising

Şu kılıcı kullanmayı bilmeyen almasın dedik, dinletemedik, her yerimizi kestik!

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.

Crysis 3

Önce ağızımız açık bir şekilde ekrana bakakaldık, sonrasında gerçeğin farkına vardık...

62



Yapım Gearbox Software
Dağıtım SEGA
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web sega.com/alienscolonialmarines
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Yer yer taretlerin arkasına geçip onları etkisiz hale getirmeniz gerekiyor.



Aliens: Colonial Marines

Nerede o eski Xeno'lar...

Karanlık koridorlar, bir el feneri ve sadece ayak sesleri... Bu öyküyü kaç kez dinlediniz? İnsanı korkutacak başka bir şey yok mu şu evrende? Evrenin sonsuzluğu ve bunun içerisinde ne kadar önemsiz kaldığımız, karanlık kavramı ve hayallerimizin ürünü imgelerden daha korkunç bana sorarsanız.

Yıllar önce böyle değildi tabii ki. Bilinmeyenle tanışmak, bilinmeyenden korkmak ve bilinmeyen, bilinen haline geldiğinde daha da korkunç olduğunu keşfetmek güzel anılardı.

Hatırlarım da Alien televizyonlarda ilk defa gösterildiğinde ne kadar da etkilenmişim. Alien beni korkutmuştu ama Aliens 2'de tam anlamıyla yerimde hoplayıp durmuşum. Aliens 3'ü sorsanız, şu an hatırlamıyorum ama H.R. Giger'in muhteşem tasarımı Xeno'lar, küçüklüğümden beri benimle birlikte.

Aliens lisansı Predator ile buluşup önemsiz bir konu haline geldikten sonra "Prometheus" adlı filmle Aliens mevzusu tekrar gündeme geldi ama büyükçe bir grup insanın filmi pek beğenmemesi, Aliens'in yeniden liste başına oturmasını engelledi. Tüm bunlar olurken SEGA da 20th Century Fox'tan aldığı Aliens lisansı ile bir oyun geliştirmeye çalışıyor ve sürekli tökezliyordu. İş Borderlands'le ünlenen Gearbox Software devraldıktan sonra her şeyin güllük güllüştüğünü düşünüyorduk ki altı yıl kadar geçtiğini fark ettik ve bu kadar sürenin oyuna yaramayacağını düşündük, düşüncelerimizde de maalesef haklı çıktık. Aliens: Colonial Marines, Aliens gibi gözükse ama o hissiyatı veremeyen, yıllar önce duyduğumuz o korkuyu bize yaşatamayan "bir başka FPS" olmuştu maalesef. Üzülük, üzülmeyen oyunun istediğimiz kıvama gelmesini sağlamayacağını bilmeden üzülmeye devam ettik...

Bir Alien gördüm sanki...

Doom 3'ü hatırladım oyuna adım atar atmaz. Neredeyse aynı ortamlar, aynı renk paleti, aynı keskin hatlar... Bir de tam bu oyunu oynadığım sıralarda Dead Space 3'ü oynuyorum ya, istemeden karşılaştırma yapıyorum. Dead Space 3'ün kaliteli kaplamalarıyla, Colonial Marines'in başındaki o düz ve keskin hatları karşı karşıya getirdim ve mutsuz oldum. Fakat mekânlara Alien dokuları karışınca keyfim yerine gelmedi değil.

Şu bir gerçek ki Aliens kavramı her anlamda "önceden tasarlanmış sinematik görüntüler"e son derece müsait. Dolayısıyla insan oyun boyunca bu tip anların olmasını bekliyor da bekliyor ama SEGA ve Gearbox Software, bunun olmasını istememiş, oyunu düz bir FPS yapmaya karar vermiş, iyi halt etmiş. (Sinirlendim.)

Aliens'in olayı nedir, lütfen bir hatırlayalım. Sürekli diken üstünde durmamış mıydık filmi izlerken? "Yaratıklar nereden çıkacak, ne zaman çıkacak, insanlar yaratıklara karşı ne kadar aciz, cephaneni dikkatli harcasana oğlum lan!" deyip durmadık mı? Aliens'in olayı bu değil miydi? Bu sayfalardaki bir kutuda da gördüğümüz üzere, oyunun en büyük olayı olan Alien'lar veya diğer adlarıyla Xeno'lar, tehlikeli olmalıydı ama alıp beslemek isteyeceğiniz kadar sersem yaratıklar olarak karşımıza çıktılar.

Şimdi bildiğiniz üzere, oyunda ilk filmin sonundan devam ediyoruz. LV-426'da olan olayların üzerinden 17 hafta geçmiştir ve yeni bir birlik Sulaco gemisinde ve Hadley's Hope'ta neler olduğunu araştırmak için sefere çıkmıştır. Biz de bu ekipteki askerlerden bir tanesinin rolünü alıyor ve -sözde- büyük bir maceranın içine düşüyoruz.

Aslına bakarsanız, oyunun başlangıcı fena değil. Daha ilk saniyeden Alien'larla karşılaşmıyoruz örneğin. Hatta önümüzde, arkamızda neler olduğunu bize bildiren bir radara sahip oluyoruz ve bunun sayesinde bir düşmanın hareket ettiğine şahit oluyoruz; biliyoruz ki kendisi bir Xeno'dan başkası değil... Radarda içi dolu mavi noktalar, düşman olma olasılığı bulunan canlıları işaret ediyor. İçi boş geometrik şekiller dostlarımızı ve kırmızı renkte yanıp sönenler de ayıyı yediğimizi belirtiyor. Peki, bu radarı kullanıyor muyuz? Hayır. Nedenini anlatayım... ▶

DLC'ler

Mart ayından, Ağustos ayına kadar toplamda dört tane DLC ile Colonial Marines evreni genişleyecek. Bunlardan ilki Bug Hunt ile oyunda bir çeşit Horde modu ekleniyor ve ardı arkası kesilmeyen Alien'lara karşı mücadele ediyoruz. Season Pass ile tüm DLC'leri 30\$'a almak mümkün olacak.

Alternatif

Borderlands 2
Dead Space 3
Left 4 Dead 2

Alien, Alien'a karşı

Filmlerde tanıdık ilk defa onları. Siyah-tıllar, ıslak görünümlüydüler ve çok can sıkıcıydılar. Yıllar sonra oyunlarda ve son olarak da Aliens: Colonial Marines'de karşımıza çıktılar. Bakın bakalım iki yapımda da boy gösteren Xenoların arasında ne gibi farklar var...

Filmlerde Alien'lar

- Filmlerde onlar olabildiğince korkunçtur ve tehlikelidir. Sadece bir tanesi bile bir grup insanı haklayabilir; o insanlar ellerinde silah taşısalar bile.
- Filmlerdeki Xenolar hızlıdır ve sinsidir. Ne zaman, nereden çıkacakları asla belli olmaz. Saklanıp avlarının onlara yaklaşmasını beklerler. Sessizce ve sıkılmadan...
- Xenoların kanı kıvamındaki yeşil sıvı, asittir. Değdiğinde cildinizi yakar, ilerler, kemiğinizi de eritip öbür taraftan çıkar. O yüzden bir Xenonun suratına pompalı tüfekte ateş etmek hiç de doğru bir yaklaşım değildir.
- Filmlerde Xenolar tek başına hareket etmemeyi tercih eder. Eğer durum uygunsa mutlaka grup olarak hareket ederler ve insanların bir grup Xenoya karşı genellikle pek bir şansları yoktur...
- Son olarak bir Xenonun, avına asla bodoslama saldırmaz. Bekler, bekler ve bekler...

Colonial Marines'te Alien'lar

- Bu oyundaki Xenolar gayet uysaldır. Yürüyüp gösteriş yapmak ilk, saldırmaksa ikinci tercihleridir.
- Bu oyunda bir Xenonun, bir mekâna girdiğinde avının önünden geçip bir köşede beklemeyi seçebilir, bu normaldir. Üstelik o beklediği noktaya avı geldiğinde kıpırdamayı seçebilir. Dedik ya, uysallar...
- Oyundaki bir Xenonun, duvardan tavana, tavandan diğer duvara atlayıp hızlı koşabilir ve sonunda güvercin pisliği gibi önüne ani bir düşüş gerçekleştirebilir. Yüzü size dönük değildir ve vurulmayı bekliyordur.
- Bir kapıyı açtığınızda, bir Xenonun sizi karşılayabilir. Bilmez ki elinde silah tutan herhangi bir canlının ilk tepkisi tetiğe basmak olacaktır...
- Xenolar asla ve asla grup olarak hareket etmez. Başlarına buyruk davranırlar ki kolaylıkla avlansınlar.
- Xenolar sabırsızdır, atiktir ve yerlerini göstermekten asla çekinmez. Onlar yok edilmeyi seven bir ırkın bir üyesidir adeta...

Herhangi bir zaman, bir radarı kullanmamızın iki nedeni olabilir: Önemli cisimleri bulmak veya dostumuzu, düşmanımızı görmek. Bu oyunda eşya bulma gibi bir durum yok. Dost deseniz her zaman yanınızda, düşman deseniz, aynı şekilde. Normal şartlar altında Alien'ların gizlenmesi, bir yerlerde sinsice beklemesi gerekir. Biz orada 10 tane kurşunumuz ve radarımızla, el fenerimizi açıp ilerlemeliyiz ki o radar bir Alien'ın yerini gösterdiğinde heyecanlanalım, "Ya ilkinden sonra bir başkası da gelirse?!" diye düşünüp endişelenelim. Burada, yani "Colonial Marines" adlı yapımda böyle bir durum kesinlikle söz konusu değil. Alien'lar her zaman ama her zaman nerede olduklarını hemen belli ediyor çünkü sizi gördükleri an üstünüze koşarak geliyor. Siz de sabırla bekleyip yeterli mesafeye geldiklerinde pompalı tüfeği üstlerine ateşliyorsunuz. Asit mi? Yakmıyor neredeyse...

İşte oyunun en büyük ve en önemli eksiği: Bu oyunda hiçbir zaman Alien'lar sizden güçlü değil. Beş tanesi birden mi geliyor? Peki, sizde kaç tane silah var, hiç baktınız mı? Assault Rifle da yanınızda, Pulse Rifle da, Battle Rifle da... Şöyle biraz silkenin, iki farklı çeşit pompalı tüfek de düşecektir üstünüzden. Aynı anda iki farklı tüfek, bir bomba ve bir tane de tabanca arasında geçiş yapmanıza izin veriliyor lakin tüm silahlar, her zaman yanınızdaymış gibi bir durum da söz konusu. Bu da sizi yürüyen bir tarete dönüştürüyor; aynen Borderlands 2'deki Commando sınıfı gibi...

Kapıyı aç, kapıyı kapat

Alien'ların müthiş güçsüz olmasına bir katkı da Gearbox Software'in harita ekibinden geliyor. Ben olsam bu oyunda "A" ve "B" noktaları arasındaki bölgeyi birçok farklı patikadan oluştururdum. Bazıları daha karmaşık ama daha az tehlikeli, bazıları dümdüz ama Alien'ların ulaşımına son derece müsait... Ne var ki böyle bir durum söz konusu olmadığı gibi, genellikle sadece tek bir noktadan hedefimize ulaşmamız sağlanmış. Eh, böyle olunca

da bir Alien'ın nereden çıkacağını o kadar kolay tahmin ediyoruz ki daha o bulunduğu yerden çıkmadan, namlumuzu oraya döndürmüş oluyoruz.

Oyundaki tek düşmanımız Alien'lar da değil üstelik. Bizden hiç hoşlanmayan Weyland-Yutani askerleri de bizi yolumuzdan alıkoymak için her şeyi yapıyorlar. Alien'ların IQ'su 10 ise Weyland-Yutani askerlerinininkiler de en fazla 12 bana sorarsanız. Siper alma konusunda çok başarılı olsalar da siz siper aldığınızda nedense yanınıza gelmek için can atıyorlar ve bu sırada da açık verip kurşunlarınızın hedefi oluyorlar. Bazen Alien'larla savaşırken görüyoruz onları ve tek bombayla hepsinin işini aynı anda bitiriyoruz.

Oyunun müthiş çizgiselliğini kırmak adına yapılan birkaç çaba da yok değil. Alakasız yerlerde duran panelleri kullanmaya çalışmak, bir kargo robotuna binip Alien'larla dövüşmek, silahsız kalıp Alien'larla dolu bir kanalizasyonda gizli gizli ilerlemeye çalış-

mak... Bunlar beyhude çabalar çünkü çoğu, oyunun atmosferini maalesef değiştiremiyor.

Çevreyi araştırmamız için geliştirilen çabalar arasında cephaneler, zırlar, tecrübe puanı sağlayan Audio Log'lar veya künyeler bulunuyor. Bunlar mavi parlayarak yerini hemen gösteriyor ama bazılarının iyi gizlendiğini de itiraf edeyim. (Birkaç bölümü künyelerin hiçbirini bulamadan bitirdim, sonra geri dönmeye de çok üşendim.)

Saat üç yönünde!

Son derece absürt bir şekilde sonlanan senaryoyu bir kenara bıraktıktan sonra oyunu dört kişi, bir kez de anlaşılabilir olarak oynayıp oynamak istemediğimize bakıyorsunuz. Senaryoyu dört kişi oynamak bazı noktalarda Alien'ların farklı yerlerden çıkmasına neden oluyor ama ötesi de söz konusu değil.

Karşılaşılabilir multiplayer mücadelesindeyse dört farklı oyun modu bizi karşılıyor: Team Deathmatch, Extermination, Survivor ve Escape.





Bu NPC'ler yerine oyunu arkadaşlarınızla oynamanız da mümkün.



Silahını güçlendir!



En basit FPS'de bile bir tecrübe puanı veya seviye sistemi olmasına alıştık. Bu tip bir sistem Aliens: Colonial Marines'te de bulunuyor ve bu sayede yeni silahlara kavuşup bu silahları güçlendirebiliyoruz.

Sistem şöyle işliyor: Öldürdüğümüz yaratıklar, bulduğumuz Audio Log'lar veya Dogtag'ler, efsanevi silahlar hep bize tecrübe puanı olarak geri dönüyor. Tecrübe puanı tek başına bir işe yaramıyor, birikerek bize Marine Rank'leri veriyor. Bu seviyeler de yeni silahlar açmamıza olanak tanıyor ilk aşamada. Örneğin, "Armat M4RA" adındaki güçlü Battle Rifle'i açmak için 11. seviyeye ulaşmamız gerekiyor. Bundan önceyse birçok silahı açtığımız için yine belirtilen seviyelerde bu silahları güçlendirme olanağımız oluyor. En basitinden bir silaha Reflex Sight veya Red Dot Sight takmak mümkün oluyor ki bunlar silahların hassasiyetini direkt olarak geliştiriyor. Silahların ikincil atış özelliğini değiştirmek de mümkün oluyor. Bir silaha alev püskürtücü yerleştirmek de olası, o silahın bomba atmasını sağlamak da. Silahlarda yapabileceğiniz bir değişiklik de onların görünümünü değiştirmek. Silahlar devasa olduğu ve ekranın büyük bir bölümünü kapladığı için silahlarınıza farklı bir görünüm vermek isteyebiliyorsunuz gerçekten. Yine de değerli Marine Rank puanlarınızı performansa etki edecek özelliklere harcamanızı tavsiye ediyorum.

En eğlenceli olan Escape ile başlayalım. Bu aslında Left 4 Dead'de gördüğümüz, yaşadığımız ve son derece eğlendiğimiz modun birebir aynısı: Askerler kaçmaya çalışırken Xenolar kovalıyor. Askerler kaçarken kapıları açıyor, kapatarak Alien oyuncuların girmesini engellemeye çalışıyor, yan yana durarak av olmamak için direniyor ve bu sırada haritanın diğer ucuna gidip geminin gelip onları almasını sağlamaya çalışıyorlar. Bu modda Alien olmak gerçekten zor iş. Hele ki işini bilen oyunculara karşı Alien'ların şansı pek az.

Survivor'da da benzer bir durum söz konusu. Askerler belirli noktalarda, belirli bir süre durmak ve Alien saldırısına karşı dayanmak zorunda. Bu sırada da Alien'ların yeniden canlanma süresi kısıyor ve askerlere karşı daha büyük bir tehlike oluşturmaya başlıyor. Askerlerin taretler kurmaları ve daha iyi silahlar bulmaları da olası.

Askerlerin Alien yumurtalarını bulup yok etmeye çalıştıkları ve Alien'ların buna engel olmaya uğraştığı modun adıyla Extermination. Burada askerlerin bombaları aktive etmek için nereye gidecekleri belli olduğu ve bunu yapmak için ekip olarak pek hareket edemedikleri için Alien'ların başarı şansı daha yüksek oluyor.

Alien'ların seçebileceği üç farklı sınıf bulunuyor. Lurker, askerlerin üzerine atlayıp onları parçalamaya başlıyor, Spitter, uzaktan asit saldırıları yapıyor ve Soldier, sıradan bir Xenolar gibi davranarak kurşunlara karşı dayanıklılığıyla diğer sınıfların işini kolaylaştırıyor. Şahsen en çok Lurker'ın iş yaptığını düşünüyorum; Soldier olmak hiç de eğlenceli gelmedi. Alien'ların tümü duvarların arkasını görebiliyor ve duvar, tavan dinlemeden tırmanıyor. Askerlerse Smart Gun gibi atış oranı inanılmaz yüksek ve hedefe kilitlenebilen silahlara sahip olabiliyor, radarla yerinizi görebiliyorlar. Askerlerin radarları bir yere kadar işe yarıyor zira kaç oyuncunun tepesinde bir Alien olarak durdum da orada olduğumu bir türlü anlayamadılar... Alien'ların en büyük eksiği ise dayanıksızlıkları. Bir askeri

gafil avlamadığınız sürece, bodoslama saldırılarla yenmeniz çok zor. Sırt sırta vermiş bir asker grubuna saldırmak içinse özel Alien'ların ortaya çıkmasını beklemek gerekiyor. Bunlardan bir tanesi tank gibi bir görünüme sahip olan bir Alien. Aynı Left 4 Dead'deki o dayanıklı zombi gibi davranıyor ve bir ekibi dağıtmak için ondan daha iyisini bulamıyorsunuz. Bu da oyundaki çok önemli bir Alien eksiğini ortaya çıkarıyor. Şayet ki sırt sırta vermiş bir ekipten bir kişiyi alıp götürebilecek bir Alien sınıfı olsaydı, askerlerin işi çok daha zor olurdu. Şu halde tek umudunuz, karşınızdaki oyuncuların ortaklaşa oynamayı bilmemeleri ve yalnız başlarına kalmayı alışkanlık haline getirmeleri.

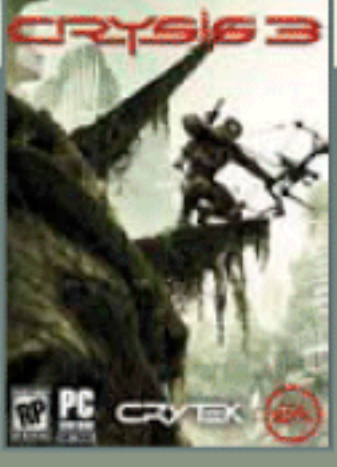
Colonial Marines 2?

Bu oyunun altı yıl içinde çıkabildiğini göz önünde bulundurursak ve oyunun başarılı olmadığını da söylersek, ikinci bir oyunun hiçbir zaman çıkmayacağını da varsayabiliriz aslında. Maalesef Colonial Marines inanılmaz sıradan bir oyun olmuş ve oyunu beş - altı saatte tamamladıktan sonra geri dönmemeniz de çok büyük bir olasılık. Üstelik bu kısa oyun süresinde oyundan hiçbir zevk almamanız da mümkün. Multiplayer bir yere kadar oyalıyor fakat onun da uzun ömürlü olduğunu söyleyemem. Size bu oyundan uzak durmanızı öneriyor ve serinin ilk üç filmini bir kez daha izleyip oyunun izlerinden arınmanızı tavsiye ediyorum. ■ Tuna Şentuna

Aliens: Colonial Marines

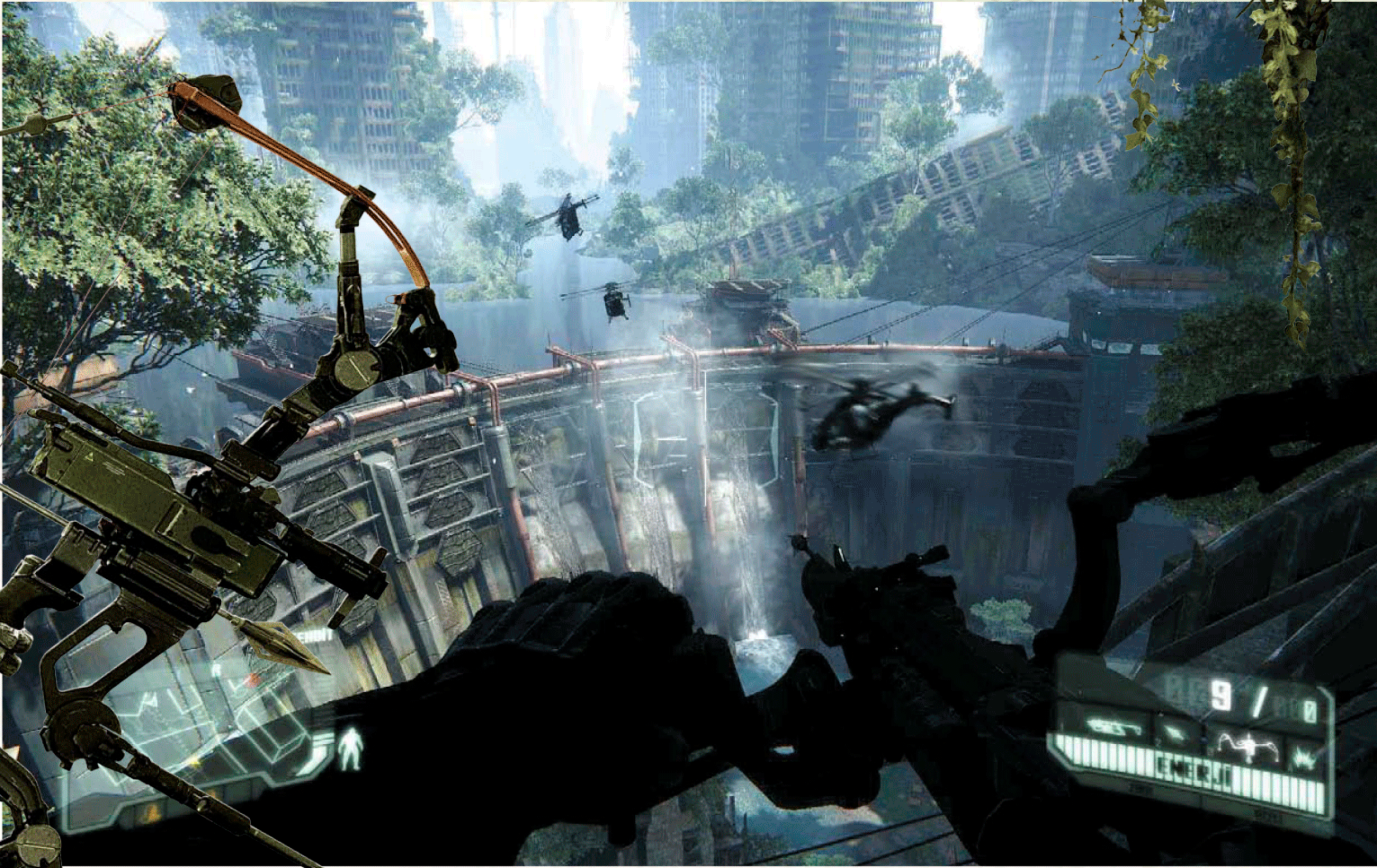
- + Filmlerde yer alan detayların işlenmiş olması
- Senaryo ve oynanış çok çizgisel, atmosfer çok kötü

5,0



Yapım Crytek
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.crysis.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Crysis 3

New York Doğa Parkı'nda bir avcı...

Varan 1: Prophet ölmemiş! Varan 2: Psycho, Nanosuit'i olmadan pek de takma adına yaraşan davranışlar sergileyemiyor. Varan 3: Az önce gördüklerim gerçek miydi?

Bodoslama konuya dalmak âdetim değildir ama bu defa öylesine bir şaşkınlık içerisine girdim ki derhal hissettiklerimi paylaşmam gerekiyor. Kısaca olay şu ki ben Crysis 3'ün hazırlık aşamasında olduğunu kaçırmışım! Alzheimer başlangıcı değil, rekor sonu varmış bende meğer... Bu değil tabii ki şaşırduğım konu; yerimde sarsılmama ve hemen arka koltukta oturan kız arkadaşıma, "Aşkım grafikler ne kadar gerçekçi değil mi..." dememe ("Ben Bilmem Eşim Bilir" adlı yarışmada da herkes aşkım diyor, ne var?!) neden olan konu elbette ki Crysis 3'ün aşmış coşmuş grafiklerinden başkası değil. Oyunun başladığı andan sonuna kadar büyük bir afallama içerisine girdim, CryENGINE 3'e olan saygım arttıkça arttı.

Hiç de fena olmayan bir bilgisayarım var, bunu öncelikle belirtiyim. Crysis 3'ü şöyle bir sistemde inceledim: Intel i7 işlemci, 16 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 670 ekran kartı ve şahane bir SSD. Buna 26 inçlik Full HD görüntüyü de ekleyince ne oldu? Performans canavarı! İşte orada yanıldınız... Sistemi uzak olmayan bir zaman diliminde topladığım için sanıyorum ki tüm ayarları "Çok Yüksek"e dayarsam, yine de sistem teklemeyecek.

Crysis 3 "Çok Yüksek" ayarlarda bana dil çıkardı, "Git iki tane GTX 680'i SLI yap, öyle gel." dedi. Kalktım gittim ATM'ye. Çektim 5.000 TL'ye yakın meblağ, tam yürüyorum, biri durdurdu. "Abi günlük limitin üstünde çekmişsin, fazlasını bana vereceksin." Verirsin, vermem, verirsin, vermem derken bir arbede... Param

6.000 TL olmadı mı? Adamın parayı da aldım, bindim bir tripor-töre, gidiyorum...

Evet... Konu böyle değildi; GTX 680'leri SLI yapma düşüncesi beni hayal âlemine sürükledi. (GTX 690'ın hayalini bile kuramadım!) Çok Yüksek ayarlar bana üvey evlat muamelesi yapınca, ben de Yüksek ayarlara geçtim ve oyuna adım attım. Hareketleri ve Nanosuit'i bana öğreten bölümü geçtikten sonra, o yağmurlu limanda gördüklerim, oyuna o saniye 10 puanı basmama neden oldu. Gölgeler, kaplamalar, detaylar, efektler o kadar iyiydi ki PS3'ün ve Xbox 360'ın neden artık eski nesil olduklarını da görmüş oldum. Crysis 3 bir PS4 veya "Durango" oyunuyduysa Call of Duty: Black Ops II tam olarak bir PS3 / Xbox 360 oyunudur, bu kadar net düşünüyorum.

Oyunun grafiksel kalitesi -özellikle açık alanlarda- gözlerinizin kamaşmasına neden oluyor. New York Nanodome'una ilk adım attığımda, I Am Legend tarzı o görüntüyle karşılaştığımda, ciddi anlamda şaşkınlığa uğradım. Etrafta koşup tüm detayları incelemek istedim, senaryoyu tamamıyla unuttum. Bir grafik manyağı gibi geliyor olabilirim ama ne zamandır yeni neslin neye benzeyeceğine dair bir kanıt istiyordum ve Crytek bunu bana Crysis 3 ile birlikte göstermiş oldu. Sağ ol, var ol!

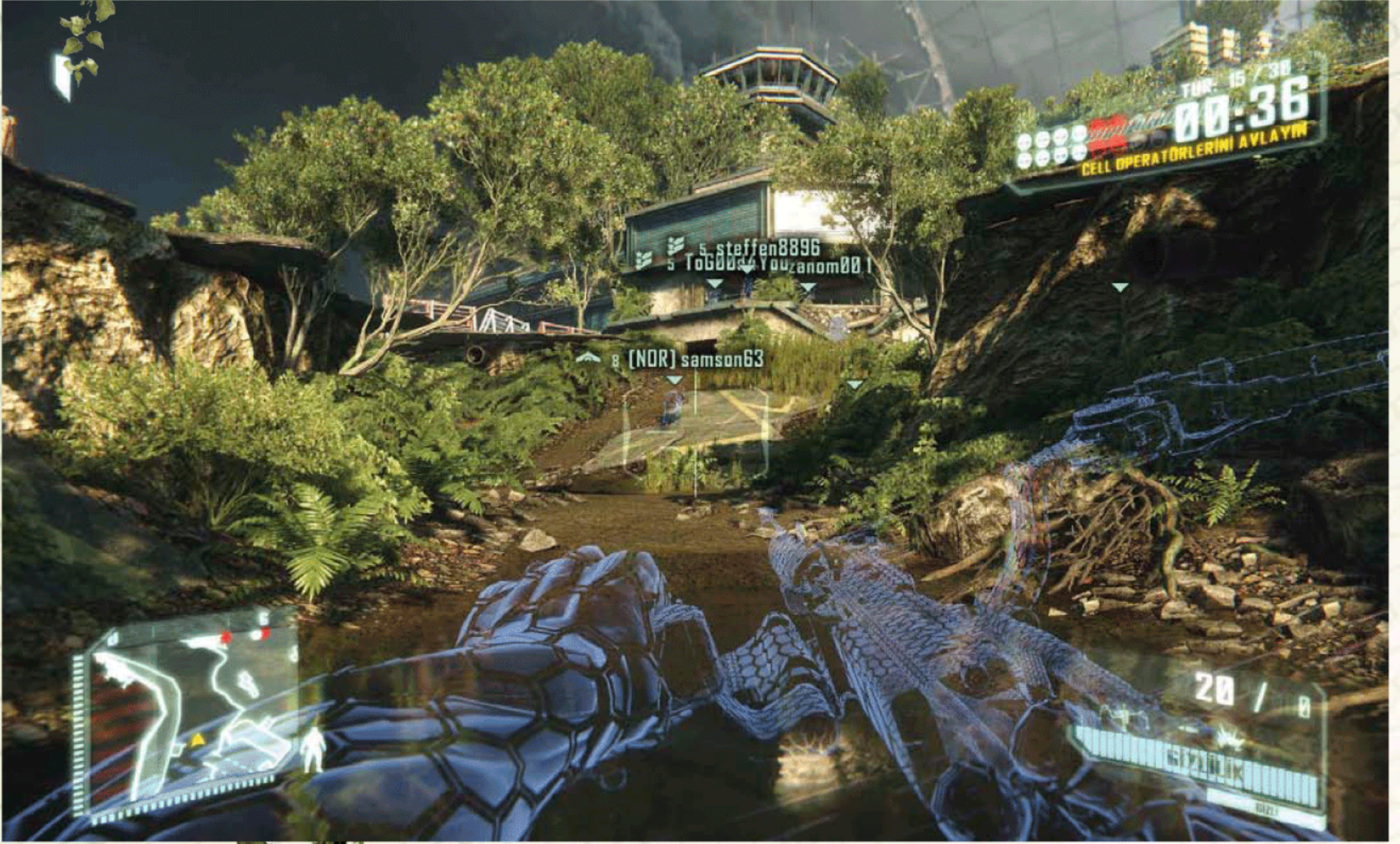
Nanodome'a hoş geldiniz

Crytek'in görsellik üzerinde nasıl hummalı bir çalışma yürüttüğünü anlamak için oyunu sadece 10 dakika oynamanız yeterli. Öylesine büyük ve detaylı bir çalışma söz konusu ki gözümde tüm FPS'ler bir adım geride artık.

Grafiklerdeki bu gözleri kör eden etkiyi oyunun başka ▶

PC'de Crysis 3

Bu oyunun PC'de hakkını verebilmek için nelere sahip olmalısınız, söyleyeyim. En azından bir i7 veya AMD Bulldozer FX4150 işlemci, 8 GB bellek ve NVIDIA GeForce GTX 680 / AMD Radeon HD 7970 ekran kartlarından bir tanesi. Emin olun ki oyunu en yüksek grafik ayarlarında oynamanın tadı çok başka...



■ Avcı modunda avcı rolündeyseniz, diğer oyuncuları takip edin; genelde düşmanın yerini biliyor.

neresinde görüyoruz, hemen açıklayayım: Oynanışta! Silahların kullanılışı hep iyiydi, artık daha da mı iyi nedir, ben inanılmaz keyif aldım. Tüfekler tüfek, tabancalar tabanca, Ceph silahları da aynen gerçek hayattaki gibi çalışıyor, insanı hiç üzüyor. Koşmak, atlamak, zıplamak, kaymak; hepsinin hissiyatı çok iyi...

Nanosuit'in yapısında da birtakım değişiklikler var. Artık koştuğunuz anda arttırılmış hız moduna otomatik olarak geçiyorsunuz. Yani daha da hızlı koşmak için ekstradan bir numara yapmanıza gerek kalmıyor. Aynı şekilde daha güçlü hale gelmek, yükseklere zıplamak için de Maksimum Güç gibi bir mod yok. (Bu Crysis 2'de de yoktu sanırım? Gitti kafa...) Nanosuit'in Maksimum Zırh ve Pelerin modları, oyunda kullanacağınız iki farklı moddan ibaret. Fark edildiniz ve dört bir yandan kurşun mu yağıyor? Hemen Maksimum Zırh! Yeni bir alana geldiniz, daha sizi kimse görmedi ve görmelerini de istemiyor musunuz? Açın Pelerin'i, avcıyı oynayın...

Maksimum Zırh modunda dikkat edilmesi gereken pek bir şey yok. Hedeflerinizi hemen belirleyip ortadan kaldırmaya bakacaksınız. Bu moddayken daha ağır hareket ettiğinizi de göz

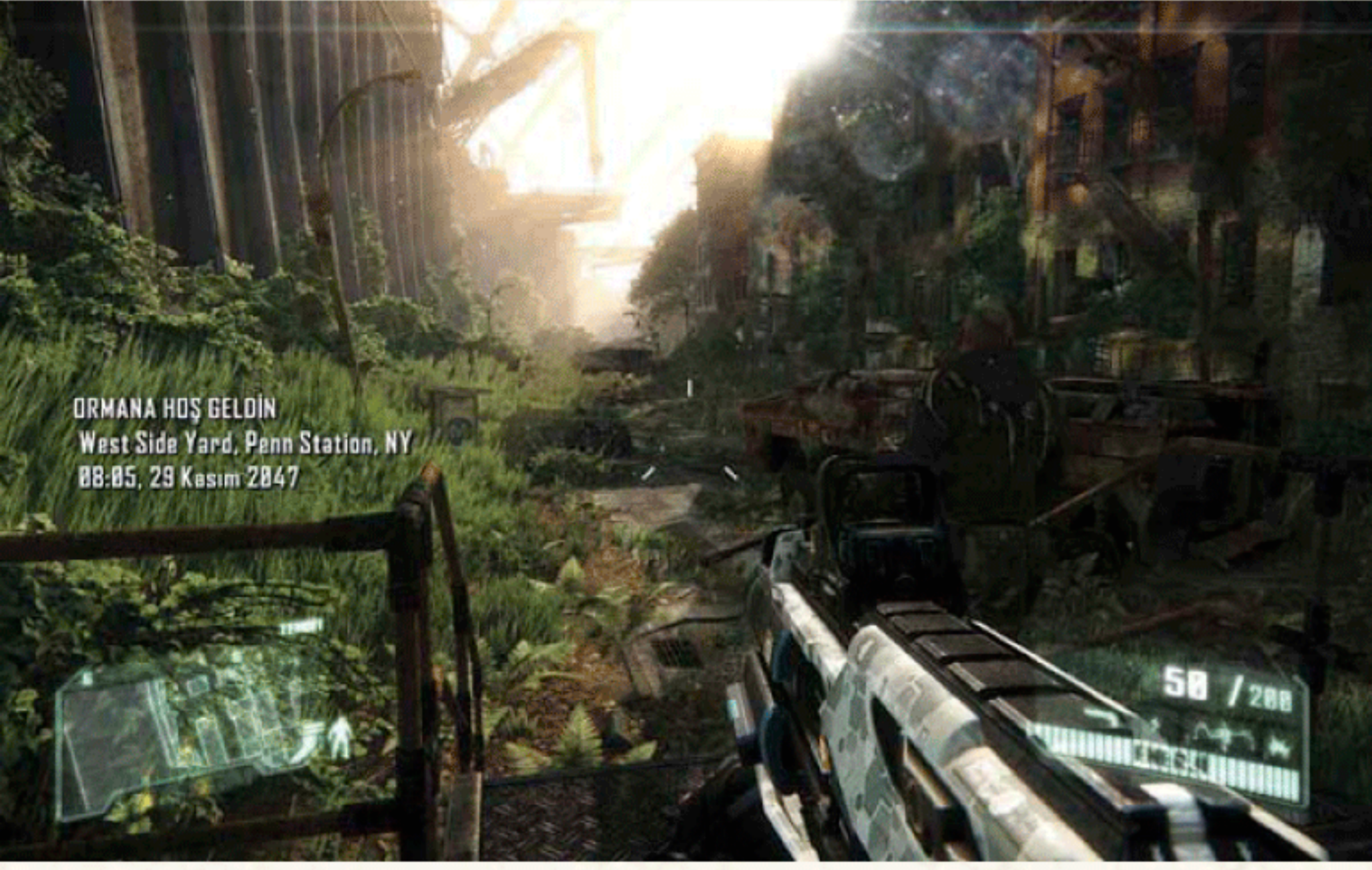
önünde bulundurmalısınız tabii ki. Zırh modunda enerjiniz bittiği saniye hemen saklanın, biraz bekleyin... Kime ne anlatıyorum, değil mi? Yıllardır aynı şeyi yapıyoruz zaten...

Pelerin olayında da değişen pek bir şey yok. Bizi tamamıyla görünmez yapan Pelerin modu, hareket etmediğimiz takdirde enerjimizden çok yavaş yiyor. Ağır ağır ilerlediğimizde bu oran biraz artıyor, normal hareket ettiğimizde biraz daha ve koşarsak hızla tükeniyor enerjimiz. Pelerin modundan sıfır enerjiyle çıkıp düşmanla burun buruna gelmek de hiç hoş olmuyor tahmin edersiniz ki. Görünmezken nasıl bir taktik izleyeceğimiz tamamıyla size kalmış. Dilerseniz bir bölgeden kimseye bulaşmadan da uzayabilirsiniz, dilerseniz herkesi tek tek, aynen bir avcı gibi öldürebilirsiniz, dilerseniz de biraz şaşırtmaca yaptıktan sonra ortaya çıkıp Maksimum Zırh'a geçerek herkesle aynı anda çarpışsınız. Pelerin'i kullanırken -yine eskiden olduğu gibi- ateşli silahları pek kullanmamak gerekiyor zira bir anda enerjimiz sıfırlanıyor, CELL olsun, Ceph olsun, herkese gün doğuyor. Susturuculu tabanca ve Crysis 3'ü Crysis 3 yapan avcı yayının kullanımı ise Nanosuit'in herhangi bir tepkimeye girmesine yol açmıyor. Bir düşmanı yanı başındayken ok atarak öldürmek, yanındaki arkadaşının aval aval bakmasına ve neler olup bittiğini anlayamamasına yol açıyor mesela; çok saçma... Düşmanlarımızı görünmezken öldürmenin bir yolu da elbette ki arkalarına geçmek ve onları gizlilikle öldürmek! Bunu yaptıktan sonra ortamdaki uzaklaşmak akıllıca oluyor zira -önceki Crysis'lerdeki gibi- yapay zekâ burada da coşkun. Arkadaşlarından birinin öldüğünü anlayan askerler hemen ortalığı velveleye veriyorlar ve bir anda, bir harita dolusu adam peşinize düşüyor.

CELL askerlerinin yapay zekâsı zaman zaman iyi, zaman zaman da vasat. Bir arkadaşlarını öldürdükten sonra, sizin nerede olduğunuzu bulmaları pek uzun zaman almıyor. Birisinin gözünün önünde Pelerin moduna geçmek, yine ortadan kaybolmanızı kolaylaştırıyor ama bunu fark eden asker yayılım ateşi açıyor ve yine de zarar görebiliyorsunuz. Pelerin moduna geçip bir yerde beklemek de bazen çözüm olmuyor; sizin orada olduğunuzu tahmin eden askerler size el bombaları veya EMP'ler ile saldırabiliyorlar.

CELL askerleri böylesine bir tutum sergilerken, Ceph'in geri zekâlıdan hallice tavırları beni bayağı kuşkulandırdı. Hani ▶





Baltalar elimizde, uzun yay belimizde, biz gideriz ormana hey ormana!



Silahlar, her şeyimiz...

Bol bol silahımız bulunuyor yeni oyunda da ama bunlardan bazılarını dikkat çekmek gerekirse şöyle bir manzara ortaya çıkıyor.



SCAR V2

Hassasiyet 7, Atış Hızı 2, Hasar 7, Menzil 5

Her ne kadar pek hızlı bir silah olmasa da oyunda bir hayli iyi iş gören bir otomatik tüfek SCAR. Üstelik Crysis 3'te onu envaiçesit donanımla güçlendirebiliyorsunuz. Tetikçi dürbünü ve susturucu takarak gerçek bir avcıya dönüşebiliyorsunuz örneğin. Daha direkt yaklaşımlar için altına bir tane bomba atar yerleştirmek de mümkün olabiliyor. 40 mermilik şarjörü ve toplamda 160 kurşun kapasitesiyle SCAR hoş bir silah...

TYPHOON

Hassasiyet 4, Atış Hızı 10, Hasar 6, Menzil 2

Su pompası bir, bu silah iki... Typhoon o kadar hızlı ateş ediyor ki sanki kurşunların arasında boşluk yok. 720 kurşunluk şarjör kapasitesiyle tam anlamıyla fantastik bir silah olan Typhoon, uzun menzilde sizi yarı yolda bırakıyor fakat Ceph'e karşı, yakın mesafede inanılmaz iyi bir performans sergiliyor.



X-PAC

Hassasiyet 5, Atış Hızı 3, Hasar 8, Menzil 3

Crysis: Warhead'deki PAX'ın yenilenmiş bir versiyonu olan Experimental Plasma Accumulator Cannon, bayağı güçlü bir silah. Güçlü olmasına güçlü ama geriye kalan her konuda da biraz kötü... Cephanesi olmaması ve enerji kullanması güzel bir özellik elbette ki ama bu silahı kullanırken karşınızda çok hızlı hareket eden düşmanların olmamasına dikkat etmeniz gerekiyor. Özellikle ağır zırhlı düşmanlara karşı etkili olan X-PAC aslında bir Ceph silahı.

INCINERATOR

Hassasiyet 3, Atış Hızı 2, Hasar 10, Menzil 2

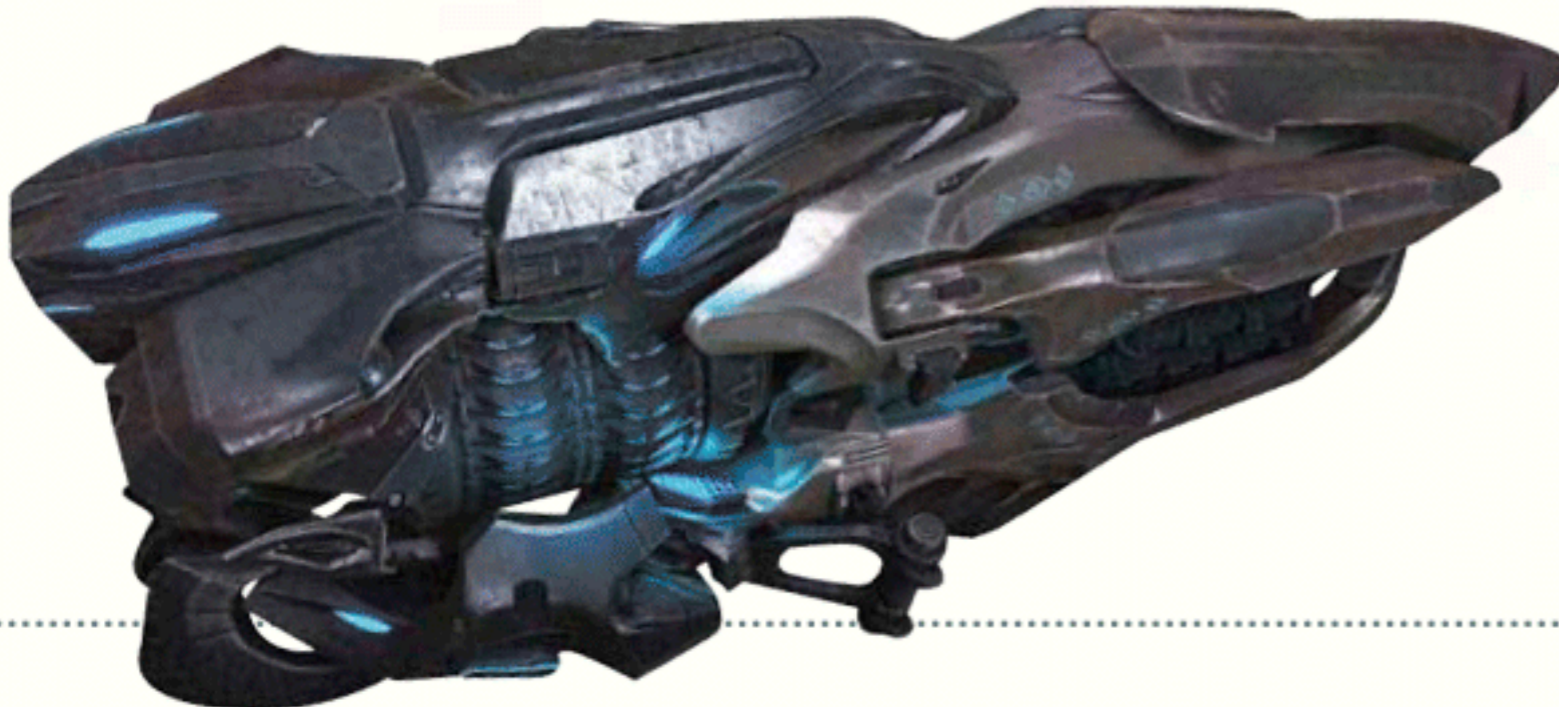
Yeni oyuna, yeni silah! Incinerator'ı lanet olası bir Ceph kullanıyor (Crysis ağızla konuştum.) ve onu öldürürseniz, bu silahı da alıp gidiyorsunuz. Bir alev püskürtücüden pek farklı değil Incinerator ve 300 birimlik enerji kapasitesiyle -özellikle CELL askerlerine karşı- çok iyi iş görüyor. Silahın tek kötü yanı, menzilin kısa olması. Bunu kullanırken mutlaka maksimum zırh modunda olmaya dikkat edin.



REAPER CANNON

Hassasiyet 6, Atış Hızı 10, Hasar 7, Menzil 4

Bir başka Ceph silahı Reaper Cannon ve onu Typhoon'un muadili olarak adlandırabiliriz. Plazma topları atan bu silah da yakın mesafede gerçekten çok iyi işliyor. 150 kurşunluk cephanesiyle hiç de fena bir performans sergilemeyen Reaper Cannon'ı CELL'dir, Ceph'tir, herkese karşı kullanabilirsiniz.





► Atlamak için "Enter" üstüne basın diyor. Nereye atıyoruz acaba?

► LEVEL DVD'deki videolarda gördüğümüz o ölü trenlerin yattığı Trainyard bölümü var ya; işte oradaki avcı Ceph'leri hatırlarsınız. Hani boyunuz kadar olan otların arasında ilerleyip sizi -sözde- şaşırtan, o mekanik canavarlar... Bunları ilk gördüğümde dedim ki, "Ayvayı yedik hocam, ben oraya inmem." Sonra tabii ki inmek zorunda kaldım ve bekliyorum ki biri arkamdan atlasın, diğeri önden geliyor gibi yapıp manevra yaparak beni şaşırtsin, ateş edeyim derken cephanem bitsin, sefil olayım orada. Otların arasına indiğimde ne oldu? Bu yaratıklardan bir tanesiyle göz göze geldim, onu vurdum ve bir başkasının sesini duyduğumda ileri atılıp nerede olduğuna baktım. Bu ay bir de ne oynamıştım bakayım; Aliens: Colonial Marines. Orada da bir Alien, bir mekâna girdiğinde kel alaka bir noktada durup bekleyebiliyordu, burada da Ceph aynı şeyi yapabiliyor. Demek ki neymiş, uzaylıların yapay zekâsında genel olarak bir problem varmış... Normalde bana hayatı zindan etmesi gereken o avcı Ceph'ler, sadece cephanemi tüketen basit düşmanlar olarak karşıma çıktı, gerçekten üzüldüm. "İlerleyen kısımlarda görülen Ceph'lerde bir numara var mı?" diye sorarsanız, onların da çok şahane bir yapay zekâyâ sahip olduğunu söyleyemeyeceğim. Çoğunlukla zırhlarına güvenen uzaylı dostlarımız, CELL askerlerine göre maalesef çok daha robotik hareket ediyor.

Yeni uzaylılar arasında en çok dikkat çeken kuşkusuz ki Scorcher'lar. Bunlarda bir zırh var, maşallah zaten. Bir de bunun üzerine alev püskürterek tüm zırhınızı eritmiyor mu? Scorcher'lar başa bela, karşılarına sakın donanımınız tam olmadan çıkmayın. Bu düşmanları öldürdüğünüzde -silah tanıtım kutusunda da görebileceğiniz- Incinerator silahını kapıyorsunuz.

Bir başka asap bozan yeni düşman da uçan drone'lar. Bunların sizi tespit etmesi zaten an meselesi (Oyunda herkes kartal gözlü!) ve tespit ettiklerinde üzerinize gelip kafanıza EMP bombasını bırakıyor. Tek başlarına geldiklerinde sorun değil ama mutlaka çevrede başka düşmanlar da oluyor ve EMP ile savunmasız kaldıktan sonra diğer Ceph'ler sizi mideye indiriyor.

Bedava enerji, bedava hayatlar

Diyeceksiniz ki, "Bu adam niye bize konuyu anlatmadan

oynanışa, düşmanlara daldı?" Yazının başında da bahsettiğim üzere, Crysis 3'e "Maksimum Etkilenme" ile başladım. Konu önüme sunuldu, Psycho ve ekibi, Prophet'i saklama kabından çıkardı ve Prophet kontrolümüze verildi, başladık koşmaya. Onu vuruyoruz, bunu ittiriyoruz, zıplıyoruz, kaçıyoruz... Psycho da sürekli bize eşlik ediyor bu arada tabii ki. Artık Nanosuit'e sahip değil ve keli parıl parıl parlıyor. Bu sırada Psycho, geçen yıllarda neler olduğunu anlatıyor bize. Meğer CELL çoktan çığırından çıkmış, Ceph teknolojisi sayesinde sınırsız ve bedava enerjiye ulaşmış, bu enerjiyi işleme yolları da geliştirmiş ve tüm dünyayı da Dünya Bankası misali kendine bağlamış. Prophet buna bir şaşırıyor, ediyor ama o kadar da umurunda olmuyor. Psycho'nun da bu sırada direniş güçlerine katıldığını öğreniyor Prophet ve birlikte bir maceraya çıkıyorlar. O macera ki altüst olmuş ve kocaman bir parka dönüşmüş olan New York City'nin içerisinde yer aldığı Nanodome'a sızmak ve System X'i, Ceph enerjisini hortumlayan sistemi devre dışı bırakmak.

"Hadi bakalım kazamız mübarek olsun." diyerek giriyoruz Nanodome'a ve bundan sonra konuyla ilgili heyecan verici bir olay oluyorsa ne olayım... Crytek özellikle önceden hazırlanmış sahnelerle oyunu çizgisel bir hale getirmek istememiş, bir yönden de iyi etmiş fakat bu haliyle de konu o kadar arka planda kalmış ki tek kelimeyle teknik bir demo oynuyormuşum hissiyatına kapıldım.

Evet arkadaşlar, Crysis 3'ün en büyük problemine geldik. O son sayfada gördüğümüz puan, bundan "1.5" puan daha fazla olurdu şayet ki senaryo sürükleyici olsaydı. Bu haliyle olay, Crysis 2'den neredeyse hiç farklı olmamış: Bir alana gel, o alanda bir strateji kurup ya herkesi temizle ya da orayı savaşız geçip hedef noktaya ulaş. Bunu Crysis 2'de zaten yapmıştık ve orada da aynı hislerdedim. Bir oyun Call of Duty gibi çizgisel olur, tamam deriz. Bir oyun ilk Crysis veya Far Cry 3 kadar özgür olur, onu da bağrımıza basarız. Ama bu şekilde "hibrit" bir model benimsenince, insan tam olarak tatmin olmuyor. Bir bölümde görevimiz sadece B noktasına ulaşmak olabilir mi? Bu kadar basit mi olay? Bölümlerde heyecan verici hiçbir şey olmadığı gibi, her mekânda neredeyse aynı şeyi, sadece farklı yöntemler izleyerek yapıyor olmak bana biraz sık geldi.

Oyun aynen şu şekilde işliyor: Bir kayıt noktasından sonra yeni bir alana geliyoruz. Birtakım radyo konuşmaları, bilgiler, detaylar... Sonra ne oluyor? Bir başımıza bırakılıyor. Aşağıda



Alternatif

Battlefield 3
Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops II

Avcı'nın dostu

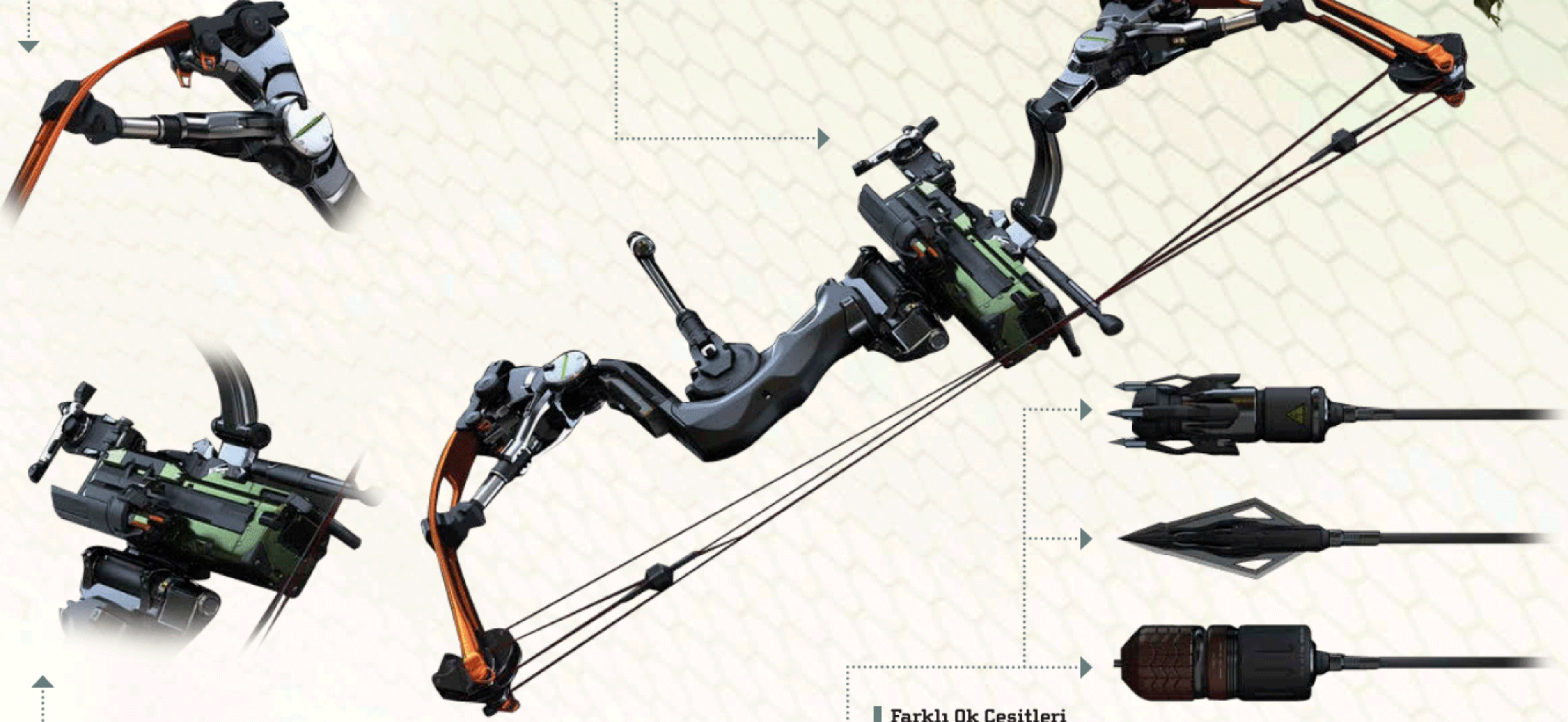
Oyunda "Avcı Yayı" adıyla yer alan ve Crysis 3'ün en önemli yeniliği olan silaha yakından bir bakış atıyor, performansını test ediyoruz.

Enerji Sistemi

Yayın gerilmesinde önemli rol oynayan bu sistem, yayın inanılmaz bir hassasiyette atış yapmasına olanak tanıyor. Herhangi bir sapmaya ve vücutta bir gerilmeye yol açmayan yayın bu özelliğe sahip olması, bu sistemden kaynaklı.

Avcı Yayı

Bu silah hakkında büyük şüphelerimiz vardı aslına bakarsanız. Nanosuit'ler, her tarafı enerjiden oluşan Ceph'ler, otomatik silahlarla donatılmış CELL askerleri ve biz de orada yayımızla, okumuzla... Ne var ki sistem işlemiş, Prophet'in en kullanışlı silahlarından bir tanesi olmuş bu yay. Far Cry 3'tekinden çok daha kolay kullanılan yayın atış hissiyatını değiştirmek için üç farklı ağırlıkta uç kullanmak da mümkün olabiliyor üstelik.



Otomatik Ok Yenileme Sistemi

Gelişmiş bir yay olduğu için bu dünya harikası alette bir otomatik ok değiştirme sistemi de bulunuyor elbette ki. Böylece art arda atışlar yapabiliyor, ok değiştirirken zaman kaybetmiyorsunuz. Bir Typhoon kadar seri atış yapmanıza izin vermiyor belki yay ama ok düşmanınızı iska geçerse ne olduğunu anlamadan bir sonrakini onunla buluşturabiliyorsunuz.

Farklı Ok Çeşitleri

Standart, karbon fiber okların yanında, birçok farklı ok çeşidiyle düşmanlarınıza farklı şekillerde saldırılar düzenleyebilirsiniz. Kalabalık bir şekilde duran düşmanlara karşı Hava Saldırısı oku çok işe yarıyor örneğin. Suda gezinen CELL askerlerine elektrik çarptırmak için elektrikli oku, bir düşmanı havaya uçurmak için de patlayıcı etkili oku kullanabilirsiniz. Bu okların sayısı genellikle az olduğu için dikkatli kullanmakta fayda var.

CELL askerleri olabilir, CELL askerleriyle ve sizle çatışmaya yakın Ceph olabilir... Hemen vizörümüzü açıyoruz (Bu oyunda kullanmak şart neredeyse.) ve etraftaki tüm düşmanları işaretliyoruz. Evet, artık herkesin yerini bildiğimize göre harekete geçme vakti. Şuradakine bir ok, buradakinin yanına yaklaşarak ölümcül bir hareket, görünmez olup bir ok daha atmak, görünür olup herkese ateş açmak ve tamam; bir bölge daha temizlendi.

Oyunun yaklaşık altı saatlik süresi boyunca bunu yapıp duruyoruz. Zevkli mi, eh, bir yere kadar... Bu olayı yıllar önce yapsaydık belki çok daha fazla eğlenirdik ama sadece aşılması gereken bir engel gibi sunulunca bu mekânlar ve durumlar, maalesef pek tat vermiyor...

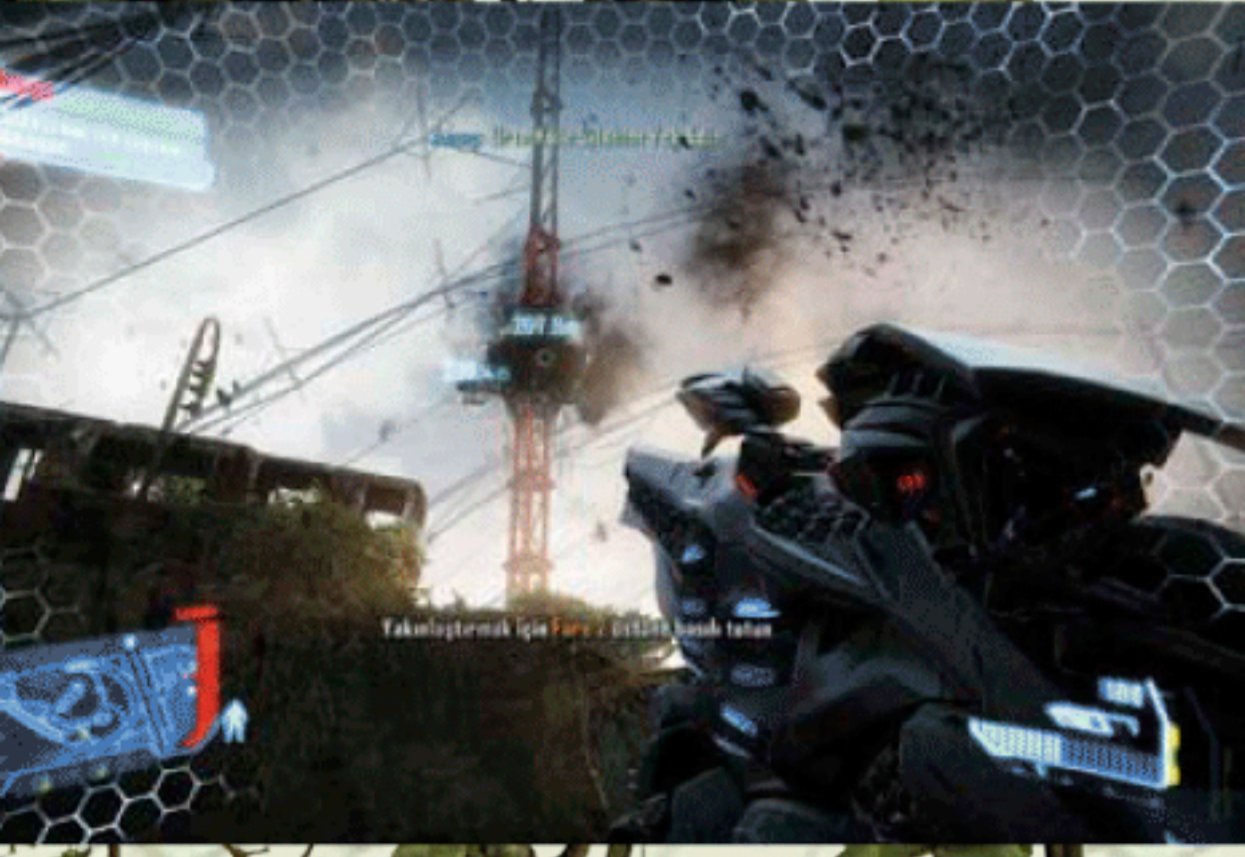
Sök, kullan

Bazı mekânları heyecanlı hale getirmek adına çabalar da yok değil. Mesela oyunun hemen başlarında bir trenin üzerine atlıyoruz, tren hareket ediyor, bu sırada bir - iki el ateş etme şansımız oluyor. Bir yerde bir taretin başına geçip top mermisine benzer, patlayıcı etkili mermiler atıyoruz Stalker Ceph'lere. (Burası trenin üzerine atlamadan önceydi tabii ki.) Hatta istersek o taretin söküp yanımızda da götürürebiliyoruz. Bir başka bölümde de cip kullanmamıza izin veriliyor, Nanodome'da hız yapma şansına kavuşuyoruz. Bu tip aksiyon dolu anların dışındaysa elimizde yayımız, avcılık yapıyoruz.

Predator'ı hatırlarsınız sanırım. Crysis 3'te Prophet tam anlamıyla bir Predator olmuş durumda, hatta Assassin's Creed III misali, ağaçların dallarına çıkmamıza izin verseydi, tam anlamıyla bir Predator olabilirdik. Oyunda birçok silahı kullanmak mümkün oluyor ama yayın yeri de ayrı gerçekten. Özellikle işleri sessizce halletmek istediğinizde imdadınıza yetişiyor yay. (Hakkında daha detaylı bilgiyi bu sayfalardaki bir kutuda bulabilirsiniz.)

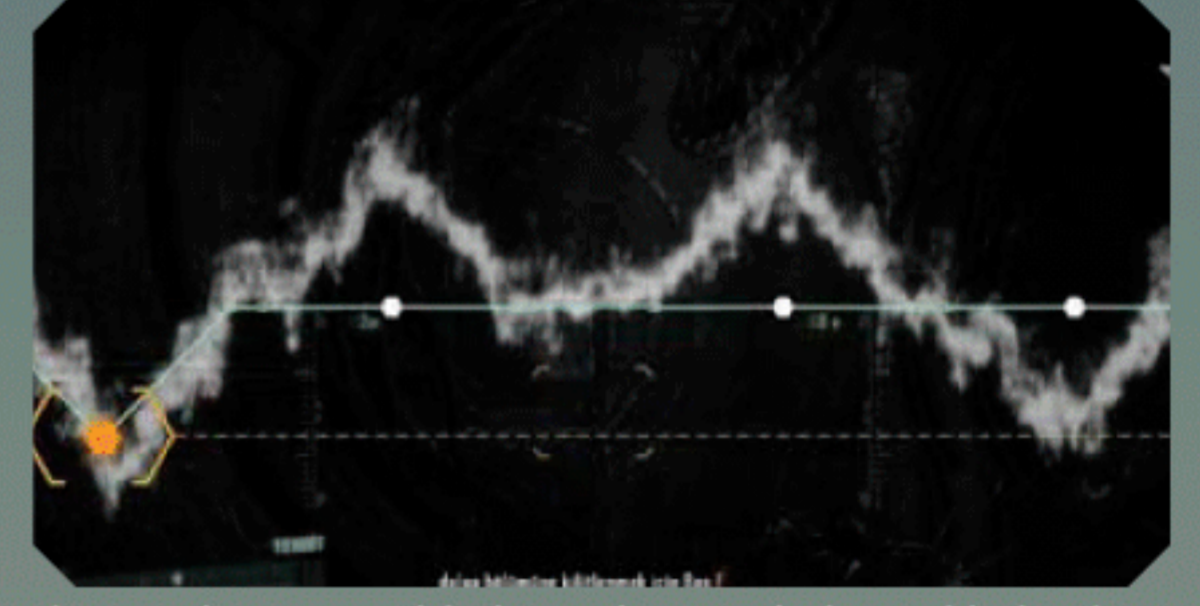
Her silahın ucunu, ekini, atış modunu değiştirme şansınız da var. Üstelik bunu sadece tek bir tuşa basarak getireceğiniz menüden, istediğiniz vakit yapabiliyorsunuz. Nanosuit'inizde değişiklikler yapmak da yine mümkün ve bunun için de upgrade kit'ler bulmanız gerekiyor. Nanosuit'in eskiden bir mod olarak çalıştırılan özelliklerini artık upgrade kit'lerle Nanosuit'e eklemek mümkün. (Örneğin, tek yumrukta düşman öldürmek!) Benim bu alandaki ilk güçlendirme tercihim Pelerin için oldu çünkü oyunda gizlilik, üç Crysis'ten daha da önemli bir hale gelmiş durumda. Nanosuit'in güçlendirme kitlerini bulmak için de her aksiyon dolu mekânı iyice araştırmanız gerekiyor. Kitler alakasız noktalarda karşınıza çıkabiliyor ve gözünüzden kaçması da mümkün.

Bir savaş alanında vizörünüze -düşmanların dışında- pek de bol olmayan cephaneye kutuları da takılıyor. Cephaneniz çok kolay bitebildiği için bu kutuları gözlemenizi öneriyorum. Daha ▶



Makinelerin yükselişi!

Çok dramatik bir başlık oldu ama aslında bu başlığı hak eden tek bir olaydan bahsedeceğim. Crisis 2'de kullandığımız vizör yeni oyunda farklı bir konuya daha hizmet ediyor. Çevrede ne var, ne yok, vizörümüz etkin bir şekilde bakarken taretler, kilitler, mayınlar görme olasılığımız var. Bunları artık "heklememiz" mümkün. "Heklemek" ne demek, bana hiç sormayın ama oyunun çevirisini yapan arkadaşımız bu kelime yerine "kırmak" kelimesini kullandı, çok daha doğru olabilirdi. Her neyse... Diyelim ki bir kapı gözümüze çarptı ve kilidi kırılabilir. Bilgisayarda "F" tuşuna basıyor ve kırma ekranına geçiyoruz. Burada çeşitli noktaların bir yukarı, bir aşağı, bazen iki yukarı, üç aşağı şeklinde, garip hareketler yaptığını göreceksiniz. Amacınızsa o nokta yukarıda veya aşağıda yer alan noktayla hizalandığında ilgili tuşa basmak. Tüm noktalarda bunu gerçekleştirdikten sonra o cihazı kırmış oluyor ve korsan erişim sağlıyorsunuz. Kapıları, lazer tuzaklarını ve mayınları bu şekilde kırıp devre dışı bırakmak işleri kolaylaştırıyor. Taretleri kırmaksa işinizi iki kat kolaylaştırıyor zira kırdığınız taret, sizin için artık bir tehlike oluşturmadığı gibi, düşmanlarınıza ateş etmeye başlıyor. Sizin ateş ederek etkisiz hale getirmek için ter döktüğünüz taretler maalesef



düşmanlarınızın saldırılarına karşı pek dayanıklı değil ve kısa sürede patlayıp gidiyor. Yine de oyun boyunca, nerede taret görürseniz kırmaya özen gösterin. Tek bir düşmandan bile kolayca kurtulmak, saçma bir şekilde ölüp gitme oranınızı azaltıyor.

Bu kırma işlemlerinde başarısız olursanız, ne oluyor peki? Nanosuit'inize bir virüs giriyor ve acı çekerek ölüyorsunuz! No. Nanosuit'inize bir anda, geçici olarak devre dışı kalıyor ve eğer düşmanlarla çevrili bir ortadaysanız, saldırıya açık hale geliyorsunuz. Kırma işinde başarısız olmak, dikkatli olduğunuz sürece pek mümkün değil, o yüzden endişeye de mahal yok.

- ▶ çok kapalı alanlarda bulunan bir cisim de Veri Kayıtları. Senaryoya ışık tutan bu kayıtları da oyunun her yerinde bulabilmek mümkün... (Bir cesedin üstünde bile vardı.)

Sen avsın, ben avcı!

Genellikle oyunun senaryo kısmını tamamlayıp geçirim multiplayer modlarına ama bu oyunda, bir yerde art arda ölüp aynı yere sürekli baştan başlayınca tepem attı ve multiplayer'a atladım; sonradan da, "Ne iyi etmişim!" dedim.

Toplamda sekiz farklı multiplayer moduyla birlikte gelen Crisis 3'te beni son derece etkileyen en önemli konu, "Hızlı Karşılaşma" tuşuna bastığınızda gerçekten saniyeler içerisinde kendinizi bir maçın içerisinde bulmanız oldu. Oyun yeni olduğu için herkes oyuna mı dalmış, yoksa sistem mi çok iyi, emin olamadım ama çok memnun kaldığımı biliyorum.

Multiplayer oyun modlarının adları hep Türkçe olarak karşıma çıktı zira tüm oyunu Türkçe oynadım, siz de çok alışık olduğunuz İngilizce isimleri Türkçe görünce şaşırabilirsiniz, uyarayım. Misal, Ölümüne Takım Karşılaşması'nın Team Deathmatch olduğu gerçeği beni biraz sarstı. Bu oyun modunda ne olduğunu zaten biliyorsunuz; iki takım karşı karşıya geliyor, kim yenersen o puan alıyor, belirli bir puanı alan kazanıyor. Bunun takım özelliği olmayan versiyonu da oyunda Ölüm Karşılaşması olarak yer bulmuş kendine.

Mızraklar, üç farklı Ceph mızrağını ele geçirip toplamda 100 puan yapmanızı öngören bir mod. Bir mızrağı ele geçirdiğinizde, onun yanında durmanıza gerek olmuyor lakin bu mızrak bir kalkan ortaya çıkardığı için kendinizi korumaya almak adına yakınlarında da durabiliyorsunuz.

Bir nevi Capture the Flag modu olan Röleyi Ele Geçir modunda, rakip takımın üssüne gidip röleyi alıyor ve kendi üssünüze geri getirmeye çalışıyorsunuz. Bunu yapabilmek için de sizin rölenizin üssünüzde durması gerekiyor. Ben bu modu ne zaman oynasam, kimsenin karşı tarafın rölesini almak için çabalamamasıyla karşılaştım. Hep ben gittim, hep ben kaptım, hep ben geri getirdim ama o sırada da mutlaka bizim röle çalınmış olduğu için de kabak gibi ortada kaldım, gelen vurdu, giden vurdu. Röleyi kaptıktan sonra zırh moduna geçmek bir çözüm ama bu da sizi yavaşlatıyor, onu da göz önünde bulundurmak gerekiyor. Özünde eğlenceli bir mod olsa da işi bilen oyuncularla oynanmadığı takdirde asap bozabiliyor.

Güç hücrelerinin peşinden koşan ve onları bulup teslim etmeye çalışarak puan kazanan bir takımın, bunu engellemeye çalışan diğer takıma karşı mücadele ettiği modun adı da Çıkarma. ("Extraction" demek istiyorum bu çeviriyi gördükten sonra!) Burada da aksiyon hiç fena değil lakin genellikle bir takım inatla çok baskın oluyor burada, ben de hep zayıf takımda kaldım nedense. Beş dakika içerisinde teslimatı yapıyoruz ve sonra takımlar yer değiştiriyor.

Psycho bayağı gerçek bir adam gibi...





Counter-Strike modeli, öldükten sonra turun bitmesini beklemeniz gereken Saldırı modunda, bir takım Nanosuit'leri çekiyor, diğer takım da CELL askerlerinin görevini alıyor. Nanosuit'li arkadaşlar konsollardan veri toplamaya çalışıyor, CELL de onları durdurmaya uğraşiyor. Nanosuit'li dostlarımızın daha avantajlı gözüktüğünü düşünen de yanılıyor. CELL askeri olarak kimin, neler çevirdiğini hep gördüm, kimseye veri koklatmadım!

Crysis 3'ün iki yeni oyun modunu da özellikle sona sakladım ki heyecanı kaybetmeyelim. Kaza Alanı'nda kaos hüküm sürüyor, bunu bilmelisiniz. Ceph kapsülleri alana düşüyor ve her iki takım da bunların yakınında durarak puan kazanmaya çalışıyor. Kapsüller bir süre sonra patlayıp yeni kapsüller düştüğü için de bir bakıyorsunuz ki kimse yeni kapsül sallamıyor, eski kapsülün orada meydan savaşı var! Bu modda bolca ölüyorsunuz, hiç endişelenmeyin. Gelelim sekizinci ve en heyecan verici moda: Avcı. Bir takımın Nanosuit'lere sahip ve sürekli görünmez olan adamları kontrol ettiği, diğer takımın da CELL askerlerinin rolüne büründüğü bu modda, CELL askerleri olarak belirtilen süre boyunca hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Nanosuit'li arkadaşlar da CELL askerlerini bulup temizlemeye uğraşıyorlar. CELL askerleri biraz dezavantajda gözüktüyor ama iki önemli detay var. Bunlardan bir tanesi, CELL askerlerinin rakip takımın yakında olup olmadığını duyabilmesi. Evet, CELL askerleri yakında düşman varsa bunu artan bir ses olarak duyabiliyor. Bir diğer avantaj da Nanosuit'li oyuncuların sadece yay kullanabilmesinden kaynaklanıyor. Ellerinde makineli, pompalı tutan CELL oyuncuları, bir ok attıktan sonra aciz aciz bakan Nanosuit'lileri çok kolay harcayabiliyorlar. Eğer CELL askeri olarak ölürseniz, oyuna anında bir Nanosuit'li avcı olarak başlıyorsunuz. Yine ölürseniz, yine avcı olarak devam ediyorsunuz. Bayağı heyecan verici bir mod olmuş bu. Ben CELL askeri olarak oynamayı çok daha eğlenceli buldum; belki de avcı rolünde ok atmayı pek beceremediğim içindir...

Toplamda 12 farklı haritada deneyebileceğiniz bu multiplayer modlarında, dört farklı sınıf seçme olanağımız da bulunuyor. Saldırı, İzci, Tetikçi ve adını şu an hatırlayamadığım ama patlayıcılar konusunda uzman olan sınıf, dört sınıfı oluşturuyor. Bu sınıfların sahip olduğu ekipmanlar belli ama siz bunları beğenmezseniz, kendi sınıfınızı da oluşturabiliyorsunuz.

50 seviyeden oluşan multiplayer rank'leri aynen Call of Duty ve türevleri gibi işliyor. Her maç sonrası başarınıza göre tecrübe puanı alıyor, seviye atlıyor, daha iyi ekipmanlara ve özelliklere ulaşıyorsunuz.

Multiplayer kısmını kesinlikle oyunun senaryo kısmından fazla sevdim. Yeteneğinizi diğer FPS'lere göre daha çok konuşturabildiğiniz bir oynanış içeriyor bana sorarsanız zira Nanosuit'in özelliklerini tam anlamıyla kullanabilmek veya Nanosuit'e sahip bir avcıya karşı durabilmenin inceliklerini hesaplayabilmek, bence akıl ve yetenek isteyen bir iş. (Ben de çuvalladım bu kısımda biraz ama olsun, denemeye devam!)

Yağmura karşı...

Şu oyunun bana sadece 20 dakikasını oynatmış olsalardı, salyalar saçarak hala birilerine bu oyunu anlatıyor olurum ama Crysis 3'ün bir grafiğini çizecek olursak ibrenin oyun ilerledikçe düştüğünü görürüz. Oyunun sahip olduğu teknoloji tartışmasız yeni neslin tanımını yapıyor ama daha kötü görünüp de atmosferi ve senaryosu ile beni kendine bağlayan o kadar çok oyun oldu ki Crysis 3'ü sadece görseliği yüzünden onların önüne çekmeme imkân yok.

Bu oyunu alıp almamanız konusuna gelirse... Güçlü bir sisteme sahip olan oyuncular kesinlikle almalı; gözünüz gönlünüz açılsın. PS3 ve Xbox 360 sahipleriye ancak ve ancak büyük bir FPS açlığı içindeyse oyuna göz atmalı. Hele ki şurada BioShock Infinite çıktı çıkıyor, eğer paranız bir oyuna yetiyorsa onu Crysis 3 için harcamamalısınız. Crysis'in sürekli düşen grafiğinin bir sonraki oyunda toparlanmasını ve tüm dünyanın yeniden gözlerini bu oyuna çevirmesini diliyorum. Bakalım Crytek nasıl bir oyunla karşımıza çıkacak... (Yeni çıkmış oyunu hiçe sayıp bir sonraki oyunu beklemek.) Hepinize iyi avlar; pelerininizi kuşanmayı ihmal etmeyin!

■ Tuna Şentuna

Crysis 3

- + İnanılmaz grafikler, yayın kullanımı, yeni eklenen multiplayer modları
- Senaryo doyurucu değil, yüksek sistem gereksinimi

7,9



Kinect Desteği

Eğer oyunun Xbox 360 versiyonunu oynuyorsanız ve bir de Kinect'e sahipseniz, oyunun menüsünden satırlarına ulaşabileceğiniz birçok komutu oyun içerisinde kullanabiliyorsunuz. Kinect birçoğunu algılamakta güçlük çekiyor ama eğer doğru tonu tutturursanız, oynanış da kolaylaşıyor. Silahı doldurmak, sağlık paketi kullanmak veya görev yerini göstermek Kinect ile daha kolay!

Dead Space 3

Aynı uzay, farklı görüntüler

Hayatımdaki en kötü tahmini sanıyorum ki Dead Space için yapmışımdır. Electronic Arts'ın "Dead Space" adında bir oyun üzerinde çalıştığı haberleriyle zaten pek ilgilenmedim ama çıkan ilk tanıtım videolarını da takip etmeden duramadım. Bu videolar bana bir başka "sıradan" oyunun sinyallerini verdi nedense ve Dead Space'in ufukta yok olup giden bir oyun olacağına kanaat getirdim. O dönem kiminle konuşsam, "Berbat bir oyun olacak..." deyip durdum, bu kadar da iddialıydım. Sonra oyun piyasaya çıktı, tasımı tarağımı topladım, yerleştim Bora Bora adasına. (Param çoktu.) Dead Space beni öylesine kötü bir şekilde ters köşeye yatırmıştı ki... Bir yandan kendimden şüphe edip üzülüyor, bir yandan da seviniyordum; Electronic Arts'ın bizi böylesine kaliteli bir oyunla buluşturması beni çok mutlu etmişti.

Dead Space gerçekten çok iyi bir oyundu. Resident Evil benzeri oynanışıyla hem doydurdu, hem de Resident Evil'dan beter korku sahneleriyle herkesin gecelerini altüst etti. Dead Space 2'de macera bir ileri aşamaya taşındı, rahatsızlık boyutu yükseldi bünyelerde; oyunu bir oynayan, bir kez daha oynarken ebeveyn kontrolüne bırakıldı.

Bir gün, bir Çek televizyon muhabiri -diye hatırlıyorum- Visceral Games'in ofisine daldı ve kocaman bir panoya yazılı bir Dead Space 3 logosunu görüntüledi. O gün anladık ki uykusuz günler geri dönüyor, ümitsizlik bir kez daha bizi esir almak için kuyumuzu kazıyordu. Bu sefer yalnız kalmayacağımız söylendi, istediğimiz silahı üretebileceğimizin vaatleri verildi, para ödeyerek işleri kolaylaştırabileceğimiz tekrar tekrar bilgi geçildi ama rahatlamadık. Biliyorduk ki Necromorph'lar yine en beklenmedik anda üstümüze atlayacaktı, yine o pis sesleriyle bize hayatı zindan edecekti... Hepsi oldu, hepsini yaşadık ve 20 saatin sonunda, ben artık tanıdığınız ben değilim!

Bahtsız Isaac

Hatırlar mısınız, Isaac'in bir kız arkadaşı vardı "Ellie" adında. İşte o kız The Last of Us'taki kız! (Tansiyonu yükselttim mi?) Şaka yapıyorum, o değil. İkinci oyunda kız arkadaşımız olan Ellie, yeni oyunda artık kız arkadaşımız değil. Kız o kadar me-



Uzayda ilerlerken başıboş nesnelere çarpmamaya da özen göstermek lazım.

Yapım Visceral Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.deadspace.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



sajlar attı, arayıp sordu ama biz cevap vermedik. Neden? Biraz öküüz çünkü. Kendimizi (Isaac'iz biz.) toplumdan soyutladık, öyle garip bir hayat yaşıyoruz. Tabii ki o kadar Marker'lar, Necromorph'lar sizin de hayatınıza girseydi, siz de izole bir hayat yaşamak isteyebilirdiniz. (Ben olsam Ellie gibi bir kadına sarılıp onu bir daha asla bırakmazdım.) Her neyse, oyunun hemen başlarında Ellie'yi kurtarmak için bir operasyona çıkıyoruz apar topar ve kendimizi yine Necromorph'larla mücadele ederken buluyoruz. İçinde bulunduğumuz gemi patlıyor, bir mühendis olan Isaac hemen kontrolü eline alıyor, mürettebatı yönlendirip gemiyi ayakta tutmaya çalışıyor ve büyük macera bir kez daha başlıyor.

Orada "3" takısı olmasına rağmen oyuna adım attığınız saniye her şey tanıdık geliyor; kontroller, atış hissiyatı, görüntüler, kaplamalar... Sanki Dead Space 2 hiç bitmemiş ve biz de kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Isaac'i kontrol etmek, diğer Dead Space oyunlarından hiç farklı değil. Yine yavaş yavaş yürüyor, yine düşmanlarımızı yavaşlatıyor, yine makineleri çalıştırmak, uzaktaki nesnelere yakalamak için telepatik güçlerimizi kullanıyor ve yine ateş etmek için illaki hedef alıyoruz. Bir ara dikkat ettim, resmen sürekli nişan alarak ilerliyorum oyunda. Yıl 2013, üçüncü oyun olmuş, artık nişan almadan da ateş edebilseydik fena olmaz mıydı? Üstelik oyunun türü "survival horror"dan, "dungeon crawler"a dönüşmüşken...

Şimdi bu konunun uzun ve detaylı bir şekilde anlatılması icap ediyor. Dead Space serisinin ilk iki oyununu oynadıysanız, fark etmişsinizdir ki olan bitenler Resident Evil'in biraz uzayda geçeni tadındaydı. Önceden ayarlanmış sahneler, mekânlar, görevler ve oyunun genel atmosferi tam anlamıyla sizi korkutmak ve o yalnızlık hissini iyice size aşılama üzere kurulmuştu. Bu iki oyunda temel amacımız, önümüzdeki hikâyenin tadını çıkarmak ve bu sırada da



korkudan altımıza kaçırmamaktı. Yeni oyunda olaylar biraz farklı. Bir kere artık önümüzde "yan görevler" var. Bunları yapıp yapmamak tamamıyla bize kalmış durumda. Yan görevleri niye yapıyor olduğumuz da oyunun Diablo'ya kayan kısmını özetliyor...

Eskiden neydi; bir silah bulduğumuzda sevinirdik, daha da iyisini bulduğumuzda coşardık, en çok sevdiğimiz silaha kavuşunca da onu asla bırakmak istemezdik. Silahları güçlendirmek için çipler bulurduk, sevdiğimiz silahlara bunları uygulayıp daha da güçlü olmalarını sağlardık. Dead Space 3'ün en büyük yeniliği de silahlarda yatıyor. (Birazdan iki konuyu bağlayacağım, sabırsızlanmayın.)

Oyuna yine Plasma Cutter, Machine Gun ile başlıyor ve hemen ardından Line Gun'ü envanterinize ekliyorsunuz? Peki nasıl... (Sürekli konuyu erteliyor.) Artık yoldan silah bulma devri kapandı; Dead Space 3'te kendi silahınızı, kendiniz yapıyorsunuz. Silahları üretmek için silahların bölümlerini oluşturmak ve bunları oluşturmak için de gerekli materyalleri toplamak gerekiyor. Materyaller de her yerde; kutularda, dolaplarda, cesetlerde, Necromorph'ların bedenlerinde... Daha iyi silahlar, daha kolay Necromorph avlamak, daha fazla hayatta kalmak demek. Bu silahları üretmek için gerekenleri bulmak da saatler süren avcılık demek... ▶

■ Eve almak için iyi bir hayvan değil.





► Şu şemayı uzatabilir misiniz?

Silah üretmek için iki yöntem izliyor ve bir adet mekâna ihtiyaç duyuyoruz. Workbench'ler bize silah veya başka ekipmanların üretiminde yardımcı oluyor. Workbench'i bulduktan sonra ya hazır şemalarda yer alan silahlardan birini üretebiliyor ya da kendi silahımızı parça parça kuruyoruz.

Bir silahı üretmek için Frame'e, Tool'a ve Tip'e ihtiyacımız var. Frame'ler silahın büyüklüğünü belirliyor. Daha ağır ve nispeten güçlü silahlar üretmek için Heavy Frame'ler bulmamız gerekiyor örneğin. Frame'i bulduktan veya oluşturduktan sonra bir Tool ile bu silaha güç vermemiz gerekiyor. Tool'lar aynı zamanda silahın element hasarını da belirliyor. Aslında bu iki parça, silahı oluşturmaya yetiyor zira Tip olarak da standart Tip belirliyor. Silahın farklı özellikler kazanmasını sağlayan Tip'ler

eklemek de mümkün elbette ki. Tamamıyla opsiyonel olan ama silaha ikincil bir atış mekanizması ekleyen Attachment'lar da yine birçok çeşitte. Kurşunlara elektrik etkisi ekleyenler de var, silahınızı otomatik olarak dolduran da, dürbün eki yapan da...

Silahlar bu oyunun her şeyi arkadaşlar, onu bilmeniz. Yani sizin bu tarafta beziniz yoksa bu oyuna hiç bulaşmayın bile zira Dead Space 3, korku türünden çıkmış ve daha iyi silah, daha çok parça mantığına bürünmüş, farklı bir oyuna dönüşmüş.

Silahları oluşturmak için oyunda bolca materyal buluyorsunuz. Scrap Metal, Somatic Gel, Transducer... Her silah parçası farklı miktarda bu parçalardan istiyor ama bundan daha da kötüsü, zırhınız ve sağlık, stasis paketleri de aynı materyallere gereksinim duyuyor. Zaten oyunun amaçladığı da bu: Sürekli parça peşinde koş, hayatta kalmak için araştır!

Mesela diyelim ki iki - üç tane sağlık paketiniz kaldı ve Somatic Gel'le yeni paketler üretmeniz gerekiyor. Aynı zamanda bir bakıyorsunuz, zırhınızın bir sonraki hasara dayanıklılık güncellemesinde yine Somatic Gel ihtiyacı var. Yetmiyormuş gibi, üretmek istediğiniz silahın bir parçasında da Somatic Gel kullanılıyor. Hadi bakalım, hangisini seçeceksiniz? Oyun sizi bu duruma o kadar çok düşürüyor ki seçim yaparken sürekli ileriye tahmin etmeniz gerekiyor.

Ve bahsettiğim yan görevlerin amacına geldik. Yan görevler genellikle sonunda size güzel bir ödül bırakan ve bolca yaratık öldürdüğünüz görevleri kapsıyor. Bu görevlerin bir yerinde de içerisinde çok hoş ekipmanlar olan bir kapı yer alıyor ama kapıyı açmak için Tungsten Torque Bar isteniyor. O Torque Bar ki bir silaha bir parça takmak için gereken, zor bulunan materyallerden bir tanesi... Kapıyı mı açacaksınız, silahı mı üreteceksiniz? Oyun sizi sürekli araştırmaya ve önünüze gelen her türlü görevi yapmaya itiyor. Ve sonunda bir bakıyorsunuz, eliniz Downloadable Content'e gitmiş ve para vererek materyal satın alıyorsunuz! Evet, Dead Space 3, oyunun parasından öte de gözünü paranıza dikmiş durumda...

Sonu gelmeyen mücadele

Materyal toplamanın bir yolu da Scavenger Bot'lardan geçiyor. Bunları salıyorsunuz, gidip sizin için materyal toplayıp geri dönüyorlar. Dilerdik ki onları da kendimiz kullanalım ama otomatik hareket ediyorlar. (Bunları

Uzayda, bir başına

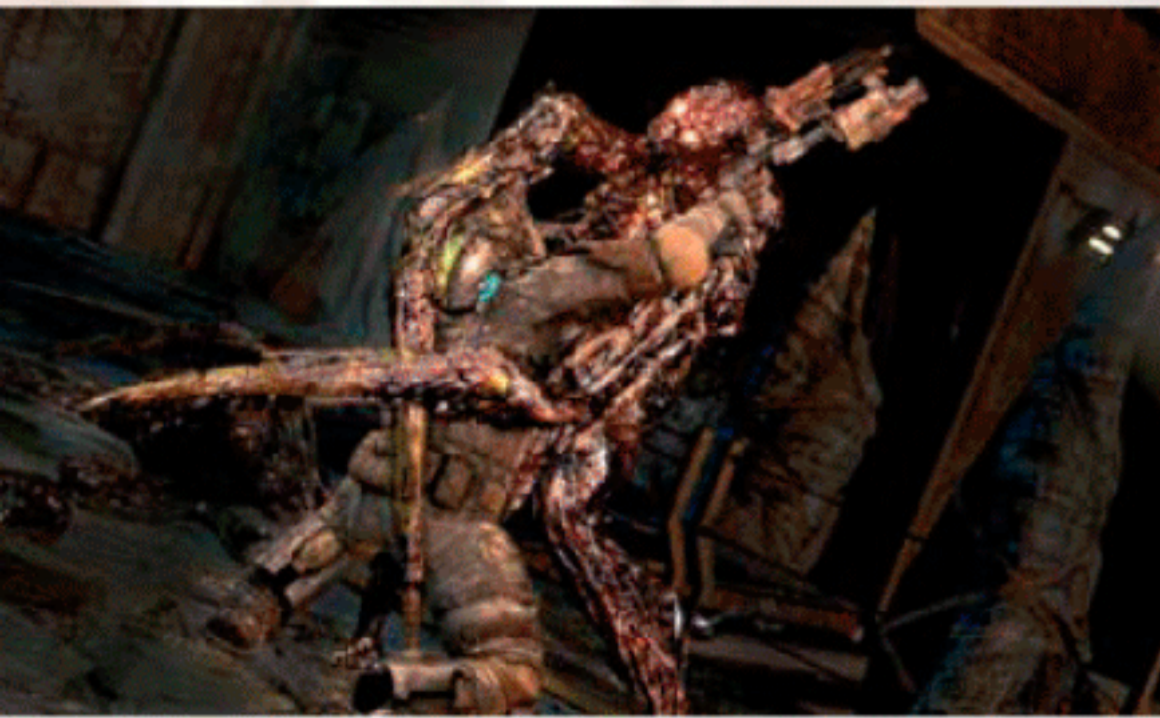


İlk oyunda yerimizden kalkıp kapalı mekânda bile olsa uçabiliyor muyduk, tam hatırlayamadım ama bunu ikinci oyunda yaptığımızı ve bu sırada Necromorph'ların bize rahat vermediğini çok iyi hatırlıyorum. Üçüncü oyunda bu kavram yepyeni bir boyut kazanmış durumda ve yeri geldiğinde uzayda tam anlamıyla bir başımıza kalıyor ve terk edilmiş gemilere girmeye uğraşılıyor, yeri geliyor, bir gemiyi infilak etmesinden hemen sonra bu sefer biz terk etmeye çalışıyor ve uzayda sürüklenip duruyoruz.

Isaac'ın serbestçe uzayda dolabileceği o sayılı anlardaki süreyi, kıyafetindeki oksijen miktarı belirliyor. Kostümün kenarından geriye sayan sayaç sıfırlandığında Isaac bir uzay cesedine dönüşüyor. Eğer uzayda işiniz uzunsa veya tam olarak nereye gideceğinizi anlayamıyorsanız (Sağ analog stick'e uzun süre basın.), uzayda sizden daha da başıboş dolanan oksijen tanklarını kullanabilirsiniz ki oksijeniniz bitmesin, yarı yolda kalmayın. Uzayda ilerlerken mutlaka kıyafetinizin sağladığı itme gücünü kullanın ve asla tehlikede olmadığınızı düşünmeyin; oksijensiz yaşayabilen ve size birtakım "şeyler" atan o Necromorph'lar üçüncü oyunda da peşinizi bırakmıyor!

Uzaya açıldıktan sonra hedefinize ulaşıp ulaşamadığınızı anlamamanın en kolay yolu da inmeyi düşündüğünüz yere yaklaştığınızda Isaac'ın ayaklarının altında bir işaretin çıkıp çıkmadığına bakmak. Böyle bir işaret göremiyorsanız, bilmelisiniz ki iniş yeri başka bir yerde.

Metamorphosis böyle bir şey olsa gerek!



Arkadaş, iyidir...



Oyunu tek kişi oynamakta bir sıkıntı yok; Necromorph'lar ne kadar güçlü olursa olsun, onlarla baş etmenin bir yolunu buluyorsunuz. Ne var ki Dead Space 3'e özel olarak korkuyu artık tek başınıza yaşamak zorunda değilsiniz. Eskiden arka plana oturttuğumuz arkadaşımız, kız arkadaşımız, eşimiz, dostumuz kendi evlerinde televizyon izlemeye devam edebilir çünkü bu defa, tüm senaryoyu bir arkadaşımızla birlikte oynamak mümkün.

Bir kişinin Isaac Clarke, diğerinin de John Carver'in rolünü üstlendiği anlaşmalı (co-op) oyun modu için ya herkese açık ya da özel bir oyun yaratıyorsunuz. Ardından ya oyuna birilerinin girmesini bekliyor ya da arkadaş listenizden birini davet ediyorsunuz. "Beklemek" dedim ama aslında beklediğiniz bir şey de yok zira yarattığınız oyunu tek başınıza oynamanız da mümkün; diğer oyuncu istediği zaman oyununuza giriyor, istediği zaman çıkıyor.

Oyunu iki kişi oynarken Necromorph'ları daha kolay öldürmenin yanında, John Carver'a özel bazı bölümleri de tecrübe edebilirsiniz. Ayrıca yarattığınız silahları, cephaneyi ve materyalleri arkadaşınızla paylaşmanız da mümkün. Eğer Kinect sahibiyse, "Give Partner" dedikten sonra, "Health Pack", "Ammo" veya "Stasis Pack" sözleriyle de bu paylaşımı yapmanız mümkün. (Büyük ihtimalle dediğinizi anlayamayacak Kinect ama olsun.)

alıp elinizde dolanmayın; nereye salmanız gerektiğini belirten bir ses duyacaksınız, onu duyduğunuz yerde salın gitsin.)

Materyal toplamanın ötesinde elbette ki yine çeşit çeşit Necromorph'la karşılaşacağız ama bunların çoğu daha önce gördüğümüz türde; hatta aynı düşmanlarla üçüncü kez mücadele etmek bende biraz sıkıntı yaratmadı da değil. Ortaya çıktıklarında çıkardıkları abartılı sestem, ezdiklerinde çıkardıkları ezilme sesi bile aynı. Onları yine eklem yerlerine vurarak öldürüyoruz, bunu da hatırlatayım. (Burada düşmanları kafasından vurmak bir çözüm değil. En azından insan olmayanları...)

İlk iki Dead Space oyununu oynayanlar bilirler ki bu oyunda akılda kalıcı sahneler çoktur. Dead Space 3 bu konuda biraz çuvallıyor zira olay materyal avına döndüğü için daha sıradan bölüm tasarımları söz konusu olmuş. Sırf geri dönüp bir bölümü bol bol oynayalım diye bölümler



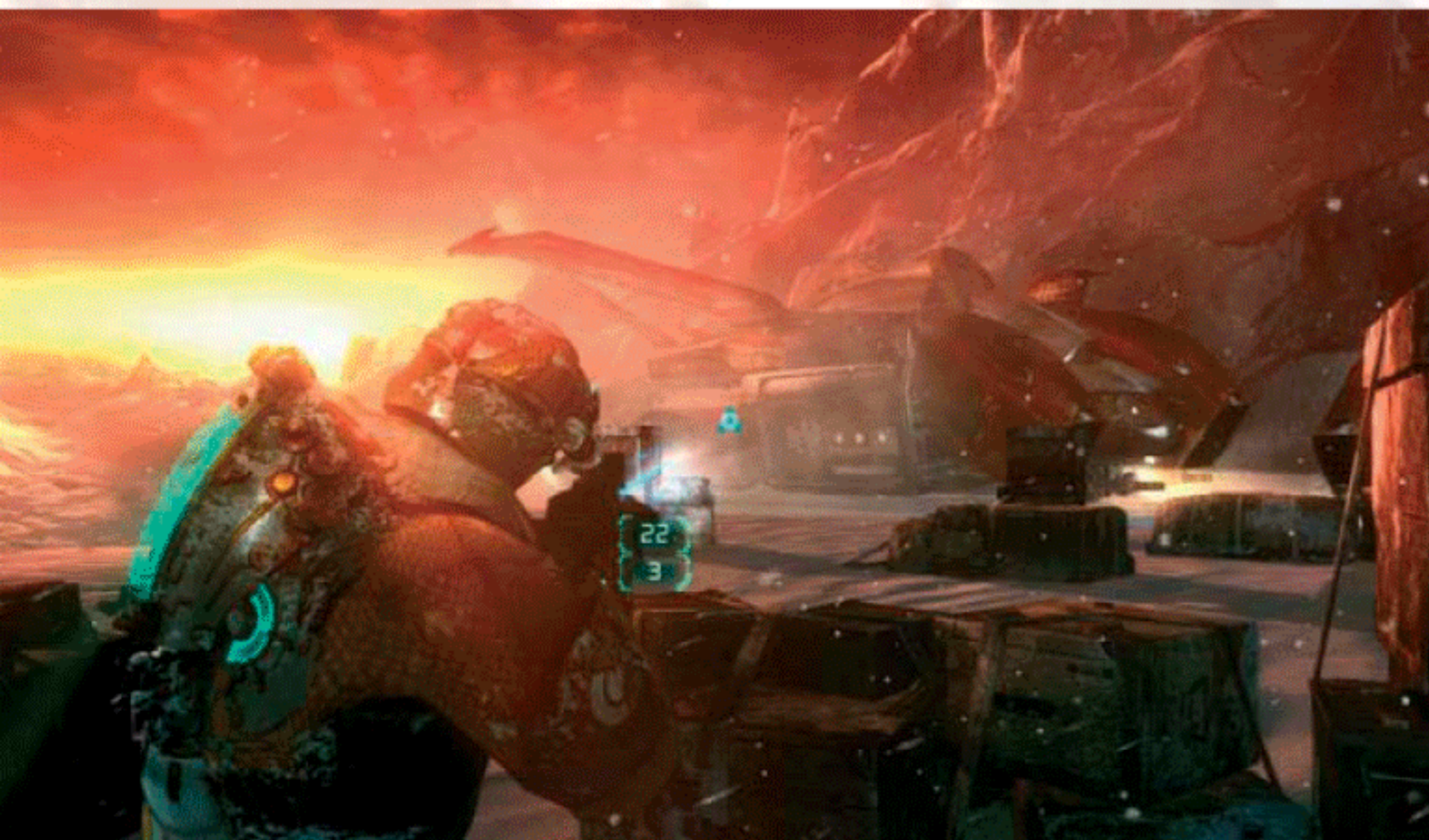
kolaylaştırılmış, bölümlerin heyecanı alınmış. Çoğu zaman nereden, neyin çıkacağını bile tahmin edebilirsiniz. Olaylar buz gezegeni Tau Volantis'in zeminine indiğinde biraz daha farklı bir oyun oynadığınızı anlıyorsunuz ama burada da yaptıklarınız, terk edilmiş gemilerde yaptıklarınızdan ve karşılaştıklarınızdan pek farklı değil.

Oyunun sonlarına doğru şöyle bir düşünceye kapıldım (Oyunu incelemek için oynayınca insan her aşamada düşünüyor.); şayet ki ortada iki tane daha Dead Space oyunu olmasaydı, bu oyunu klasikler arasına rahatlıkla alabilirdik. Fakat Dead Space'in nasıl bir oyun olduğunu bildikten sonra, oyunun atmosferindeki ve amacındaki bu radikal değişiklik beni biraz rahatsız etti. Dead Space benim gözümde sağlam bir senaryoya sahip, etkileyici sahnelerle dolu bir survival horror oyunuydu; Dead Space 3 ise neredeyse RPG diyebileceğim bir türe kaymış. Uzun oyun süresi, anlaşmalı oyun modu, oyunu bitirdikten sonra açılan New Game+ modu ve sağlam oynanışı ile yine iyi bir oyun ama artık övcek, orijinal bulacak tarafı da pek kalmamış durumda. Oyunun hala eski, "oyun içinde kullanılan öğeleri" kullanıyor olması ve oynanışa, atmosfere tatmin edici bir katkıda bulunmamış olması beni maalesef olumsuz tarafa doğru itti. Hiçbir şekilde kötü bir oyun değil lakin ilk iki Dead Space'in görkeminden de uzak... ■ Tuna Şentuna

Dead Space 3

- + Silahlarınızı oluşturabilme imkânı, uzun oyun süresi
- Senaryo eski oyunlara göre çok daha sığ, oyunun türü değişmiş ve farklı bir oyun oluşmuş

7,1





Yapım **PlatinumGames**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.konami.jp/mgr
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

■ Oyunun henüz başlarında peşimize düşen devasa robotlardan biri... İlk başta öldü sanmıştım ama meğer bir daha geliyormuş!



Metal Gear Rising: Revengeance



Kes ama yapıştırma!

Aslında konu Metal Gear olduğu zaman akla iki isim geliyor: Snake ve Hideo Kojima. Fakat oyun camiasına biraz yakınsanız, bu iki isim hakkında bir süreliğine yenilik duymayacağınızı da biliyor olmanız lazım. Bu yüzden ne yazık ki her iki ismi de Metal Gear Rising: Revengeance'de (MGRR) görmüyoruz. Malum, Hideo Kojima, ardi ardına ürettiği Metal Gear oyunlarıyla büyük başarı elde etmiş ve bir süreliğine seriye yeni bir yapım eklemeyeceğini dile getirmişti. Yine de unutmamakta fayda var ki kendisi MGRR'nin yapım süreci boyunca eleştirel bir göz olarak, yapımçı PlatinumGames'e hocalık etti. Ortaya çıkan sonuçsa sanıyorum kimileri için mükemmel, kimileri içinse Metal Gear havası soluyamadıkları enteresan bir ortam sunuyor...

Daha fazla detaya geçmeden önce isterseniz öncelikle senaryo gidişatına bakalım. Konu Metal Gear evreni olduğu zaman akla ilk olarak "cyborg" temasının gelmesi gerekiyor. Dikkat edin, buradaki cyborg ağabeylerimiz öyle %100 robottan daha çok, insan bedeni üzerine işlenmiş robot teknolojilerinden oluşuyorlar. Zaten oyunda bunu çıkan kanlarla net bir şekilde görebildiğimiz gibi, ana karakterimiz olan Raiden'in kendilerine karşı aldığı tutum esnasında verdiği kararlarda da anlayabiliyoruz. Aslında hikâye ziyadesiyle basit: Oyun açıldığı anda iki adamla birlikte oturan Raiden'i canlandırıyoruz. Kısa bir konuşmanın ardından Güney Afrika başkanı olduğu ortaya çıkan kişi, sağlanan barıştan ve kat edilen yoldan bahsediyor. Yine bu konuşma esnasında karakterimizin "Maverick Security Consulting" isimli, gelişmekte olan ülkelerdeki barışı sağlamak için çalışan özel güvenlik firmasında yeniden işe girdiğini öğreniyoruz. (Bu arada olaylar Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots'dan hemen sonra geçiyor.) Akabindeyse yolumuz -sonradan adını öğreneceğimiz- Jetstream Sam tarafından kesiliyor. Bu arada "Sundowner" isimli karakter, başkanı kaçırmayı başarıyor. Olayın geneline hâkim olan noktaysa Afrika'daki savaşın bitmesinden ve barışın gelmesinden başka bir şey değil. Bir anda duran silah ticareti, pek tabii ki bazılarını rahatsız ediyor ve süreç ilk olarak başkana yapılan saldırıyla başlıyor. İşte içinde bulunduğumuz durum da tam olarak bu. Yani bir senaryo var dersenez var ama bunun en az 20 yıllık olduğunu unutmamak lazım. Zaten siz de biraz zaman harcadıktan sonra hikâyeden

daha çok, hikâye içindeki aksiyona kapıracaksınız kendinizi, rahat olun.

MGRR'nin açılır açılmaz bize sorduğu en önemli şey tabii ki "tutorial" görevleri. İnanılmaz kısa olan bu görevleri zahmet edip oynayın. Öğreneceğiniz hamleler gerçekten oyunun kaderini etkileyecek. Özellikle "parry", yani savunma mantığı, MGRR'nin kalbinde yer alıyor. Eğer doğru zamanda gerekli savunma hareketini yapmazsanız, emin olun ki çok hızlı ölürsünüz. İşin kötüsü, bir kere saldırının geldiği yöne doğru savunma hareketini yapma mantığını çözdüğünüzde oyun temel olarak bitmiş sayılıyor çünkü MGRR'nin en zayıf olduğu noktalardan biri bu durum. Verebileceğim en iyi örnek,

Adına aldanıp Metal Gear Solid serisinden fırlama bir yapım beklememek lazım ki bu çok yanlış bir seçim yapmanıza neden olur

Assassin's Creed serisinde blok tuşuna basılı tutarak sürekli saldırı tuşunu spam'lemek. Bu sayede gelen her saldırıya cevap verebiliyoruz. Aynı durumun biraz daha "teknik" versiyonu MGRR'de kendine yer bulmuş. Sadece bazı spesifik saldırılara karşı blok koyamıyoruz, hepsi bu...

Birazcık daha oyun içi detaylara doğru ilerliyorum. Öncelikle MGRR'nin çok ama çok hızlı olduğuna değinmekte fayda var. Üçüncü şahıs kamera açısını kullanan oyun, karakterimizi dilediğimiz gibi yönetebilmemize olanak tanıyor. Aksiyonun artık tavan mı, yoksa uzay mı yaptığını ben değil, siz söyleyin isterim. Her saniye bir savaş, her saniye kaçılması gereken bir mermi ya da hemen peşimizde olan bir düşman... Tüm bu kargaşanın içinde Raiden'i en çok kurtaran ve oyuncuya en büyük rahatlığı yaşatan özellik Ninja Run oluyor. Her oyunda bulunan "hızlı koşma" modundan farklı olarak, karşımıza çıkan engelleri otomatik olarak aşmamızı sağlayan Ninja Run modu sayesinde çok hızlı bir şekilde ilerleyebiliyoruz. Bir yandan koşarken yapabildiğimiz saldırılarla da her türlü düşman birimine karşı büyük avantaj elde etmiş oluyoruz. Normale göre ciddi anlamda hızlı koşmamızı sağlayan Ninja Run, menzilli saldırı yapan düşmanların bizi vurmasını gerçekten güçleştiriyor. Herhangi bir enerji kullanmadan, sonsuza kadar bu modda

koşabiliyor olmak, bir cyborg olduğumu bana en çok hissettiren oyun içi teknik detay.

Yeter bu kadar koşmak, biraz da vuralım! Sizin de hesaplayabileceğiniz gibi, MGRR'nin hızlı yapısı, beraberinde birçok hızlı vuruşu ve kombuyu getiriyor. Bir "küçük" vuruş, bir de "büyük" vuruşumuz söz konusu. Küçük vuruş daha çok elimizdeki katana aracılığıyla gerçekleştirilen ve ardi ardına çok hızlı vuruşlar yapmamızı sağlayan bir yapıdayken, daha çok ayağımızla yaptığımız büyük vuruşlar, düşmanlarımıza çok daha fazla zarar veriyor. Esas önemli olansa her ikisini bir arada kullandığımız kombolar. Yalnız eğer bir komboya başlamışsak, bir noktadan sonra kombonun yönünü çeviremediğimizi,

durmak istediğimizdeyse öyle aniden duramadığımızı söylemek istiyorum. Alışılması gerçekten zor olan bu durum, parry özelliğinin hemen akabinde oyuncu tarafından çözülmesi gereken bir diğer önemli konu. Aksi halde boşa el kol sallarken, bir anda sırtımızda sopa acısıyla yerde kıvrılır halde bulabiliyoruz kendimizi. Buraya kadar anlattıklarım, aslında birçok oyunda bulunabilecek özellikleri oluşturuyor, farkındayım. O yüzden MGRR'nin kendine has olan Blade Mode başlığına geçiyorum. Blade Mode, L1 / LT tuşuna basılı tutulduğu sürece aktif oluyor, bir defa bu moda girildiği zamansa kamera açısı olabildiğince Raiden'a yaklaşıyor ve ardi





► ardına küçük ya da büyük vuruş tuşuna basmamız gerekiyor. Bu sırada yaptığımız saldırıları istediğimiz gibi yönetebiliyoruz. Unutulmaması gereken nokta, herhangi bir zırhsız cyborg'un Blade Mode ile anında paramparça edilebilmesi. Eğer karşımızda zırhlı bir düşman varsa ilk olarak onunla bir süre kapışmak suretiyle zırhını parçalamamız gerekiyor, zırhı parçalandığı zaman da karşımıza çıkan kırmızı kutunun olduğu bölgeye yaptığımız tüm saldırılar "critical kill"e sebebiyet verebiliyor. Kasaplık konusunda bu kadar eğitimli bir karakterle yapılacaklar listesi için çok önemli bir hareket daha bulunuyor ki o da bazı düşmanların sol ellerine ulaşmak. Daha rütbeli cyborg'larda bulunan bu özel sol kola ulaşmak için öncelikle "Augmented Vision" isimli özelliğimizi devreye sokuyoruz. Aslında görevin tam olarak nerede olduğunu görmemizi sağlayan özelliğimizin farklı konularda da bize yardımcı olması gerçekten harika! Neyse efendim, cihaz bize haritada ID Chip sahibi olan karakterleri çat diye gösteriyor. Hele karanlık ortamlarda böyle yeşil yeşil parlayan bir kolu görmemeniz gerçekten imkânsız. Buradaki davaysa abartmadan düşmanımızın sol kolunu mümkün mertebe biceps tarafından kesmek; sonrasında düşen kolun barındırdığı enerjiyi alabiliyoruz. Hala kesip biçiyorken, girişte bahsettiğim bloklama durumunu çok az daha açmak istiyorum. Şimdi, bir kez çözdüğünüz zaman rahat edeceğiniz yapıda, gelen saldırının aksi yönüne doğru hamle yapmamız gerekiyor. Pek tabii ki sadece hareket değil, hareketin yapıldığı zamanlama da çok önemli. Yoksa boşuna sinirlenmeyin yani oyuna. Bir de eğer düşmanınız kırmızıya dönüştüyse artık savunmadan çok daha fazlasını yapabiliriz. Şöyle ki bu modda bir düşmanı blokladıktan sonra, iki saniyelik bir boşluk anı yakalıyoruz ki bu da bize kontratak imkânı sağlıyor. Bu sayede düşmanlarımızı kısa sürede ortadan kaldırebiliyoruz. Hele bir de zırhları yoksa zaten Blade Mode'a girip kendisini parça parça etmemiz işten bile değil. Bu tabii ki en çok işimize gelen senaryo ama bazen düşmanlarımız o kadar güçlü olabiliyor ki kırmızı modda bile ölmemeyi seçebiliyor. Yine de yapacağımız saldırılarla en azından kendilerini "stun" edebiliyor olmak büyük önem taşıyor. Özellikle uzaktan bakınca çok güzel gözüküyor, değil mi? Bir de duruma tezat oluşturacak sarı şekilde

VR Missions

Ana menüye geldiğinizde karşınıza çıkacak olan seçeneklerden bir tanesi de "VR Missions" olacak. İlk olarak sadece tutorial bölümlerini göreceksiniz ama oyunda biraz ilerlediğiniz zaman, birçok farklı gizli bölümün açıldığını ve bu bölümlerin farklı zorluk seviyelerine sahip kapalı alan modları olduğunu anlayacaksınız. Daha fazla BP kazanmak için mükemmel bir yöntem!

parlama durumu söz konusu. Eğer düşman sarı ya da altın rengindeyse kendisinden gelen saldırı bloklanamaz demektir. Bu tarzdaki saldırılar karşısında blok moduna geçmek ya da bir şekilde karşılık vermek ziyadesiyle saçma olacağından size tavsiyem koşarak kaçmanız olacak. Malum, oyunda zıplamak çok işe yaramıyor.

Madem bu kadar çok kesip biçiyoruz, bize yardımcı olan aparatları da tanımakta fayda var. MGRR, temelde iki farklı silah grubu kullanmamıza olanak tanıyor. Bunlardan ilki Main Weapons. Burada adı "High Frequency" ile başlayan dört silah görüyoruz: Blade, Machete, Muramasa Blade ve Wooden Sword. Ayrıca Stun Blade ve Armor Breaker olmak üzere iki silah daha birincil silah kısmında bulunuyor. Silahlar arasında High Frequency Blade'i zaten hepimiz görmüşsünüzdür, ana silahımız. Diğer silahlarıysa ele geçirmenin birçok farklı yolu bulunuyor. Misal, Wooden Sword'a ulaşmak için oyunda bulunan beş Cardboard Box Guy'ı bulmamız ve tüm bölümleri bitirmemiz, Muramasa Blade içinse senaryo modunu tamamlamamız gerekiyor. İkinci silah grubumuz daha çok sağda - solda bulduğumuz silahlardan oluşuyor. "Sub Weapons" olarak isimlendirilen silahlar arasında Drum Can, Cardboard Box, 3D Photo Frame, EM Grenade, Jamming Grenade, Red Phosphorous Grenade, Homing Missile, RPG ve bildiğimiz el bombası bulunuyor. Hepsinin kendine has kullanım alanı var ve her zaman olmasa da genelde kullanılacakları yerden hemen önce karşımıza çıkıyor. Son olarak oyunda üç adet Unique Weapon bulunuyor. "Polearm", "Sai" ve "Pincer Blades" isimli silahları, belirli boss'ları öldürdüğümüz zaman ele geçiriyoruz. Her ne kadar boss'lara karşı çok mantıklı kullanım alanları olmasa da çok

Alternatif

Asura's Wrath
Bayonetta
DmC (Devil May Cry)



Darbelerimiz çok hızlı olduğu için kılıcımızın geçtiği yönleri net bir şekilde görebiliyoruz. Tabii ki düşmanımız rastgele değil, direkt olarak kılıcımızın geçtiği hizalarda doğranıyor.

İşte bahsini geçirdiğim, özel sol kol. Bir noktadan sonra onu kaçırmak imkânsız; sadece düşmanı keserken iyi hedef alın, yeter.

daha farklı alanlarda işimize yarıyor bunlar. Polearm, direkt olarak birden fazla sayıda düşmana saldırmak istediğimiz zaman devreye giriyor. Tek seferde geniş bir alana saldırı yapmamıza imkân tanıyan silah, özellikle alakalı yetenek açıldığı zaman oyunun gidişatını büyük ölçüde değiştiriyor. Sai, özellikle uzaktaki düşmanlarda işe yarıyor. Hele havadan gelen varsa tek çözüm bu silah olabilir. Hem normal düşmanlar, hem de boss'lar üzerinde ziyadesiyle işe yaradığını belirtmekten fayda var. Pincer Blades ise kelimenin tam anlamıyla oyundaki en yavaş ama en güçlü silah. Tek sorun, en akılsız yapay zekânın bile bu silahın saldırılarından kaçabilecek yeteneğe sahip olması.

Oyunda güzel güzel topladığımız BP'lerle birbirinden farklı geliştirmeler yapabiliyoruz. Göze ilk olarak silah güncellemeleri çarpıyor. Silahların genelde üç ila dört arasında farklı güncellemesi mevcut... En bilinenleri Strength, Absorption, Energy ve De-Power. İşin ilginç yanı, boss'lardan düşen üç farklı silahın da sadece bir adet Strength geliştirmesi olması. Silah haricinde tabii ki bir de zırh seçenekleri bulunuyor ki bu sayede daha uzun süre hayatta kalmayı seçebiliyoruz. Genele 6.000 BP ile başlayan geliştirme seçeneklerinin kimilerinin son aşaması 60.000'e kadar çıkıyor. Silahların sahip olduğu

seviyelerse beş adet... Yani daha ne kadar bilgi vereyim, bilemedim, bunu dememden hesaplayın yani. Silahların hemen yanı başındaysa yeteneklerimiz bulunuyor. Burada aralarında Aerial Parry, Defensive Offence ve Quick Draw gibi yeteneklerin bulunduğu 14 farklı yetenek, parayı basıp öğrenmemiz için bekliyor. Yine hangi yeteneğin size daha fazla yardımcı olacağını önceden iyi hesaplamamızda fayda var. Ortaya çıkan yeni kombolarla yapabildiklerimizse -tıpkı DmC'de olduğu gibi- o kadar fazla ve o kadar güzel savaş sahnelerinin ortaya çıkmasına olanak tanıyor ki insan bir kez daha Japon dehası önünde saygıyla eğiliyor. Zırh konusunda da dokuz farklı seçenek sunuyor MGRR. Nitekim bu seçenekler sadece görünüş farklılığından başka bir şey değil. Neredeyse her kostümü ya bir görevi tamamladıktan sonra ya da görevi tamamlayıp üstüne de para vererek alabiliyoruz. Açıkçası fiziksel olarak bir işe yaramıyor olmalarına rağmen o kadar güzel görünüyorlar ki insan o ya da bu şekilde ulaşmak istiyor her birini.

Düşmanlar konusunda gayet iyi bir iş çıkarmış MGRR. Genel olarak oyuna hitap eden cyborg teması hakkında çok iyi çalışılmış ve karşımıza sürekli aynı model düşmanları çıkarmamak için toplamda 16 farklı model tasarlanmış. Her birinin kendisine ha saldırı modeli olan düşmanlarımız, genel olarak mantıklı bir yapay zekâyâ sahip; ne sürekli bize vuracak kadar isabetli, ne de sürekli ıskalayacak kadar saçma ateş ediyor. Yakın dövüşteyse gerektiği zaman blok alıp bir anda tüm kombomuzu bozabilecek seviyede her biri. MGRR çok hızlı bir oyun olmasına rağmen, savaş konusunda olabildiğince çıvırmamayı başarmış gibi geldi bana. Tabii ki bir yandan çok da abartmamak lazım zira bir defa düşmanların arasına daldığımız zaman hepsini yok etmeden çıkmamak gerçekten zor. Hele etraflarında Ninja Run ile koşu koşu arada kendilerine vurmaya başladığımız zaman kelimenin tam anlamıyla ne yapacaklarını şaşırıyor güruh. En

büyük zaafı ve itici kısımları ise çok hantal olmaları benim için. Yani bir anda koşuyor, bir anda yavaşlıyor hepsi ve karakterimiz düşmanlara göre gereğinden fazla hızlı kaçıyor. (Neo gibi hissettim kendimi ve sürekli yavaş çekim açtı sanki.)

Son olarak eklemek istediğim şey genel olumsuzluklar. İlk olarak adına aldanıp Metal Gear Solid serisinden fırlama bir yapım beklemem lazım ki bu çok yanlış bir seçim yapmanıza neden olur. MGRR baştan aşağıya saf aksiyon ama bu aksiyon bir noktadan sonra kabak tadı vermeye başlıyor. Ne oyunun başındaki saçma senaryo ilerliyor, ne de düşman kesmekten başka bir şey yapıyoruz. Yani oyunun tek odaklandığı olay dayak! Eğer böyle bir yapımdan hoşlanacağınızı düşünüyorsanız, MGRR tam size göre demektir. Onun haricinde Ninja Run modu beni oyundan biraz soğuttu. Her şeyi kendi kendine yapan karakterimize özel olarak bir yön veremiyor olmak, daha doğrusu vermemize gerek kalmıyor olması çok can sıkıcı. Oh, ne güzel; onun üzerinden atladi, şunun altından kendisi kaydı... Ben beğenmiyorum böyle şeyleri. Biraz daha detaycı adamım ben, ne yapayım. Açıkça söylemek gerekirse ben oyuna hayran kalmadım ama MGRR kendini rahatlıkla herkese oynatabilecek bir yapım. İçinde her ne kadar fason bir senaryo olsa da dikkat çeken bir karakter ve beraberinde getirdiği silahlar bulunuyor. Özel ve farklı boss'lar ise oyuna büyük eğlence katmış durumda. Her şeyi kesip biçilemese stres atmak için mükemmel bir yol. ■ Ertuğrul Süngü

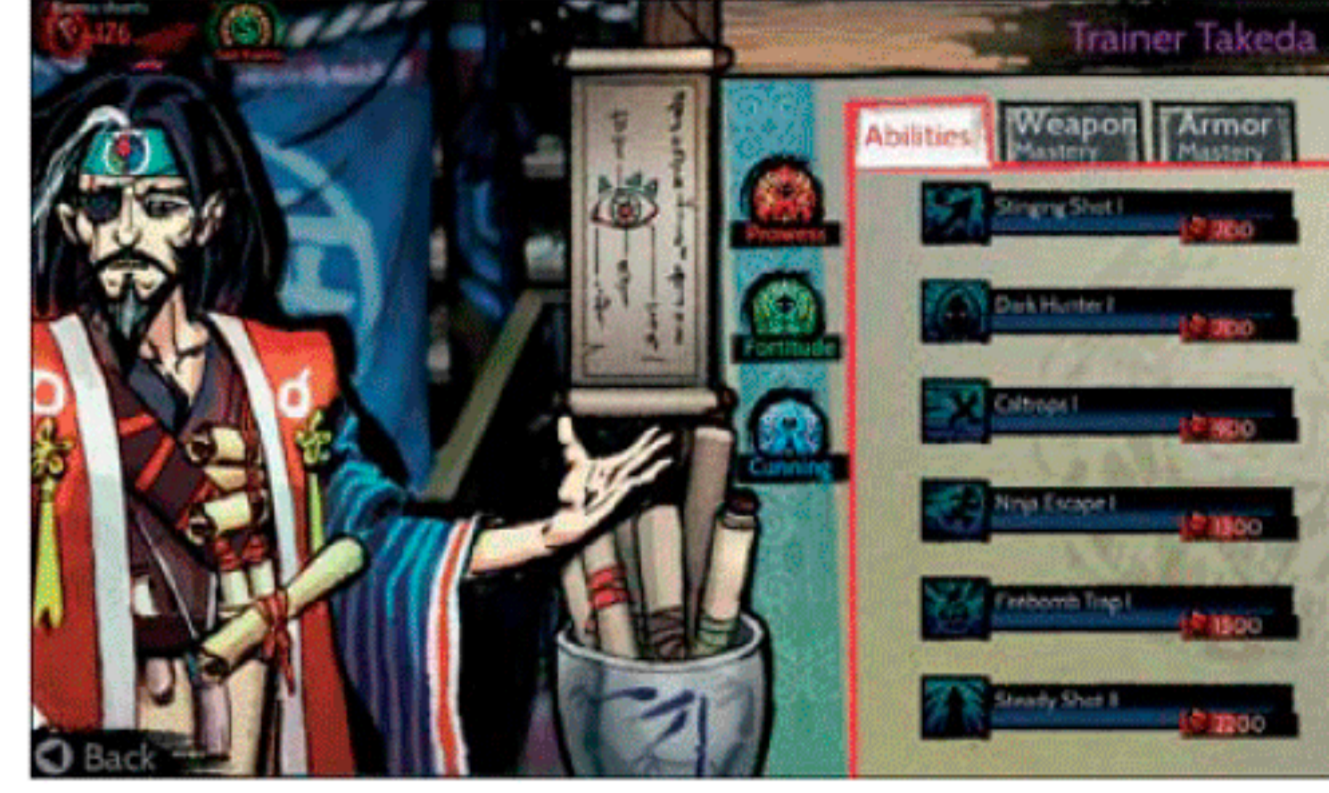
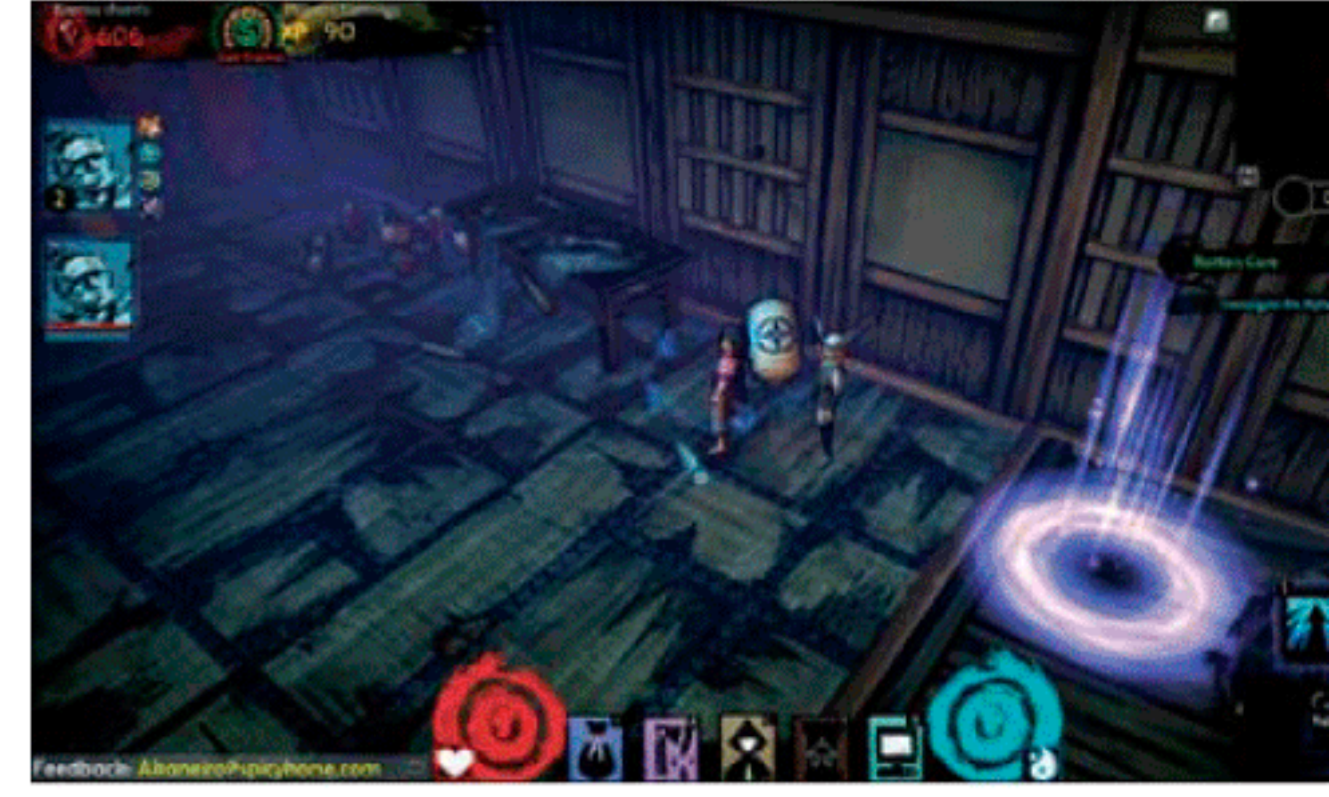
Metal Gear Rising: Revengeance

- + Bol aksiyon, hızlı ve kanlı, ölenlerin insan değil de robot olması, sürükleyici oyun yapısı
- Sürekli bir şeyleri kesme ihtiyacı, saçma senaryo, çalışmamayı kamera açıları

8,2

Hah, işte bunu diyorum. Karambole alıyorlar adamı, bir de boss geliyor, ondan sonra işte sabaha kadar danslar falan...

Yapım Spicy Horse
Dağıtım Spicy Horse
Tür RPG
Platform PC
Web www.angry-red.com



Akaneiro: Demon Hunters

Kurdu kuzuya düşüren oyun

“SpicyWorld'e hoş geldiniz!” demek istiyorum. Eğer biraz multiplayer aksiyon denemek istiyorsanız, sizi Bighead Bash'e alalım. Yok, eğer sıra tabanlı oyun havanızdaysanız ve bir uçtan diğerine ateş edip eski günleri yâd etmek istiyorsanız, buyurun Crazy Fairies kısmına geçin. Fakat siz de benim gibi bir RPG tutkunuyunuz, o zaman Akaneiro: Demon Hunters (ADH) tam da size göre bir oyun demektir... Böyle reklam kokan bir açılış yaptım ama alakası yok, yani Sezar'ın hakkı Sezar'a arkadaş. Karşımıza üç farklı oyunuyla çıkan Spicy Horse, oyunun hem dağıtımçı, hem de yapımcısı konumunda ve gerçekten hack & slash dolu RPG günlerini özleyenler için fazlasıyla dikkat çeken bir oyun yapmış.

Zaten söyledim aslında ADH'nin temellerini; kendisi bir RPG ve bolca yaratık öldürmek üzerine kurulu. Tam anlamıyla önümüze gelen bin tekme! Oyunu kurduktan sonra tek yapmamız gereken, gerçekten iki saniye kadar süren kayıt işlemi. Zaten akabinde oyunun içerisine anında dalabiliyoruz. Yine de hatırlatmak isterim; eğer internet bağlantınız yoksa ne yazık ki kendisini deneyim edemeyeceksiniz ki aslında bu da oyunun kanımca en büyük eksisi. Hah, direkt en girişten de yazıyorum!

Efendim, ADH temelinde kadın ya da erkek olarak değiştirilebilir üç farklı sınıf bulunuyor. Aynı zamanda ana yetenek ağaçlarıyla da ön plana çıkan sınıflardan ilki Pro-wess. Kendisi yakın dövüşü en çok vuranın kazanacağına inanıyor. Özellikle fazladan zarar vermeye bonusu var. Oyunun henüz başında sahip olduğu Mastery özelliklerinden birisi, "Dual Wielding 1" isimli çift silah taşıyabilme kabiliyeti ve diğeriyse Medium Armor 1. Diğer kategorimiz olan Fortitude oyuncularını çok daha defansif bir sınıf modeli karşılıyor. Gelişmiş zırh seçeneğinin yanında, Mastery olarak Two Handed 1 ve Heavy Armor 1 ile karşılıyor kullanıcıyı. Benim direkt olarak seçtiğim üçüncü güzide

özellik olan Cunning karakteri, gelişmiş "critical chance" özelliğiyle boy gösteriyor. Dueling 1 ve Light Armor 1 ise onun temel özellikleri arasında yer alıyor. Kısacası, değindiğim karakterlerden birisini seçerek girdiğimiz ADH dünyası, ilk olarak tutorial bölümünü işaret ediyor. Açıkçası daha önce hack & slash oynadıysanız, burayı direkt olarak atlayabilirsiniz, aksi halde uğramadan geçmeyin.

Cel-shaded grafik motoru, oyunun tamamını kaplıyor sevgili okur ve en yüksek grafik ayarlarında o kadar akıcı ve o kadar renkli sahneler göze çarpıyor ki anlatamam. Temelinde bulunan siyah ve beyaz renk teması, özellikle renkli haritalar içerisine çok iyi yedirilmiş bence; renkler üzerindeki geçiş gerçekten takdire şayan. Bu renk cümbüşü içindeyse hayatta kalmak suretiyle aldığımız görevleri yerine getiriyoruz. Savaş sistemi çok basit: Tıkla ölsün, tıkla ölsün. Bilinen "numaralara yetenek koyma" sisteminin yerindeyse "Tab" tuşuyla değiştirdiğimiz ve sağ mouse tuşuyla kullandığımız özel yetenekler bulunuyor. Bunun haricinde yine bilindik hayat ve mana barlarımız mevcut. Nitekim ADH'de ölmek -aslında biraz dikkat edilirse- bence zor.

"Yokai" olarak nitelenen kafası karışmış düşman grubuyla karşılaştığımız oyunda, ölen düşman birimlerinden düşen Karma Shard'lar sayesinde sağlığımızın bir kısmı otomatik olarak doluyor. Sadece düşmanlardan değil, etraftaki kutulardan ve kırılabilir objelerden de çıkması, HP barımızı olabildiğince dolu tutmamıza imkân tanımış. Zaten bu sebepten bir anda çok fazla sayıda düşmanla boğuşmak zorunda kalıyoruz genelde. En önemli hileyse araya sıkışıp kalmamak; yoksa Alt + F4. Düşen Karma Shard'lar, aynı zamanda oyunun para birimi görevini görüyor. Yani hem sağlığı dolduruyor, hem de bir köşede birikiyor.

Harcamaları yapmak için oyunun göbeğinde bulunan köyümüz mevcut. Burada Vendor Goto ve Gato'dan büyüdü ya da normal silah, zırh, kolye ya da yüzük almamız mümkün. Bir diğer tarafta Elder Shaman Pan var ki kendisi Ginseng Soba, Red Tea, Mint Tofu gibi bazı özelliklerimizi arttıran cisimler satıyor. Shimizu ablamız, 30 dakika boyunca yanımızda duran ve spesifik bir özelliğimizi arttıran evcil hayvanlar temin ediyor. Trainer Takeda ise seviye atladıkça ve pek tabii ki Shard'ımız yettikçe uğramamız gereken bir kimse. Kendisi özelliklerimizi, silah ve zırh uzmanlıklarımızı belirli bir ücret karşılığında geliştirmemize olanak sağlıyor.

Size tavsiyem, tüm Shard'larınızı ilk beş seviye boyunca sürekli kullanacağınıza emin olduğunuz bir yeteneğe harcamanız olacaktır. Sakın silaha ve zırha para vermeyin, zaten patır patır düşüyor.

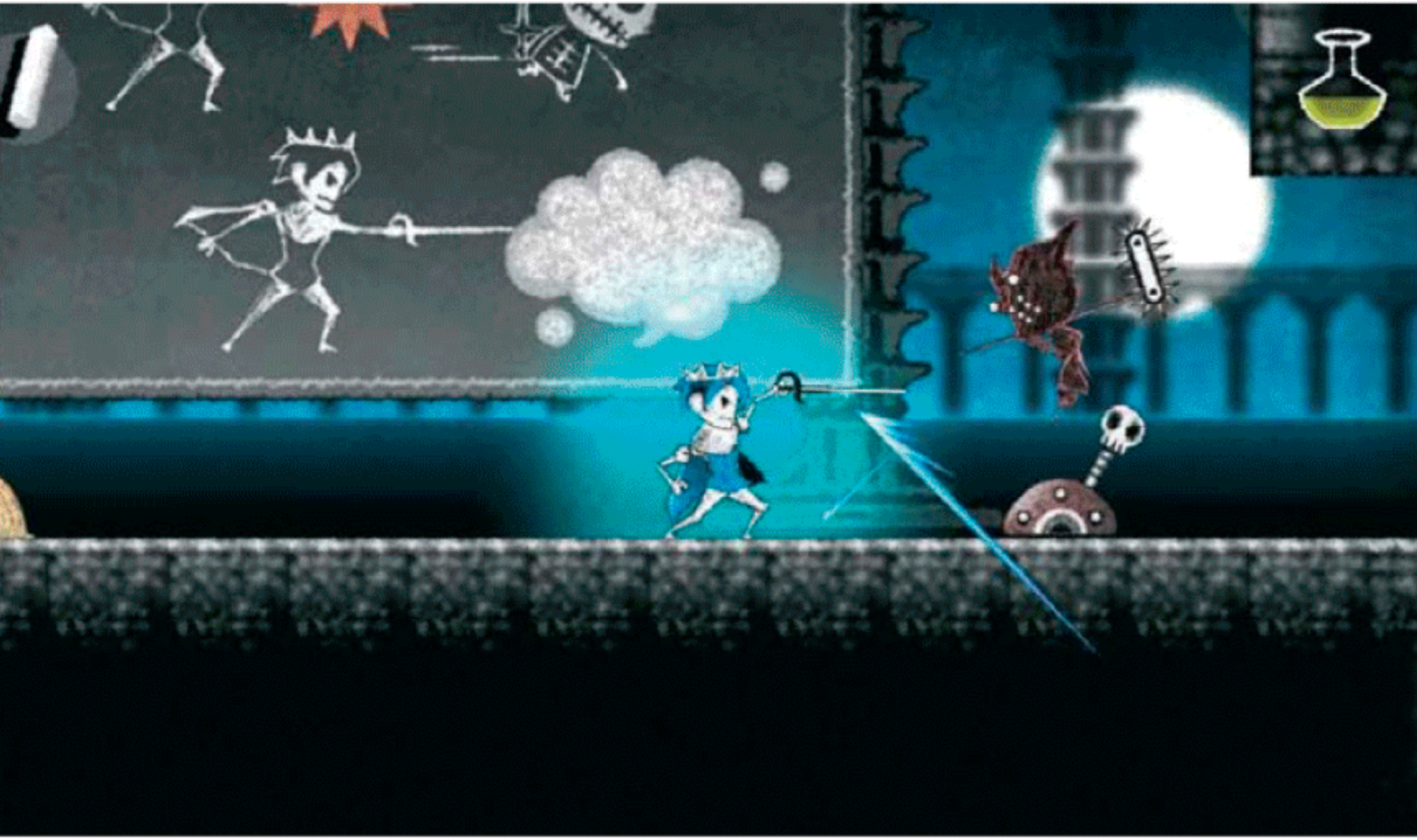
Çok ufak bir boyutu olması, teker teker geçilen görevleri, sahip olduğu kendine has detayları ile -başta iş arasında oyun oynamak isteyenler olmak üzere- birçok RPG severe hitap eden bir oyun olmuş. Ha, ortalama bir oyuncu için fazla yüzeysel, o ayrı ama yine de bir deneyin, sıkıldıkça tıklar, stres atarsınız. Ciddi bir oyun arayanlara uzak dursun! ■ Ertuğrul Süngü

Akaneiro: Demon Hunters

+ Hızlı, kolay ve herkese hitap ediyor olması, renkli dünyası, kısım kısım ilerlemesi
- Ha bire tıkla, ha bire tıkla; bu yani

7,0





Yapım Game Arts
Dağıtım GungHo Online Entertainment
Tür Platform / Bulmaca
Platform PS Vita
Web gunghoonline.com/games/dokuro



Dokuro

Tebeşir prenses, iskelet kahraman



Bir ay daha PS Vita'ya yeni ve düzgün bir oyun çıkmasaydı, aletin yerini unutacaktım, o derece bir durum söz konusu.

Zaten analistlerin yaptığı yorumlara da bakacak olursanız, PS Vita iyi bir alet ama çok daha fazla oyuna veya uygulamaya ihtiyacı var. (iOS'taki veya Android'deki kadar çok oyun çıksa cihaz coşardı.) Neyse ki bu ay, beklenmedik bir anda Dokuro'nun varlığını öğrendim ve Crisis 3'ü, Dead Space 3'ü ve Aliens: Colonial Marines'i bir kenara bırakıp bu oyuna gömüldüm. "Gömüldüm" diyorum zira oyunu yatmadan önce oynamak bir alışkanlık haline geldi ve zaman zaman PS Vita'ya sarılmış bir halde uyandığım da oldu, yalan değil...

Yolundan sapmayarak ilerleyen bir kadın

Aynen trafikteki gibi, tek bir yol varmış gibi ilerleyen bir prenses ve ona eşlik etmeye çalışan bir iskelet. Dark Lord'un hüküm sürdüğü krallık bir gün bir prensesin karanlıklar lorduna eş olarak geleceği haberiyle çalkalanır. Eh, prensesin gönlü yok ama lort bunun olmasını istiyor. Ne olacak? Onun hizmetkârlarından olan bir iskelet olarak ona başkaldıracağız elbette ki! Biz bir zamanlar bir insan olan bir iskeletiz ve maalesef ki kanlı canlı bir prensesi seviyoruz...

İki boyutlu bir platform / bulmaca oyunu Dokuro. Kahramanımız, isimsiz iskelet, küçük ve birkaç darbeye ölen bir varlıktan fazlası değil. Ne var ki bu iskelet bir iksiri içtiği takdirde, bir insana dönüşebiliyor; geçici bir zaman da olsa. İki geçiş arasında tebeşirle çizilmiş gibi gözükten mekânlarda renk değiştiriyor ve bulmacaları bu iki form arasında geçiş yaparak çözmeye çalışıyoruz.

Her bölüm, aslında kayıt noktalarıyla birbirinden ayrılmış noktalardan oluşuyor. Prensesi bir yere kadar götürüyoruz, kayıt noktası; biraz daha götürüyoruz, bir başka kayıt noktası. Bu şekilde bir

bölümü bitirmeye uğraşiyor ve başka bir bölüme geçiyoruz.

Prensessin dümdüz ilerleme gibi bir huyu var. Ona komutlar veremiyoruz, o sadece yürüyor. Önüne boşluklar çıktığında duraklıyor, kendini boşluğa bırakmıyor ama pek akıllı olduğu da söylenemez zira düşmanlarından genellikle kurtulmayı başaramıyor; kaçmaya çalışsa bile...

İlk bölümlerde sadece kutuları ittirip, manivelaları çekip ona yol açmaya çalışıyor ve önümüze çıkan düşmanları kemiklerimizle vurarak uzaklaştırmaya çalışıyoruz. İnsan formuna geçtiğimiz zamanlarda elimize bir kılıç geliyor ve kendimizi çok daha iyi savunuyoruz. (Boss savaşlarında bu konu önemli oluyor.) Daha sonraki bölümlerdeyse işin içine tebeşir konusu ekleniyor. L tuşuyla farklı tebeşir tiplerine geçerek PS Vita'nın dokunmatik panelini kullanıyoruz. Bazen iki noktayı birleştirmek için bir çizgi çiziyoruz, bazen ateşin bir yerlere ulaşması için tebeşirimizi kullanıyoruz.

Dokuro'yu güzel yapan da oyunun hiçbir zaman çok fazla zor olmaması. Yani bir bulmaca hiçbir zaman çok karmaşık hale gelmiyor ki oyun, bulmacaları geçmenize de olanak tanıyor. Oyunda ölmek de pek zor değil; bulmaca çözmek, platform oyunlarındaki zıplama yeteneğinizle iç içe ilerlediği için boşluklara düşmek, düşmanlarınız tarafından öldürülmek kolay olabiliyor.

Görsel açıdan bir hayli tatmin edici olan oyunun, şahsen hayran kaldığım bir diğer yönü de müzikleri. Tim Burton filmindeymiş gibi bir atmosferdesiniz zaten, bir de buna dinlendirici ve oyuna son derece uygun müzikler eşlik edince, oyunu kolay kolay elinizden bırakamıyorsunuz.

Dijital olarak satın alabileceğiniz bu oyunu tüm PS Vita sahiplerine öneriyorum ki zaten PS Vita için pek de oyun seçeneğiniz yok...

■ Tuna Şentuna

Dokuro

+ Atmosfer, mükemmel müzikler ve eğlenceli, sıkılmayan, zorlamayan oynanış

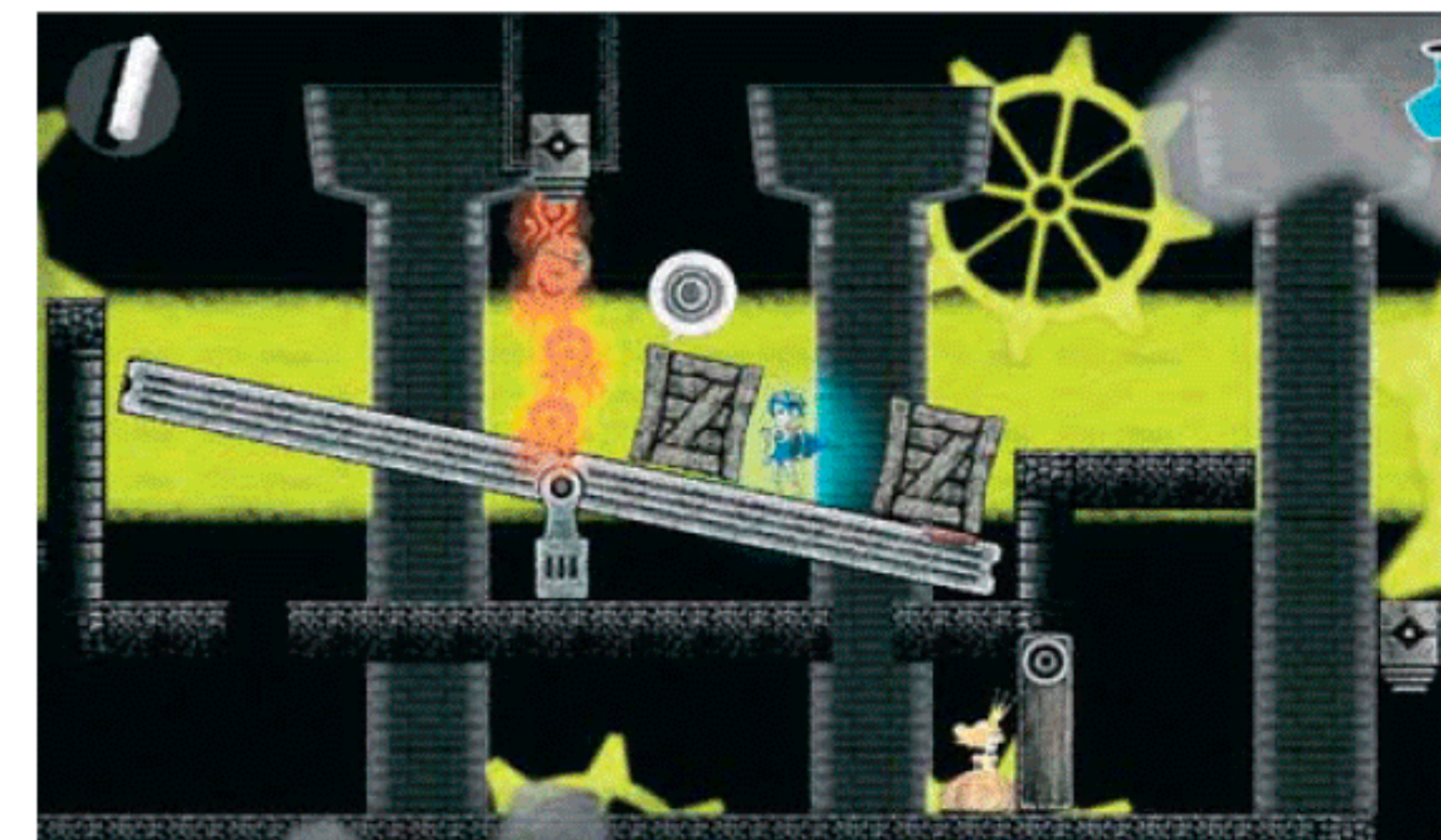
- Müzik çok tekrarlıyor (Düşünün ki eksi madde başka bir şey bulamadım.)

9,0

Gizli Paralar

Bolca trophy barındıran oyun, trophy avcıları için de güzellikler sunuyor, bu bir. İkincisi de "Her bölümdeki tüm gizlilikleri bulayım!" diyen oyunculara geliyor: Her bölümde gizli bir jeton bulunmakta ve bunları bulmak zaman zaman çok kolay, bazen de hiç varlıklarını fark etmiyorsunuz bile; bu da bölümleri bir daha oynamak için size bir neden sunuyor.

■ İtelenebilecek, çekilebilecek bir şeyler varsa yanına geldiğinizde Daire tuşu sembolü ortaya çıkıyor.



Alternatif

Escape Plan
LittleBigPlanet PS Vita
Rayman Origins



Yapım Dark Vale Games
Dağıtım Dark Vale Games
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.playforgewar.com

Forge

Süratli TPS tutkunları buraya

En çok oynanan oyunların başında şüphesiz FPS'ler geliyor. Bunu birçok yazımda belirtmekten geri durmuyorum çünkü bu bir gerçek... Hemen ardından TPS'ler geliyor; bir Assassin's Creed ya da ne bileyim, Grand Theft Auto gibi oyunlarla karşı karşıya gelmek, her oyun severin yüreğini hoplatan deneyimlerden biri kesinlikle. Bu iki türe yapılan yüklenmenin sebepleri zaten çok ortada; kolay oynanış ve oyuncuyu oyuna dâhil etme duygusu. Fakat bu durumun eğrildiği çok özel bir nokta var ki o da hız. Oyun FPS ya da TPS olsun, hiç fark etmez, eğer yavaş ilerliyorsa çok daha özel bir senaryoya sahip demektir. Yok, eğer hızlıysa emin olun ki rekabetin enlerinde yaşandığı, multiplayer modların desteklendiği bir yapıya sahip demektir. Forge ise benim için ikinci kategoriye giren yapımlar arasında yer alıyor.

Forge karşımıza tamamen multiplayer özelliklerle bezenmiş bir yapım olarak çıkıyor. Nitekim oyuncu olarak ilk yapmamız gereken, tutorial bölümlerini geçmek ki aksi halde herhangi bir şekilde oyunun içine dalmamız söz konusu bile değil. Böyle ciddi bir zorunluluğun neden önümüze sürüldüğünü izin verirsiniz safhaları açıklarken anlatayım. İçine girdiğimiz arena haritasında dört farklı eğitim parçası bulunuyor. Bunlardan ilki hareket etme mantığını bize öğretiyor. Forge'da karakterlerin bilinen TPS'lere göre çok daha ince ve detaylı hareketleri bulunuyor. Bunlardan en önemlisi, duvarları kullanabilme. Bir duvardan diğerine zıplamak suretiyle devasa bir kuleye bile her türlü karakterle çıkmak mümkün. Daha da önemlisi, yapılan ani zıplamalarla içinde kaldığımız kalabalık düşman birliklerinden anında kurtulmamız mümkün olduğu gibi, çoğu zaman hedeflenmesi zor bir karakter haline gelebiliyoruz. Bir diğer önemli aşama savunma. Oyundaki savunma mekaniği birçok oyundan daha farklı. Gerektiği takdirde tüm zararı emebilen korunma animasyonumuz, her ne kadar zararın bir kısmını bize yansıtırsa



Alternatif

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



Algı

Forge'un en büyük sorunlarından bir tanesi vuruş hissiyatı. Evet, belki silahların taşındığı bir savaş oyunu değil kendisi ama yine de düşmana vurup vurmadığını bilememek gerçekten can sıkıcı. Hele bir de uzak mesafeye atış yapıyorsanız, işler iyice saçma bir hal alabiliyor.

da düşman tarafından kullanılan özel vuruşların etkisini yok ediyor.

Forge'un eğitim bölümlerini bir kez tamamladıktan sonrası artık oyunun içerisine dalabiliyoruz. Şimdi ana menüde karşımıza çıkan Quick Play, Play, Community ve Level Up kısımlarına yakından bakmamız gerekiyor ki ilk yöneleceğiniz kısım Level Up olacak. Burada -sizin de tahmin edeceğiniz gibi- oyunda bulunan karakterleri geliştirebiliyoruz. Her karakterin toplam 99 seviyesi mevcut ve her dört seviyede bir kez kendine has özellikler elde ediyorlar. Topladığımız yetenek puanı hemen ekranın ortasında bulunuyor ve bunu harcamak suretiyle karakterlerimize seviye atlatabiliyoruz. Yetenek puanı kazanmaksızın ancak iyi bir oyun çıkarmaktan geçiyor. Önce birazcık karakterlerden bahsedeyim... Assassin, Pathfinder, Pyromancer, Shaman ve Warden olmak üzere toplamda altı farklı sınıf karşımıza çıkıyor ve gerçekten hepsinin özellikleri birbirinden olabildiğine farklı. Yine de unutmamak lazım ki Assassin ve Warden yakın dövüşte etkili iki isimken, Pathfinder ve Pyromancer menzilli güçlere bezenmiş durumda. Shaman ise oyunun destek sınıfı rolünü üstleniyor. Yakından bakacak olursak Assassin, hafif zırh giyen ama görünmez olabilme özelliğiyle düşmanlarını hunharca katledebilen bir sınıf. Warden, giydiği ağır zırhıyla düşmanlarına uzun dakikalar boyunca zorluk çıkarabilen bir sınıf. Menzil grubuna bakacak olursak Pathfinder, kullandığı ok ve tuzaklarla dikkat çekiyorken, Pyromancer ise ateş gücünün bahşettiği birçok farklı özellikte hem tekil, hem de topluluk halindeki düşmanlarına zor anlar yaşatabiliyor. Karakterlerimize daha yakından baktığımızdaysa Physical, Nature, Spiritual ve Magic olmak üzere dört ana özellik olduğunu görüyoruz. Her seviye atlayan karakter hem buradaki puanlarına, hem de yetenek puanlarına yatırım yapabiliyor. Nitekim Forge'da kullanılan sistem bir hayli değişik. Nasıl mı? Bir özelliğe seviye atlatmak için diğer bir özellikten çalmamız gerekiyor. Böylece karakterimizin bir konudaki uzmanlık alanı en üst noktaya çıkarken, diğeri tamamen köreliyor. Elde ettiğimiz Customization Point'ler ise oyunun temelini etkileyen Speed, Resource ve Armor üzerinde değişiklik yapmamızı sağlıyor ki buradaki Resource kısmı aslında her şeyimiz. Kendisi hem mana, hem de enerji anlamında ve tüm yeteneklerimizi onunla kullanıyoruz.

Team Deathmatch, Capture the Relic, King of the Hill, Arena ve Relic Assault gibi oyun modları bulunduran Forge, tam bir kovalamacı yapısına sahip. Her sınıfın kendine has önemli bir özelliği olması, belki de oyundaki en belirleyici etken. Birbirini kovalamaktan vazgeçmeyen oyunculara cabası. Yine de çağımız için çok da yeni bir oyun sayılmadığını belirtmekte fayda var. Belki 10 yıl önce karşımıza çıksaydı durum çok daha farklı olurdu ama içinde bulunduğumuz dünyada Forge'a özel bir yer olduğunu zannetmiyorum.

■ Ertuğrul Süngü

Forge

- + Altı farklı sınıf, farklı görev modları, hızlı oyun yapısı, bol karambol
- Bir noktadan sonra kim vurduya gitmekten sıkılmak, iyi bir takım olmadan hiçbir şey yapamamak

7,1



Yapım Bethesda Game Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.elderscrolls.com



The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn



Ejderha binenin, kılıç kuşananın!

Bethesda'yı bilenler, görev paketlerini ne kadar sevdiğini de biliyordur firmanın. Özellikle The Elder Scrolls söz konusu olunca, Bethesda'nın ana oyundan daha büyük görev paketi çıkarmışlığını bilenler, aynı gelişmenin Skyrim için de yaşanacağını bekliyorlardı. Bu mucize şimdilik gerçekleşmedi ama yeni çıkan Dragonborn sayesinde, ana oyundan daha büyük bir paketin çıkmasının an meselesi olduğunu hissedecekler.

Dragonborn, Skyrim için yayınlanmış bir indirilebilir içerik paketi, yani DLC. Ancak önceki Dawnguard ve Hearthfire paketlerinden çok farklı bir içerikle karşı karşıyayız, bunu hemen belirtelim. Dawnguard'da vampirlere karşı verilen savaşta görev alırken, Hearthfire'da kendi evimizi inşa etme yeteneğine kavuşuyorduk. Ancak Dragonborn, oyuna başlı başına yeni bir yorum katıyor. Artık The Elder Scrolls dünyasının bir diğer bölümü olan Morrowind'e yolculuk edip Solstheim bölgesindeki maceralara atılıyor. Morrowind, hatırlayacağınız gibi, The Elder Scrolls oyunlarının üçüncüsüydü; yani bundan iki önceki oyun Morrowind'de geçiyordu.

Dragonborn'da artık nihayet ejderhaları sürebildiğimiz bir oyuna kavuşuyor ve Skyrim'den son derece farklı bir atmosfer olan Morrowind'de yeni maceralara atılıyor. Üstelik yeni paketin içeriği, senaryosu, atmosferi, büyüklüğü onu yepyeni bir oyun gibi hissetmemizi sağlıyor. Sanki The Elder Scrolls'in altıncısı çıkmış da onu oynuyormuşuz gibi... Bu

yeni pakette yepyeni bir mimari, yepyeni bir dünya, yeni zirhlar, yeni silahlar, yeni düşmanlar ve yeni dostlar buluyoruz. Yeni paketimiz, Dawnguard'da olduğu gibi, asıl oyunun içine saklanmış küçük bir macera değil, başlı başına yeni bir heyecan olarak karşımızda duruyor.

Bethesda'nın indirilebilir içerik paketlerini çıkarırken çıktayı sürekli yükseltiyor oluşu aslında güzel bir taktik. Her yeni pakette, öncekinden daha güzel bir deneyim yaşayacağımızı hissederek "hazır ol"da bekliyoruz. Bu yöntemi Fallout 3 için de kullanmışlardı ve her yeni paket, daha da büyük bir macera olarak karşımıza çıkmıştı; en sonunda artık dünyadan çıkıp yörüngede dolanan bir Alien ana gemisinde savaşırken bulmuştuk kendimizi.

Dragonborn'u oynarken, Skyrim'den sonra The Elder Scrolls dünyasının nasıl bir devam oyunuyla karşılaşacağını da merak ediyoruz. Bu oyun daha ne kadar ileri gidebilir, daha ne kadar mükemmelenebilir, yıllar geçtikçe bizi daha ne kadar şaşırtmaya devam edebilir, büyük bir merakla bekliyorum. Gerçi sırada -yeni Skyrim grafik motoruyla- bir Fallout 4 olması lazım ama olsun; o bile bizi üç - beş sene ağızımız açık ekran karşısında bırakacaktır.

■ Cem Şancı

Alternatif

The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls V: Skyrim - Dawnguard
The Elder Scrolls V: Skyrim - Hearthfire

The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn

+ Sürükleyici senaryo, zengin yeni içerik
- İnsan eksik bulmak istemiyor

9,0





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Yapım Tecmo Koei
Dağıtım Tecmo Koei
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.kensrage.com/2



Fist of the North Star: Ken's Rage 2

Alayına isyan!

Kendinizi sorgularsınız bazen, "acaba şu an ne yapıyorum" diye... Yaptığınız şeye tam olarak ne isim vereceğinizi bulamadığınızda da anlarsınız ki yaptığınız şey çok saçmaymış meğer. İşte ben, işte Ken's Rage 2'yi oynarken hissettiklerim.

Çevremdeki çoğu insan Dynasty Warriors, Samurai Warriors veya türevi "musou" oyunlarını nasıl oynadığıma pek akıl sır erdiremiyor zaten ama bu defa ben de kendimi sorguladım; aynı kıyafetleri giyen 1003. adama yumruk atarken, "Bir dakika..." dedim. "Bu iş böyle olmamalı." diye de ekledim. Kendi kendime konuştuğumu fark ettiğimde yavaşça koltuktan kalktım ve açtım bir Harlem Shake videosu, gerçek eğlencenin tadına vardım.

Merhaba Kenshiro, biz dostuz

Yıllar önce bir Game Boy oyunu olarak karşılaştığım Fist of the North Star, tam 27 ciltlik bir mangaymış meğer. (Manga olduğunu biliyordum da 27 ciltten haberim yoktu.) Çeşitli animeleri de yapılan Fist of the North Star, sanal dünyada kendine bir yer buldu elbette ki. Geçtiğimiz yıllarda Ken's Rage ile genişçe bir kitleye hitap eden yapım, geçtiğimiz ay da ikinci Ken's Rage oyunuyla PS3 ve Xbox 360 sahipleriyle buluştu. Herkes olayın kahramanı Kenshiro olmanın bir kez daha ne kadar eğlenceli olacağını düşünüyordu ama bu olmadı, Kenshiro bize nanik yaptı.

Şimdi Kenshiro nedir? Tek eliyle dünyaları delen, şahane bir dövüşçü... Bu oyunda ne yapıyor? Tek eliyle vuruyor, vuruyor ve vuruyor... Herkes devriliyor belki ama ben hiç de öyle şahane bir insanmışım gibi hissetmedim? Ne yapacağız şimdi?

Aynen Dynasty Warriors'da olduğu gibi, mangaya uygun bir senaryoda, tonlarca adamı dövdüğümüz bir oynanış söz konusu. Onlar geliyor, biz vuruyoruz,

onlar toplanıyor, biz dağıtıyoruz. Ardı arkası kesilmeyen bir adam pataklama hadisesi söz konusu. Dynasty Warriors'ın bin bir türlü versiyonunda bunu yapıyorduk ama bir yandan da kaybetme olasılığımız oluyordu. Araya karışmış olan boss kıvamındaki adamlar, bir yerlere yetişme çabası, kale savunması derken gerçekten ter dökabiliyorduk. Buradaysa her şey o kadar kolay ki...

İşin tam olarak can sıkıtıcı yönse Kenshiro'nun sadece tek bir hareketini kullanmanın bile yeterli olması. Bir dolu ekstra, özel harekete de sahip Kenshiro ama bunların hiçbirini kullanmasanız da oluyor ne yalan söyleyeyim.

Kenshiro'yu Legends modunda kullanıyor ve -uzunca bir maceranın ardından- arada basit boss'larla savaşıyor. Bundan sonra yapılabilecek en iyi şey, Dream modunda diğer karakterleri test etmek ve üslur ele geçirmeye çalışmak. Çoğu karakter, birbirinden farklı dövüş stillerine sahip gerçekten ama yaptığınız şey yine aynı: Vur, vur ve vur. Normalde böyle durumlardan hiç sıkılmam. Yap DmC gibi, yap Bayonetta gibi, asırlar boyu birilerinin ağzına vurabilirim. Fakat gelip de hiçbir eklemi tam oynamayan, birbirinin aynı adamları önüme atarsan, ben de sıkılırım elbette ki!

Dream modunda, mangada hikâyelerine rastlamadığınız karakterlerin öykülerini yaşamak güzel bir duyguydu, onların seviye atlayarak yeni hareketler kazanmasını görmek de güzeldi fakat mevcut oynanışta bunlar da bir yere kadar idare etti.

Bir PlayStation Network veya Xbox LIVE Arcade oyunu olarak tasarlınsaydı ve en fazla 15 Dolar'dan satılınsaydı bu oyun, yine belki "Alıp oynayın." derdim ama şu haliyle kesinlikle uzak durulması gereken bir oyun olmuş. Hele ki yeni nesil konsolların neler sunacağını görmemize ramak kalmışken, böyle kalitesiz oyunları hazmetmek hiç de kolay olmaz... ■ Tuna Şentuna

Ara Sahneler

O kadar Tecmo'sun, elinde şahane malzeme var, bari ara sahnelerle uğraşsaydın ya? Tecmo Koei, maalesef ara sahneleri basit storyboard'larla geçiştirmiş ve ortaya da hiç dikkat çekmeyen bir anlatım çıkmış.



Alternatif

Dynasty Warriors: Gundam 3
Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends
Warriors Orochi 3

Fist of the North Star: Ken's Rage 2

+ Mangadaki tanıdık karakterleri kullanabilme imkânı
- Kötü oynanış, kötü grafikler, kötü senaryo

4,4



Yapım Critical Studio
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.dungeonlandgame.com



Dungeonland

Hem vuran ol, hem de vurulan

Ne biçim bir başlık bu, değil mi? Bence de öyle vallahi ama bu afacan oyunu daha iyi anlatacak sözler bulmak benim için zor. Nasıl desem, şirin mi şirin ama aynı zamanda pis mi pis bir oyun. Böyle bakınca çok tatlı ama içine dalınca kötülük sarıyor insanın her bir yanını. En azından benim Dungeonland oynarken ki tecrübelerim bu yöndeydi. Ha, bu oyunu siz yazdıklarımı okuyorken de oynuyor olacağım, o ayrı. Bu oyunu neden sevdiğime gelince... İşte şimdi onları anlatmaya başlamıştım ben de, geçin oturun...

Efendim, oyuna girer girmez bir hinlik olduğunu anlamıştım. Zaten müzikleri muzır küçük çocuk arka plan müziği tadında, her an bir eşek şakası geliyor-muş gibi. Müziği bir kenara bırakacak olursak, öncelikle kendimize bir hesap yaratmamız gerekiyor. Akabindeyse klavye ve mouse ile mi, yoksa direkt olarak gamepad ile mi oynayacağımızı seçmemiz lazım. Bu noktada benim size tavsiyem gamepad olacak zira özellikle klavye ile çapraz koşuları yapmak imkânsız yakın olduğu gibi, hiçbir şekilde bir gamepad'in yaşadığı rahatlığı sağlayamıyor. Gelelim oyuna girmeden önceki son rötuşlara. İlk olarak bu oyunu tek kişi deneyim etmenin hiçbir anlamı olmadığını söylemek istiyorum. Eğer internet bağlantısından uzaksanız hiç bulaşmayın derim, aksi halde üç kişilik ekibinizin kalan ikisini düzenli olarak bilgisayar kontrol edecek. Onu da geçtim, oyun sırasında çıkan ipuçlarında bile Dungeonland'in düzenli olarak birtakım oyunu



olduğu hatırlatılıyor. Hele bir de tanıdık arkadaş grubunuzla bu oyuna girerseniz, size aylar sürecek eğlenceyi garanti ediyorum... Online olarak sunucu kurulabildiği ve istediğiniz kişilerin oyununuza dâhil olabildiği sistem sayesinde, dört kişilik ve istediğiniz zorluk seviyesinde oyunlar açmak mümkün. Öncelikle birazcık seçeneklerimizden bahsetmek istiyorum. Karşımıza çıkan bölümler arasında DM Tower, Cannibal Kingdom, Arcane Kingdom ve DM Mode bulunuyor ki bir tane de henüz açılmamış bölüm var. Her bölüm kendine ait canavarlara ve gidişata sahip ama DM Mode hepsinden daha farklı ki onu da birazdan anlatacağım.

Oyunun geneline bakacak olursak, Diablo'dan hallice kamera açılına sahip, tamamen hack & slash tabanlı bir oyun görüyoruz. Üzerimize gelen rengârenk, dalga dalga yaratıkları öldürmek suretiyle ilerlediğimiz yolda esas amaç, onları üreten "Spawner" isimli, daha şirin afacan bünyeleri yok etmek. Bunu yaparken de seçebileceğimiz üç farklı sınıf bulunuyor ve her sınıf kendi içinde üçe bölünüyor. Warrior; Defender, Vanguard ve Lancer olarak karşımıza çıkıyorken, Mage; Fire, Ice ve Electric olarak üçe bölünmüş durumda ve Rouge da Assassin, Gunner ve Archer üçlemesine sahip. Dungeonland'in içerisinde bulunan her şey ortak; yani biri can alırsa herkes almış sayıldığı gibi, etrafta bulunan paralara ulaştığımızda da herkesin cebi dolmuş oluyor. Hızlı bir oyun yapısına sahip olan Dungeonland'de isteyen oyuncuya göre bölümler arasında daha zor boss savaşları eklemek mümkün. Nereden ne çıkacağını bilmekse neredeyse imkânsız! Eğer tabii ki oyunun DM'i, yani yöneticisi değilseniz. Bence Dungeonland'in en önemli özelliklerinden biri DM Mode. Burada bilgisayarın yönettiği ana karakterleri yok etmeye çalışan kötü bir



zindan efendisi rolündeyiz. Açtığımız harita üzerinde birçok farklı şema çıkarabiliyoruz. Bu şemalarda her noktada kullanılacak farklı yaratık kartları bulunuyor. Yedi adet "spell", üç adet "monster", iki adet "special", bir "boss", bir "possession" ve "trait" ile süslediğimiz şemamızla bilgisayarın yönettiği karakterleri köşeye sıkıştırıp ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Bir anda karşınıza beklenmeyen bir yaratık çıkarmak ya da yol üstüne farklı tuzaklar döşemek inanılmaz keyifli!

Oyunda bulunan ve etrafta gezerken gördüğümüz renk renk koyunlarsa sanıyorum Warcraft III'ten beri bu kadar çok dikkatimi çekmemiştir. Her renk koyunun farklı bir özelliği var. Misal, gri olan patlıyorken veya kırmızı olan patladığı yeri bir süreliğine yakıyor. Yani ne diyeyim; eğer birazcık eğlenmek, hele arkadaşlarınızla bilgisayar başında keyifli dakikalar geçirmek istiyorsanız, Dungeonland mükemmel bir seçim olacaktır. Şirin görüldüğüne bakmayın, öyle zor senaryolar var ki aklınız kaçacak!

■ Ertuğrul Süngü

Dungeonland

+ Saf eğlence, ilginç düşmanlar ve düşman animasyonları, DM Mode
- Daha çok harita ve düşman gerekiyor

8,2



Alternatif

Diablo III
Titan Quest
Torchtlight II

Skulls of the Shogun

Ölümden sonra savaş

Uzunca bir süredir strateji oyunu açlığı çekiyorum. StarCraft II: Heart of the Swarm geldiğinde, ne hızla oyunun üstüne atlayacağımı ne siz sorun, ne ben söyleyeyim. Aynı şekilde Company of Heroes 2'yi de bir çırpıda bitireceğimden eminim. Bir dönem o kadar fazla strateji oyunu çıkıyordu ki oysaki... Şimdi tabii ki daha hızlı oynanan oyunlar revaçta, kimsenin vakti yok öğrenmeye, "strateji kurmaya"...

Bu zamansızlık, "Skulls of the Shogun" adındaki küçük strateji oyununun şekillenmesinde önemli bir etken. Bir Xbox LIVE Arcade oyunu olan yapım, her anlamda bir strateji oyunu ve üstelik de sıra tabanlı. Disgaea veya Final Fantasy Tactics gibi oyunları oynadıysanız, oynanışa alışmanız 10 saniyenizi alıyor. Bu oyunları denemediyseniz de bu süre en fazla 15 saniyeye uzuyor çünkü oyun, dediğim gibi tam olarak "hızlı yaşam"a uygun olarak tasarlanmış.

Büyük lider Akamoto!

Feodal Japonya'yı konu eden oyun, büyük İmparator Akamoto'nun beklenmeyen ölümü ve öbür dünyadaki intikam savaşı ile buluşturuyor bizleri. Akamoto, ona kimin ihanet ettiğini öğrenmek için ahreti birbirine katıyor; önce cennete mi, cehenneme mi gideceğini öğrenmek için bekleyenleri dağıtıyor, daha sonra da bekçilerle münakaşa ediyor ve kendi tarafına çektiği savaşçılarla ahiret üzerinde hak iddia etmeye kadar gidiyor olay.

Sıra tabanlı oyunları bilirsiniz, genellikle kare veya altıgen biçimli bir sistem üzerinden ilerletiriz askerlerimizi. Skulls of the Shogun'da durum bundan farklı zira burada, askerlerimizi istediğimiz yere yönlendirebiliyoruz. Sıra bize geldiğinde, en fazla beş komut verme hakkımız oluyor ve buna göre, askerlerimizin menzili yettiğince ya onları yürütüyor, ya

yürütüp saldırtıyor ya da direkt olarak menzildeki düşmana saldırma emri veriyoruz. Saldırıyor alan düşman da elbette ki boş durmuyor ve bize karşılık veriyor.

Oyunun başlarında sınırlı sayıda askerle işler başarmaya çalışırken, daha sonra pirinç tarlalarını veya tapınakları ele geçirerek asker üretimine başlayabiliyoruz. Örneğin, pirinç tarlaları bize okçular sağlıyor ki bir hayli işlevsel olduklarını söyleyebilirim. Tapınaklar ise üç farklı rahibe ulaşmamızı sağlıyor. Şifacı Fox, rüzgârı kontrol eden Crow ve hem "summoner", hem de sabotajcı olarak görev alan Salamander, savaşlarda bir hayli işe yarayan üç sınıfı oluşturuyor. Sahip olduğumuz en güçlü silaha elbette ki imparatorumuz. İmparator ekstra saldırılar gerçekleştirebiliyor, daha uzak mesafelere ulaşabiliyor, daha fazla hasar verip daha az yaralanıyor. Yalnız oyunda şöyle bir durum var ki haritaların köşesinden, bir yerinden düşmek mümkün; bu da en ufak yanlış yönlendirmenizde imparatorunuzun haritanın kenarında kalmasına ve bir düşman darbesiyle aşağı yuvarlanmasına neden olabiliyor. Tüm savaşı sadece böyle bir hata yüzünden kaybetmek de pek kötü, değil mi?

Fazla savaşçı çeşidinin olmaması, kaynak olayının basit bir şekilde çözülmüş olması ve grafiklerin son derece basit tutulması, oyunun başına oturduğunuz anda oyuna alışacağınız anlamına geliyor. Ne bir rehber okumanıza gerek oluyor, ne de anlamayacağınız bir nokta oluşuyor. Tüm bunların üstüne, oyunun son derece esprili olması da atmosferi çok eğlenceli bir hale getirmiş. Samuray filmlerine, başka oyunlara veya başka konulara yapılan göndermeler oyundaki ciddiyeti alıp götürüyor ve savaşmanın ötesinde, senaryoyu takip etmek isterken buluyorsunuz kendinizi.

Sıkı strateji meraklıları için hafif kalacağı kuşkusuz bu oyunun ama şöyle yaslanıp rahatça strateji oyunu oynamak isteyenler için de bulunmayacak bir nimet. ■ Tuna Şentuna

Alternatif

Heroes of Might & Magic VI
Worms Revolution
XCOM: Enemy Unknown

Skulls of the Shogun

+ Kolay oynanış, eğlenceli senaryo
- Derin bir oyun değil, bazı savaşlar çok ucuza kaybedilebiliyor

7,8



■ Büyük haritalarda askerlerinizin hareketlerini daha iyi düşümeniz gerekir.

Yapım 17-Bit
Dağıtım Microsoft
Tür Strateji
Platform PC, Xbox 360, WP
Web skulls of the shogun.com



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





Yapım **Green Hill Studios, Niffas**
Dağıtım **Ripstone Games**
Tür **Platform**
Platform **PC, PS3, PSV, Mac**
Web **www.knyttunderground.com**

Knytt Underground

Platform deyip geçme, perisi bile var..

ilk görüşte aşka inanır mısınız, bilemem (Oyuncu topluluğunun aşk hayatını konu alan bir araştırma olmasa gerek...) ama bence sevgi gibi duygular zamanla olgunlaşır. Tamam, kabul ediyorum, belki de başıma gelmediği için şarkıları yazılan, hikâyeleri anlatılan, efsaneleri olan bu "mit" benim için sadece bir söylentiden ibaret. Yalnız konu oyunlara geldiğinde "ilk görüşte mi, yoksa tanıdıkça mı aşk geçerli? sorusu aklımı karıştırırsa da Knytt Underground için ilk görüşte aşk mümkün değil.

Knytt Underground, "sabır gerektiren oyun" kategorisine girer. Bunda yeteneksiz ama platform oyunu sevdalısı olmamın büyük payı olmasına rağmen oyunun kendine has özelliklerinin de etkisi var. Öncelikle elimizde karakterlerin "pıtı pıtı pıtı" şeklinde iki, belki üç kat hızlı hareket ettiğini görünce şaşırmayın ve yürüme sesinin sizi olumsuz etkilemesine izin vermeyin. Ses sorununu aşsak bile hız konusu oyunun sonuna kadar beni zorladı. Daha yavaş karakterler, oyunun büyük dünyasını ve bu halde bile azımsanmayacak oynayış süresini düşünürsek kötü bir tercih olabilirdi. Belki benim yeteneklerimi zorlayan hız, objektif bakarsak oyun kimyasına uygun bir tercih olmuş diyebiliriz. Daha önce bahsettiğim ritmik ayak sesleri, oyun başladıktan 10 dakika sonra kendinizi müziklere verdiğinizden arkada küçük tınılar olarak kaybolacak. Diyeceğim o ki güzel bir şarkı listesiyle karşı karşıyayız, minik ayakların çıkardığı seslere fazla takılmayın.

Platform tarafının yanında zayıf kalsa da "adventure" öğeleri barındıran Knytt Underground'ın bu yönü,

yenilikçi olmasa da akıllıca ve üç zengin bölümün içinde fikren kaybolmamamıza yardım etmiş. Bu bölümlerin her birinin atmosferi ve oynayış kendine has olmuş. Oyunun bam teli işte burası! İlk bölüme başladıktan 10. dakikaya kadar klasik bir platform oyununa baktığımı tahmin ediyordum. Fakat önümdeki kapıları açtıkça gördüm ki ciddi bir emek karşımda duruyor. Muazzam büyüklükte bir dünya, muhteşem bir arka plan, oyuna ve bölüm tasarımlarına uygun müzikler kalitenin burada var olduğunu ispat ediyor.

Kapıları açmak için gerekli olan eşyalara ulaşmaya çalışırken karşılaştığımız platform bulmacalar, ne sizi çok zorluyor, ne de basit kalıyor fakat oyunun can alıcı noktası, bu bulmacaların kendini tekrar etmemesi. Bunu bazen tasarımı, bazen de oynanışıyla gerçekleştiriyor. Etraftaki güç "tohumları" ışınlama, zıplama gibi çeşitli etkiler yaparak çözümleri farklılaştırıyor. Bir bölümü bitirmeden diğerini de oynama imkânına sahip olmak, nefes almak açısından olumlu bir durum olmuş.

Eğer ana ekrana geri dönüp ikinci bölüme girerseniz, oyunun en güzel tarafını keşfedeceksiniz çünkü bu bölümü "plastik top" olarak oynuyor, bu sefer bir topun sahip olduğu fiziksel özelliklerle ilerliyoruz. Benim en çok hoşuma giden bölüm burası çünkü hoplama - zıplama nasıl zevksiz olsun ki! Üçüncü bölüm, bizim hızlı ve tırmanma konusunda başarı karakterimiz ile (Bu arada adı MI.) top arasında değişim yapıp bulmacaları çözme üzerine kurulu. Tabii ki son bölüm biraz daha eğlenceli ama sadece plastik top olmak bana daha meydan okuyucu göründü.

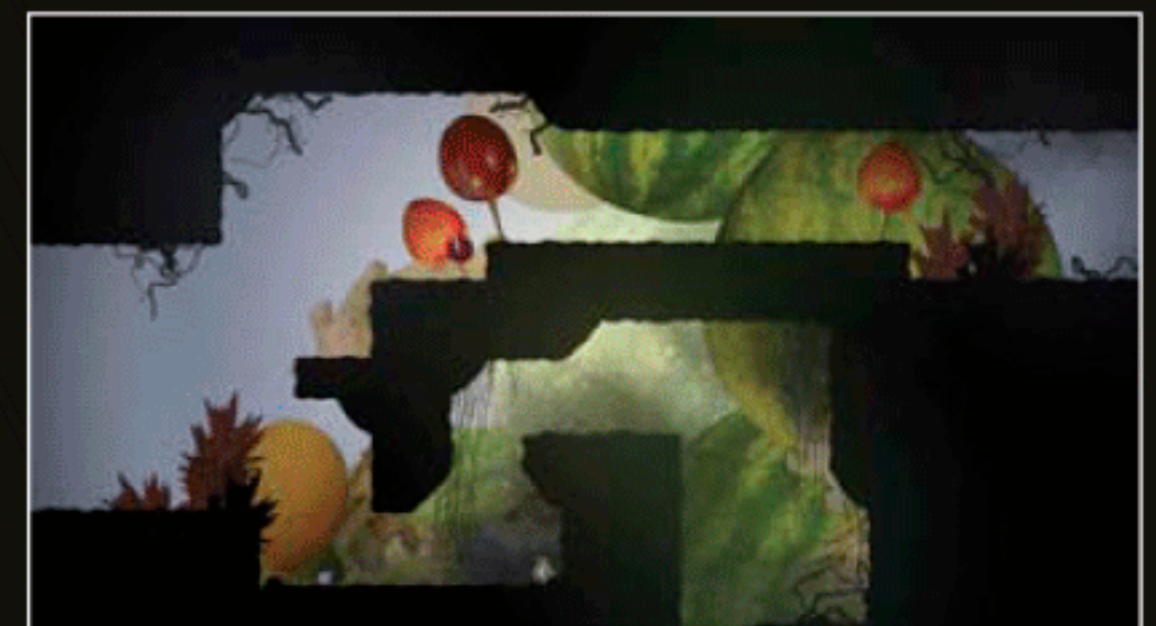
Son paragrafa girerken arka planın muhteşemliğinden neden az bahsettiğimi açıklayayım. Görsel bir şöleni uzun uzun anlatmak, anlatılana haksızlık olur. Dolayısıyla sadece "muhteşem" deyip geçelim çünkü görmeniz lazım. Knytt Underground'ın ilk görüşte sizi etkileyen, içine çeken bir yapısı yok. Emek isteyen, verdiğiniz emeğin karşılığını veren, tatmin edici

oynayış süresi olan, keşfettikçe beğeneceğiniz bir oyun. Bağımsız yapımların kıymetini bilmemiz gerektiğinin kanıtı olarak karşımızda duruyor. Belki verdiğim puan size az gelebilir ama bağımsız oyunları ya da platform oyunlarını seviyorsanız, oynamaya, daha doğrusu vakit ayırmaya değer bir oyun. Bu bağımsız yapımın sizden bir isteği var: Steam Greenlight sisteminde oy! Oynamayacak olsanız da en azından oylarınızı hak ettiğiniz söyleyebilirim. **Çaylak**

Knytt Underground

+ Sanatsal arka plan, tekrar etmeyen bulmacalar, farklı oynayış dinamikleri
- Gözü ve parmakları yoran yapısı, ilk etapta etkilememesi

7,7



Alternatif

Giana Sisters: Twisted Dreams
Sonic Generations
Super Meat Boy



Hitman HD Trilogy



Eskiler unutulmaz...

Eski klasiklerin HD olarak tekrar piyasaya çıkmasından memnun kalanlar büyük bir kitle olsa gerek ki HD kalitesinde tekrar gün yüzüne çıkan örneklerin sayısı giderek çoğalıyor. Mesela God of War HD Collection, olması gerekendi ve arşivindeki yerini aldı. Aynı şekilde Prince of Persia HD Trilogy'yi de aynı hevesle aldım ama eski tadı veremedi bir türlü. Neyse, bu akımın en yeni örneği olan Hitman HD Trilogy karşımızda bu sefer. Hitman'i bilen bilir, bilmeyen için de oyunun bahsi geçecek birazdan, endişeniz olmasın.

Kimdir Hitman? Onu muhtemelen kel kafasının arkasındaki barkoddan tanırız ki kendisini yakın tanıyanlar çok daha ciddilerdir bu konuda. Asıl adı Agent 47'dir (Asıl adı bu, evet.) ve dünyadaki en azlı suçluların DNA'ları derlenerek yaratılan özel bir "insan makinesi" (?) diyebiliriz onun için. Tabii ki Agent 47'nin farkı, kendi hisleriyle hareket edebilmesiydi ki projenin alayının adım adım çöktüğü keskin nokta tam olarak burasıdır. Bundan sonrasına dalmak bolca spoiler içereceği için hikâye kısmını es geçiyorum müsaadenizle. Devam edelim...

Peki, nasıl bir oyundu Hitman? Yine Hitman serisine yabancı olanlar için oyunun genel yapısına ait detaylara geçelim biraz öyleyse. Örnek olsunlar diye Metal Gear Solid veya Splinter Cell serilerini öne sürebilirim mesela. Hitman'in bu iki başlıktan ayrıldığı bolca detay var tabii ki ama genel mantık, sinsice adam öldürmeye dayanıyor. (Vardığımız noktaya bakın...) Bir kapıdan girmeden önce anahtar deliğinden içeriye bakabilmeniz, kılık değiştirip etliye sütlüye karışmadan hedeflerinize varabilmeniz gibi ince detaylara kadar inebilirim hatta. Evet, tüm bunlar Hitman serisine ait olan ve hakkında bolca konuşulması gereken konular, o yüzden şimdilik bu

özetle yetinelim.

Gelelim bu uzun hikâyenin HD teknolojisiyle buluşmasına... Bu tarz HD koleksiyonlar çok belli ediyor kendini bence. Yani PS2'deki bir oyunu PS3'te oynuyor olabilmenin ötesinde bir haz yaşatmadılar bana şimdiye kadar. Tabii ki çok şey beklediğim yok ki dediğim gibi, elimde bolca HD koleksiyonu var. Hitman HD Trilogy'nin görsel kalitesi de bunun ötesinde değildi açıkçası. Tabii ki yüksek çözünürlükle ve eskisine nazaran daha canlı bir görüntü alıyorsunuz. Tahmin edersiniz ki oyunun yapısında herhangi bir değişiklik yok, herşey bıraktığınız ya da bulacağınız gibi. (Ne demekse...) Eh, achievement veya trophy toplamayı sevenlerdenseniz, işin içinde ekstra bir lezzet olacak sizin için. Hani bahane bulamıyorsak, Hitman: Absolution'dan önce neler olup bittiğine göz atmak isteriz belki, olamaz mı?

Merak ettiğim ve aklımda kalmadığı için Hitman serisine ait oyunların not ortalamasına şöyle bir göz attım. Ortalaması gayet iyi serinin ki bu ortalamayı da hak ediyor, doğruya doğru; hatta kendine özel bir hayran kitlesi de var oyunun. Mesela, Agent 47'nin ensesindeki o barkodun son iki rakamının "4" ve "7" olduğunu biliyor muydunuz? Bundan

haberdarsanız, çok fazla konuşmaya gerek yok. Çok derin bir hikâyesi var Hitman'ın ve bu derinlikte kaybolmak, sadece oyunun tarzından zevk almanıza bakar. Eğer sararsa harika bir hikâyenin içinde buluverirsiniz kendinizi ki sırf bu yüzden bu koleksiyon edinilir...

Aslında olayı çoktan sonuca bağladık diye düşünüyorum. Yine de son olarak edilecek birkaç kelime vardır. "Ne varsa klasiklerde var" diye düşünmeden edemiyorum bazen. Bunu bana babam söyleseydi, muhtemelen burun kıvrırdım ama hayatında erken tanıştığı tatları özleyiyor insan, kim olursa olsun... Şahsen eski tatlarımla yeniden karşılaştığımda seviniyorum, eski bir dostla yeniden karşılaşmak gibi bir şey. Hitman serisi de kendi kitlesini böyle sahiplenmiştir, eminim. Seriyi yalayıp yutmuş olanlardan ziyade, seriyle hiç tanışmamış olanlar için büyük bir fırsat olarak tekrar öne sürebilirim Hitman HD Trilogy'yi. Oyunları paket olarak veya teker teker satın alabilirsiniz ki gayet makul fiyatlarla karşılaşacaksınız. Bence koleksiyonunuzda küçük bir aralık bırakın ve bu üçlemeyi edinin. Ne kadar muhafaza edebilirsiniz, bilemem ama en azından ileride anlatacaklarınıza kanıt niteliğinde olur... **Ertekin Bayındır**

Hitman HD Trilogy

- + Başarılı klasikleri HD kalitesiyle oynama imkânı vermesi
- Klasik versiyonların mevcut noksanlarının giderilmemesi

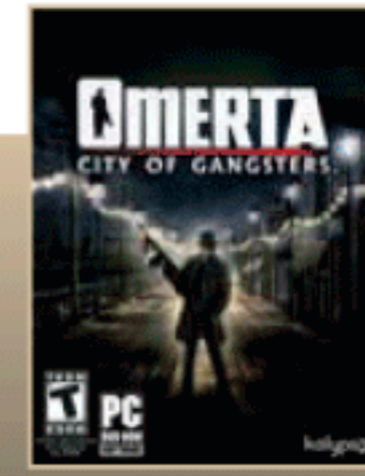
8,0

Alternatif

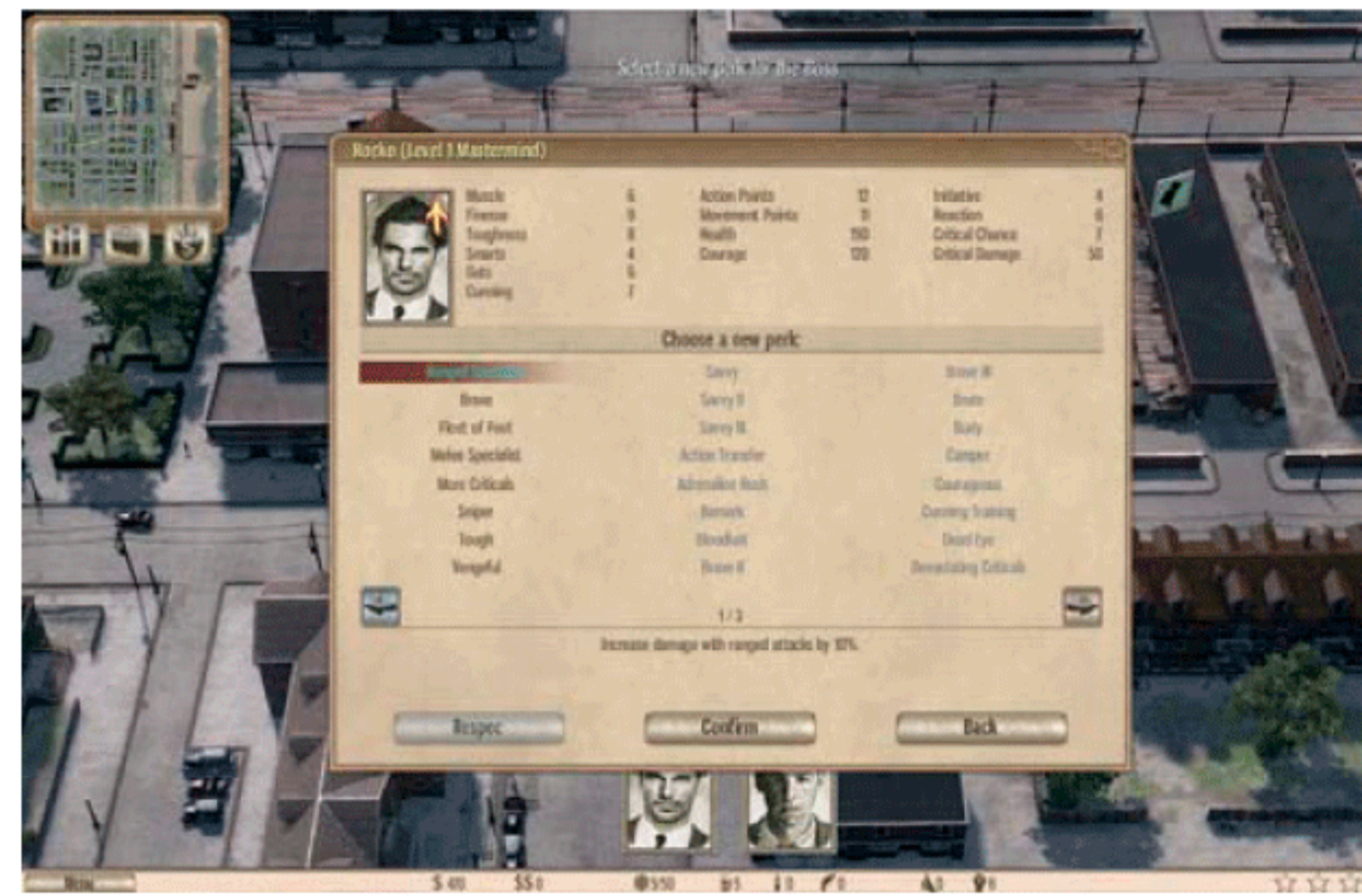
Assassin's Creed III
Metal Gear Solid 4
Splinter Cell: Conviction



Yapım **Io Interactive**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.whois47.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Yapım Haemimont Games
Dağıtım Kalypso Media
Tür Strateji
Platform PC, Xbox 360
Web www.cityofgangsters.com



Omerta: City of Gangsters

Şehrimize hoş geldiniz!

Hayatımda hiç sıra tabanlı oyun oynadım mı? Hayır. Bu tip oyunlara hah, durun! Total War oynamışlığım var! Ama Total War'ı herkes oynamadı mı zaten? Sayılmaz o zaman. Mesela bir XCOM: Enemy Unknown oynamadım, bir Jagged Alliance: Back in Action Peki, neden? Çünkü durağan oyunları pek sevmiyorum. Dur, kalk, dur kalk bana göre değil pek. Omerta'yı duyduğumdaysa oyunun türüne aldanmadan bir deneme yapmak istedim çünkü hem mafya temasına ilgim, hem de geçmişteki Chicago 1930 gibi oyunların aklımda yer etmişliği var. Hal böyle olunca da durağan ya da değil, oyunun başına geçmek istedim ve...

Uzun bir gemi yolculuğunun ardından...

Birçok mafya temalı filmde ve oyunda olduğu gibi, Omerta: City of Gangsters'in hikâyesi de gemi yolculuğuyla kendini A.B.D.'ye atan bir İtalyan'ı takip ediyor. Ülkesindeki yaşamı geride bırakıp Atlantic City, New Jersey'ye göç eden kahramanımızın hikâyesi paralelinde oyuna başlarken, kendimize bir isim ve mevcut seçenekler arasından bir fotoğraf seçiyor, ardından da karakterimizin temel özelliklerini belirleyecek olan mini bir teste katılıyoruz. Bu testin içerdiği sorular, oynanışa direkt olarak etki ediyor çünkü verdiğimiz cevaplara göre karakter özelliklerine artı ya da eksi puan işliyor. Oyuna giriş yaptığımızdaysa ufak işlerle yola çıkıyor, bira ticaretiyle ilk paramızı kazanıyor, ekibimizi genişletiyoruz. Mafya dünyasına yabancı olanlar, oyun sayesinde bu dünyada işlerin nasıl yürüdüğünü öğrenebilirler aslında ama bu bir işinize yarar mı? Umarım yaramaz! Neyse efendim, başladık ufak ufak işler almaya, Atlantic City'de isim yapmaya, bira kasalarını çaldık, sattık, yanımıza ilk yaverimizi

aldık ve ilk çatışmamıza girdik. Bu da demek oluyor ki oyunun sıra tabanlı, taktik bazlı savaş sistemini test edeceğiz.

Oyundaki çatışma bölümleri, şehirdeki bir binaya girişimiz ve yükleme ekranı sonrası başlıyor. Çatışmaya girecek kadromuzu seçtikten sonra başlıyoruz Action ve Movement puanlarını harcamaya. Her karakterin -gücüne göre- Action (AP) ve Movement (MP) puanları var. MP, tahmin edeceğimiz üzere atacağımız adım sayısını ve AP de yine tahmin edeceğimiz üzere aksiyon sayısını temsil ediyor. Mesela nedir? 10 MP puanımız varsa 10 adımlık yol alıyoruz, sonrasında da sahip olduğumuz AP'yi -değerleri değişen- aksiyon seçeneklerini kullanarak harcıyoruz. Çatışma ortamında taktiğin ne kadar önemli olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Bir ortama bodoslama dalıp ortalık yerde durursanız, vurulma ihtimaliniz bir hayli artıyor. Çatışmalar sırasındaki başarınız, taktiğin yanı sıra karakterlerin yeteneklerine bağlı olarak değişkenlik gösteriyor. Oyuna başlarken cevapladığımız test sorularının etkiledikleri dışında Health (sağlık), Courage (cesaret), Reaction (reaksiyon), Critical Chance ve Critical Damage gibi değerler var ve bu bunlar, çatışmalar sırasında hem karakterin ruh halini, hem de saldırılardaki isabet oranını etkiliyor. Çatışmalardan zaferle ayrılıp seviye atlandığıdaysa karakterleri güçlendiriyor, onlara çeşitli perk'ler atıyoruz. Perk'ler arasında hareket etmediği bir turda uzaktan %20 daha fazla hasar verilmesini sağlayan Sniper veya sağlık puanını 15 puan arttıran Tough gibi sayısız seçenek var.

Korku salın!

Oyunun temeli, alınan kararlar ve girilen çatışmalar sonrasında, Atlantic City'nin en büyük mafya lideri olmak üzerine kurulu. Şehirde merkez bina, birahane, pizzacı, çorbacı, toptancı, içki fabrikası gibi farklı binalar kurup korkulan (Feared) ya da sevilen (Liked) biri olmak bizim elimizde. Tüm bunları yaparken mafya atmosferine kendinizi kaptırıp eğlenebilirsiniz de, oyunun donuk atmosferi yüzünden oyundan tiksinebilirsiniz de. Açıkçası mafya temasını seven oyuncuların bu oyunu oynama, hatta bitirme şansı oldukça yüksek

ama tüm operasyonun yürütüldüğü şehir ekranı o kadar donuk geldi ki insan ne yaptığını, niye yaptığını umursayamıyor bazen. Bir binaya adam göndermek, onun işini bitirmesini beklemek, o sırada o donuk ve ruhsuz şehri izlemek sıkıcı geldi bana. Çatışma sahnelerinde -her ne kadar bazı aksiyonlar hantal gözükse de- taktiksel oynanış, geniş silah yelpazesi ve özelleştirilebilir karakterler olması oldukça eğlenceli ve oyuna artı puan kazandırıyor ama oyunun geri kalanında bir soğukluk, donukluk var. Hal böyle olunca da çatışmalar arasında geçen süreç oyunu aşağıya çekiyor. Yine de mafya teması benim için oyunu kurtarabiliyor ama ya sizi kurtarır mı? **Şefik Akkoç**

Omerta: City of Gangsters

+ Taktiksel savaş sistemi, özelleştirilebilir ve detaylı karakterler

- Donuk atmosfer, çatışmalar sırasındaki bazı hantal animasyonlar

6,8



Alternatif

Chicago 1930
Mafia II
The Godfather II

Yapım Cadenza Interactive
Dağıtım Cadenza Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC
Web cadenzainteractive.com/games/retrovirus

Retrovirus

Düştüm bir virüs peşine...

Akşam eve geldiniz, masanıza oturdunuz ve bilgisayarınızı açtınız. Her şey güllük gülistanlık giderken sağ altta anti virüs programının "bir tehlike engellendi" uyarısını görünce durumu geçiştirmeyen yoktur. Sonuçta tehlike bertaraf edilmiştir. Oturup "Bu virüs nasıl yok edildi yahu?" diyen çok azdır. Retrovirus, bu sorunun cevabını veriyor. Merak ediyor muyum? Hayır ama anlatım zevkliyse dinlemeye değer...

Retrovirus, anti virüs ajanlarının işe başladığı bir giriş videosuyla "merhaba" diyor. Ekranda kendini gösteren virüsü yok etmeye çalışarak oyuna başlıyoruz. Çok kısa bir süre sonra elimizden virüsü kaçırıyoruz ve "kötü kalbinin" bilgisayarın derinliklerine girmesine engel olamayıp düşüyoruz peşine. Bilgisayarın iç kısımlarına doğru ilerledikçe tahribatı gören "Oracle" adlı yönlendiricimizin yardımıyla bu sorunun kökünü kurutmaya çalışıyoruz. Konu genel olarak bu şekilde olsa da etrafta topladığınız elektronik postalar yardımıyla aslında konunun görüldüğü gibi olmadığını göreceksiniz ama aksiyon oyununda bunlar küçük ayrıntılar. Benim gibi hikâye delisi değilseniz, zaten bu paragrafı atlamışsınızdır.

Etrafta sporların olduğu koridorlardan ilerliyoruz. Bu sporları öldürmeden bölgeden geçerseniz, sporlar size zarar veriyor. Yani vuracağınız düşmanlardan biriyle karşılaştınız, ilerledikçe size farklı farklı saldırılar yapan virüs yandaşlarıyla bulacaksınız.



nız. Merak etmeyin, oyun bu konuda elini cömert tutmuş. Düşmanların sadece fiziksel anlamda farklı olmaması, oynayışın çeşitlenmesinde olumlu bir katkı olarak duruyor.

Peki, düşman geliyor ama bunları nasıl öldürüyoruz? Oyunun türü için FPS diyebiliriz ama alışıldığı gibi bir asker değil, anti virüs ajanıyız. Bilgisayarın içinde dolaştığımız için uçmamız gerekiyor. Bu durum bende daha çok akyuvar algısına yol açtı. Havada süzülürümüz için kamera açıları alışılmışın biraz dışında ama başınızı döndürecek bir durum yok. Hareketlerimizi klavye ve mouse ikilisiyle kontrol etsek de dikeyde yapılan harekete klavyeyle yön vermek, benim daha kolayıma geldi.

Düşmanı yok edelim artık!

Elimizdeki silahlar lazerden, pompalı tüfeğe, güdümlü füzeden, roketatara kadar çeşitlilik gösteriyor. Bu konuda hayal kırıklığına uğramayacaksınız ama sorunlar burada başlıyor. Vuruş hissiyatı olmadıktan sonra kaç çeşit silahınızın olduğunun çok bir önemi yok. Düşmanlarınız çeşitli olsa da ateş gücümüzü hissetmedikten sonra taktik yapmanın manası yok. Taktik yapmak zorunda kaldığımız ve oyundaki en zevkli yere perk sistemi. Oyun

içinde öldürdüğümüz düşmanlardan kazandığımız tecrübe puanlarıyla ajanımızı ve silahlarımızı geliştiriyoruz.

Multiplayer için birkaç cümle söylemek isterim. Odalarda herhangi birini bulabilirseniz e-posta atın, ben de geleceğim. Oynayış dinamikleri, multiplayer modlarının tasarımıyla birleşince ortaya kaotik bir durum çıkarıyor. Onun için bu bahsi kısa tutup seslere geçmek istiyorum. Teknoloji temalı bir oyun için müzik tercihleri oldukça uygun tonlarda seçilmiş. Zaten elektronik melodilerin dışında olması beklenemezdi. Silah sesleri bence müziklerin yoğunluğu altında ezilmiş gibi duruyor. Farklı silahlardan farklı sesler duysak da çok büyük etki bıraktığı söylenemez. Oyun içinde duyduğumuz seslendirmeler içinse tek bir kelime yeterli: Başarılı.

Retrovirus, bu ay oynadığım ve incelediğim en iyi oyun değil ama en eğlenceli oyun oldu. Grafikleri renkli, koridor mantığıyla ilerlediğimiz bir bağımsız yapım. Oyunun ana teması da "gördüğünü vur" olunca eğlenmemek mümkün değil. Bir bilgisayar oyununda bilgisayarı koruma fikri de oldukça cazip duruyor. Her ne kadar tempo sorunları olsa da Retrovirus oynamaya değer oyunlar listesine alt sıralardan giriyor. Üst sıraları zorlaması için fiyatının düşmesini beklemekte fayda var. **Çaylak**



Alternatif

MicroBot
Nexuiz
Retro/Grade

Retrovirus

+ Müzikler, atmosfer
- Vuruş hissi yok, kendini tekrar ediyor

6,8





Yapım Ed Key, David Kanaga
Dağıtım Twisted Tree
Tür Adventure
Platform PC, Mac
Web www.visitproteus.com

Proteus

Bir oyundan fazlası

Proteus'un deniz tanrılarında biri olduğunu duymuşsunuzdur, ben duymamıştım. Kelime anlamının "değişen şey" olduğunu biliyorsunuzdur, ben bilmiyordum. Üstelik "Niye oyun oynuyorsun?" diye soranlara cevabımın ne kadar yavan olduğunu hiç farkında değildim. Proteus, bütün bunları içeren, oyun formunda bir deneyim. Sanırım "bağımsız bir yapım" dememe de gerek yok. Büyük firmaların bu tip cesur oyun yapmaları şu an için mümkün değil ama ödül sahibi olduğunu söylemem gerek. Resimlerden gördüğünüz üzere piksellerin gücünü kullanıyor ama en vurucu yanı müzikler. İnsan beğenisinin katmanlara bölünmediğini ve aslında tüm özelliklerin topyekûn etkisi olduğunu bir kez daha anlatıyor. Grafik anlamında çağdaşlarıyla yarışması mümkün değilken, bunun eksikliğini hiçbir şekilde hissetmiyorsunuz. Kendi sitesi ve Steam üzerinden 20 TL civarı bir fiyata satın alabilirsiniz; bir doğa gezisi fiyatından daha az, deneyiminden çok daha fazlası var. Niye mi doğa gezisiyle karşılaştırdım? Çünkü...

Proteus, oyunlarda dikkat etmediğim ama üzerinde çok ciddi emek verilen doğa figürlerinden oluşuyor. Hiçbir oyunda oturup ağaçlardan düşen yaprakları izlediniz mi? Proteus'da yapacak başka bir şey olmadığı için yaprakların düşüşünü izliyorsunuz. Renk renk ağaç yapraklarının düştüğü yeri izlerken gördüğünüz kurbağayı kovalamak hiçbir oyunda bu kadar zevkli değildir. Belki zıplarken çıkardığı sesler bu zevki veriyor. Tam bu sırada yanınızdan hızla geçen sincabı görünce şaşırmanın çünkü ormanlık bir arazidesiniz. Bakın, güneş yavaş yavaş batıyor. Sapsarı papatyalar artık göze o kadar canlı gelmiyor. Akşamın kızılığı, etrafın renklerini değiştiriyor. Hiçbir şey az önceki gibi değil ve artık yukarıda beni ısıtan, önümü aydınlatan güneş yok oluyor.

Gökyüzünde kocaman bir dolunay var. Yıldızlar da sanki dolunaya yol çiziyor. Gecenin kasvetli havası artık

etrafa hâkim gözüküyor. Karanlığın mahlukatlarının sesi kulağımı tırmalıyor. İçimde büyüyen merak sayesinde yerini dinginliğe bırakıyor tedirginlik! (Evet, doğru okudunuz.) Seslerin kaynaklarını bulmam gerek. Beni buna cezbeden ne? Biliyorum ki sadece ama sadece içimdeki ses. Gördüğüm patikaya girmem akıllıca olur mu? Denemekten başka çare yok. O sese götürür mü? Daha sorumu sormadan bembeyaz bir baykuşun rahatsız edici bakışlarıyla kendime geliyorum. Ona doğru gitme dürtümü bastırabilsem, o bakışların keyfini (!) çıkarabileceğim. Bazen bile hata yapmayı örneklendirmeyi bulamıyordum, şimdi iki saniyelik bakışı kaybetmemin hüznünü anlatabilirim. Evet, hüznülyüm. Üzgün bile değilim. Rahatsız edici olanı bile kaybetmek, kimin hoşuna gider? Tepelerden birisi bana el sallıyor. Terk-i diyar eyleyen güneş olmasın. Ama bu sefer yalnız gelmemiş. Yanında yağmur bulutları var. Bu sefer bulutlara koşuyorum. Etrafta kaçışan tavuklar olduğunu aklıma kazıyorum çünkü bunları yetiştiren birileri olmalı ya da sadece yaban hayvanları bunlar. Ben size bir adada olduğu söylemiş miydim? Denizde gözlerimi açtıktan, yüzerek kıyıya ulaştığımdan bahsetmedim mi? Neyse, artık biliyorsunuz ve koşumu anlatmaya devam edebilirim.

Bulutlar da mı benden uzaklaşıyor? Yoksa dostum olan güneş onları dağıtıyor mu? Beni gecenin kollarına atan dostum... Neyse ki beyazlar etrafımı sarmaya başladı. Artık bulutların içinde geziyorken birden karartı beliriyor. Bu kimin kalesi? Kulağımdaki bu ses tulum sesi mi? Herhalde gayda sesidir. Karadenizlilerin bu ıssız (?) adada ne işi var! Gerçi İskoçlar için aynı mantık geçerli değil mi?

Yine mi hava kararıyor? Zamanın görece bir kavram olduğunu biliyordum ama bu biraz fazla hızlıydı. Bu karartı, ilerideki insan silüetlerini görmeme engel olmuyor. Herhalde kanlı canlı değillerdir. Sanki bir ayın havasında değil mi onlar? Bir saniye; ne oluyor? O da nesi? Rüyaya gözlerimi kapıyorum... ■ **Çaylak**

Huzur

Yazıya başlar-ken "bu incelemeyi nasıl yapabilirim" diye düşünüyordum, sonradan fark ettim ki oyunu oynarken yaşadıklarımı anlatıyorum. Kulaklığınızı takip yürüyüş yaptığınızda bu kadar zevk almazsınız.



Alternatif

Dear Esther
Home
Miasmata

Proteus

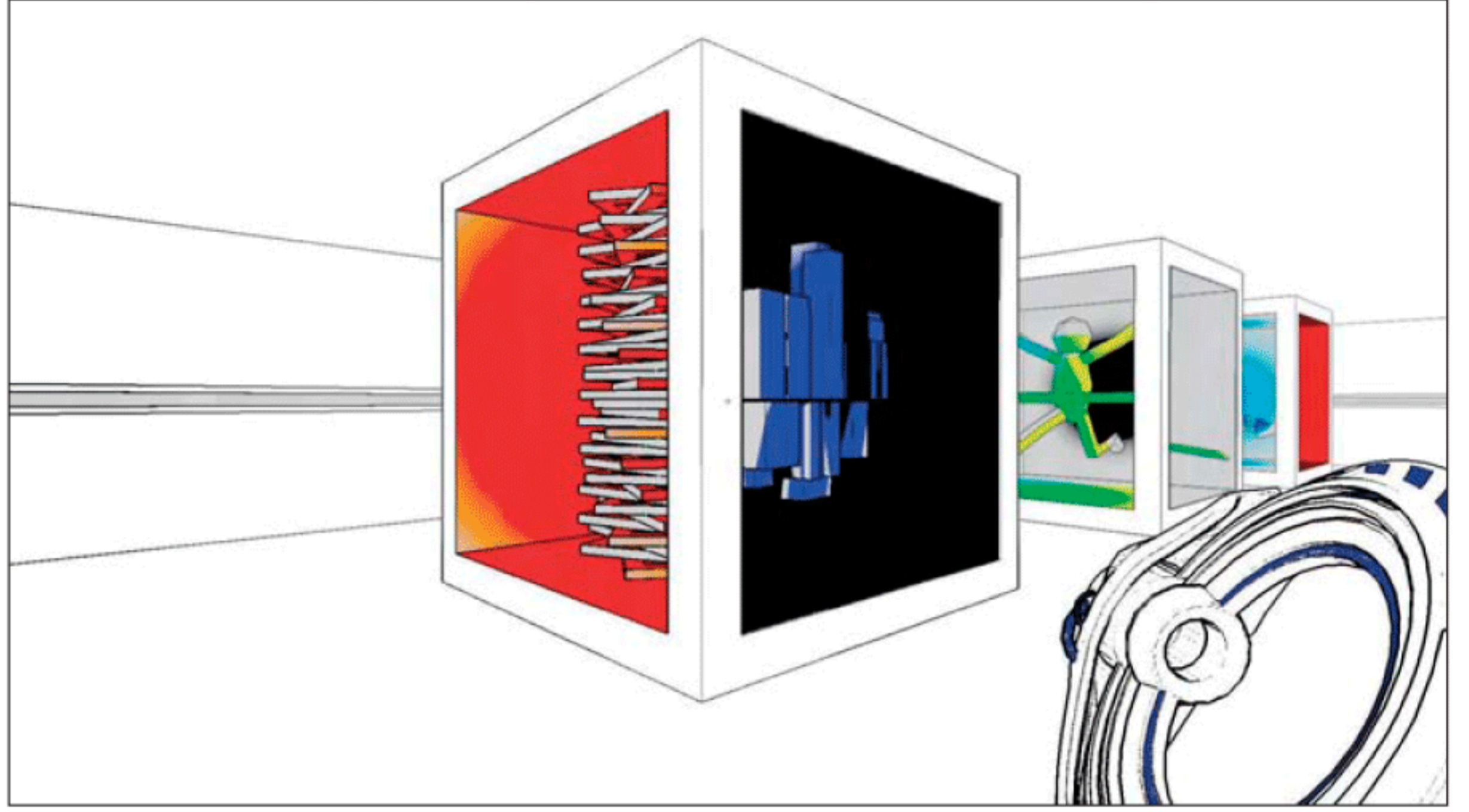
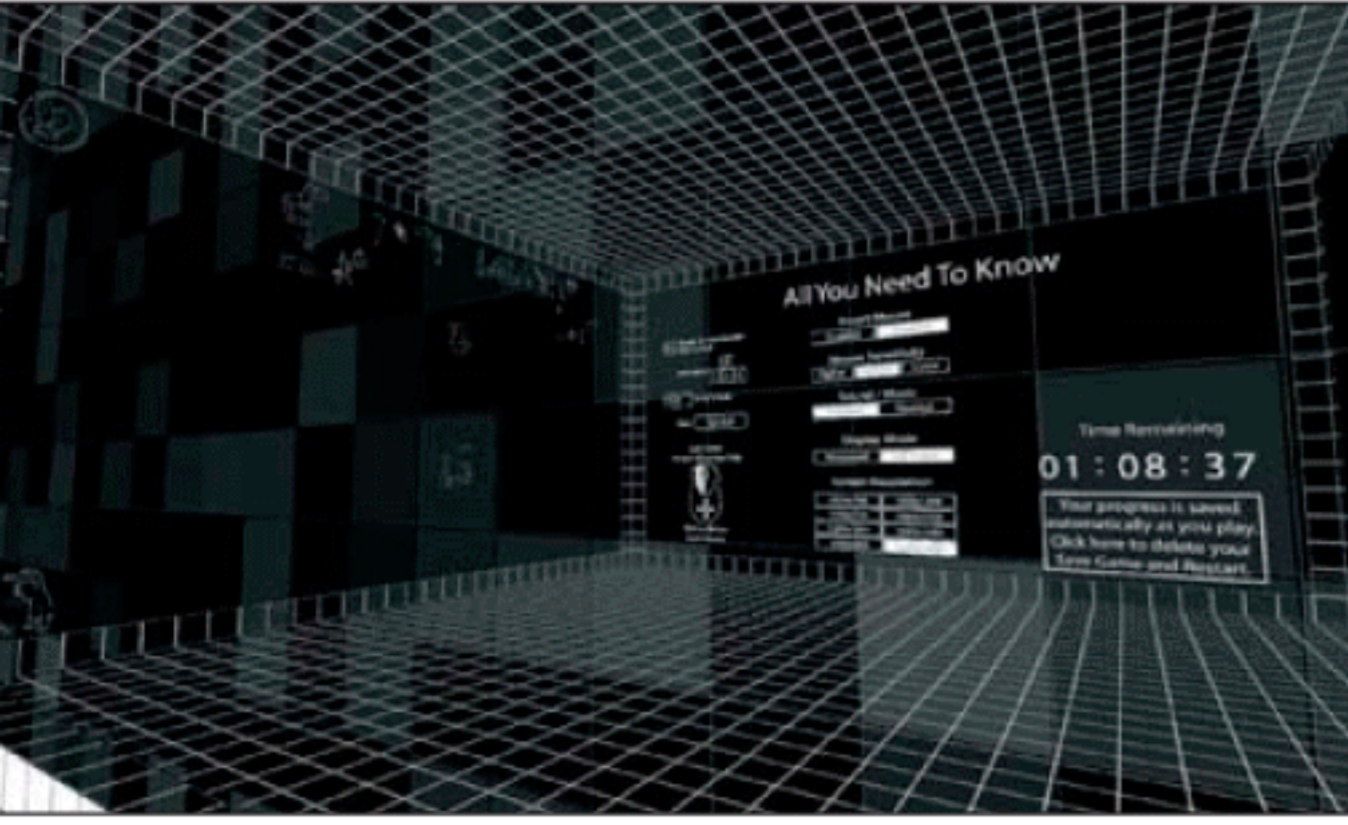
+ Sesler, oyunun yaşattığı deneyim
- Bir "oyun" olmadığı için herkesin hitap etmiyor

7,6





Yapım Alexander Bruce
Dağıtım Demruth
Tür Bulmaca
Platform PC
Web www.anticamber-game.com



Beyin Bükücü

Steam üzerinden yaklaşık 35 TL'ye satın alabileceğiniz Antichamber hem sesleri, hem de bulmacaları ile "eşsiz" bir deneyim. Kendi sitesinde tam olarak "A Mind-Bending Psychological Exploration Game" olarak tanımlanıyor ki oyuna yakışabilecek en doğru sıfat da bu.

Antichamber

Farklı düşünmek değil, farklı düşünmek...



Her Unreal Engine sürümü, oyun dünyasında bir dönüm noktası oluşturur. Sebeplerini uzun uzun anlatıp değerli karakterlerimi harcamamam gerekse de bence motorun en büyük avantajının yaygın kullanımı olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Emsallerine göre avantajlarından ve isminden dolayı oyun programcısı olmak isteyen herkesin yolu, bir hevesle Unreal UDK'den geçer. Her ne kadar motor herkese açık ve kullanıcı dostu sayılabilecek arayüzü sahip olmasına rağmen UDK, başlangıç seviyesi olmak için uzaktır, "AAA" bir oyun yapabilmek içinse yetersizdir. Bu işi az çok bilenlere, kodla uğraşmaya vakti olmayanlara yönelik; motorun içeriğini görmeden editör ile çalışma imkânı verir. Bunları anlatıyorum çünkü Antichamber, "Unreal UDK ile yapılmış." dediğimde cümlemin havada kalmamasını istiyorum.

Evet, Antichamber, Unreal UDK ile yapılmış, birinci şahıs görüş açısına sahip, algılara meydan okuyan bir bulmaca oyunu. Daha çıkışını gerçekleştirmeden ödül zengini, bana ve birçoklarına göre şimdiden "yılın bağımsız oyunu". Bunda yapımcının, Epic Games'den destek almasının kesinlikle etkisi yok. Tek bir neden var, o da oyunun her yerinde zekâ pırıltılarıyla karşılaşılması. Gelin bu farklı ve üzerinde ciddi anlamda kafa yorulmuş yapıyı -basit ama oyun dışı olsa da- oyuna ışık tutan bir örnekle açıklaya çalışalım.

Bir cismi yüksek bir yerden bırakırsanız, dünyanın merkezine doğru hareket etmesini beklersiniz. İşte, Antichamber bazen o noktanın beklediğiniz yerde olmadığını, bazen de sizin bulunduğunuz noktada olmadığını anlatıyor. Bunu elbette ki teknik anlamda basit ama güzel düşünülmüş programlama hileleriyle beceriyor. Tabii ki bizim ilgilendiğimiz nasıl yapıldığı değil, nasıl anlatıldığı. Yapımın farkı işte burada ortaya çıkıyor. Şöyle ki bu cismi attığımız yere giderken, duvarlarda siyah tahta üzerine tebeşirle çizilmiş resimlerle karşılaşıyoruz ve bu resimlerin üstüne tıkladığımızda aforizmalar

bizi karşılıyor. Az önceki beklentimizin aslında ne seviyede olağan olduğunu fakat gerçek dünyanın daha karmaşık ve değişik olduğunu fark ettiriyor. Bugüne kadar oynadığımız oyunlardaki alışkanlıklarımızın, bizi elimizden tutan ve sonuçta götüren basit kurgular olduğunu yüzüme çarpıyor. Eğer oyunlar gerçekten hayattan parçalarsa ki öyle olsa gerek, ciddi bir mantık hatasına düşüyor. Bahsettiğim "gerçeklik" değil, çözümün beklenen olmaması. Bu keşmekeşlik değil, hayatın kendisi. Düşünün, gerçeklikle uzaktan yakından alakası olmayan bir oyun bize bu mesajı veriyor. Aldığı bütün övgüleri hak ettiğinin kanıtı olsa gerek.

Bize oyunu anlat!

Niye oyundan bir örnek vermedim? Çünkü oyunun sürprizlerinden sizi mahrum etmek istemiyorum. Onun için başka bir oyuna referans vererek oyunun mantığını anlatmak isterim: Portal, bu oyunun daha az düşündüreni. Antichamber oynarken hiçbir zaman otomatiğe bağlamanız mümkün değil çünkü bence oyunda "çivi çiviye söker" mantığı var. Nasıl mı? Fiziksel yorgunluğunuzu atmak için en güzel çözüm spor yapmaktır. Zihinsel yorgunluk içinse aynı mantıkla Antichamber oynayabilirsiniz. Dolayısıyla oyunun tasarım sürecinde kesinlikle bu düşünülmüş ve her bulmacada farklı düşünmemiz istenmiş. Yapımcıların böyle bir açıklaması olmasa da ben bundan eminim. Fakat dikkat edin, oyun gerçek anlamda bazen mide bulantısına sebep olabiliyor.

Biraz da size Antichamber simgesine tıkladığınızda gittiğiniz odayı anlatmak istiyorum çünkü ben, oraya ilk gittiğimde ne olduğunu anlamamıştım. Bu odanın duvarları oyun boyunca değişiklik gösterecek; hem şeklen, hem fikren! Düşünce olarak değişikliğin ne olduğunu size bırakıyorum. Haritanın bulunduğu duvarda, gittiğiniz her kontrol noktasına tekrar gitme imkânınız var ve bütün haritanın birbirine bağlı labirentler olduğunu göreceksiniz. Cümleyi yazarken düşündüm de oyun insana kendini deney faresi gibi hissettiriyor. Neyse, biz diğer duvarlara gelelim. Bir tarafta ayarlar, diğer tarafta oyunda gördüğümüz portreler bulunuyor. Size tavsiyem, daha fazla portre buldukça bu kısma geri dönmeyin.

İncelemeyi iki cümleyle bağlamak istiyorum: Alın, oynayın, oynatın. Böyle deneyimler çok sık geliyor. ■ **Çaylak**

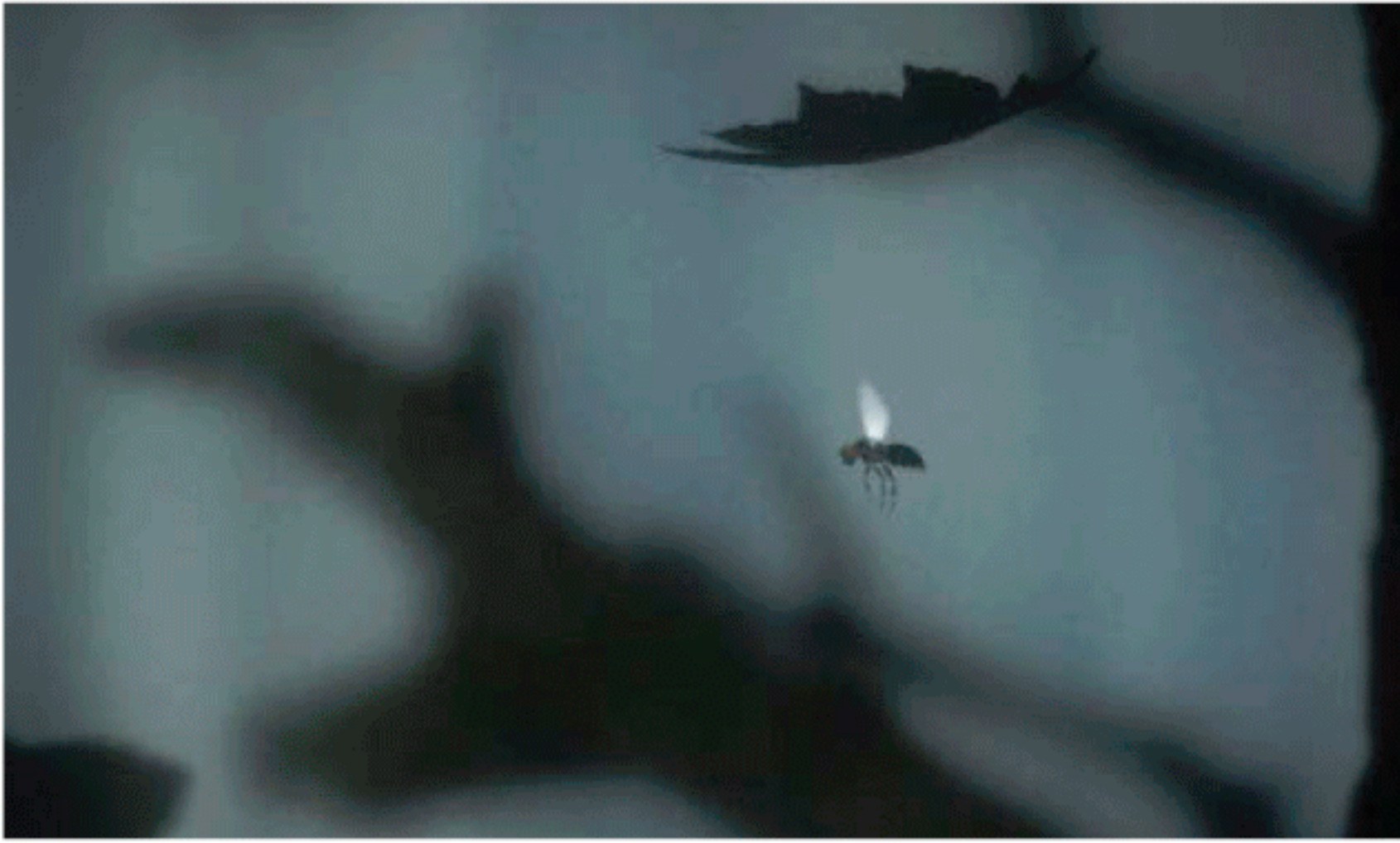
Alternatif

Portal 2
The Ball
Unmechanical

Antichamber

+ Algularınıza meydan okuyan bulmacalar, etkileyici sesler
- Baş dönmesine sebep olabiliyor

9,0



The Plan

Sonsuzluğa ve ötesine...



Deneysel oyunlara saygım sonsuz; illaki bir skor savaşı, bir mücadele olmasına gerek yok bir oyunun sizin üzerinizde herhangi bir etkisinin olması için. Bunu kanıtlar nitelikte hazırlanan The Plan, Krillbite Studios tarafından geliştirildi ve geçtiğimiz ay oyuncuların beğenisine sunuldu. (Steam Greenlight'ta da yer alıyor.) Yıllar, yıllar önce Bad Mojo'da bir hamamböceğini kontrol etmiştik, The Plan'de de bir sineği kontrol ediyoruz. Tabii ki Bad Mojo sağlam bir adventure oyunuydu, burada sadece yön tuşlarıyla sineğe

yön verip sadece basit birkaç engeli aşıyoruz ki o engeller de bizim sonumuz olmuyor. Amacımız sürekli yukarı çıkmak, çıkmak ve çıkmak... Bu sırada rüzgâr yönümüzü şaşırtabiliyor, bir yaprak bizi aşağı sürükleyebiliyor ama bunların tümü, atmosferi sağlamlaştırmak için yapılan hamleler. Sinek yükseldikçe küçülüyor, etkileyici bir müzikle yükselişini sürdürüyor ve oyunun sonunda... Orasını da siz tecrübe edin. ■

Tür Adventure
Yapım Krillbite Studios
Web krillbite.com/theplan

9,0



Lyssandra and the Amplegores

Amplegore mu?

Lyssandra and the Amplegores, saf bir aksiyon oyunu. Oyunun hemen başında, 9GAG'de bolca kullanılan "meme"lerden gözlüklü kedi ve This Is Dog'daki köpeğin konuşmalarına şahit oluyor ve kedinin köpeğe bir görev verdiğine şahit oluyoruz. Meğerse bir deney kötü sonuçlanmış ve "Amplegore" adında yaratıklar başıboş dolaşarak tehlike salmaya başlamış. Biz de onları durdurmaya çalışan bir köpek değiliz, sadece bir silahız. Oyun iki boyutlu,

cepheden alıyor açığı ve bizi de zıplayan bir silahın kontrolüne bırakıyor. Amacımız, sağlığımız bitmeden, yeşil ve gülümseyen Amplegor'elardan bolca öldürmek. Oyuna toplamda 30 tane silah eklenmiş ve bunlar sırayla değişiyor; bazen avantaja geçiyor, bazen de silahımız değişsin diye dua ediyoruz. Challenge modu da bulunan oyunun dünya harikası değil ama denemeye değer. ■

Tür Aksiyon
Yapım Andrew McCluskey
Web www.nalgames.co.uk

7,1

Prism Panic

Karanlık düşman



Zıplaması düzgün çalışan, bölümleri bir şeye benzeyen her türlü platform oyununun gideri vardır bana sorarsanız. Bir tarayıcı oyunu olan Prism Panic de aynen bu klasmana giren bir yapım. Güzel taraflar arasında karakterimizin ileri doğru bir atılma hareketi yapabilmesi ve duvarlardan sekebilmesi bulunuyor; böylece milisaniyelik atlamalar yapmak zorunda kalmıyoruz. Oyunun zor olmasıysa sinir bozucu olan durumlar arasında. Aşağı düştüğünde veya diğer engellere çarptığında

direkt olarak ölen karakterimizin arası karanlıkla da iyi değil. Bölümlerde parça parça karanlık bölgeler oluyor ve bunlar bazı engelleri de beraberinde getiriyor. İleri - geri ilerleyen ve geçmenize izin veren "aydınlık" bölgeleri iyi tespit edip hamle yapmak da oyundaki en büyük mücadele... Sağlam reflekslere sahip olmanızı gerektiren Prism Panic'i herkese öneriyorum; kolay kolay başından kalkamayacaksınız. ■

Tür Platform
Yapım Connor Ullman
Web tinyurl.com/b4lwd28

8,3



In a Window

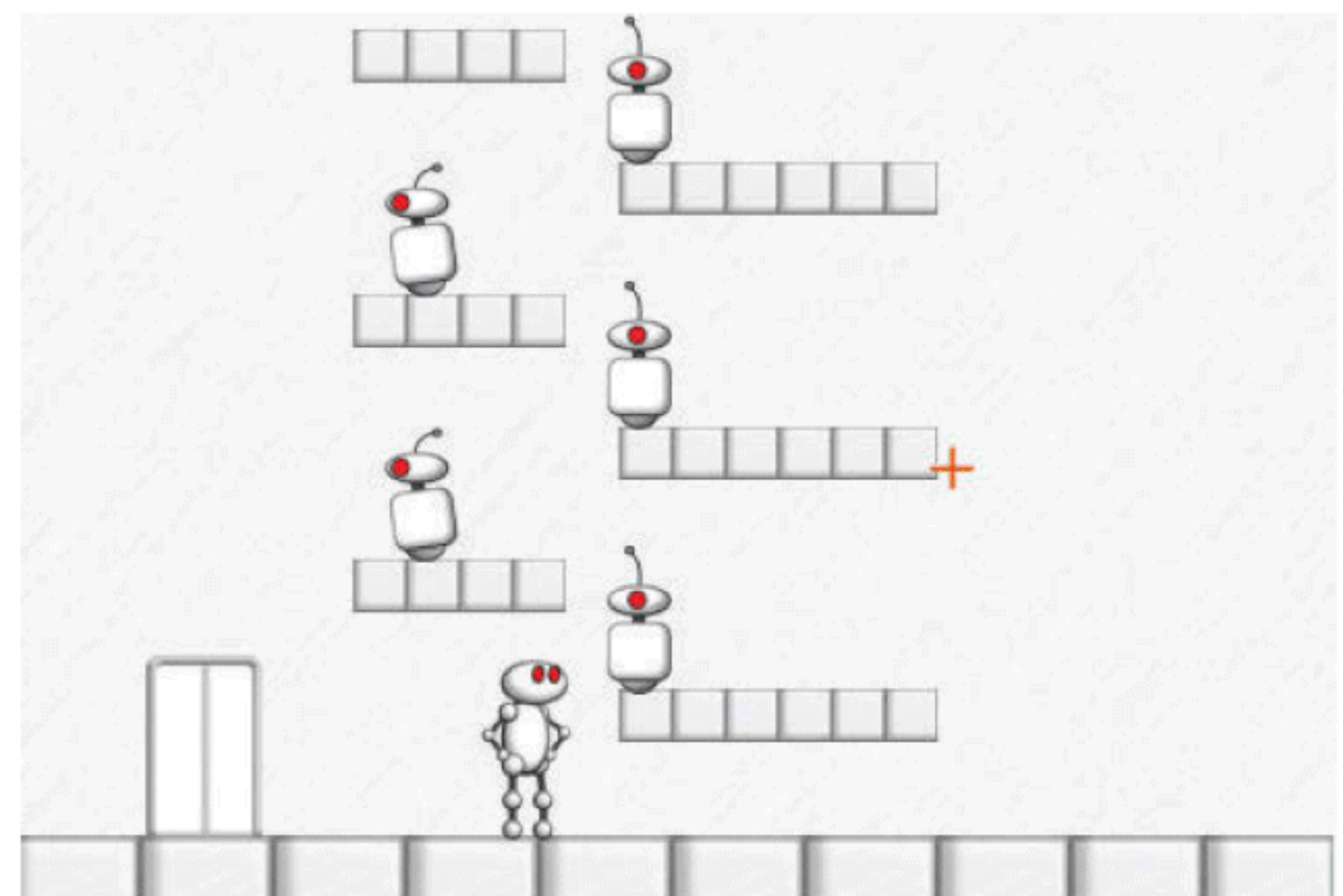
Konuşan robot ve kırmızı bir düğme

Minimalist grafikler, basit bir oynanış... Bu iki faktör yan yana geldiğinde genellikle güzel oyunlar ortaya çıkar ama In a Window maalesef tarzdan bayağı bir kaybediyor. Konuşkan bir robotun, kırmızı bir tuşa basarak bir kapıyı açmasını ve bu kapıdan geçmesini sağladığımız oyun, bir platform oyunundan ötesi değil. Her bölüm biraz kafa çalıştırmanızı, biraz da zamanlamayı iyi kollamanızı talep ediyor, o kadar. Bölümler kısa,

sonuca ulaşmak da kolay. Ne var ki zaman zaman engeller o kadar iyi bir zamanlama istiyor ki aynı bölümü tekrar tekrar oynarken buluyorsunuz kendinizi. LEVEL DVD'de de yer alan oyuna göz atmak serbest ama bu oyunu denemezseniz de bir şey kaybetmezsiniz, bunu da eklemeyim. ■

Tür Platform
Yapım Picardy Third
Entertainment
Web picardy-third.com

6,0



TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



KARANLIK SOKAKLAR

- Ve gece soluduğunda, karanlık incek kalplere... Dönenceye soracak hayaller, yanıtını zebaniler verecek; soluksuz ve ruhsuz...
- Başıma dikilip kendi kendinize konuşmanız hakkında konuşmak istemiyorum zaten patron ama gecenin soluması, dönenceye soru sorulması ve zebanilerin yanıtlarının soluksuz olması ne demek acaba, hiç düşündünüz mü?
- Seni Samara ile bir odaya kapatıp zorla "A Tale of Two Sisters" adlı filmi izletirim, sonra beni mumla ararsın, mumla!
- "Mumla" bir ilçe ismi gibi gelmedi mi size de?
- Evladım! Seni havaya sokmak için hamleler yapıyorum, çaba sarf ediyorum, senin aklın fikrin saçmalıkta! Korku türüne adım atmak üzereydik şurada...
- Atalım patron, emredin.
- Aferin! Bildiğin üzere korku türü her zaman çok revaçta; insanlar her ne kadar korku filmlerinden korksalar da, kız arkadaşlar o filmleri gözleri kapalı izleseler de korku olayı her zaman tutuyor, bunu anladım. Bu bağlamda da diyorum ki bir sahil kasabasına giden dört gencin...
- ...bir katil tarafından hunharca katledilmesini işeyelim?!
- Çok tahmin edilir oldu, değil mi? Konuyu boş ver, onu sonra hallederiz. Sen oraya şimdi karanlık koy. Her yer çok karanlık olsun.
- Monitörü kapatayım.
- Sana siyah ağırlık topuyla vururum evladım. Atmosferi tasvir ediyorum! Her yer çok karanlık olsun. Biz küçük bir kıızı kontrol edelim. Sarı saçlı küçük bir kız koy, eline de bir tane pelüş ayı ver.
- Pelüş ayı modelim yok hazırda, zebra versem olur mu?
- Su aygırı modelin var mı? Ya da Misk sığırı falan?
- Var patron ikisi de?
- İyi bak onlara. Kendinden bir şeyler göreceksin!
- Anladım patron. Ben pelüş ayıyı sonra eklerim.
- Şimdi o kız yürüsün karanlıkta, yürüsün, yürüsün...
- ...çok sıkılıp koşarak kadrardan çıksın?

PELÜŞ AYI MODELİM YOK HAZIRDA, ZEBRA VERSEM OLUR MU?

- Hayır! Oyuncu tam olarak neler olduğunu anlamasın. Bu kız kim, karanlık sokaklarda bir başına, o ekleyemediğin pelüş ayısıyla ne yapıyor? Bunları düşünürken, düşünürken...
- ...oyuncu çok sıkılıp evden çıksın?
- Seni herkesin içinde küçük düşürürüm, noterden de bunu onaylatırım! Kimse sıkılmıyor! Oyuncu, kıızı ilerletirken fark ediyor ki aynı yerde dönüp duruyor. Karanlık, onun yolunu görmesini engelliyor. Oyuncu ne yapacak?
- Dead Space 3 falan açıp onu oynayacak herhalde...
- Oyuncu... Bak çok sabırlıyım. Oyuncu, karanlığı ortadan kaldırmanın bir yolunu arayacak! Sokak lambalarının çalışmadığını göreceksin ve kasabanın elektrik şebekesini bulmak için ipuçlarını takip etmeye başlayacak.
- Nasıl ipuçları mesela?
- Sokak lambalarının dizilişini inceleyecek herhalde oğlum! Onların sıralanışı, onu elektrik kutusuna götüreceksin.
- Zerre heyecanlanmamam...
- Ondan sonra, elektrik kutusunu bulduktan sonra... Bak hala sabırlıyım. Kutuyu açmaya çalışacak ve kutuyu açtığı anda kabloları birleştirmesi gereken bir mini oyun çıkacak karşısına! Nasıl ama?
- Büyük ihtimalle de elini oraya uzattığı gibi ölecek zira küçük kız...
- ...pelüş ayısını sürükleye sürükleye götürürken statik elektrik yaptı tabii ki, oradan da kısa devre yapacak şebeke... Haklısın; iyi ki vermemişsin o ayıyı!
- Vay ayı vay...
- Efendim çocuğum?!
- Yani, bakar mısınız, bir ayı nelere sebep oluyormuş adeta... Ben de diyecektim ki küçük kızın elektrik kablosu bağlaması imkânsız olduğu için çarpılıp gidecek orada.
- Önerini dinliyorum.
- Bence patron, karanlıktan kurtulmak için kızın elektriğe ihtiyacı olmasın. Tüm bu karanlık, yıllardır kapalı kalan kötülüğün bir yansıması olsun. Küçük kız bunun nedenini araştırırken kasabadaki evlerden bir tane sine girsin ve yaşlı bir kadın ona kasabanın hikâyesini anlatsın, birkaç öğüt versin. Kız tek başına bu maceranın altından kalkamayacağını anlatsın, eli yüzü düzgün bir adamın desteğini almak için yardım istesin. Bu sırada da pelüş ayısı biçim deyiştirsin ve ona yardım eden adama dönüşsün. Tüm bunlarsa aslında kızın, bir hastalıktan kurtulmak için verdiği mücadelenin metaforu olsun.
- Sen bu oyunu yarına kadar tamamla, hemen paketleyip satışa sunalım. Ben şey yapmaya gidiyorum. Şey... Ben gidiyorum.
- İyi eğlenceler patron, iyi eğlenceler...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL



ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 1111 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

Dizüstü bilgisayar çılgınlığı

Yıllarca masaüstü bilgisayarında oyun oynayan oyuncuların dertlerini, şikâyetlerini dinledik, onlara en iyiye ulaşmaları için tavsiyeler verdik ama yıllar geçtikçe oyuncu profilinde birçok değişim yaşandı ve son yıllarda da gitgide artan bir dizüstü bilgisayar oyuncusu nüfusu göze

çarpmıyor. Artık Recep'ten çözüm bekleyenlerin büyük bir kısmını, oyun oynamak için dizüstü bilgisayarları tercih eden oyuncular oluşturuyorlar. Biz de hem bu kitlenin dertlerine derman olmaya çalıştık, hem de alınabilecek en iyi dizüstü bilgisayarlardan MSI GT60'ı mercek altına aldık.



98

MSI GT60

MSI'dan dizüstü bilgisayar oyuncularına performans canavarı bir ürün...



100

Everest KB-252W

Oyun oynamak için kullanacağınız, alternatif bir kontrol cihazı mı arıyordunuz?



101

Teknik Servis

Ey dizüstü bilgisayarında problem yaşayanlar! Recep sorularınızı bekliyor!



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Editörün
Seçimi

MSI GT60

Başka bir bilgisayarı beğenmeyebilirsiniz



MSI GT60'ı günümüzün canavar masaüstü bilgisayarlarının taşınabilir hale getirilmiş olarak düşünebilirsiniz. Bilgisayar yüksek performans isteyenlere hitap ettiği için haliyle içerdiği bileşenler ve soğutma sistemleri yüzünden 3.5 kilogramlık bir ağırlığa sahip. Hiç şüphesiz ağırlıkta dokuz hücreli bataryanın da önemli bir payı var. 395 x 267 x 55mm'lik bilgisayardaki ekran 15.6 inç ancak 1920 x 1080 piksel çözünürlüğe sahip. Bilgisayarda işlemci olarak Intel'in dört çekirdekli Core i7 ailesinden 3630QM tercih ediliyor. 2.4GHz frekansta çalışan işlemcide 6 MB önbellek bulunuyor ve 3.4GHz'e kadar hız artışı yapılabiliyor. İşlemcinin performansının açığa çıkmasını sağlayan belleklerse toplam 16GB kapasitede ve 32GB'a kadar artırım yapılabiliyor. Oyunlarda ve üç boyutlu uygulamalarda performans elde etmenizi sağlayan grafik kartıysa NVIDIA GeForce GTX 680M. GDDR5 tipinde 4GB bellek içeren grafik kartı, günümüzün en iyi taşınabilir çözümlerinden biri. Etkileyici özelliklerden bahsederken, sizden de bir taşınabilir bilgisayardan bahsettiğimizi unutmamanızı istiyoruz zira çoğu masaüstü bilgisayarda bile bu

denli üst seviye donanımı görmek zor.

Bilgisayarda depolama görevi 128GB kapasitede bir SSD'ye ve 750GB'lık bir sabit diske verilmiş. Düşündüğünüz gibi SSD, işletim sistemi ve diğer uygulamaları hızlı şekilde kullanmayı, sabit disk de depolamayı sağlıyor. Gözümüze çarpan detaylardan biri de Big Foot Gaming LAN (Killer Gaming Networking) ağ kartı. Oyun paketlerini hesaplayarak önceden taşıma ve böylece ağ odaklı performansı arttıran kartın ilk kez taşınabilir bilgisayarda tercih edildiğini belirtmek gerekli. Öte yandan bilgisayarın MSI Audio Boost ve THX TruStudio Pro teknolojisi ile desteklenmiş olan Dynaudio ses sistemi de fark yaratan noktalardan. Oldukça güçlü bir ses çıkışına sahip olan hoparlörler, MSI'nin teknolojileriyle ses bozulması olmadan %30 oranında daha yüksek sese ulaşabiliyor.

Son olarak tasarıma ve SteelSeries imzasını taşıyan klavyeye değinelim. Klavye, oyuncuların rahatlığı düşünülerek tasarlanmış ve ayarlanabilir arka aydınlatmaya sahip. İsteğiniz doğrultusunda renk değişimi yapılabiliyor. Hiç şüphesiz ki yazı yazma deneyimi de olması gerekenin üstünde. MSI GT60'da optik sürücü olarak Blu-ray okuyabilen

bir DVD yazıcı var. 7-in-1 bellek kartı okuyucu, Bluetooth 4.0, üç adet USB 3.0 arabirimi ve güç tüketimi odaklı NVIDIA Optimus teknolojilerini de göz önünde bulundurmak gerekiyor. Seçilen tüm donanımlar üst seviyede. Alüminyum malzeme ağırlıklı uygulanan tasarım da bilgisayarın kalitesini yeterli düzeyde yansıtıyor.

Oyuncu ya da yüksek performans odaklı taşınabilir bilgisayar seçeneği pek fazla yok. Olan seçeneklerin de özellikle görünüm sorunu var. Birkaç bin Türk Lirası edecek bir bilgisayarın biraz daha güzel görünmesini istemeniz en doğal hakkınız. MSI GT60, cömertçe seçilmiş donanımlarına ek olarak tasarımıyla da tek tercih olmayı hedefliyor. Biraz ağır ve kalın ancak ona hak vermelisiniz. ■

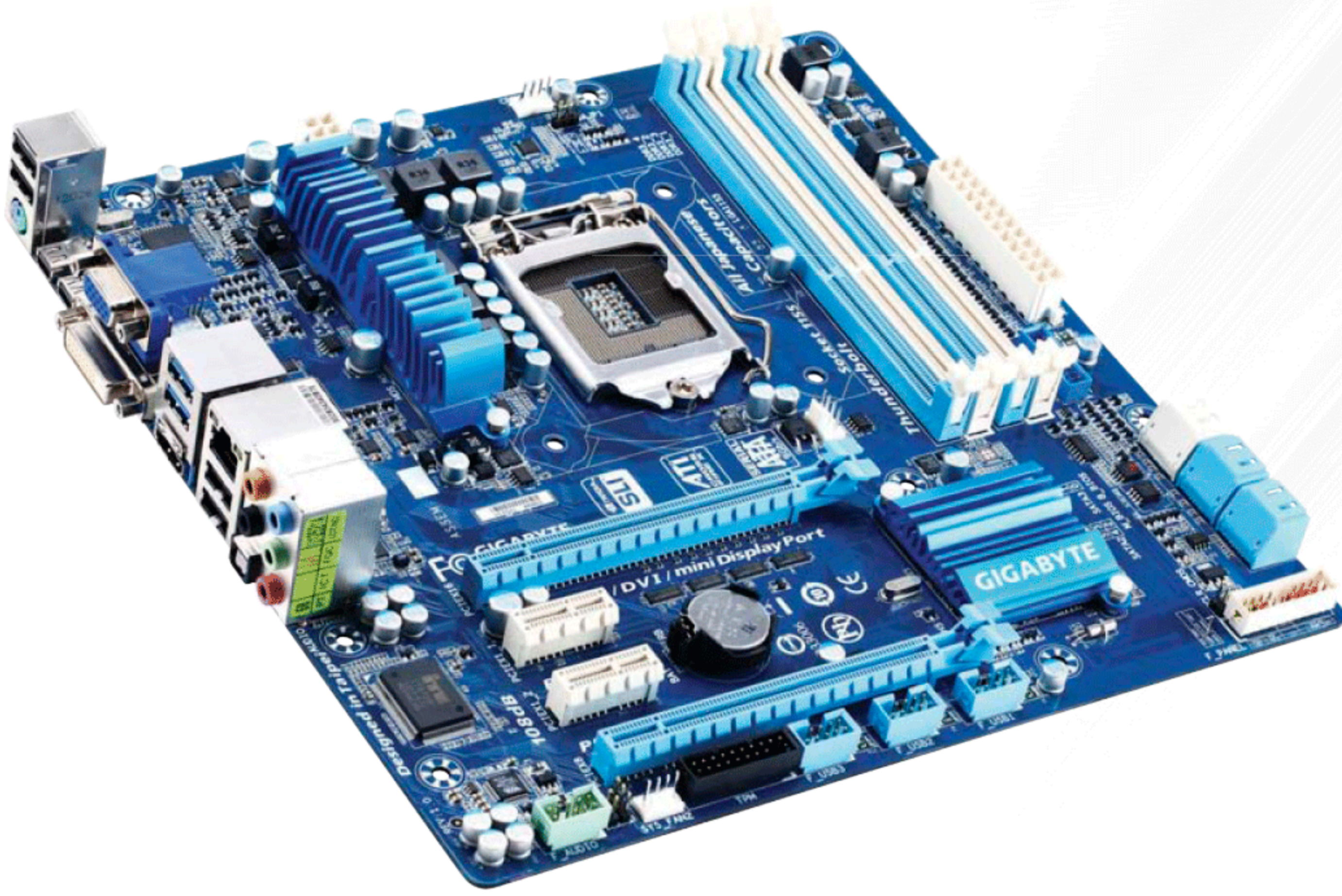
İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Üst seviye donanımlar ve etkileyici performans, oyunculara uygun tasarım ve dış bileşenler

Eksi: Ağırlığa ve kalınlığa razı olmalısınız

Puan: 10/10



GIGABYTE Z77MX-D3H



Az yer kaplayan, performanstan geri kalmayan...

Özellikle üst seviye anakartlara baktığımızda karşımıza çok da fazla sayıda marka çıkmıyor. Dünya genelinde sayı biraz daha fazla olsa da ülkemizde tercih edilen ürünler nitelikli ve standartları aşmayı başaranlar. Doğal olarak hiçbir kullanıcı sadece bilgisayarını tamamlaması açısından bir anakart tercihi yapmıyor, satın alacağı anakartın özelliklerine bakıyor ve nasıl en iyi şekilde faydalanabileceğini hesaplıyor. Önemli üreticilerden GIGABYTE'in Z77 yonga setli

seçeneklerinden biri olan Z77MX-D3H'in ön plana çıkan özelliği, Micro ATX standardında geliştirilmiş olması. Daha küçük boyutları nedeniyle yine performans seviyesinde ancak daha az yer kaplayan kasaların kurulabilmesi GIGABYTE Z77MX-D3H ile mümkün oluyor.

Anakartta tercih edilen soket LGA 1155. Z77 yonga setine bağlı şekilde Intel'in ikinci ve üçüncü nesil Core mikro mimarili işlemcilerinin kullanılması mümkün. Anakartın doğal olarak sunulan 1600MHz'lik DDR3 bellek frekansını, overclock'a yatkınlığı sayesinde 2800MHz seviyesine çıkarabildiği belirtiliyor. Çok da profesyonel olmayan kullanıcılar, Intel'in XMP desteğinden faydalanarak uygun bellek kitleriyle de yüksek frekans değerlerine ulaşabilirler. Her bir yuvada 8GB'lık modüllerin çalışabildiğini ve toplamda 32GB belleğin kullanılabilmesini belirtmek gerekiyor. Görüldüğü gibi anakartın ATX standardındaki modellerden bir farkı yok. Ek olarak sunulan PCI Express grafik arabirimleri de anakartın yüksek performans isteyenlere yönelik tasarlandığını doğrular nitelikler taşıyor. PCI Express 3.0 standardına uygun olan yuvalarda AMD CrossFireX ve NVIDIA SLI teknolojilerinin kullanılabilmesi mümkün.

GIGABYTE'in çift Thunderbolt arabirimi gelene-

ğinin Z77MX-D3H'te de sürdüğünü görmekteyiz. Arka panelde ayrıca iki adet USB 3.0 arabirimi ve dört adet USB 2.0 arabirimi var. Görüntü arabirimleri ise D-Sub, DVI ve HDMI şeklinde. Analog ses çıkışına ek olarak dijital çıkış alabilmek de kalite düşkün bir çok kullanıcının hoşuna gidecektir. Arzu eden kullanıcıların -eğer kasalarında USB 3.0 desteği varsa- gerekli bağlantı yaparak arabirim sayısını dörde ulaştırabileceğini belirtmeliyiz. Benzer şekilde USB 2.0 arabirim sayısı da artırılabilir. Anakartta GIGABYTE'a özgü bilinen tüm teknolojiler yerini almış durumda.

GIGABYTE Z77MX-D3H'in üst seviye anakartlardan tek farkı, daha küçük olan boyutları. Gerek performans, gerekse overclock açısından beklentileri karşılayacaktır. Çift grafik kartlı sistemlerin kurulmasına bile müsaade ediyor. ■



İthalat: Arena, Endeks Bilişim
Web: www.arena.com.tr, www.endeksbilisim.com.tr
Artı: Performans seviyesi özellikleri, overclock'a yatkınlık
Eksi: Grafik kartı dışında ek kartlar için çok uygun değil
Puan: 9/10



Everest KB-252W

Hem gamepad, hem touchpad, hem klavye



Bir dönem bilgisayarları salondaki büyük ekranlı televizyonlara bağlamak -özellikle oyunların ve yüksek çözünürlükteki filmlerin tadını daha fazla çıkarmak için- gerekliydi. Sonrasında geliştirilen yeni platformlar sayesinde daha az yer kaplayan bilgisayarlarla da yüksek çözünürlükteki filmler izlenebilmeye ve çok yüksek kalitede olmasa da oyunlar oynanabilmeye başlandı. Aynı zaman zarfında belki de en az değişikliğe klavye / mouse setleri uğradı. Herkes gibi biz de salonda kullanacağımız teknolojik ürünlerde standart bir klavye / mouse seti olsun istemiyoruz. Kablosuzluk ilk kriter ve sonrasında bir uzaktan kumanda konforunda olması gerektiğini düşünüyoruz. Everest KB-252W tam da istediğimiz kategoriye giriyor ve salonunda teknoloji ürünlerini kullanmaktan hoşlanana hitap ettiğine eminiz. Üstelik ürünü -bilgisayarların haricinde- akıllı televizyonlarla, yeni yeni yaygınlaşan Google Android'li televizyon kutularıyla ve oyun konsollarıyla da kullanabilmemiz mümkün.

Everest KB-252W, Türkçe karakterleri de bünyesinde barındırıyor. Eğer cihazlarınız için bir QWERTY klavye çözümünüz yoksa hayatınıza büyük rahatlık kazandıracaklarını söyleyebiliriz. Nano boyutlarda bir alıcıya sahip olan ürünün enerji ihtiyacı iki adet AAA pille karşılanıyor ve piller kutuda geliyor. Alıcının yer kaplamayacak şekilde tasarlanmış olması önemli bir detay ve gerektiğinde ürünün altındaki küçük yuvaya takılarak taşınabiliyor. Ele tam anlamıyla oturacak şekilde tasarlanmış olan Everest KB-252W'nun sol üst tarafı ok tuşlarına ayrılmış. Bilgisayar veya cihazlarınızın menü kullanımında bir gamepad konforu sunacağına emin olabilirsiniz. Sağ taraftaki tuşlara özellikle medya oynatıcıların kontrollerini sağlamak adına düşünülmüş. Gerektiğinde oyun oynarken programlanarak size bir gamepad konforu sunmaya hazır. Ortadaki boşluk ise birçoğumuzun taşınabilir bilgisayarlardan tanıdığı touchpad. Touchpad sayesinde salonunuzda ek bir mouse buldurmanıza gerek kalmıyor, hatta cihazınızı standart bir mouse'a kıyasla çok daha rahat şekilde kontrol edebileceği-

nize emin olabilirsiniz. Oyunculara da hitap etmeyi başaran Everest KB-252W'nun, her iki el için de işaret parmağı seviyesinde tetik tuşları var.

Bilgisayarla 2.4GHz'lik radyo dalgaları ile iletişim kuran Everest KB-252W'nun 10 metre içinde kolaylıkla kullanılabilirdiğini belirtelim. Bluetooth desteğinin olmaması, bazı cihazlarla eşleşme sorunu yaşamınıza neden olabilir ancak dert etmeye gerek yok. Ürünün üzerinde dört adet internet amaçlı, yedi adet multimedya amaçlı ve 11 adet de işletim sistemi / ofis amaçlı kullanılabilecek kısayolun olması son derece hoş. İlk başta da söylediğimiz gibi Türkçe karakter desteği atlanmamış. Belki bir aydınlatma özelliği olsa çok daha iyi olabilirdi.■

İthalat: Segment

Web: www.segment.com.tr

Artı: Oyunlara uygun tasarım, Türkçe karakter desteği

Eksi: Aydınlatma da olabilirdi

Puan: 8/10



Teknik Servis

Crysis 3 çıktı ve ekran kartında DirectX 11 desteği olmayan kullanıcıları kötü bir sürpriz karşıladı. Eğer aklınızda "hangi ekran kartını almalıyım" gibi bir düşünce varsa -her zaman dediğimiz gibi- GB miktarına aldanmayın, soldan ikinci rakamı en az "6" olan bir ekran kartı alın. AMD tarafından en az HD 7750, NVIDIA tarafından en az 650 Ti almanızı tavsiye ediyoruz. Bütçeniz varsa tavsiyelerimiz de ona göre değişiyor tabii ki. Bu bağlamda HD 7850 ve GTX 660 Ti en iyi seçenekler arasında. Diğer sorularınız için mail atmaktan çekinmeyin!

S: PC özellikle video izlerken takılıyor. "Nasıl takılıyor?" dersin şöyle oluyor: Şimdi, mesela herhangi bir şey yaparken aniden PC kilitleniyor. Mouse'un simgesi kayboluyor. Ondan sonra klavyenin herhangi bir tuşuna basınca klavyenin ışığı sönmüyor. (Mouse'un ışığı sönmüyor.) Ondan sonra da reset atmak zorunda kalıyorum. Geçen bilgisayarın içini açıp elimden geldiğince temizledim ama yine de düzelmedi. Desen ki çok ısınıyor, öyle bir sorun da yok. Sürekli böyle oluyor ve ben de sürekli reset atmaktan bıktım abi. Sistemim şöyle: 2 GB RAM, AMD Athlon 64 X2 3800+ 2.00 GHz işlemci, NVIDIA GeForce 8400 GS 1GB ekran kartı ve klavyenin markası da A4Tech. Halil İbrahim Tunç

C: Daha önce benzer bir sorun, bozuk olan güç kaynağından kaynaklanmıştı. Sorunun klavyeden olacağını sanmıyorum. Anakartını veya güç kaynağını kontrol et. Çok eski ve alt seviye bir güç kaynağın varsa 80 Plus bir modelle değiştir.

S: Ben yazın başlarında bir sistem toplamıştım: i5 3550 3.3 GHz işlemci, Zotac GTX 670 Referans, 8 GB Vengeance RAM 1600 MHz, 1 TB SATA 3.0 7200 RPM Seagate, Gigabyte GA-H77M-D3H anakart. Güç kaynağı da 600 Watt ama Thermaltake v3 kasanın

içinden çıkan güç kaynağı. RAM'lerimin frekansı 1600 MHz ama şu an 1333 MHz'de çalışıyor. Frekansı arttırsam oyunlarda belli bir değişiklik olur mu? (RAM ömrü, sıcaklık, FPS değerleri gibi...) Bir de eğer arttırmam gerekiyorsa nasıl arttırırım? Ve güç kaynağım nasıl bir model çünkü internette pek inceleme bulamadım onunla ilgili? Eskiden kullandığım bilgisayar, bir dizüstü bilgisayar olan ASUS M-51'di: T-9300 Core 2 Duo 2.6 GHz işlemci, 3 GB RAM, GeForce 9500M GS ekran kartı, 250 GB 5400 RPM sabit disk. Doğal olarak bayağı oyun yükledikten sonra kasmaya başlamıştı ama sonra format atıp dikkatli kullanarak o sorunun üstesinden geldim. Sorumsa şu anki bilgisayarda aynı oyun miktarını yüklemem kasmaya başlayabilir mi, yoksa belli bir oran mı var? Atıyorum, 250 GB sabit diskin 100 GB'lık alanının dolu olması, 1 TB'lık sabit diskin 400 GB'lık alanının dolu olmasına eşit mi ve dönüş hızı çok fark yaratır mı? Ali Gönenc

C: 1333 MHz ile 1600 MHz arasında hiçbir fark yok diyebilirim, yani arttırmaya gerek yok. Arttırmak istersen, BIOS'tan XMP'yi devreye sokup frekansı 1600 yapabilirsin. Thermaltake iyidir. Kasa kaliteliyse içinde gelen güç kaynağı da -mağaza tarafından değiştirilmediyse- iyidir. Sabit disk konusuna gelince de böyle bir oran yok

ve ne kurarsan kur, zamanla sistemin yavaşlaması normaldir. Bunun önüne geçmek istiyorsan SSD alacaksın.

S: Bilgisayarım şöyle: Windows 7 64-bit işletim sistemi, 4 GB RAM, Intel Core 2 Duo işlemci, GeForce GT 220 ekran kartı. Görüldüğü üzere ekran kartım yeni oyunlara göre performans açısından biraz geri kalmış. Bütçem 250 TL. Yeni bir ekran kartı almak istiyorum. Sence nasıl bir ekran kartı almalıyım? Aldığım performans nasıl olur? Ahmet Özyiğit

C: Sistemin fena sayılmaz. Anakartını belirtmişsin ama onun PCI Express destekli olduğunu tahmin etmek zor değil. 250 TL bütçeyle sana tavsiyem HD 7750 olacaktır. DirectX 11 desteği de olan bu kartla Crysis 3'ü de oynayabilirsin orta ayarlarda. İşletim sistemin de Windows 8 64-bit yapmanı tavsiye ederim tabii ki.

S: Sistemim şöyle: Windows 7 Home Basic işletim sistemi, 8 GB RAM, AMD FX-4100 X4 3.6 GHz işlemci, NVIDIA GT220 1GB 128-bit ekran kartı. Benim sorunum Battlefield 3 gibi oyunları düşük ayarlarda zor zor oynamam. Bilgisayarı aldığımda adam bana "Battlefield 3 gibi oyunları rahatlıkla Ultra ayarlarda

► oynayabilirsin." demişti ve Windows sistem derecelendirmem 4,3 puan. Yaklaşık 800 TL bütçem var. Sizce ne gibi değişiklikler yapabilirim? Nostra
C: GT 220 ile Battlefield 3'ü Ultra ayarda oynaman imkânsız. Bariz yalan söylemişler. Yine de sistemin, yatırım yapılabilecek bir sistem. 800 TL ile ilk tavsiyem ekran kartını değiştirmen. 450 TL'ye MSI HD7850 O.C. alabiliyorsun. Tabii ki bu kart için güç kaynağını da değiştirmen gerek. 200 TL ile 600 W ve 80 Plus sertifikalı Corsair CX alabilirsin. Kalan parayla da 120 GB Force serisi bir SSD alırsan sistemin Battlefield 3'ü gerçekten Ultra ayarlarda açacaktır; Recep Baltaş garantisi ile.

S: MSI'nin CX640DX model dizüstü bilgisayarını kullanmaktayım. Intel Core i5-2430M işlemci, GT540M ekran kartı (Intel HD Graphics 3000 de var aynı zamanda.) ve 6 GB RAM var bilgisayarda. Nisan sonlarında aldığım bu bilgisayarda her oyunu çok rahat çalıştırıyordum altında soğutucuyla ama sabit diskte oluşan bir problem nedeniyle Mayıs sonu gibi kısa bir süre içinde servise göndermek mecburiyetinde kaldım ve bilgisayar geldiğinden beri aşırı derecede hantal ve fazla ısınma yapıyor. Daha sonra içinin temizlenmesi için bir daha gönderdim servise, temizlenip geldi ve ısınma sorunu beş - altı gün için kalktı ama sonra yeniden başladı. Masaüstünde, işlemci üzerindeki ekran kartı kullanılmasına rağmen GT540 80 ile 83 derece arasında değişen bir ısıda. (Bilgisayar sabit duruyor ve altında Logitech N200 soğutucu en yüksek hızda soğutuyor.) Sence ne yapmalıyım? Servise gönderip aynı bilgisayardan yeni bir tane isteyebilir miyim? İkinci bir sorunum da işlemci üze-

Optimus teknolojisine sahip cihazlarda maalesef Intel kartı devre dışı bırakamıyorsun zira ekrana görüntüyü veren kart, Intel kartın ta kendisi

rindeki Intel HD Graphics 3000 ekran kartı hakkında. Bu ekran kartını tamamen devre dışı bırakma gibi bir şansım var mı? Çünkü bazı oyunlarda diğer ekran kartına geçmiyor ve elle geçmeye çalıştığımda da oyun hiç açılmıyor. Windows güncelleştirmeleri de dâhil her güncelleştirmem tam. Metin Ayyıldız
C: Temizlemeyle düzelecek bir sorun gibi gözüküyor. Cihazın içinini açıp kendin termal macunu değiştirmen gerekiyor zira 80 derece hiç de normal bir değer değil. Dâhili ekran kartını devre dışı bırakamazsın maalesef. Yapman gereken, en son NVIDIA beta sürücüsünü kurmak ve harici GPU açılmayan oyunları NVIDIA Control Panel'dan elle ayarlamak.

S: Dizüstü bilgisayarım, eskiden kaldırılabildiği oyunlarda artık ara ara takılmaya başladı. Örneğin, oyun normal çalışıyor ve oyun takılırken CPU kullanımı artıyor. Bilgisayarımın özellikleri şöyle: Intel Core i7 işlemci, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce ekran kartı. Bilgisayar çok kullanımdan performans düşürmüş olabilir mi? Derin Ünver

C: Bilgisayar, çok kullanılıncaya performansı düşen bir ürün değildir. Dizüstü bilgisayarın zamanla yavaşlamasının nedeni, kuruyan termal macundur ve tozlanan fanlardır. Bu iki etken, işlemcinin ve ekran kartının normalden çok ısınmasına neden olur. BIOS, bilgisayarının donanımlarını kontrol eden yonga, ısınmanın önüne geçmek için ekran kartını ve işlemcini yavaşlatır ki oluşan ısı azalsın. Sorunun çözümüyse basit: Dizüstü bilgisayarının altındaki kapağa yıldız tornavi-

dayla girişip kapağı sökeceksin. Ardından işlemci soğutucu bloğunu sökeceksin. Bloğu temizleyip eski termal macunu sileceksin. Ardından yeni termal macunu uygulayıp bloğu sıkıca yerine monte edeceksin ve bilgisayarın eski performansına kavuşacak. Daha da yüksek bir performans istersen bir SSD alacaksın ve Windows 8 kuracaksın.

S: Casper dizüstü bilgisayar aldım, bir yıl oldu alalı. İlk yedi ay oyunları şahane oynadım kasmadan ama bu süreden itibaren iki kere garantiye yolladım ısınma sorunundan dolayı. "Soğutma sistemi değiştirildi, fanlar temizlendi, sıcaklık değerleri kontrol edildi." açıklamasıyla döndü bilgisayar. Neyse, bütün oyunlarda girdiğim anda işlemci 100 derece, ekran kartı 80 derece tavan ve sürekli kasma var. En sonunda garanti dışı kalsın dedim, açtım içinini. Biliyorum sökme takma termal macun işlerini. Neyse, temizledim fanları, sonra termal macun sürdüm işlemciye ve ekran kartına fakat yine aynı. İşlemci fanını mı değiştireyim, yoksa ısı iletim borularını mı? Fırat Ceylan

C: Bu sorunun iki nedeni olabilir. İlki, soğutucu bloğuna, işlemciye ve ekran kartına bastırılan vida yuvalarının bozulmuş olması ve bu yüzden sen soğutucuyu monte etsen de arada boşluk kalması. Bunu anlamak için montajı bitirdikten sonra bloğu elinle oynatarak gevşek olup olmadığını kontrol edebilirsiniz. Blok gevşek değilse o zaman bloğun içinde olan özel gaz bir yerden sızmıştır. Dizüstü bilgisayar soğutucularında ve bütün ısı borularında özel bir gaz vardır. Bu gaz, sıcak konum ile soğuk konum arasında yer değiştirir. Isına gaz, dizüstü bilgisayarın pervanesine gider, soğur. Burada soğuyan gaz, işlemcinin ve ekran kartının üzerine gelir ve ısınır. Bu döngü sürekli devam eder ama bir şekilde bu gaz kaçarsa soğutma bloğu artık işlev göremez hale gelir. Bu durumda bloğu komple değiştirmen gerek.

S: ASUS N53SN-SZ129V kullanıyorum. Bu dizüstü bilgisayarda çift ekran kartı bulunuyor ve on-board olan Intel kart, 6 GB olan RAM'den 2 GB kullanıyor. BIOS son sürüm gözükmesine rağmen kartı kapatabileceğim bir seçenek bulamadım. Kartı devre dışı bırakmanın bir yolu var mı? Dizüstü bilgisayarımın özelliklerinin iyi olduğunu düşünüyorum ama 550M ileride biraz sıkıntı çıkaracak gibi. Acaba herhangi bir şekilde kartı daha üst bir modelle değiştirebilir miyim? Oyun açılışında ve oyun içi yüklemelerde bilgisayarım, daha kötü bilgisayarlara göre çok daha yavaş. Bunun nedeni sizce nedir? Mustafa Uçar
C: Optimus teknolojisine sahip cihazlarda maalesef Intel kartı devre dışı bırakamıyorsun zira ekrana görüntüyü veren kart, Intel kartın ta kendisi. ASUS, maalesef diğer üreticiler gibi standart MXM portu kullanmıyor. Kartları çok fazla modifiye ettiği için genelde kartı değiştirmek mümkün olmuyor. Oyun açılışı ve oyun içi yüklemeler içinse iki tavsiyem var: SSD'ye ve Windows'a geç.

S: Ben yeni bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum ve maksimum fiyat 2300 TL gibi olsun, onu geçmesin istiyorum. Dizüstü bilgisayar için kesinlikle aradığım özelliklerden biri de çift ekran kartlı olması, yani nette gezerken düşük güç tüketen ekran kartına geçip uzun süre pili tüketebileyim. Şu an aklımda i7 işlemcili Lenovo Y580 var. Yasir Kula

C: Nasıl ki masaüstü bilgisayarda SLI ve CrossFire gibi çift ekran kartlı sistemleri tavsiye etmiyorum, dizüstü bilgisayarda da çift ekran kartlı modelleri tavsiye etmiyorum. Bunun en büyük nedeni, çift ekran kartlı sistemlerin oyunlarda sorun çıkarması. Oyunlar genelde dâhili Intel kartı seçiyor ve bu yüzden performans alamıyorsunuz. Harici kartını devreye sokana kadarsa akla kararı seçiyorsunuz adeta. 2300 TL bütçe varsa tavsiyem GTX 660M ekran kartlı bir model almanız olacaktır.

S: Intel Core i3 2120 3.30 GHz işlemcisi, 4GB RAM'i, ATI Radeon HD 6350 ekran kartı olan bir bilgisayarım var. Bilgisayar modeliyse Casper Nirvana CD.BMH2120A. Benim sorunum ekran kartı olduğu için öncelikle bir model seçtim. Asus HD 7770'i 390 TL'ye buldum ama bu kartın bilgisayara uyup uymadığını bilmediğimden size danışmak istedim. Sizce bunu almalı mıyım ve fiyatı uygun mu? Oğuz Palta
C: 400 TL bütçen varsa HD 7850 alabiliyorsun. Üstelik referans olmayan ve özel soğutmalı olan bir model alabiliyorsun bu paraya. Ama sorun şu ki Casper'ın bilgisayarına koyduğu güç kaynağı bu kartı kaldırmayacaktır. Bu yüzden bir 200 TL harcayıp güç kaynağını da değiştirmen gerek. Olmaz dersin tekrar 7770'e yönelebilirsin. Güç kaynağın bu karttan yukarısını kaldırmayacaktır zira.

S: MSI G31TM-P21 anakartım var ve HD 6850 ekran kartını almak istiyorum. Acaba uyar mı? Ertuğrul Altuğ

C: Hayır, uymaz. Sadece anakartına bakarak bilgisayarının zamanında fahiş fiyata alınmış bir marka bilgisayar olduğunu anlayabiliyorum. Daha sonra bu bilgisayardaki güç kaynağının HD 6850'yi kaldırmayacağını hesaplayabiliyorum. Yine kasanın MicroATX olduğunu hesaba katarsak, ekran kartını taktığında ısınma sorunu olması muhtemel. Yani kısacası, teoride anakartın HD 6850 ile uyumlu ama pratikte maalesef bu kartı takman mümkün değil.

S: PC oyunu yapmayı düşünüyorum. Nasıl yapabilirim? Detaylı olarak anlatır mısın? Emre Albal
C: İlk iş aileni ikna etmekle başlıyor zira bildiğin üzere milyar dolarlık oyunlar, ülkemizde halen çocuk işi olarak görülmekte. Sonrasında yapman gereken, programlama derslerine ağırlık verdiği halde seni LYS sınavına hazırlayabilecek bir liseye gitmen. Yoksa liseden sonra bir yere varamayacağın için hiçbir firma seni işe almayacak. Ha tabii ki kendi bütçen varsa bilemem. LYS'yi kazandıktan sonra yine oyun programlama dersi veren bir üniversiteye gitmen lazım. Fakat bir saniye; aradığınız üniversite bulunamadı! Ancak özel üniversitelerde bu imkân var. O da tabii ki bütçen varsa. Üniversiteyi de okudun ve oyununu yaptın. Oyunu yurt dışında satacak bir dağıtıcı bulmak zorundasın zira ülkemizdeki orijinal oyun anlayışını benden daha iyi biliyorsun. Merhaba. Ben sistem. Önüne bu kadar engel koydum. Hala oyun yapmayı düşünüyor musun?

S: Sony VAIO VPCF11M1E dizüstü bilgisayar kullanıyorum. Samsung 206NW monitör bağladım. Monitörün desteklediği çözünürlük 1680 x 1050 ama ne yaptıysam bu çözünürlüğe ayarlayamadım, maksimum 1600 x 1200 oluyor. Monitörde sadece VGA giriş olduğundan VGA üzerinden bağlıyorum. Ekran kartımı güncelledim, monitörün sürücüsünü yükleyerek ekranı tanıttım, çözünürlük ayarlama

ekranına bazı ara çözünürlükler eklendi ama ekranın orijinal çözünürlüğünü Windows'tan ayarlayamadım. Monitörü masaüstü bilgisayarına takınca sorunsuz çalışıyor. Bu sorunu nasıl çözebilirim? Ali Gürbağ

C: Eğer bilgisayarında Optimus teknolojisi varsa VGA çıkışındaki görüntüyü dâhili Intel GPU sağlıyor. Bu durumda tavsiyem, Intel ekran kartı sürücüsünü güncelleme... Ayrıca varsa BIOS güncellemesi de yap fakat VGA çıkışında bir çözünürlük limiti varsa ki genelde bir limit olabiliyor, istediğin çözünürlüğe ulaşman zor olabilir.

S: Bu zamana kadar hep masaüstü bilgisayar kullandım. Şimdi üniversitede makine mühendisliği okuyorum ve yapacağım çizimler vesaire için dizüstü bilgisayar lazım. Aynı zamanda çok da oyun oynadığım için yüksek performanslı olmalı. Alienware düşündüm ama Türkiye'de, daha doğrusu Ankara'da nerede bulabilirim veya başka bir şey önerebilir misiniz? Fiyat 2000 TL - 4200 TL arası olursa iyi olur. Bir de ikinci seçenek olarak Monster düşündüm. Önerir misin ve Ankara'da bulabilir miyim? Dediğim gibi, önceliğim Alienware. Asıl bu konuda bilgi almak istiyorum.

Şimdiden çok teşekkürler, geri dönersen sevinirim, internette bilgi bulamadım. Eren Karaduman

C: Alienware maalesef ülkemizde satılmıyor. Bu bağlamda seçeneklerin MSI, ASUS ve Monster kalıyor. Her üç üreticinin de GTX 670M ekran kartlı modelleri var. Ayrıca Samsung'un ve MSI'nin GTX 675M ekran kartlı modelleri mevcut. Bunlara da bakabilirsin. ■

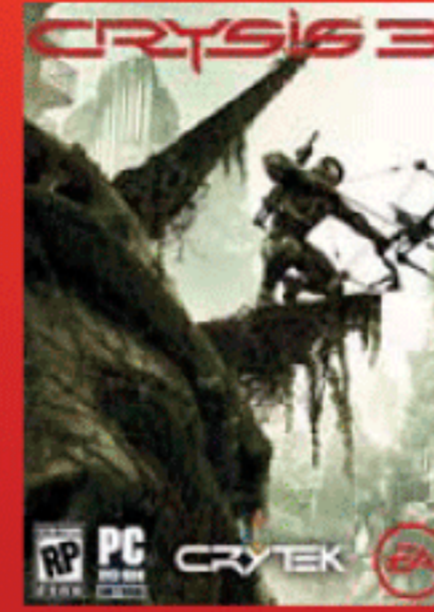
Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Sistem Gereksinimleri



Aliens: Colonial Marines

İşletim Sistemi: Windows XP SP3
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2600 / NVIDIA GeForce 8500



Crysis 3

İşletim Sistemi: Windows Vista
İşlemci: Çift Çekirdekli
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 16 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon 5770 / NVIDIA GeForce GTS 450



Dead Space 3

İşletim Sistemi: Windows XP SP3
İşlemci: 2.8 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon X1600 Pro / NVIDIA GeForce 6800



Dungeonland

İşletim Sistemi: Windows Vista
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.6 GHz
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon 2000 / NVIDIA GeForce 8000

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



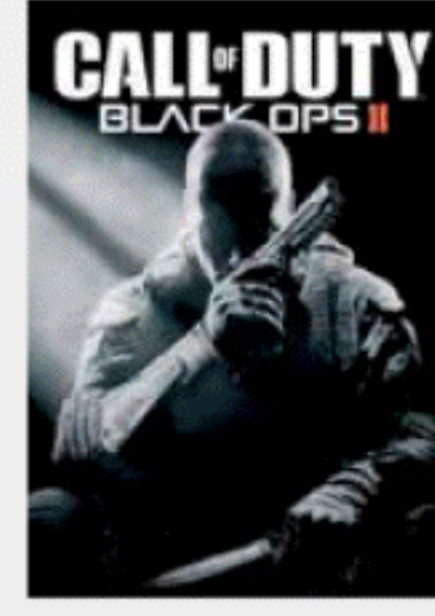
Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



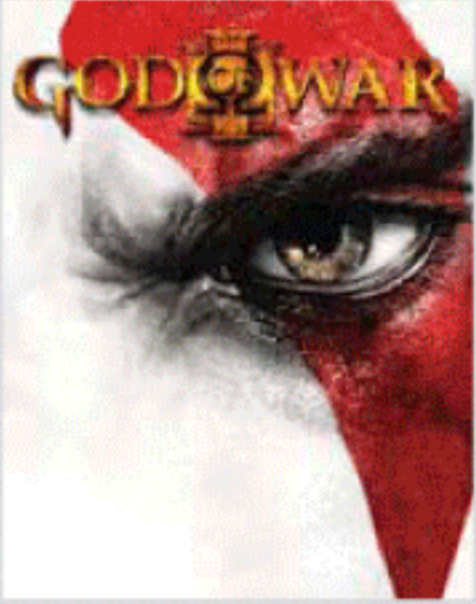
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Ni no Kuni

Dünyası, görselliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkmış en iyi yapımlardan biri.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013

ŞUBAT 2013

Agricultural Simulator 2013	84
AirBuccaneers	69
Anarchy Reigns	68
Black Sword Knight	65
Chaos on Deponia	80
DmC (Devil May Cry)	75
Forza Horizon - Rally	75
Kinect Party	86
Miasmata	78

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Painkiller: Hell & Damnation	40
Primordia	82
Strike Suit Zero	74
The Book of Unwritten Tales: TCC	65
The Cave	81
OCAK 2013	
Air Conflicts: Pacific Carriers	67
Assassin's Creed III (PC)	80

Baldur's Gate: Enhanced Edition	85
Battlefield 3: Aftermath	85
Chivalry: Medieval Warfare	79
Curiosity - What's Inside the Cube?	70
Family Guy: Back to the Multiverse	74
Guardians of Middle-earth	70
LEGO The Lord of the Rings	78
Modern Combat 4: Zero Hour	80
Natural Selection 2	80
Nike+ Kinect Training	74



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllere götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

Seriye alışlagelen düzenden çıkarıp bambaşka bir yapıya, festival coşkusu taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012

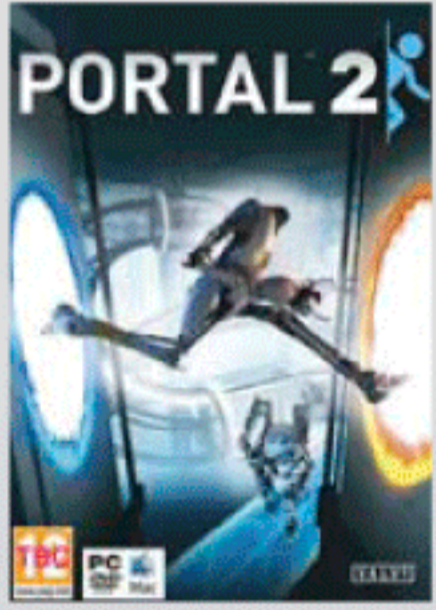


Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011

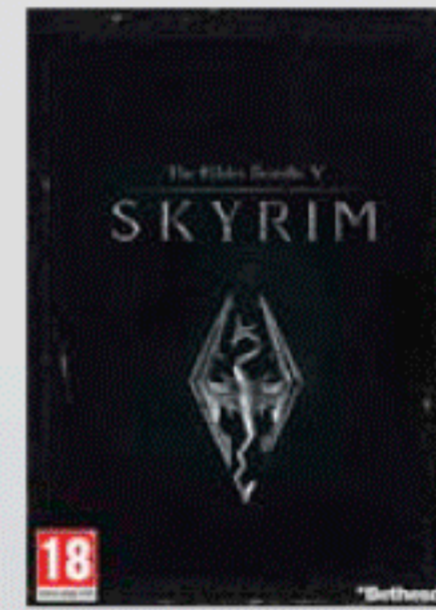


StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



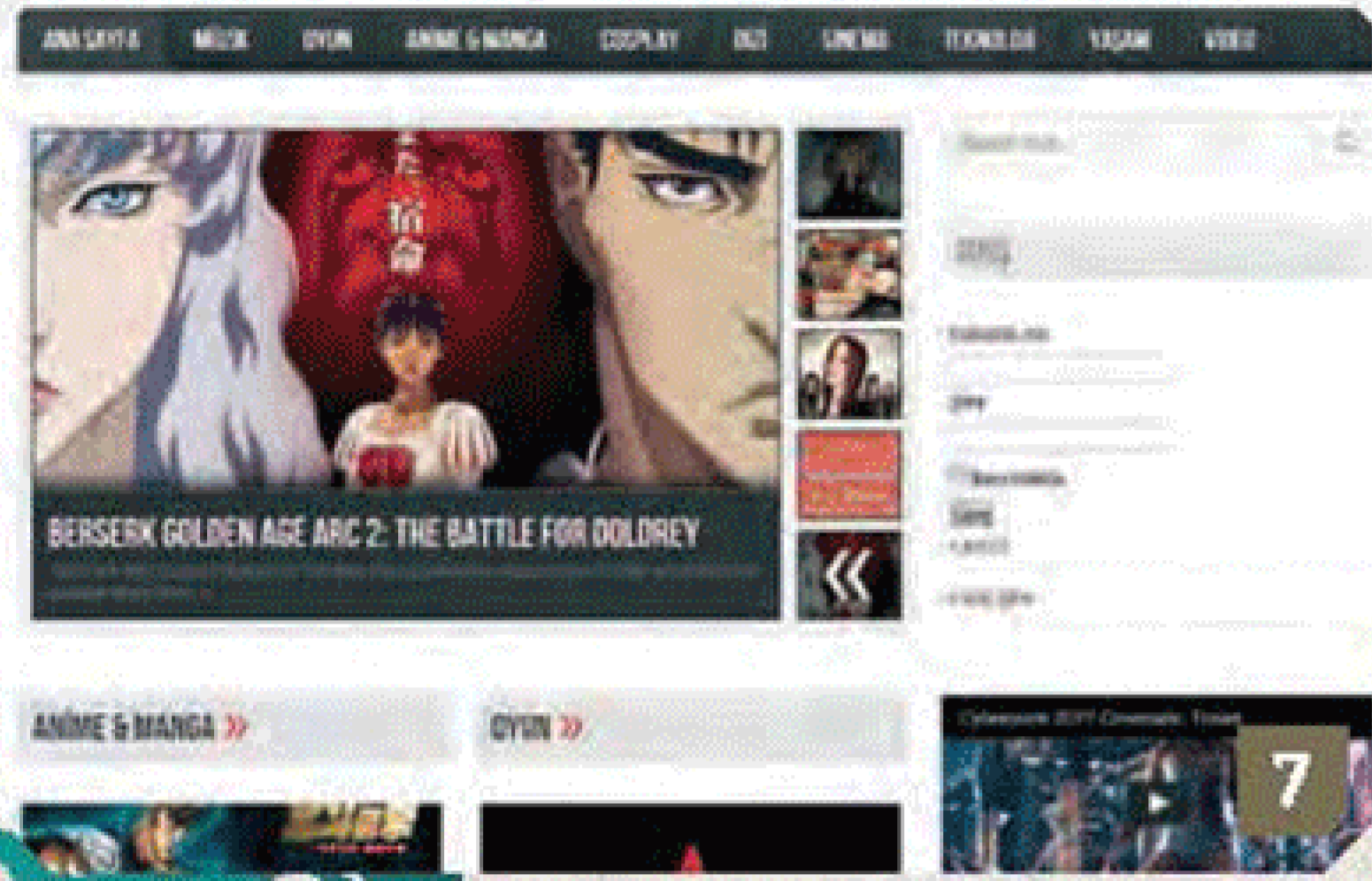
Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

PlayStation All-Stars Battle Royale	72	Call of Duty: Black Ops II	92	LittleBigPlanet Karting	61
Scribblenauts Unlimited	70	Elemental: Fallen Enchantress	76	Medal of Honor: Warfighter	60
Sonic & All-Stars Racing Transformed	78	Euro Truck Simulator 2	75	Need For Speed: Most Wanted	75
Stealth Bastard Deluxe	82	Far Cry 3	88	Rocksmith	88
Super Monkey Ball: Banana Splitz	75	Farming Simulator 2013	79	Skylanders Giants	75
When Vikings Attack!	75	Football Manager 2013	85	Sports Champions 2	82
Zone of the Enders HD Collection	71	Forza Horizon	93	The Sims 3: Seasons	77
ARALIK 2012		Halo 4	85	The Unfinished Swan	89
Assassin's Creed III: Liberation	82	Hitman: Absolution	80	The Walking Dead: Episode 5 - No Time Left	80
		Hotline Miami	81	WWE '13	80



www.gencaktuel.com

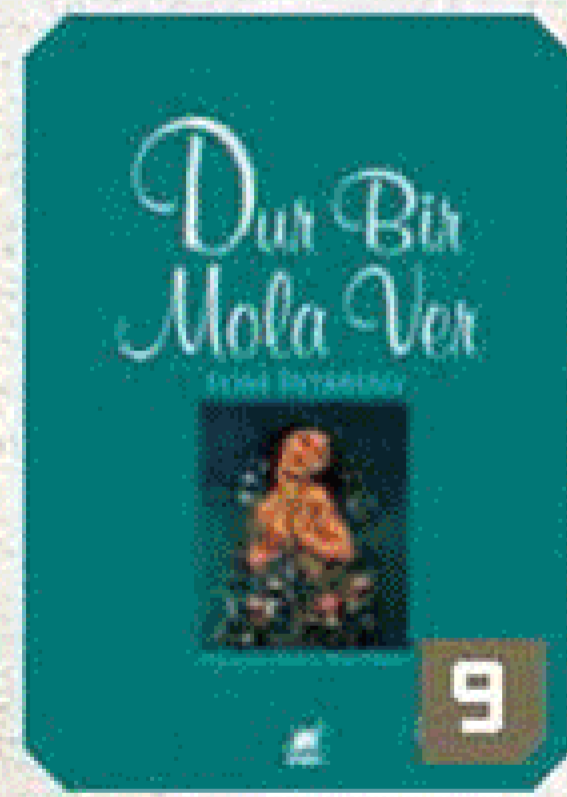
Gençler için yepyeni bir portal daha var!

Yayın hayatına daha yeni başlayan bir site var bu kez karşımızda. Popüler kültüre yer verdikleri gibi, sitenin genelinde anime dünyası, cosplay detayları, dizi ve sinema incelemeleri ve makaleler bulunuyor. Bunlar az mı görüldü gözün üze? Dahası da var! Genç Aktüel, müzik dünyasına ve albüm incelemelerine yer verirken, oyun ve teknoloji yeniliklerini de es geçmiyor. Oyunlarla ilgili metin ve video incelemelerinin yanı sıra teknoloji dünyasıyla ilgili hayatınızı kolaylaştıracak ürünler de tanıtılıyor. Dizi ve sinema sektörüne yer veren sitede, mutlaka ilgilendiğiniz bir başlık bulabilirsiniz. Zaman içinde daha da gelişmesini umduğumuz siteye kayıt olup keyifli vakit geçirmemek için hiçbir nedeniniz yok. Facebook ve YouTube kanalları üzerinden de takip etmeyi unutmayın! **Ayça Zaman**

Dur Bir Mola Ver

Tom Robbins

Daha önce buradan "Ağaçkakan" adlı romanını tanıttığımız Tom Robbins, muhtemelen şimdiye kadar okuduğunuz tüm yazarlar içinde en hiperaktif ve bütün o uçarı cümlelerin içine yüklediği küçük anlamlar sebebiyle okuyucular için aklimatize olması zaman alan bir isim. Tıpkı yazarın çok sevilen, adeta birer kült haline gelmiş Ağaçkakan ve Parfümün Dansı romanlarında olduğu gibi,



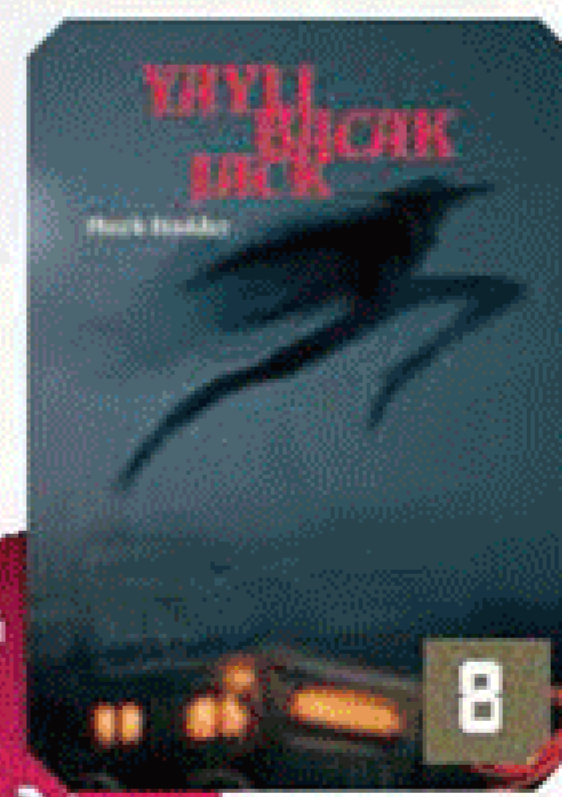
aykırı ve uçuk bir ikiliye, Amenda'ya ve Ziller'a katılıyoruz bu kez. Hayatta niceliğe değil, üsluba inanan çingene ruhlu Amenda ile "başlangıca doğru" yolculuk eden davuk'u ve heykeltıraş Ziller'in yolun kenarında açtıkları birdinlen me tesisinde başlayan, mutluluğu istikrarsızlığa, doğaya ilıştiren maceraları, Ayrintı Yayınları'nın dediği gibi "hayatını bir deney olarak yaşamayan" insanlar için başucu eseri niteliğinde.

Ayça Zaman

Yaylı Bacak Jack

Mark Hodder

Bugün belli bir yaşı geride bırakmış herkes gibi, ansiklopedilerin yeri aynı hayatımda benim de. Ve o ansiklopedilerde karşılaşmış merakla, gerilimle okuduktan sonra hikâyesini çoktan unuttuğum bir karakterle yüz yüze gelmenin heyecanını yaşıyorum yeniden. Çocukken bildiğim adıyla "Zıplayan Jack", geçtiğimiz yüzyılın sonunda ve bu yüzyılın başlarında efsanelerde yer bulmuş



bir anti kahraman. Hakkında anlatılan sayısız efsane içinde ortak payda, bir anda ortaya çıkıp saldırısını gerçekleştirdikten sonra çok uzun zıplamalarla -tıpkı belirdiği gibi- bir anda ortadan kaybolabilmesi... Kendisi bazen sevenleri ayırırken, bazen katillerin planlarına girmek sokarken, bazen köşeye sıkıştığını sandığınızda koca bir duvarın üzerinden zahmetsizce atlarken sizi de hikâyesiyle peşinden sürükleyecek.

Ayça Zaman

Etkinlikler



Archive

30 Mart

1996 yılından beri kitleri büyüleyen Archive, ayın son günü KüçükÇiftlik Park'ta bizimle buluşmaya hazırlanıyor. Elinizi çabuk tutun, biletleri erkenden alın, konseri kaçırmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Mart:** Wövenhand / Salon İKSV, İstanbul
- 2-3 Mart:** Galexico / Salon İKSV, İstanbul
- 7 Mart:** Radio Moscow / Salon İKSV, İstanbul
- 9 Mart:** Get Well Soon / Roxy, İstanbul
- 17 Mart:** Mika / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 18 Mart:** Berlin Oda Orkestrası / İş Sanat, İstanbul
- 28 Mart:** Wild Nothing / Babylon, İstanbul
- 30 Mart:** Archive / KüçükÇiftlik Park, İstanbul



The Offspring

Days Go By

Elbette ki ben de her 80'li yıllarda doğan genç gibi Offspring'in "Pretty Fly" şarkısında kendimi yerden yere attım ve bu sayede de Offspring'i hep sevdim. Bir dönem müziğe ara veren Offspring, sahnelere "Rise And Fall, Rage And Grace" adlı albümü döndü, geçtiğimiz yılın Haziran ayında da Days Go By'yi piyasaya sürdü; benim albümü keşfetmem nedense geç oldu.

Baktığımızda albüm eski Offspring tadını bir yerden yakalıyor, bir yerde de bu tattan uzak kalıyor. Punk Rock türü hala Offspring için geçerli belki ama albüm biraz ağır ve biraz da akılda kalıcılıktan uzak olmuş gibi geldi bana. 12 parçalık albümde, albüme ismini veren Days Go By dikkat çekmiyor değil fakat sizi yerinizde kıpırdatacak bir yapıda da değil. Cruising California parçası enteresan bir çalışma örneğinin yarısına kadar bir başka tür, yarısından sonra daha da başka bir tür... O.C. Gun sadlı parçayı çok sevdim, sürekli geri sarıp dinliyorum. (Kasetini aldım.) Aslına bakarsanız bu albümü dinlediğimde, Green Day'in Uno albümünde hissettiklerimi hissettim. Kesinlikle kötü bir albüm değil ama sizi kendine aşık etmesine de pek imkan yok... ■ Tuna Şentuna



Vreid

Welcome Farewell

Underground metal dinlemekten yakında metal dünyasının hipster'ı olacağım, gerçekten çok az kaldı. (Metal ile hipster kavramları da nasıl olmadı yan yana...) Şimdi kim, ne bilsin Vreid'i? (Herkes biliyomuş misal!) Kendilerini hiç tanımiyordum, ziyaret ettiğim metal sitelerinden bir tanesinde, albüm tanıtımlarına rastlayarak müzikleriyle tanışma fırsatını yakaladım.

Nonreç'ten fırlayıp gelen Vreid bir black metal grubu ve geçtiğimiz ay piyasaya çıkan albümleri Welcome Farewell ile o kadar iyi bir iş başarmış ki tüm black metal açlığını giderdikler sağ olsunlar. Albümde pek fazla parça yok; toplamda sekiz şarkılık bir envanter söz konusu ama parçaların hepsi o kadar iyi ki albümü bir kez dinledikten sonra otomatik olarak ikinci kez dinliyorsunuz. Bazı parçalar melodik tarafa kayıyor (The Reap), bazıları daha sert ve düz bir çizgi izliyor (Way of the Serpent) ve her parçadan aynı bir keyif alıyorsunuz. Albümde hiçbir şekilde bir amatörlik yok; prodüksiyon da gayet iyi. Bu albümü nereden temin edebilirsiniz, bilemiyorum lakin black metal favori türleriniz arasındaysa, Vreid'i mutlaka dinlemelisiniz! ■ Tuna Şentuna



Aga B & Ais Ezhel & DJ Suppa

Ankara'da alternatif bir müzikal tesis

Alternatif müzik türlerine dair yeni açılımlar getiren ve getirmeye devam etme konusunda çalışmalara hız kesmeden devam edeceğinin sinyallerini veren Voodoo Recordz elemanları; DJ Suppa, Ais Ezhel ve Aga B, hip-hop ve reggae müziğe dair çok önemli çalışmalar yapıyorlar.

Ülkemizin alternatif müzik türlerine olan durumunda Ankara'nın yeri hep ayrı olmuştur. Voodoo Recordz'un has elemanları DJ Suppa (Onur), Ais Ezhel (Sercan) ve Aga B (Burak) gerçek anlamda

kaliteli müzik üretmek için, bu dört tarafı bozkırla çevrili şehirde çalışmalarına devam ediyorlar. Ateşi Yak parçasıyla birçok müzikseverin dikkatini çeken ekibin solo işleri de var. Ais Ezhel, Afra Tafra grubuyla bu topraklarda belli bir standardın üzerinde reggae yapılacağını kanıtlıyor. Aga B, Uçamayan Süper Kahraman parçası ve videosu ile memlekete doğru düzgün bir hip-hop videosu çekilebileceğini cümle âleme gösteriyor. Elbette ki arkalarında DJ Suppa'nın müzikal ve Voodoo'nun teknik desteğini almayı ih-

mal etmiyorlar. Böylesine dikkat çekici çalışmaların yapıldığı bir ortama kayıtsız kalamadım, atladım otobüse ve Behzat Ç'si, soslu soğanlı döneri ünlü başkentimiz Ankara'ya Voodoo Recordz elemanlarıyla tanışmaya gittim.

Aga B: Ankaralıyım. Babam asker olduğu için birçok ilde oturdum. Şu an Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Fotoğrafçılık bölümünde okuyorum ama müzik işleri yüzünden Ankara'ya

çok gidiyorum.

Ais Ezhel: 21 yaşındayım. Ankaralıyım. Pek bir okul hikâyesi yok aslında. Müzik, hayatımın büyük bir bölümünü dolduruyor. Liseyi bırakıp dışarıdan devam ettim. İki dersim kaldı. Artık kısmetse bitireceğiz.

DJ Suppa: Ben de Diyarbakırlıyım, 18 yaşında üniversite eğitimi almak için geldim Ankara'ya. Okul devam ediyor ama gördüğün gibi müzik ağır bastı. Burada, Voodoo Recordz'da müzik çalışmalarımıza devam ediyoruz.

Ais Ezhel: Ailem müzikle ilgiliydi. Annem derlet sanatçısı, dayım da birçok enstrüman çalan biriydi. Beş yaşında keman çalmaya başladım ama devam etmedim. Vurmalı çalgı çalmak istemiştik aslında. Rap ile tanışmamısa gerçek anlamda Eminem'in Purple Hills parçasıyla oldu. İlk kez böyle bir müzik duyuyordum. Lise zamanlarında İngilizce yazmaya başladım. Kendimi yabancı bir dilde daha iyi ifade ettiğimi düşündüm ama artık Türkçe yazıyorum.

Aga B: 2000 - 2001 yıllarında Kızılay'a gidip

gelirken kulüme çalındı, ilgimi çekti, www.suikast.de sitesiyile tanıştım. 2002 yılında ilk verselerimi yazmaya başladım.

DJ Suppa: "CB4" adlı bir filmde, "MJ Gusto" adlı bir karakter görmüştüm. Sene 1994 ya da 1995 yılıydı. Cartel'den sonra o filmdeki adamların rap müziği yaptığı anladım. Diyarbakır'da olduğum için bir rap çevrem yoktu. İnsanlara bu müziği ben tanıtmaya çalışıyordum. 17 - 18 yaşından sonra rap'ten başka bir şey dinleyemez oldum.

YK: Mahlaslarınızın nereden geldiğini merak ediyorum...

Ais Ezhel: Daha çocukken buldum Ais'i aslında, Ezhel'i ise beş yıl sonra Osmanlıca sözlük kanştırırken gördüm. "Akıllı bir karış havada" anlamına geliyordu, çok hoşuma gitti.

Aga B: Aga muhabbetine bir meyilim vardı. İnsanlar birbirlerine "aga" diye sesleniyorlardı. Burak'ın da "B"sini yanına ekledim ve nihai son uç olarak Aga B'ye ulaştık.

DJ Suppa: Ben kendi adımla DJ olarak çalışmaya başladım ama insanların yaptığım müziğe "Abi süper olmuş!" gibi yorumlar yapmalarından "süper" kelimesini alıp "Suppa" olarak kullanmaya başladım.

YK: Yaptığınız müziğe dair konuşalım biraz da. Türkiye için oldukça alternatif türde bir müzik yapmaya çalışıyorsunuz.

Aga B: Evet, insanların çok acayip müzikler dinlediği, müzikalitenin yerlerde süründüğü şu günlerde "en iyi müziği biz yapıyoruz" gibi bir iddiala ortaya çıkmadım. Kendi alternatif piyasamızı oluşturmaya çalışıyoruz. İnsanlara böyle bir müzik türünün olduğu göstermeye çalışıyoruz. Amacımız kaliteli müzik yapmak.

YK: Beslendiğiniz kaynaklar nelerdir?

Ais Ezhel: Yaptığımızın müziğin ana kaynağı sokaktı. Zaten o "sokakta satılan MP3" dönemlerine yetiştik ama daha sonra internet çıktı. Müzik özgür bir şekilde paylaşılabilir. Daha sonra sosyal medyayla etkileşim arttı. Biz de birçok çağdaşımız müzisyenler gibi sosyal medyadan aldığımız geri bildirimlerle besleniyoruz.

DJ Suppa: Değişim yönünü tespit etmek lazım. Önce kaygılandık. Olay sokaktaydı ama daha sonra internete kaydı.

YK: Ankara'da olmaktan mutlusunuz. Her şeyin merkezi gibi görülen İstanbul'da olmayı hiç istemediniz mi?

DJ Suppa: Evet, doğru, tüm bağlantılar orada ama her zaman Ankara'da pişip İstanbul'a gitmek daha güzel. Ankara sert müziklerin sevildiği bir yer, biz de alternatif duruşumuzla Ankara'daki azınlık durumundaydık ama her zaman ülke çapında müzisyenler çıkarmayı başardı bu şehir. Örneğin, Mode XL...

Aga B: İstanbul, büyük bir şehir, insanın dikkatini dağıtan çok şey var. Buradaki sakinlikten de besleniyoruz. Ankara'dan kopmak istemiyoruz.

Ais Ezhel: Neticede "Ankaralı"yız. Şehrimizi seviyoruz. Ben zaten şehrimizin takımlarından Gençlerbirliği için bir marş besteledim. Bu şehirdeki alternatif sanat ortamı bize yarıyor.

YK: Son olarak bilgisayara oyunlarına değinmeden geçmeyelim. Oyunlarla aranız nasıl?

Ais Ezhel: Futbol banko, PES ve FIFA ayırmam. Ayrıca aksiyon oyunlarını oynamayı severim ama aksiyon oyunlarında klavye tercih ediyorum. Konsol da araba yarışı, futbol ve benzeri oyunlar için iyi ama FPS'de hala klavyeden vazgeçemedim.

Aga B: Commodore 64 vardı ama ilk PlayStation'ı kaçırdım ben, olaya PS2 ile girdik. Futboldan sonra Max Payne ve Grand Theft Auto tarzı oyunlardan hoşlanıyorum.

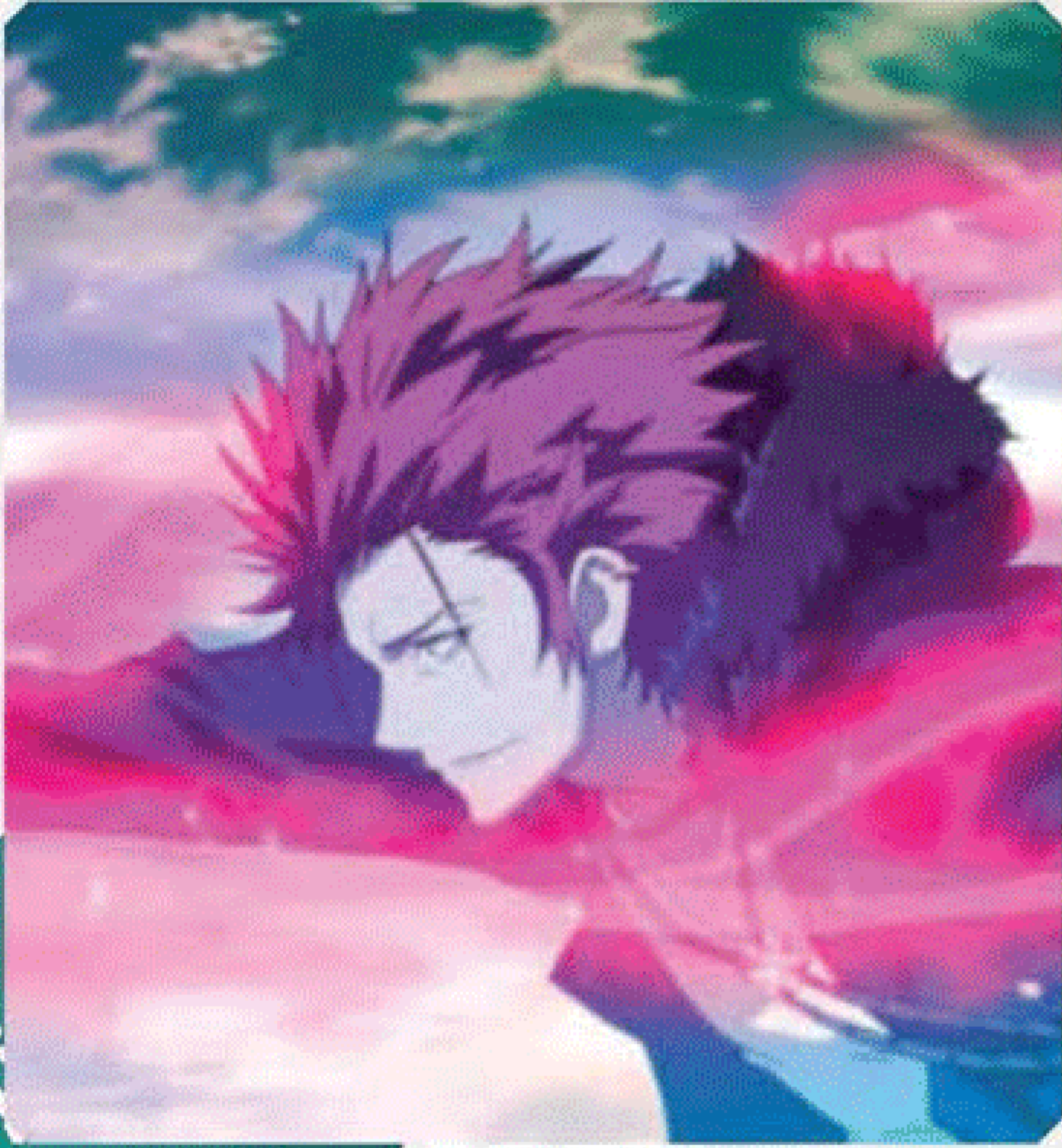
DJ Suppa: Ben 1998'den beri Football Manager hayranıyım. O yıllardan beri her yıl düzenli bir şekilde oynuyorum. Championship Manager ile başladım, Football Manager 2013'e kadar geldik.



Boodo!

“R” harflerini söyleyemeyen bir insanın, “bordo” demeye çalıştığını düşününüz, biliyorum. Oysaki Japonya’nın yine kendi kelime dağarcığında barındırmadığı ve “board”tan türettiği bir kelimeden bahsediyoruz. Türkçesi “tahta” olarak özetlenebilecek bu kelimeyi Skateboard, Snowboard, Surfboard gibi kelimelerde görmek mümkün ve bu üçü de bu ayki temamızı oluşturan üç şahane cihaz. Beni bu yola iten elbette ki yine izlediğim bir anime oldu. Adı basitçe “K” olarak belirlenmiş olan animenin her bir

bölümünün adı da bayağı zorlama bir şekilde “K” harfiyle başlatılmış, bunu belirtmek gerekiyor. Çizgi roman kısmındaysa yılları eskitemediği kahraman Silver Surfer yer alıyor. Ülkemizde “Gümüş Kayakçı” olarak bilinen ve insanüstü güçlerle donatılmış olan bu kahramanın bir sörf tahtasında ne yaptığı konusunda aşağıda işlediğimizi belirtiyor, telesiyenin kapanış vaktinin suyunu çıkaran gençlerin başına ne geldiğini de Frozen adlı filmde göreceğimizi size mutlulukla bildiriyorum. Buyurun okumaya! ■ Tuna Şentuna



Anime

K

Bazı animeleri izliyorum, çizimler normal, efektler hoş. Bazı animeleri izliyorum ki efektler gözünüzü öylesine bir alıyor ki konuyu dinlemeden, görselliğe odaklanıyorsunuz. K’nın (İngilizce okursak K’in, Türkçe ve kabaca okursak K’nın, kibar okursak da K’nin. Hadi bakalım...) görselliği de resmen baş döndürücü çünkü adamlar enteresan bir teknik kullanıp bir renk “gradient”latmışlar sağa sola, bir de ileri derecede “glow”vermişler, olmuş size görsel şölen! Şahsen K’nin (Şu an kibarım...) görsel kalitesine bayıldım ama konu da hiç boş değil.

Dünyada birtakım özel güçlere sahip King’ler bulunuyor. Bunların birer şehir efsanesi olduğu bile düşünülüyor zira bu King’ler ve onların geteleri pek de öyle halkı rahatsız eden, dünyayı ele geçirmeye çalışan tipler değiller. Bir gün alevlerle dost olan bir çetenin bir ekmanı, “renksiz kral” olduğunu iddia eden biri tarafından öldürülüyor ve zaten haşan bir çete olan alevliler deliriyorlar. Onları dizginlemek için polis gibi çalışan mavi kral ve ekibi devreye giriyor. Bu sırada da kahramanımız Isana Yohira kadraja giriyor ve kendisini bir belanın içinde buluyor; renksiz kral olduğu düşünülen kişi ta kendisi günkü! O gün çekilen kamera görüntülerinde direkt olarak kendisi görülüyor ve hem alevliler, hem de gerçek renksiz kralın müritlerinden bir tanesinin peşine düşüyor. Suçsuzluğunu ispat etmek için debelenen kahramanımıza bir de kedi kız eşlik ediyor, olaylar gelişiyor.

13 bölümlük anime hiç sıkılmadan ve -dediğim gibi- görsel açıdan son derece tatmin olarak izleniyor. Konu inanılmaz değil, aksiyon sahneleri yer yer çok iyi olsa da pek fazla değil fakin son derece keyifli bir anime. İzlemenizi öneriyorum ve bu animedeki kaykayı tipi çok seveceğinizin de altını çiziyorum. ■

Çizgi Roman

Silver Surfer

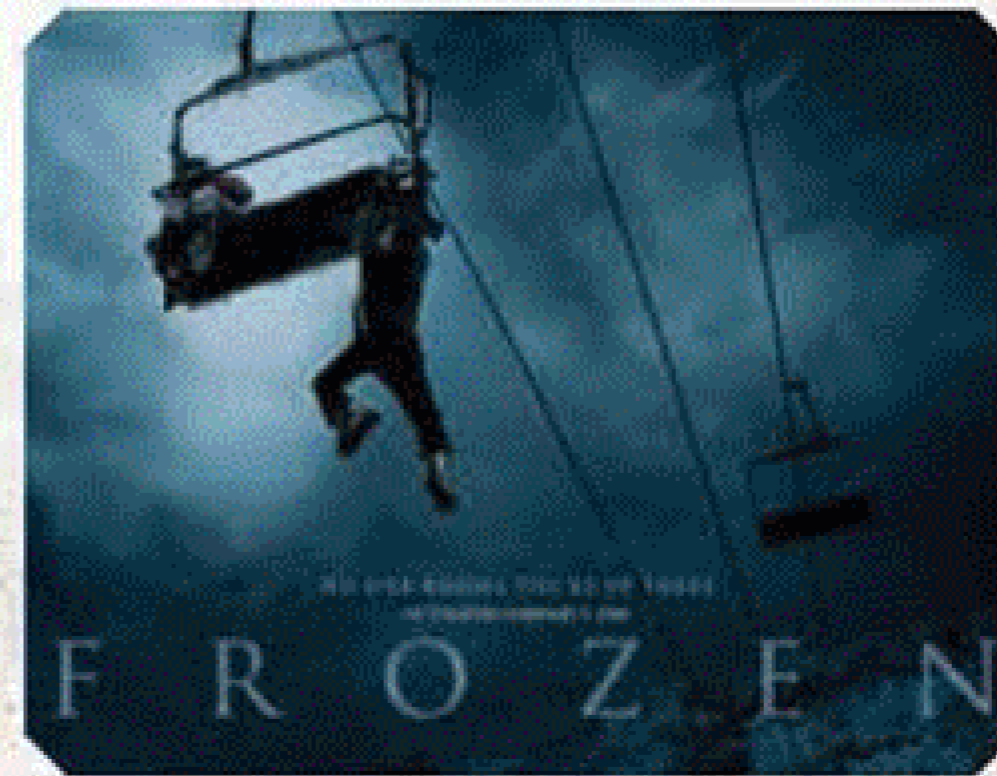
Yılların eskitmeyi, paslandırmayı beceremediği kahramanımız Silver Surfer’in eski sayıları derlenip toplanıp ülkemizde de yayına sunuldu, pek de güzel oldu. Tamamen siyah - beyaz olan ve diyaloglarında süslü ve iddialı cümlelere bolca yer veren Silver Surfer, iki cilt olarak yayımlandı ve benim gibi Gümüş Kayakçı’nın eski fanatiklerini mutlu etti. Bu çizgi romanı yeni nesil çizgi romanlarla kesinlikle karşılaştırmamak gerek; Silver Surfer, dönemi için iyiydi, şimdi de bir nostalji nesnesi olarak düşünülmesi. Uzunca bir süre dünyadaki olaylarla ilgilenen ve sevgilisine kavuşmayı ümit eden Silver Surfer, ilerleyen hikâyelerde daha da farklı maceralara çıkıyor ve evrendeki bin bir farklı türde düşmanla karşılaşılıyor. Dinozorlara ve çizgi roman dostlarına şiddetle öneriyorum. ■



Film

Frozen

Dağda, telesiyede ilerlerken, önümde arkamda birileri yokken hep düşünmüştümür; burada bir anda kalsam, herkes çekip gitse ne yaparım? O anda hemen bulduğum yüksekliğe bir bakarım, yüksekse en yakındaki müdahale direğini ararım. Onu da göremeyince ayvayı yediğime kanat getiririm. İşte Frozen’da da uç kayma heveslisinin bu



durumda kalmasına şahit oluyoruz. Tüm film bu uç kayakçının oradan nasıl kurtulacağı ve neler yaşadıkları üzerinde dönüyor. Aynı 127 Hours ve Buried gibi umutsuzluğu ve çaresizliği anlatan bir film ve ne hikmetse ben bu uç filmi art arda izlemiştim. Ne zorun varmışsa... ■



Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Tarayıcı oyunları nereye gidiyor?

Facebook'ta FarmVille oynamayan kimse kalmamıştır sanırım. Bu ve benzer oyunların istilasından şikâyet ettiğimi daha önce de okumuştunuz. 80'li ve 90'lı yıllarda, Commodore 64 ve Amiga benzeri cihazlarda çalışan video oyunlarına benzeyen bu yeni nesil sosyal medya oyunlarının, o zamanlar video oyunlarını küçümseyen insanlar tarafından şu anda çılgınlar gibi oynandığının da altını defalarca çizmiştim. Bu detay bana ayrıca komik geliyor çünkü 80'li

yıllarda beş - altı yaşındaki çocuklarken oynadığımız oyunları bugünün yetişkinlerinin önünde görmek kolay alılabilecek bir tablo değil.

Ancak neyse ki 40 yaşındayken bebeler gibi FarmVille oynamaya dalan, geçmişin video oyun düşmanı yetişkinler de artık hatalarını anlıyorlar. Oyun dünyasından gelen son haberler, yapımcıların artık sosyal medya oyunlarını geliştirmek için adımlar attığı yönünde.

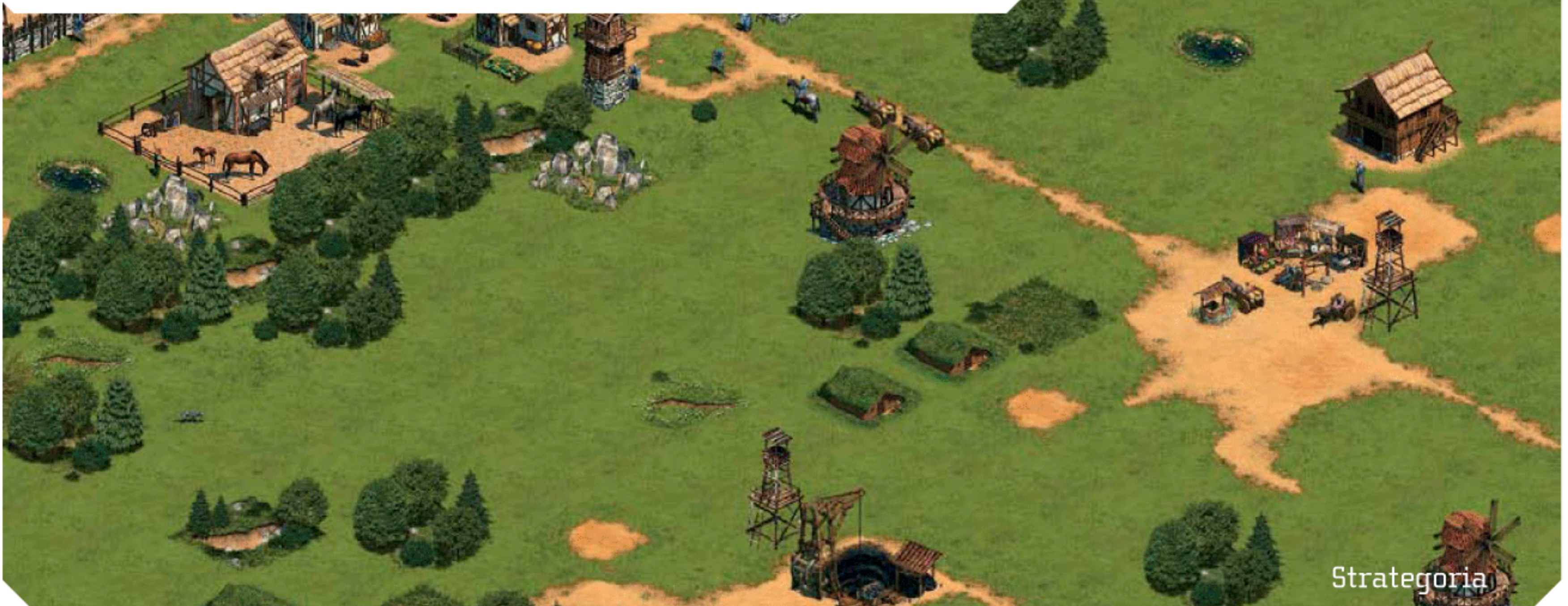
Yani herkesin FarmVille türevi oyunlardan alıştığı, "bir şeyler inşa et, sonra bekle üretim olsun, o

üretimi alıp asker üret, sonra at, eşek, inek satın al, üssünü genişlet, yeni kaynak binaları inşa et" türü ucuz RTS (gerçek zamanlı strateji) sisteminin sonuna gelindi. Artık oyun yapımcıları, "Call of Duty'nin yeni oyununu Facebook'tan oynanacak şekilde yapalım mı?" sorusunu tartışmaya başlamışsa bir - iki seneye kalmaz, güzel oyunları sosyal medyada göreceğiz demektir.

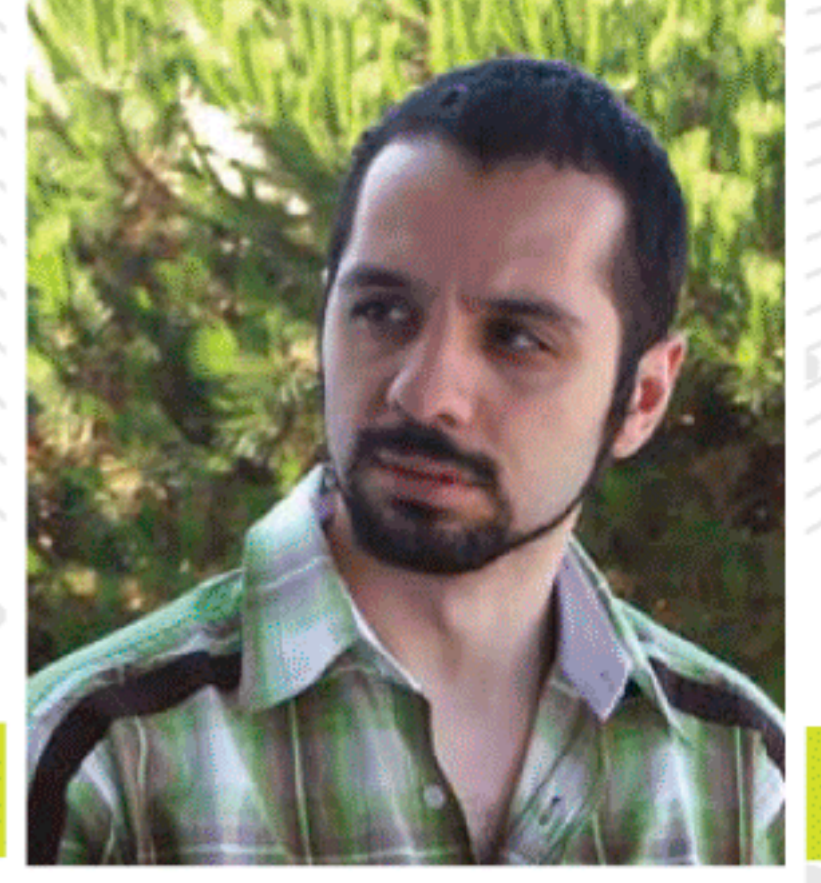
Bu konuda en şanslı olanlarınsa strateji oyunu severler olduğunu düşünüyorum zira sosyal ağlar, strateji türünün gelişimine son derece uygun bir zemin. Çok oyunculu strateji oyunlarının sosyal medyada, şu anda alıştığımız "bina yap, asker bas" türü ucuz RTS'lerden çok daha derin bir sisteme izin verecek altyapı imkânlarının olduğunu biliyoruz. Bugünkü imkânlarla bile, alışılmışın çok dışında başarılı strateji oyunları ortaya çıkabiliyor. Örneğin, Star Supremacy bunlardan biri. Teknik altyapının daha da geliştiği bir dönemde hepimizi baştan çıkaracak çok başarılı 4X oyunlarını da sosyal ağlar üzerinde veya ücretsiz tarayıcı oyunları piyasasında göreceğimize inanıyorum. ■



Star Supremacy



Strategia



Satırlardaki hayatlar

“ İlk yemeğim”, “ilk okulum”, “ilk arkadaşım”, “ilk sevgilim” diye gidecekti “ilkler” başlığı, ona bir dur demek istedim. Zaten fark ettim ki hayatımda -oyun alanında- beni etkileyen, beni şu günlere getiren her türlü konuya parmak basmışım.

Oyun oynayayım, anime izleyeyim, şurayı geze-yim, burada oturayım derken de bir konuyu feci şekilde atladığıma şahit oldum geçen günlerde ama bu konuya girmek için de yine bir ilkten bahsetmek gerekiyor belki. Bir ilk olmasa da beni etkileyen bir zaman dilimi...

Ailem her daim, “Kitap oku.”, “Evin içi klasiklerle kaynıyor, aç oku.”, “Niye okumuyorsun?” diyerek beni sürekli kitap okumaya yönlendirdi. Eh, o sıra yerimde duramıyorum, dijital dünya da zaten daha çekici, kim oturup bir köşede kitap okuyacak? Bu sözleri duymamdan hemen önce, o dönemin çok meşhur bir serisi piyasadaydı. Her biri bir macerayı anlatan ve sayfaların sonunda, “Kapıyı açmak için 12. sayfaya, koşup kaçmak için 54. sayfaya git.” şeklinde ibareler bulunan kitaplara feci şekilde sarmıştım. Tüm seriyi satın aldırılmış-tım ve hala evin bir köşesinde durur. Bunlardan

sonra kendimi bilimkurgu ve korku serilerinin kollarına bıraktım. Geçtiğimiz aylarda Kültür & Sanat sayfalarına konuk ettiğim Dune, okuduğum ilk ve en güzel bilimkurgu hikâyelerinden bir tanesi oldu. Bir yandan Stephen King, bir yandan da Dean R. Koontz okuyarak da tam anlamıyla sürekli kitap okuyan birine dönüşmüştüm. Belki okuduğum kitapların (Bilimkurgu dışındakiler.) edebi değeri çok yüksek değildi (Bu konu da tartışılır aslında.) fakat okuyor muydum? Okuyordum! Hatta hatırlarım, Stephen King’in Kujo’suna öyle bir sarmıştım ki kitabı elimden bırakamadığım için akşam gittiğimiz büyük bir aile yemeğinde bile elimde bu kitap vardı; herkes sorunlarımız olduğunu düşünmüştü.

Sonra Terry Pratchett’a sardım ki ne sarmak. Tüm kitaplarını toplamak için hummalı bir çalışmaya giriştim, bir noktada Türkçe kitaplardan vazgeçip tamamıyla İngilizce olanlara yöneldim. Hala eksiklerim var, hala gidermek için uğraşıyorum.

Geçtiğimiz günlerde de şu en ünlü yabancı alışveriş sitesi var ya, oraya bir girdim, bir ton kitap alıp çıktım. (Hala yoldalar.) Çoğu bilimkurgu olan kitapların bana ne zaman ulaşacağını ise hiç dert

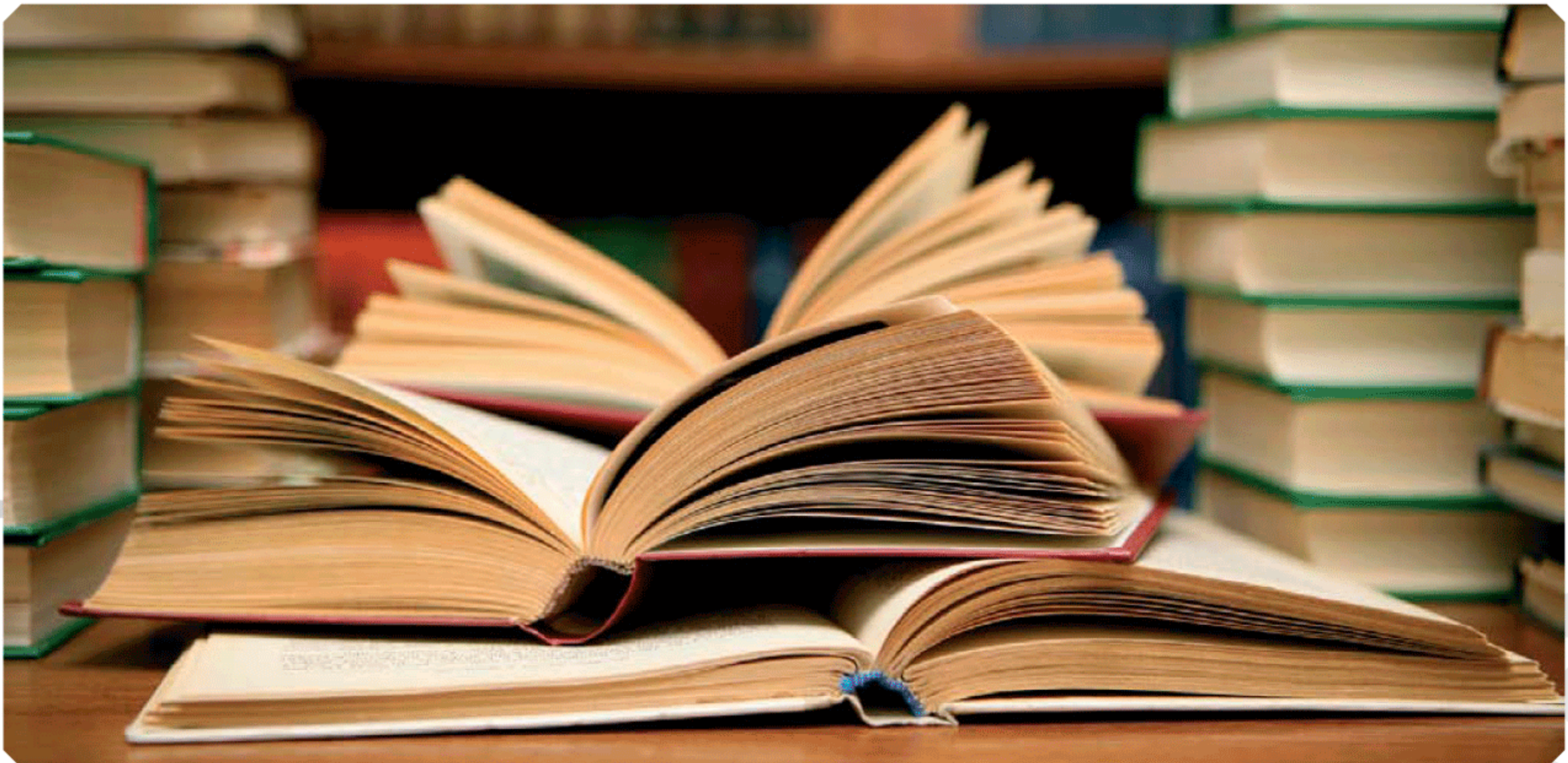
etmiyorum çünkü benim başka bir derdim var...

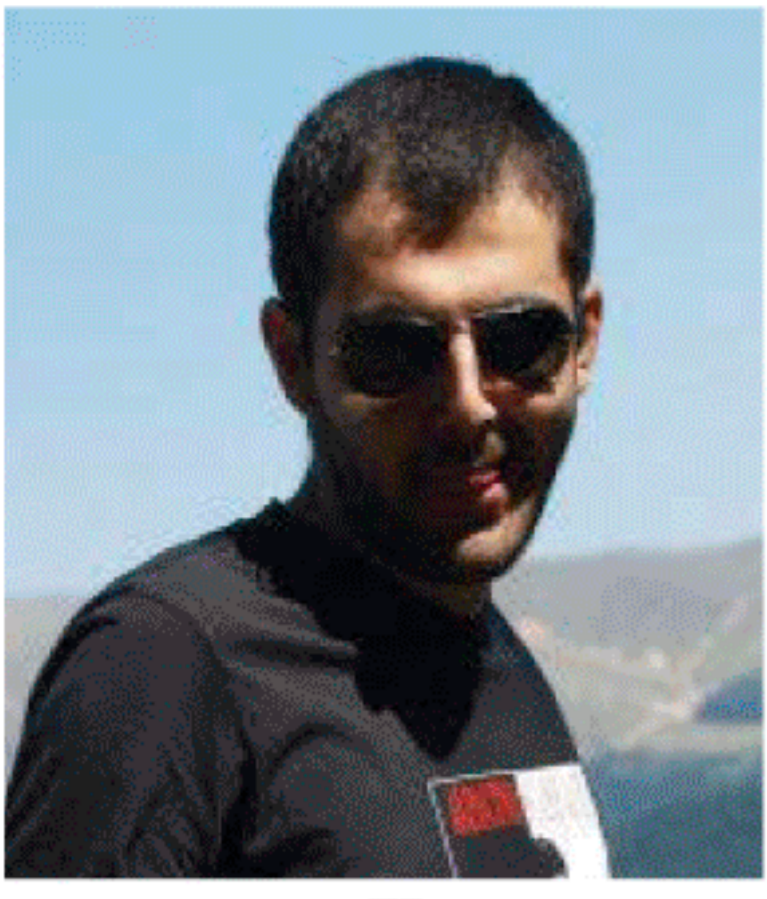
Böyle işimin gücümün olmadığı vakitlerde, sokak röportajları dinlerdim. “Kitap okumaya vakit bulabiliyor musunuz?” diye soruyordu televizyon kanalı muhabiri, yoldaki vatandaş da genellikle olumsuz yanıt veriyor, zaman bulamadığından şikâyet ediyordu. O zamanlar diyordum ki, “Ohooo, bahane hepsi!”

Bahane değilmiş meğer.

Kendim gerçekten çok farklı bir tempoda sürdürüyorum hayatı, belki ondan ama ciddi biçimde kitap okumaya zaman bulamıyorum. “İşten gel, şöyle bir yemek ye, iki dakika ayağını uzat” denklemine kitap oturtulmaya çalışıldığında uyku da +1 olarak yanında geliyor. Hafta sonu desen birisi program yapar, oraya gitmek gerekir, bir oyun çıkmıştır, onu oynamak lazımdır, sinemaya film gelir, dizinin yeni bölümü düşmüştür, aile yemeği vardır... Ben yatmadan önce birkaç sayfa kitap okuyarak tatmin olabilen birisi de değilim; bir kitabı bu şekilde okumak, bir filmi beşer dakikalarla 20 seferde tamamlamaya benziyor. Ne anladım ben okuduğumdan? Hani atmosfer? Nerede hissiyat?

Kitap zaman istiyor, açık bir zihin talep ediyor, özveriye gereksinim duyuyor. Şu anki yaşantımda da bunların kaçına sahibim, gerçekten bilmiyorum... ■





Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

Kazananı Olmayan Oyun

Kötü adamın makûs kaderi

Disney ile birleştikten sonra eski "auteur" duruşundan uzaklaşan Pixar, Wreck-It Ralph filmiyle "arcade" dünyasına kafasını uzatıyor; PSP, Nintendo DS ile büyümüş, 2000 yılı ve sonrası doğumlu izleyici yakalamaya çalışıyor!

Finding Nemo, Wall-E gibi her yaşta izleyicinin büyük beğenisini toplayan animasyon filmlerinin yapımcısı Pixar, Disney ile birleştikten sonra birçok kesim tarafından eleştirilmişti. Birleşme sonrası ortaya çıkan ilk film Up, fena olmamakla birlikte Pixar'dan inanılmaz şeyler bekleyen seyirciyi tatmin edememişti. Rich Moore'un yönetmenliğini yaptığı Wreck-It Ralph de ne yazık ki Pixar'dan olağanüstü bir performans bekleyen seyircileri memnun edemeyecek.

Daha önce LEVEL'in X tarihli X. sayısında hakkında bir şeyler karaladığımız The King of Kong, arcade meselesine çok daha doğru bir cenahtan yaklaşıyordu. Filmde Donkey Kong oyununu hastalıklı bir tutkuyla oynayan, ulusal puan tablosunda üst sıralarda kalmak için çeşitli psikopatlar yapan, evlenmiş barklaşmış bir grup insanın hikâyesi anlatılıyordu.

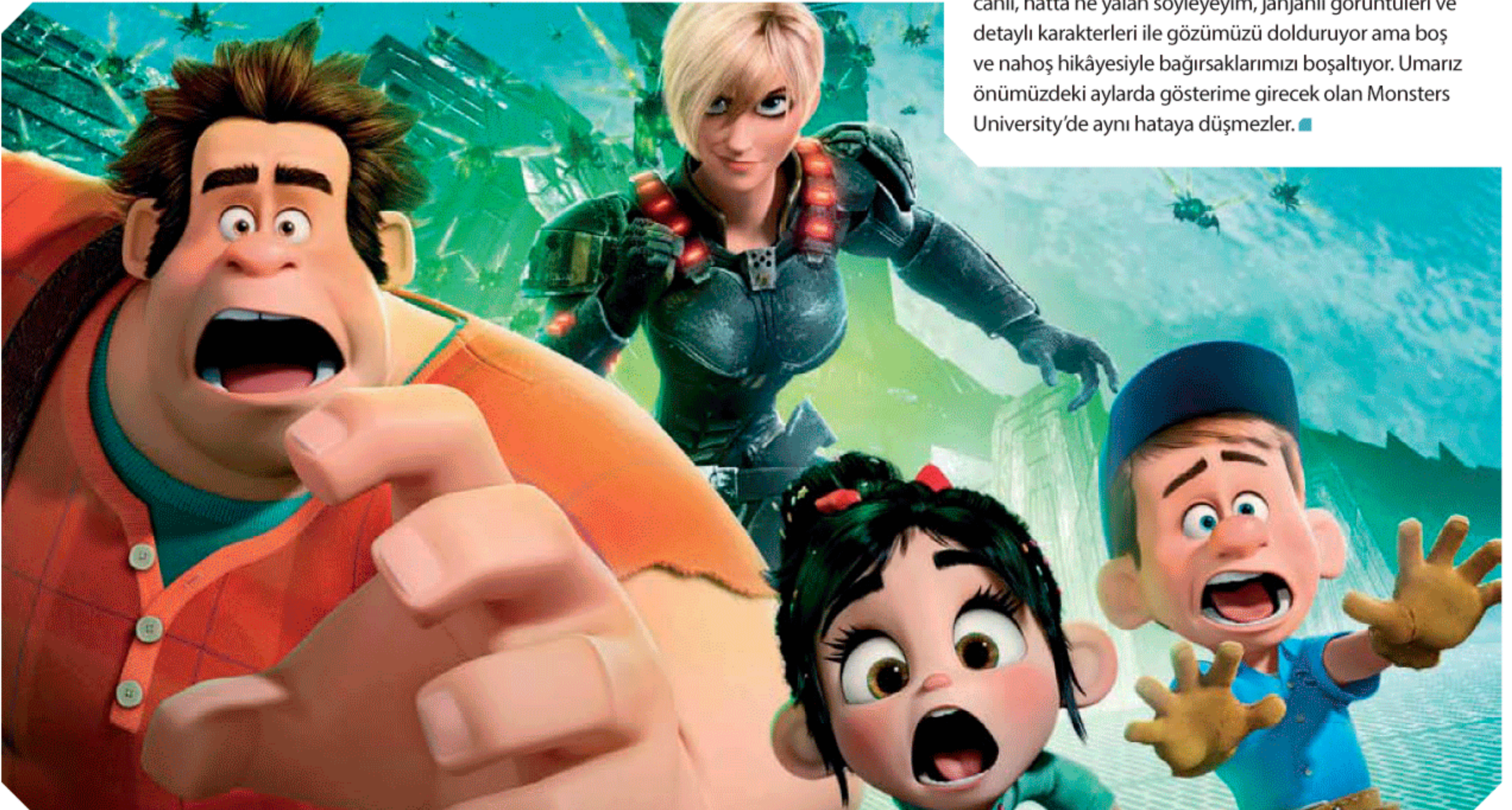
Filmde yer alan her şey, arcade'in A.B.D.'de popüler olduğu yıllar olan 80'li yılları konu alıyordu. Oyun için hala birbirleriyle mücadele eden filmin kahramanları, 30'lu yaşlarını çoktan geride bırakmış, rektumundaki kılın kadayılaşmaya ve beyazlaşmaya yüz tutmuş kişilerden oluşuyordu.

Pixar & Disney yapımı Wreck-It Ralph ise arcade dünyasını oldukça çocuksu bir açıyla ele alıyor. John C. Reilly tarafından seslendirilen esas adamımız Ralph'ın içinde yer aldığı kurgusal oyun Fix-It Felix'in oynanabilirliği oldukça düşük duruyor. Mario'nun kardeşi Luigi ile 30 Rock dizisinden Kenneth'in (Karakteri de zaten Kenneth'i canlandıran Jack McBrayer seslendiriyor.) homojen bir kırması olan Felix'in, Ralph'ın doğası gereği kırıp döktüğü binayı sihirli çekiciyle tamir ederek bina sakinlerinin saygısını kazanması ve Ralph'ın buna fena halde bozulması filmimizin çıkış öyküsünü oluşturuyor.

İyiliğin ve kötülüğün karşılaşmasından çok, aslında kötü olmayan kötülüğün, özünde iyi olmayan iyiliğe özenmesi gibi bir ana temaya

sahip olan film, kurduğum cümlelerin çetrefilliğinden de anlaşıldığı üzere hiç de ikna edici değil. Bu olumsuzlukların yanı sıra filmin övgüyü hak eden kısımları da yok değil. Ralph'ın diğer oyunların kötü karakterleriyle bir araya geldiği ve Adsız Alkolikler (AA) buluşmasını anımsatan kısımlar, oyun severlerin ilgisini çekebilecek, hatta ziyadesiyle memnun edecek türden. Street Fighter'dan Zangief'i ve Mr. Bison'ı, Pac-Man'deki hayaletleri görebildiğimiz bu sahneler son derece keyifli ama bir o kadar kısa. Ayrıca aralarda Q*bert gibi hafızalardan silinmeyen karakterleri de görmüyor değiliz.

Filmin ikinci yarısında yer alan ve işkembe-i kübradan uydurulmuş Hero's Duty (Yaratıcılık mafış!) ve Sugar Rush (Denecek bir şey yok, marshmallow'lar yarışıyor) oyunları, arcade severlere saç baş yoldurtacak cinsten. Wreck-It Ralph'ın hikâyesine dair daha fazla ayrıntı verip filme gitmeyi düşünen kimseleri yollarından daha fazla alıkoymayayım. Sonuç olarak her animasyon filminin arkasında büyük bir emek ve yoğun bir gayret var. Yüzlerce kişilik animasyon ekiplerinin yanı sıra binlerce bilgisayar gücüne sahip süper, hiper, hatta über bilgisayarlarla bu filmleri hayata geçirmeye uğraşıyorlar. Pixar, canlı canlı, hatta ne yalan söyleyeyim, janjanlı görüntüleri ve detaylı karakterleri ile gözümüzü dolduruyor ama boş ve nahoş hikâyesiyle bağırsaklarımızı boşaltıyor. Umarız önümüzdeki aylarda gösterime girecek olan Monsters University'de aynı hataya düşmezler. ■





Yazmak

Herhalde benim de vaktim geldi ve "yazmak" hakkında bir şeyler karalamak istedim. Neden bilmiyorum ama "yazmak" denildiği zaman herkesin aklına bambaşka şeyler geliyor. Pis bir geyiktir pek tabii ki ama karşı cinse de yazmak diye bir şey söz konusu. Neyse, derdimiz bu değil, derdimiz gerçekten yazı yazmak. Oyun oynayan herkesin en büyük hayallerinden biridir oyunlar hakkında yazıp çizmek. Küçük yaşlarda başlar bu istek, sonra devam eder, büyür, büyür ve bir anda bakmışsınız ki ya oyun yapımcısı, ya oyun yazarı, ya oyun tasarımcısı ya da oyun senaristi olmuşsunuz. Aslında ne olduğunuzun pek de bir önemi olmaz; önemli olan, hayalini kurduğunuz ve size gerçekten keyif veren bu atraksiyonun içindeki binlerce dilimden birini alabilmektir.

Yazmak çok keyifli bir iş gerçekten ama herkesin yazar olamayacağı da bir gerçek. Yeteri kadar uğraşılırsa ve doğru insanlar yardım ederse illaki bir yere kadar gidebilecektir kişi ama gerçekten "yazar" olmak -tıpkı ressam olmak gibi- doğuştan gelen yeteneklerdendir. Ne yalan söyleyeyim, ben kendimi bir yazar olarak görmüyorum. Henüz yazdığım bir kitap ya da akademik düzeyde yayımlanmış bir yazım bulunmuyor. Ben naçizane oyunlar ve teknoloji hakkındaki fikirlerimi, kendi tecrübelerime ve araştırmalarımdayanarak yazan bir bünyeden başka bir şey değilim. Fakat işte, aslında her şey bu noktada kırılıyor zira benim yaş grubumun "yazar" kisvesi altında tarttığı kişiler ile günümüz gençliğinin tartısı bir çalışmıyor. Bu açıdan bakıldığında zaman "bir noktada olan" insan modeline bürünüyoruz günümüz yazarları olarak ama aynı zamanda bunu görerek, aslında "olunmak istenen kişi" modelinden de çok uzak olduğumu hissediyorum çoğu zaman. Belli ki karışık bir sistematik var işin içinde ama herkesin yapmak istediklerine göre değişiyor sanıyorum dinamikler. Bir gün vaktim ve param olduğunda çıkaracağım kitabın ardından, belki "Yazarlığa adım attım." diyebileceğim ama şimdilik zannetmiyorum...

Bu satırları yazmam aslında direkt içimden geldiği içindi ama bir de bazı tavsiyelerde bulunmak için yazdım. Dört yılı aşkın süredir içinde bulunduğum LEVEL'a her ay hatırı sayılır derecede insan başvuruyor. Nitekim gördüğü-

müz yazılar çoğu zaman pek de iç açıcı olmuyor. Bu durumun en başında noktalama işaretleri yer alıyor aslında. Noktalama işaretlerinden sonra boşluk bırakmamak ya da boşluk bırakıp nokta koymak gibi çok basit işlemleri bile atlıyor birçok yazar adayı. Bizim nesil için büyük bir problemdi bu; malum, bilgisayarla yazı sistemine yeni geçilmişti ve herkesin evinde de bilgisayar yoktu. Gündelik hayattaysa en çok okuma yapılan an elimizdeki gazeteydi, daha ötesi değildi. Bence artık yazıların çok daha düzgün olmasının bir diğer gerekliliği ise o gazeteden çok daha öteye giden sosyal medya... Eskinden biz sadece bir metni okurduk ama artık aynı metin üzerine kendi fikirlerimizi yazabiliğimize, ucu bucağı olmayan bir ortam söz konusu ki bu mecrada sesini duyurabilmenin en iyi yolu

düzgün yazmaktan geçiyor.

Anlatmak istediğim, iki cümleyi bir araya getirmekten önce kazanmanız gereken "dikkat" alışkanlığı söz konusu. Yapılan iş her ne olursa olsun, birazcık dikkat edildiği takdirde o iş hem doğru olur, hem de çok daha kaliteli. İşte yazar olma mantığının da bu şekilde başlaması gerektiğini düşünüyorum. Ne yazık ki en az da olaya bu şekilde bakanları görüyorum. Boş verin ağdalı cümleleri, rahat bırakın o dolaylı tümleçleri; gereken sadece özne, nesne ve yüklem. Gerisi zaten eğer gelebiliyorsa kendiliğinden gelecektir. O zamana kadar yapılabilecek tek şey, çok daha dikkat edip daha çok sahip olunan konular hakkında yazmak olacaktır. Umarım kendimce tavsiyeler şeklinde yazdığım bu satırlar birilerinin dikkatini çekmeyi başarır. ■





GOD OF WAR: ASCENSION

Tanrılar rüyadayken, o sonlarını hazırlıyordu...

LEVEL 195

1 NİSAN'DA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

"2013'ün en iyi oyunları arasında"

- PC Gamer

"2013'te bu oyuna dikkat!"

- Massivley

"Mechanist Games işini biliyor!"

- Blistered Thumbs

CITY OF STEAM

BUHARLAR ŞEHRİNDE EFSANELEŞ

Tamamen
Türkçe

Ücretsiz
Oyna

Hiçbir şey
indirmeden

NOVA WORLDS.com



twitter.com/CityofSteamTR



facebook.com/CityofSteamTR



youtube.com/TRNovaworlds

TOMB RAIDER™

BİR SAVAŞÇININ DOĞUŞUNA TANIKLIK ET



18+
18 Yaş ve Üzeri
İçerikli
Kitleye İlgilidir.

05.03.2013

WWW.TOMBRAIDER.COM



tiglon



PS3



PC



XBOX 360

XBOX LIVE

SQUARE ENIX

CRYSTAL DYNAMICS

Tomb Raider © SQUARE ENIX LTD. 2013. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. LARA CROFT, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS, and the EIDOS-MONTREAL logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. All rights reserved.

LEVEL

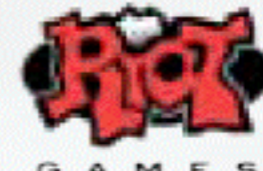
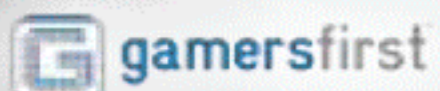
TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

MART 2013 SAYI: 45



CITY OF STEAM



VEL'İN ARV... ANDIR, PARA İLE



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



MMO MEVSİMİ

Geçtiğimiz ay, yeni ayın planını yaparken hangi oyunlar çıkmış, hangileri çıkmaya yüz tutmuş diye bakıyordum ve şöyle bir manzarayla karşılaştım: Hiçbir oyun "Live" olmuyor, yaklaşık 12 tane MMO "Closed Beta"ya başlıyor. "Hah!" dedim, "Hiçbiriniz çıkmayın, biz de artık dergiye resimlerimizi çizeriz çöp adam olarak!"

Tam bu düşüncelerdeyken Türkiye'ye yeni giriş yapan City of Steam'le karşılaştık. Son derece iyi gözüken City of Steam hakkında detaylı bilgiyi yedi sayfa boyunca derginin ilerleyen sayfalarında verdik elbette. Bu sırada ünlü MMO TERA'nın, TERA: Rising adıyla F2P formatına geçtiği gerçeğiyle karşılaştık ve kendimizi ikiye bölüp bir oraya, bir diğer tarafa dağıldık. Sonuçta ne mi oldu? Çevirin sayfaları, olanları siz keşfedin...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

JADDE PROMO KODU

1. www.jadde.com.tr adresine hesabınızla giriş yapın.
2. Hesabım'a tıklayın.
3. Promosyon Kodu alanına kodu girin.
4. Hediyeğinizin hesabınıza yüklendiği mesajını göreceksiniz.

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

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

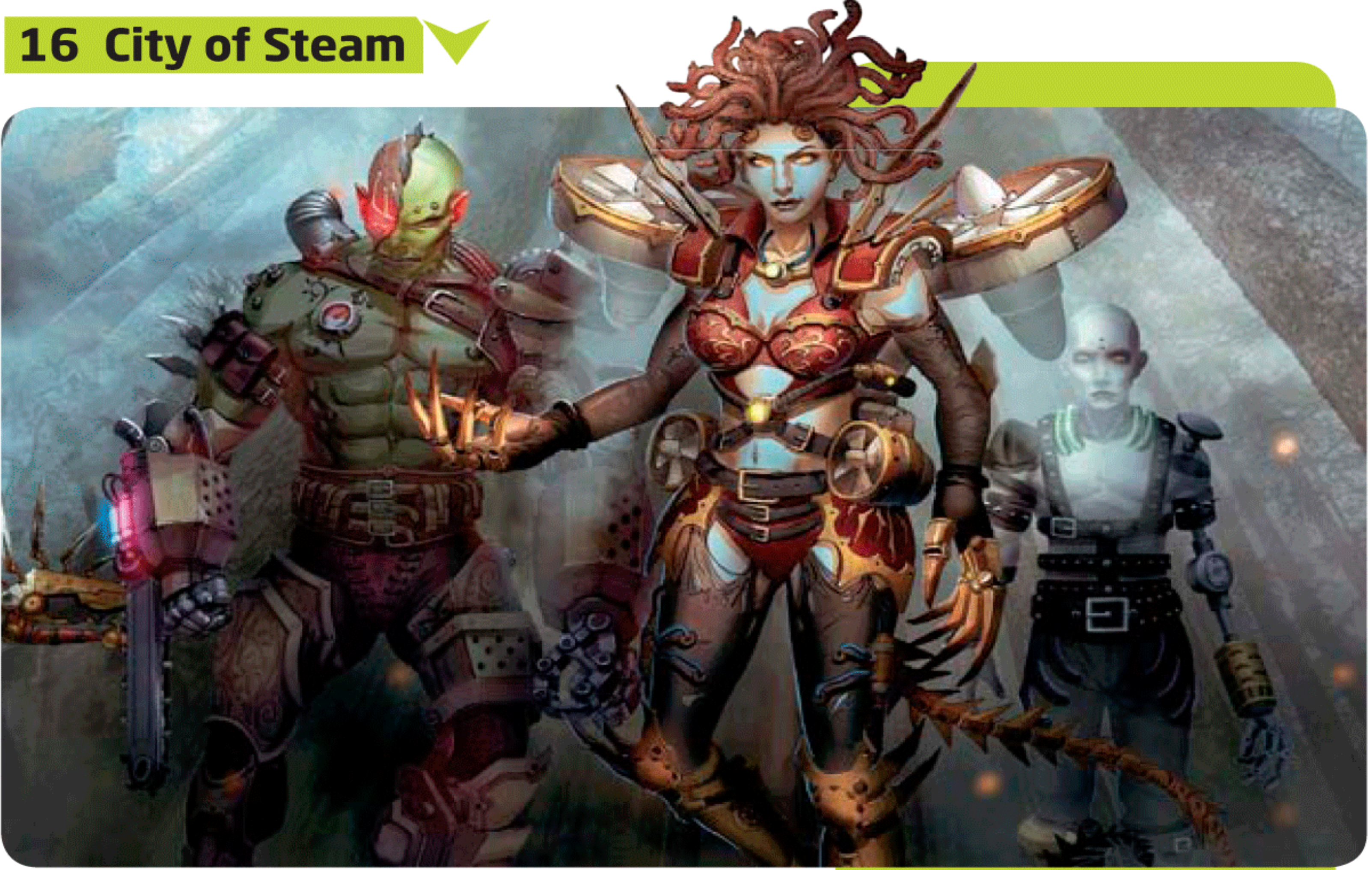
Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

16 City of Steam



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Wildstar

12 Dust 514

14 Firefall

DOSYA KONUSU

16 City of Steam

14 Firefall





İNCELEME

- 22 TERA: Rising
- 24 Super Monday
Night Combat
- 26 Arcane Legends
- 28 Pirate Storm

REHBER

- 30 TERA: Rising
- 32 Liste
- 34 Sözlük

28 Pirate Storm

22 TERA: Rising



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar
yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



FF XIV: A REALM REBORN

Sonunda beklenen Beta

Final Fantasy XI ile başta Japonya olmak üzere birçok ülkedeki MMO severlerin kalbini çalmış olan yapım, ne yazık ki aradan geçen yıllar ardından piyasaya çıkardığı FF: XIV ile aynı başarıyı sağlayamamış, daha da kötüsü, eski oyuncular tarafından bir anda dışlanmıştı. Durumun hemen farkına varan yapımçı ekip ise oyunu geri çekip, üzerinde

çalışmaya başlamıştı... İşte uzun süredir kendisini duyurmaya çalışan A Realm Reborn, 25 Şubat tarihi ile beta testine başlamış bulunuyor. Önceden dağıtılan beta anahtarlarının yanındaysa, yeni katılımcılara da halen yer mevcut. FF dünyasını en büyük haliyle yaşamak isteyenlerdesiniz elinizi çabuk tutun!



MARVEL HEROES: PLUNGING INTO THE SAVAGE LAND

Görülmemiş süper kahraman diyarları

Herkesin severek takip ettiği Marvel karakterlerinin son evi Marvel Heroes, beta testi altında sürekli kendisini geliştirmeyi sürdürüyor. Gazillion Entertainment tarafından oyun getirilen yeni Plunging Into The Savage Land eklentisi ise, kapalı betayı bir adım daha ileriye taşımış durumda. Yapımçı firma bu eklenti ile oyuna Antarktika bölgesinin ortasında bulunan

bir ormanlık alan ekledi. İçerisi dinazorlar da dahil olmak üzere tamamen ilk çağlarda yaşamış yaratıkları barındıran bu yeni ada, aynı zamanda birçok yeni içeriği de beraberinde getirmiş. Her ne kadar konu hakkında geniş bir açıklama yapılmış olmasa da çizgi roman takipçilerine hiç de yabancı olmayan bir bölge burası. Yeni eklenen kahramanlarsa cabası.



NCSOFT

Bu imza MMO'lar için büyük bir adım

Oyun ve özellikle de MMO oyun dünyasının en bilinen isimlerinden birisi olan NCSOFT, siz bu satırları okurken, günümüz oyun teknolojilerinin geldiği son noktalardan birisi olan Unreal 4 Engine ile uzun soluklu bir anlaşma yapmış olacak. NCSOFT'un yaptığı bu anlaşmanın altında ise firmanın inanılmaz genişlikte haritalara sahip oyunlar üretmek



istememesi yer alıyor. Oyuncularına en iyi MMO deneyimini yaşatmayı hedeflediklerini söyleyen NCSOFT yetkilileri, Unreal 4 Engine ile yapılabileceklerin ne denli sınırsız olduğunun da altını çizdi. Biz MMO severler için ziyadesiyle heyecan verici olan bu haberin akabinde ne zaman şaşalı bir oyun göreceğimizize şimdilik tam bir sır, tam bir muamma.



GUILD WARS 2

Spirit Watch PvP

Ocak ayının son günlerinde ortaya çıkan Guild Wars 2: Flame & Frost güncellemesi seriye birçok yenilik katmayı hedefliyordu. İlk olarak adı geçen eş zamanlı hikaye modeli, oyunu tam bir diziyeye çevirmeyi başarmış durumda. Pek tabii birçok yeniliği oyuncularına kısım kısım vermeyi planlayan ekip, şimdi de yeni PvP modu olan Spirit Watch'ı duyurmuş bulunuyor. GW2'nin resmi blogunda yayınlanan habere göre bu yeni PvP modeli, içerisinde "capture

the orb" şeklinde, farklı bir oyun modeli sunacak. Temel olarak haritanın ortasında bulunan küreyi alıp, üç farklı noktadan birisine gitmek sureti ile sayı yapılacak olan PvP haritasında, topu taşıyan oyuncu tüm yeteneklerini kullanabilecek ama yüzde 40 daha yavaş hareket etmek durumunda kalacak... GW2 çıktığı günden bu yana kendisini yenilemeye devam ediyor. Bakalım bu harika yükseliş daha ne kadar sürecek...



PATH OF EXILE

Gelişim sürüyor

Grinding Gear, pek sevgili oyunu Path of Exile'i hiçbir şekilde ihmal etmediğini bir kez daha gösterdi ve Şubat ayı bitmeden yepyeni yaması ile karşımıza çıktı. Arsenal, Arcade, Ghetto, Promenade, Temple, Colonnade, Bazaar, Crematorium, Precinct, Shipyard ve Shrine olmak üzere toplamda 11 yeni haritayı oyuna ekleyen yapımcı, harita seviyelerini de 77'ye çıkardı. İki



benzer topografyaya sahip olan haritalar da artık olabildiğince kendilerine özgü bir görünüme sahipler. Bazı haritalar üzerinde bulunan boss'ları da artık göremeyebilirsiniz zira kimileri üzerinde ufak değişiklikler yapılırken, kimileri tamamen kaldırılmış durumdadır. Anlayacağınız Path of Exile, haritaları ve genel görünüşü hakkında büyük değişiklikler yaşamış durumda.



HOUNDS

Açık beta başladı

Korku ve gerilim konusunda Resident Evil ya da Dead Space gibi serileri sevenleri yakından ilgilendiren MMO'lardan birisi olan Hound, uzun süredir arka planda kalmış ama bir yandan da kendisini hiçbir şekilde bizlere unutturmamıştı... Nitekim zamanı geldi ve artık o da açık beta testi aşamasına girmeyi başardı. Şubat 21 itibari ile FPS ve MMO oyun yapılarını bir araya getirmeyi

başaran yapımcı, her köşeden çıkan zombileri yok ederek ilerlememize olanak tanıyor. Pek tabii tek düşman zombiler değil! Koreli CJ E&M Games tarafından geliştirilen Hounds, 2013 yılının en çok beklenen MMO'larından olduğu gibi, aynı zamanda da Kore pazarının en iddialı isimlerinden. Birazcık korkmak istiyorsanız, o güzel oyun içi videosuna bakmaktan kaçınmayın!



DRAGON NEST

Çinliler yeni sınıfın detaylarını açıkladı

Oyunun takipçilerine bir anda bomba gibi gelen habere göre, Dragon Nest'e eklenecek yeni bir sınıf daha mevcut ve kendisi yakın zamanda aramızda olabilir. Yapılan açıklamaya göre yeni sınıfın adı "Assassin." Oyunun en son client dosyası olan "v157" içerisinde görülen sınıfın detayları ise ismiyle mütevellit. Tam bir suikastçı modeli sergileyecek olan sınıf, düşmanlarından kaçma ve yaptığı özel saldırılarla kendilerini

kısa sürede öldürme yeteneklerine sahip. Kullanacağı silahlar arasında ise şimdilik zincir ve ufak oklar bulunacağı gibi "Glaive," "Short Sword" ve "Crook" ana silahlarını oluşturacak. Sahip olduğu görünmezlik özelliği sayesinde düşmanlarından sürrekli bir adım daha önce olacak. Tek tek tüm yetenek isimleri de açıklanmış olan Assassin sınıfının oyundaki dengeleri ne kadar etkileyeceğini ise hep beraber göreceğiz.

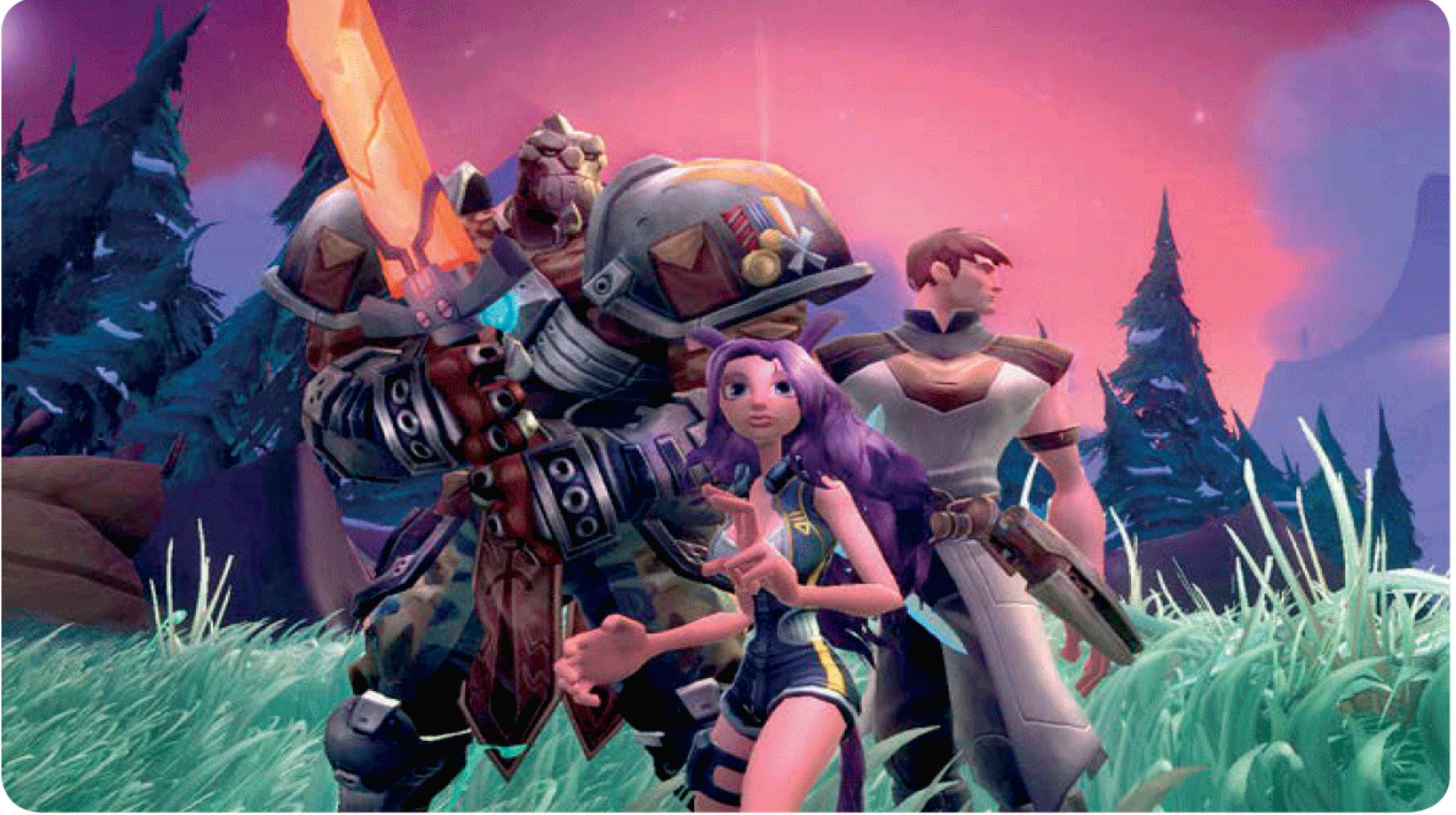


LEAGUE OF LEGENDS

Maçları yeniden izleme keyfi

Evet, başlığı doğru okudunuz. League of Legends'e öyle bir özellik geliyor ki artık yaptığımız maçları yeniden seyredebileceğiz. Riot'tan yapılan açıklamaya göre, an itibari ile test edilen özellik, sadece test sunucularında açık. En azından birkaç ay test edileceği açıklanan yeniden izleme özelliği LoL oyuncularına mükemmel bir keyif sunacak. Hedefler arasındaysa maçlar bittikten sonra, sunucu

içerisinde kısa bir süre çekilen görüntülerin kayıtlı kalmaları ve bu süre içerisinde yaptığımız anlık hataları görmemiz sağlanıyor. İstenildiği taktirde ise "Summoner" profil kısmında bu videoları izlememiz de mümkün olacak. Pek tabii arkadaşlarımızla da paylaşabileceğimiz videolar ile hem hatalarımızı görebilecek, hem de başarılarımızı herkesle paylaşabileceğiz.



WILDSTAR ONLINE

Esprili, neşeli ve rengârenk

Uzun zamandır böyle bir oyun bekliyorum sevgili okurlar. Aksiyonu bol, sandbox, eğlenceli ve en önemlisi de espriler ile dolu bir oyun. Tüm bu özellikleri içerisinde barındıracağını iddia eden bir oyun yapımcısı var şu sıralar. Carbine Studios desem tanır mısınız, bilmiyorum ama bu firma içerisinde City of Heroes'dan tutun da Starcraft'a, hatta World of Warcraft'ta bile rol almış ekip üyeleri barındırıyor. Oyunun dağıtımçı koltuğunda ise daha önce Guild Wars, Guild Wars 2 ve Blade & Soul'dan tanıdığımız NCSoft bulunuyor.

Oyunumuz Nexus adlı gezegende geçiyor. Nexus gezegeni terk edilmiş bir gezegen ancak yüksek teknolojiler ve

hazineler tarafımızca keşfedilmeyi bekliyor. Oynanış videolarından gördüğümüz üzere haritanın her yanında, böceklerden robotlara kadar her türlü yaratık çıkacak karşımıza. Kimi zaman devasa yaratıklarla karşılaşabileceğiz. Anlayacağınız üzere oyundaki düşman çeşitliliği yeterli olacak. Pixar animasyonlarından fırlamışçasına grafikler sunacak oyunda şu anki açıklamalara göre dört farklı ırk yer alacak. Human ırkı elindeki iki tabancayla ve teleportasyon yeteneği sayesinde, büyük bir ihtimalle birçok oyunda olduğu gibi bu oyun da piyasaya çıktığında en çok tercih edilen ırk olacaktır. Granok ırkı devasa fiziği ve silahlarıyla yakın dövüşte uzmanlaşmış

DAĞITIM NCSoft

YAPIM Carbine Studios

WEB www.wildstar-online.com

ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA

- Mizahi oynanış

- Ev sistemi

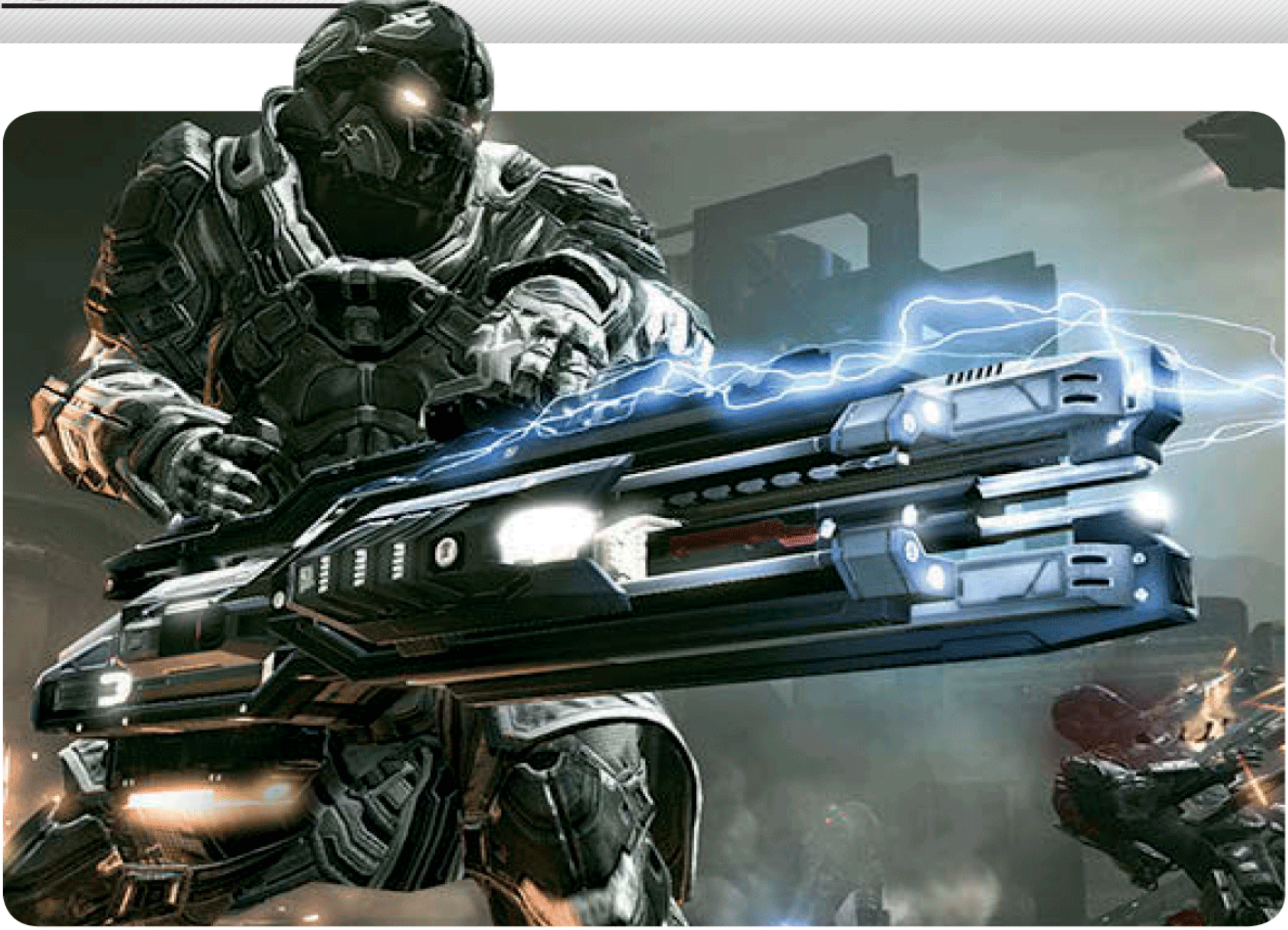
- Animasyon filmlerini aratmayan grafikler



bir ırk olacak ve bu ırk sırtındaki devasa kılıcı Berserk'teki Guts misali bir oraya bir buraya savurup duracak. Üçüncü ırkımız olan Aurin başında tavşan kulakları bulunduran, doğaya aşık bir ırk. Taşıdığı büyü güçleri olacak ve çok hızlı büyü yapabilecek. Henüz açıklanmayan dördüncü bir ırk daha olacak oyunda. Adı sanı henüz belli olmayan bu ırk oyunun yeni duyurulan (Tabi siz bunu okurken bu haber eskimiş olacak.) Dreadune bölgesini başlangıç bölgesi olarak kullanacak. Bu ırklardan birini seçtiğimizde iki fraksiyondan birine katılabileceğiz. Bu iki topluluktan Exile topluluğu, yerini yurdunu terk etmiş veya sürgün edilmiş paralı askerler ve dışlanmış olan karakterlerden oluyor. Dominion ise henüz hakkında bilgi sahibi olmadığımız bir topluluk. İlerleyen zamanlarda bu topluluğa dair ne tür bilgileri göreceğiz merakla bekliyoruz.

Wildstar Online yapımcıları aslında uzun bir süredir sessizdi. Geçtiğimiz günlerde tekrar faaliyete geçen yapımcılar iki sınıf

açıkladılar. Daha fazla sınıfın da ekleneceği oyunda açıklanan ilk sınıfımız Solider; savaşmayı seven, silahlarıyla ününe ün katmış bir sınıf olarak karşımıza çıkıyor. Sınıfa ait özel görevler alıp diğer oyuncularla yardımlaşarak savaştan savaşa koşacağız. Explorer sınıfı ise keşfetmeyi ve öğrenmeyi seven bir sınıf. Diğer sınıfların ulaşamadığı yükseklikteki dağlara çıkacak ve dünya haritasını keşfedecek. Oyun içinde kendi arazimize sahip olup üzerine bir ev bile kurabileceğiz. Verilen görevler ile bu evin içini dışını şekillendirebileceğimiz de verilen bilgiler arasında. Oynanış videolarından ve sinematiklerden anladığımız kadarıyla oyuna fazlasıyla mizahi bir hava hakim olacak. Bu yılın en çok beklediğim online oyunlarından biri haline geldi bile Wildstar Online. Oynanış videolarını ve sinematikleri izlemeden geçmeyin derim size. Özellikle sinematikleri izlediğinizde oyunu takibe alacağınıza eminim. Son bir söz söylemek gerekirse, açıkçası Wildstar Online'dan beklentim büyük. - ENES



DUST 514

Yer, gök savaş olacak...

Uzun bir süredir geliştirme sürecinde olan Dust 514, 22 Ocak itibariyle açık beta sürecine girmişti. Dust 514'un en önemli iki unsuru şüphesiz sadece PS3 kullanıcıları için hazırlanması ve EVE Online ile aynı evrende geçecek olması. Şunu şimdiden söyleyebilirim ki, Dust 514 PS3 oyuncularını ekran başına kilitleyebilecek kapasiteye sahip.

Aynı zamanda EVE Online'ın da yapımcısı olan CCP Games yine başarılı bir yapıma imza atacak gibi duruyor. Oyun EVE Online ile aynı evrende geçmesinin yanında,

iki oyunda birbiriyle etkileşim halinde olabilecek. Birkaç örnek vermek gerekirse, oyuncuları en çok heyecanlandıran detay muhtemelen, Dust 514 oyuncularının EVE oyuncularından hava saldırısı isteği yapabilmeleri olacaktır. EVE oyuncuları Dust 514 oyuncularını paralı asker olarak seçip yeryüzünde belirli görevlerini yapmaları için yardım alabilecek. Oyunlardaki pazarların birleştirilmesi bile söz konusu. Kısacası iki oyun olabildiğince iç içe olacak.

Oyunda savaşlara girmeden önce seçebileceğimiz dört farklı sınıf olacak ve

DAĞITIM CCP Games
YAPIM CCP Games
WEB www.dust514.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013

BİR BAKIŞTA

- PS3 için hazırlanıyor
- EVE ile aynı evrende geçiyor
- İki oyunun birbiriyle etkileşimi



EVE Online oyuncularını ile aynı corporation'a (Oyunlardaki klan sistemi.) dahil olabilecek. Sınıflara daha yakından bakacak olursak Assault, klasik bir çatışma askeri olarak karşımıza çıkıyor. Scout daha çok gizlenme ve etrafını algılama yeteneğiyle ön plana çıkarken, Heavy ağır silahları ve patlayıcıları kullanıyor. Son sınıf Logistics ise daha çok diğer takım arkadaşlarına yardım etme amacı güdecek. Oyunda tabancalar, hafif ve ağır makineli silahlar, patlayıcıların yanı sıra değişik türde saldırı araçlarının da yer alacak olması gerçekten sevindirici. Ayrıca bu araçları oyunun başından itibaren kullanabileceğiz ve kendimizi geliştirdikçe araçlara da yeni silahlar ve özellikler ekleyebileceğiz.

Oyunun harika bir görselliğe sahip olduğunu belirtmeliyim. Ücretsiz bir oyun için bu kadar iyi grafiklere sahip olacak olması gerçekten çok güzel bir gelişme. Bu arada yanlış duymadınız; oyun tamamen ücretsiz olarak bizlerle buluşacak. Yapımcılar oyunda ücretli olarak satın alınabilen eşyalarında bulunacağını belirtiyor ama bu eşyalar çok cüzi miktarda bir fiyata satışa sunulacak ve

oyun içinde ölene kadar bizimle beraber kalabilecek. Oyunun diğer bir takdir ettiğim yanı bu ücretli eşyaların sadece görünümünü değiştirmesi ve para harcamak istemeyen oyunculara karşı ekstra bir avantaj sunmaması. Oyunda herkesin eşit olduğunu bilmek, para harcamak istemeyen oyuncuların içini ferah tutacaktır.

Dust 514'ün üzücü tarafı, sadece PS3 için hazırlanıyor olması. Oyun piyasaya çıktığında eminim pek çok PC kullanıcısı da bu oyunu denemek isteyecektir. Oyun eğer PC için çıksaydı eminim Planetside 2 gibi bir yapım için bu büyük sıkıntı olurdu. Her ne kadar PS3 için hazırlanıyor olsa da oyunda klavye ve fare desteği bulunacağı uzun bir süre evvel açıklanmıştı yapımcılar tarafından. Özellikle benim gibi hala gamepad ile FPS oyunu oynamayı beceremeyen tayfa için gerçekten sevindirici bir haber. Dust 514'ün çıkış tarihi muhtemelen bu yıl içinde olacak ama daha tam belli olmadı ne yazık ki. Eğer bir PS3 kullanıcısıysanız, hiç vakit kaybetmeden açık betaya katılmanızı öneririm. - **ENES**



FIREFALL

Uzaydaki büyük tehlike

Red 5 Studios tarafından geliştirilen Firefall, pek de alışık olmadığımız bir online yapım olarak karşımıza çıkacağı benziyor zira oyuncuların hem birbiriyle, hem de NPC düşmanlara karşı mücadele ettiği PvP ve PvE sistemleri ile bezenmiş bir oyun olacak. Farklı olmasının sebebi ise kontrol ettiğimiz karakterimizi ister FPS, ister TPS kamera açılarından kontrol etme olanağı sunması ve bu şekilde seviye atlayacak olmamız. Aynı zamanda RPG öğeleriyle donatılmış bu yapım, şimdiden ben dahil, bir çok oyun severi heyecandırmaya başladı bile.

Oyunda, bulunduğunuz şehirdeki

NPC'lerden görev alıp bu görevleri tamamlayabileceğiz. Bu durum oyunculara sanki World of Warcraft görev sistemini andırarak halde. Dinamik yapısıyla dikkatleri üstüne çeken Firefall, bol bol aksiyon içerecek. Oyunda bulunan ana şehirlere zaman zaman NPC düşmanlar saldırarak ve oyuncuların şehri koruması gerekecek. Aksi takdirde şehir elden gidebilecek ama karşı saldırılar ile de geri alınabilecek. Bir çok online oyunda olduğu gibi istediğiniz zaman şehrin dışına çıkıp yaratık öldürerek tecrübe puanı kazanacaksınız. Üstelik oyunda kullanabileceğimiz, jetpack ve motosiklet gibi bazı araçlarda mevcut olacak.

DAĞITIM Red 5 Studios

YAPIM Red 5 Studios

WEB www.firefallthegame.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Cel-Shade grafikler
- Anime stili görsellik
- Yüksek aksiyon



Bu durum ise haritaların küçük olmayacağı-
nın bir habercisi niteliğinde önem taşıyor.
PvE haritalarının büyük olmasını yanında,
PvP haritalarının da yeteri kadar büyük ola-
cağı söyleniyor. Buna ek olarak oyunda pet
sisteminin olacağı duyular arasında ama
bunun hakkında pek fazla bir bilgi yok.

Oyunda seviye kazandıkça karakterimizi
isteğimiz doğrultuda geliştirebilecek silah
ve üstümüzdeki giysilere ek güçlendirmeler
yapabileceğiz. Bu sayede doğru bir build,
yani yapılanma sayesinde kendinize özgü
bir karaktere sahip olabileceksiniz. Tüm
yapılanmadan önce istediğiniz sınıfta bir
karakter ihtiyacınız olacak. Sınıflar arasında
yer alan Assault, yani seri ve yarı otomatik
silahlara sahip bir sınıf. Medic, adından da
anlayabileceğiniz gibi ilk yardım konusunda
etkili bir sınıf. Recon, uzun namlulu silahları
ile karşımıza çıkacak ve Engineer, neredeyse
tüm online FPS oyunlarının vazgeçilmezi
olan bu sınıf, kullandığı silahların yanı sıra

yere sabitlenmiş, otomatik silah sahibi
agresif küçük robotlar kurarak düşmana
büyük sıkıntı verebilecek. Ayrıca tamir ko-
nusunda da becerikli olacaklar. Son olarak
Dreadnaught sınıfı, hareket bakımından
biraz kısıtlı olsa da kullandığı ağır hasarlara
yol açabilen silahlarıyla öne çıkacak. Tüm
anlattığım sınıf seçimini oyuna başlarken
yapabileceğiz ve bunu yaparken karakteri-
mizin görüntüsünü de istediğimiz doğ-
rultuda ayarlayabileceğiz. Oynanabilirlik
bakımından gayet kolay ve sade bir yapıya
sahip olan Firefall, online oyun sektörüne
farklı bir açı kazandıracak diye düşünmü-
yor değilim. Gelelim herkesin merak ettiği
bölüme: Oyun ücretsiz olacak. Fakat gerçek
para karşılığı satın alınabilen güçlendir-
meler de bulunuyor. Son olarak oyunun
ilgili sitesinde bulunan oyun içi videoları,
Firefall hakkında sizi fikir sahibi yapacaktır.
Ama şunu söyleyebilirim; Firefall çok iddialı
geliyor. - **ABDULLAH**

ONLINE OYUN



DAĞITIM DAO Games
YAPIM Mechanist Games
WEB www.cityofsteamturkiye.com

CITY OF STEAM

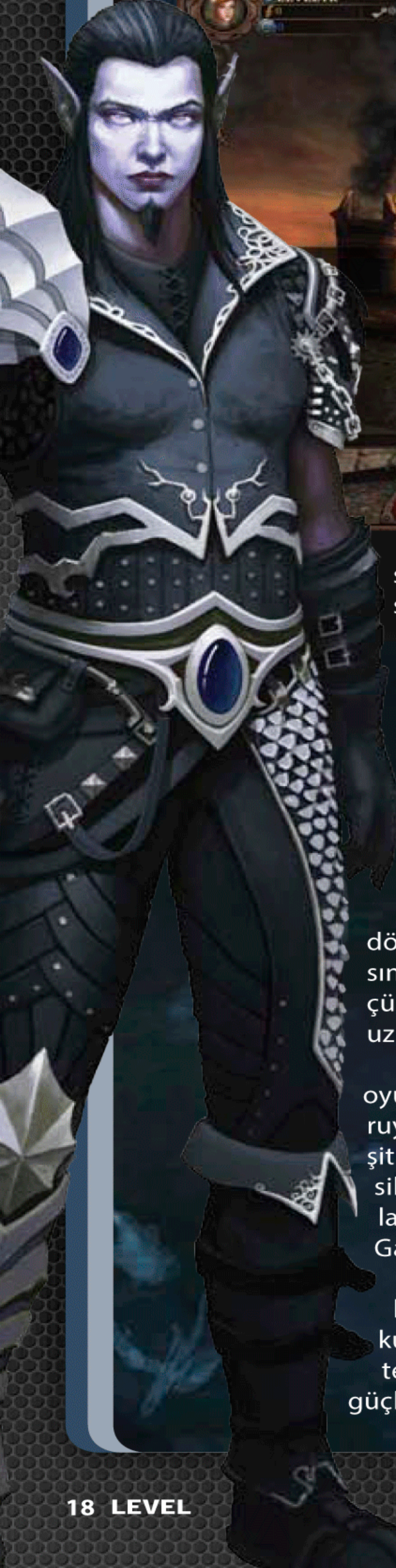
Buhar ve büyü buluşunca...

Steampunk temasını bilir misiniz? Uçağından, arabasına tüm teknolojinin buhar gücüyle ve dişli çarklarla sağlandığı bir dünya düşünün. İçine biraz günümüz mimarisiyle karışık bir ortaçağ mimarisi ekleyin. Son olarak fantastik öğelerimizi de gerekli yerlere yerleştirin. Ne çıktı bakalım ortaya? Evet, tebrikler! Bir steampunk dünyası yarattınız ve benim de çok sevdiğim bir temadır kendisi. Eğer hala nasıl bir atmosfere sahip olduğuna dair kuşklarınız varsa size şiddetle Full Metal Alchemist ve özellikle Last Exile animelerini izlemenizi önereceğim. Günümüzde ne yazık ki steampunk temasını içeren fazla oyun bulunmuyor. Ancak geçtiğimiz günlerde kapalı betasını tecrübe ettiğim MMORPG oyunu City of Steam (CoS), steampunk dünyasının nimetlerinden sonuna kadar yararlanacağını bize gösterdi. Ayrıca CoS steampunk atmosferine büyüü de dahil ederek çok güzel bir karışım oluşturacağına benziyor. (City of Steam'in ilk başta masaüstü bir FRP oyunu olarak tasarlandığını da söylemeden geçmeyelim.)

Öncelikle şunu söylemem lazım ki CoS Türk oyuncu kitlesinin kendileri için ne kadar büyük bir önem arz ettiğini global lansmanını İstanbul'da yaparak gösterdi. CoS'in baş tasarımcısı David Lindsay

ve DAO Games CEO'su Peter Kwisthout lansmanda, on milyondan fazla aktif MMO oyuncusu ile Türkiye'nin bu pazarda önemli bir konumda olduğuna değindi. Oyun tamamen ücretsiz olacak ve hiçbir istemciye gerek duymadan tarayıcı üzerinden oynanabilecek. En önemli noktalardan biri ise Unity motoru ile geliştirilen oyunun sıradan bir MMORPG oyunundan aşağı kalır grafik kalitesi olmayacağı. CoS'in ilk kapalı beta testleri 25 Ocak tarihinde başladı her hafta üçer gün oyunu test etmemize imkan sunarak toplam dört haftada kapalı beta sürecini tamamladı. Yapımcılar kapalı beta testi süresince çeşitli etkinlikler düzenleyip hediyeler dağıttı. Üstelik bu etkinlikleri daha çok oyunu geliştirmeye ve eksiklerini kapamaya yönelik hazırlayarak şimdiden oyuncularını memnun etmek istediklerini gösterdiler. Her hafta gelen talepler doğrultusunda oyunu iyileştirmeye çalıştıklarını gözlemledim. Kapalı beta testinden gözlemlediğim oyun içi detaylara gelin birlikte bakalım.

Oyunun senaryosundan bahsedelim öncelikle. Karakterimiz Delton şehrinde yaşayan bir vatandaş. Bir gün şehre belirsiz bir cisim düşer, bu cisim kadim ve şeytani yaratıkları uyandırır. Yaratıklar şehri ele geçirir ve yok etmeye başlar. Biz ise, bu



seçtiğimiz ırka göre belirlenen senaryoda ailemizle veya arkadaşlarımızla kaçmaya çalışıyoruz. Oyunun bu kaçış kısmı oyunun tutorial kısmını oluşturuyor ve oyun mekaniklerini öğrenmememize yardımcı oluyor; senaryo oyunla iç içe ilerliyor. Oyunda ırk çeşitliliği oldukça fazla olacak. Kapalı beta süresince oyunda toplam on adet ırk ve dört adet sınıf vardı. Öncelikle sınıflara değinmek istiyorum çünkü ırkları anlatmak çok daha uzun sürecek.

İlk sınıfımız olan Arkanist oyundaki büyücü sınıfını oluşturuyor. Ateş, buz, yıldırım gibi çeşitli elementleri kullanabiliyor ve silah olarak asa veya değnek kullanıyor, hafif zırhlar kuşanıyor. Gardiyan sınıfı ise yakın dövüş sınıfımız. Ağır zırhlar kuşanıp, balta çekiç, kılıç gibi silahlar kullanan Gardiyan savunma yetenekleri açısından da oyunun güçlü bir sınıfı. Diğer bir sınıfımız

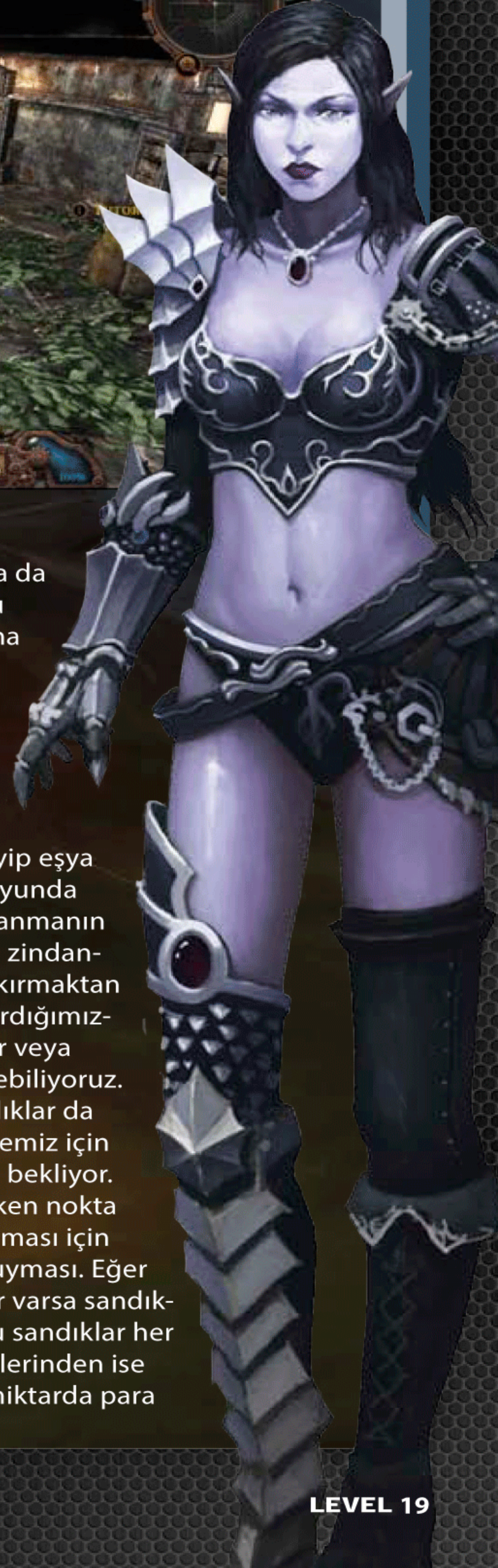
olan Silahşör kullandığı tüfeklerle ve tabancalarla dikkat çekiyor. Bir takım büyüler kullanabilen silahşör, çatışma yeteneklerinin yanında keskin nişancılık yetenekleriyle de ön plana çıkıyor. Son sınıfımız ise Ruhban. Ruhban bestelediği müzikler ile hem düşmanlarına zarar veriyor hem de dostlarını iyileştiriyor. Ruhban anlayacağınız üzere partilerde healer (Destek) konumunu üstlenecek. Heartlander ırkı diğer tüm ırkların dengelenmiş hali. Hiçbir sınıfta uzmanlıkları yok ve bu da onların dört sınıftan herhangi birinde uzmanlaşabilmelerini sağlıyor. Aven ırkı ise benim üzerinde en çok yoğunlaştığım ırk oldu. Daha bir sevdim kendilerini anlayacağınız. Diğer insan ırklarına göre daha arin bir ırk olsa da Silahşör veya Arkanist olduğunda gayet güçlü hale gelebiliyorlar. Stoigmariler sert ve dayanıklı bir millet ve Gardiyan sınıfı için çok uygunlar. Ostenianlar'da yapı olarak Stoigmariler halkına benzeseler de kültür olarak birbirinden çok farklılar. Her şeye rağmen onlar da Gardiyan olduklarında diğer sınıflara oranla daha iyi gelişıyorlar. İki Elf ırkından ilki



olan Drauglar soğuk bir halk ve yüzyılların tecrübesi ile bilgeliğini taşıyorlar. Arkanist sınıfında uzman bir konumdalar. Diğer Elf ırkı Riven ise Drauglar'a oranla çok daha sempatik ve kısa ömürlüler ve bana soracak olursanız diğer tüm ırklardan daha havalı görünüyorlar. Rivenlar Ruhban ve Silahşör olarak uzmanlığa erişebiliyorlar. Oyundaki tek Cüce ırkı sert mizaçlarıyla Gardiyan olmaya uygunlar. Goblinler çok zeki, hızlı ve küçükler. Birçok oyunda Goblin ırklarından soğuyan ben bu oyunda Goblinlerin sempatik tavırlarını gördüğümde onlara ısınmadım değil yani. Goblinlerin uzmanlaştığı sınıflar ise Arkanist ve Silahşör. Yeşil derili dostlarımızdan en iri, en dayanıklı ve en koyu deri rengine sahip olan Orklar tam bir Gardiyan olduklarını görünüşleriyle belli ediyorlar. Son ırkımız ise Hob. Hob ırkı görünüş olarak Orklara çok benzese de açık deri renkleriyle onlardan ayrılıyorlar. Ayrıca Hob ırkının uzmanlaştığı sınıf ise Silahşör.

Oyundaki görev çeşitliliği gayet yeterli düzeyde olacak gibi görünüyor. Her MMORPG'de olduğu gibi belirli yaratıkları kesme veya bir mektubu götürmek

için NPC'ler arasında mekik dokuma CoS'da da mevcut ancak tüm bu görevlerin yanına daha fazla aksiyon içeren görevler de dahil oluyor. Bazı görevler ise direk zindanları temizlememizi istiyor. Bu zindanlarda yaratıkları temizleyip eşya düşürebiliyoruz her oyunda olduğu gibi. Eşya kazanmanın diğer bir yolu ise yine zindanlardaki koli ve fiçileri kırmaktan geçiyor. Bu eşyaları kırdığımızda içleri boş olabiliyor veya değerli eşyalar düşürebiliyoruz. Bunların dışında sandıklar da yine eşya kazanabilmemiz için tarafımızdan açılmayı bekliyor. Dikkat etmemiz gereken nokta ise bu sandıkların açılması için anahtarlara ihtiyaç duyması. Eğer yanımızda bir anahtar varsa sandıkları açabiliyoruz ve bu sandıklar her zaman dolu oluyor. İçlerinden ise pek çok eşya ve bol miktarda para





düşüyor. Oyundaki yaratıkların kendilerine özgü saldırı şekilleri bulunuyor. Kimisi yakın dövüşe girerken kimisi de uzaktan saldırılarıyla bizi yıldırmaya çalışıyor. Eğer yakın dövüşte uzman olan bir sınıf seçerseniz bu size dezavantaj olarak geri dönebiliyor çünkü bu yaratıkların yanına gidip vurduğunuzda sizden uzaklaşmaya çalışarak tekrar uzaktan saldırılarına devam ediyor. Oyundaki vuruş yetenekleri klasik bir MMORPG oyunundaki gibi çalışıyor. Daha önce de bahsettiğim Unity Motoruyla geliştirilen oyunda vuruş yetenekleri kullanıldığı zamanlar oldukça hoş görüntüler ortaya çıkıyor. Oyunun tarayıcı üzerinden oynandığını düşününce insanı şaşırtıyor.

City of Steam Türk oyun severleri şimdiden kendine bağlamış durumda. Oyun senaryosunun oyuncular tarafından geliştirilebileceğini söylemiştik. Bunun dışında yapımcılar senaryonun yanında oyuncuların yaratık tasarımları, zindan tasarımları ve mekan tasarımları gibi tasarımlarınızı, görüşlerinizi ve fikirlerinizi ileterek oyuna katkıda bu-

lunmanızı istiyor. Böylece oyuncuları en iyi şekilde tatmin etmeyi hedefleyerek başarıyı yakalama yoluna gidiyor. Bu arada yapımcı firmadan gelen bilgilere göre kapalı beta testindeki karakterler ne yazık ki silinecek. Ancak 1 Mart'ta başlayacak olan açık beta testindeki emekleriniz boşa gitmeyecek. İrk çeşitliliği, yetenek sistemi ve steampunk temasıyla City of Steam bu yıla damgasını vuracak bir MMORPG olarak gümbür gümbür geliyor. Siz de bu maceraya katılmak isterseniz açık beta testine hiç düşünmeden katılın, oynayın, görüşlerinizi, tasarımlarınızı yapımcılara ileterek oyunu siz şekillendirin!
- ENES



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





DAĞITIM Gameforge YAPIM Bluehole Studio WEB www.tera-europe.com

TERA: RISING



Yeni MMO tutkunuz

Son günlerde alternatif bir MMORPG arayanların derdine ilaç gibi geldi adeta TERA: Rising. Oyunu oynamak için önceden bir ücret ödemeniz gerekiyordu fakat 5 Şubat itibarı ile oyun ücretsiz oynanabilir duruma getirildi. Bunun nede-nini bazılarınız tahmin edebilir. Sonuçta önceden ücretli olup, daha sonrasında F2P, yani ücretsiz hale gelen oyunların sayısı iyice artmış durumda. TERA Online da bundan nasibini almış görünüyor ki, ücretsiz hale getirilerek oyuncu sayısını artırma hesapları yapıyor.

Açıkçası ben oyunu çok beğendim. İlgili internet sitesinden oyunu indiriyor ve kendinize bir hesap ediniyorsunuz. Oyuna giriş yaptığınızda karşınıza karakter oluş-

turma ekranı çıkıyor. Çeşitli seçenekler içerisinde istediğiniz ırkı ve sınıfı alabiliyorsunuz. Daha sonrasında karakterinizin görüntüsünü baştan aşağıya değiştirebilir ve bu sayede özgün bir görünüm elde edebilirsiniz. Sınıflar arasında hasar verebilen Warrior, PvE için tank görevi gören Lancer, tümüyle hasara yönelik Slayer, hasarın yanında zırhlanmış olan Berserker, büyücü Sorcerer, okçu olarak uzun mesafe atıcısı olan Archer, çeşitli buff ve iyileştirme büyülerıyla Priest ve benim de pek karşılaşmadığım yarı sağlıkçı olan destek sınıfı Mystic olmak üzere toplam sekiz sınıf bulunuyor. İrk seçiminde ise daha önce karşılaşmadığınız yeni ve ilginç ırklar ile tanışacaksınız. Ayrıca tüm bu karakter



oluşturma ekranını gördüğünüzde dikkat edeceğiniz en önemli şey, grafiklerin ciddi anlamda kaliteli olması. Bu da karakterlerinizin göze hitap etmesini sağlıyor. Özellikle dişi karakterler kusursuz şekilde tasarlanmış. Oynanabilirlik konusunda da rahat olduğu söylenebilir. Kontrollere kısa sürede alışıyorsunuz. Oyunu farklı kılan diğer bir özellik, TPS kamera açısından bakıyor olmamızın yanında, Devil May Cry tarzında bir oynanışın benimsenmesi. Örneğin PvE alanında bir yaratığa saldırdığımız zaman yön tuşlarımızla yapacağımız manevralar ile darbelerden kaçabiliyoruz ve hasar almıyoruz. Yani "oyunculuk" ön plana çıkarılmış halde. Fakat oyun genel anlamda World of Warcraft oyun sistemi ile çok yakın. Dungeon ve battleground savaşlarıyla karşımıza çıkan TERA: Rising, meslek sistemiyle de dikkat çekiyor. Bu meslekler sayesinde silahlarınızı ve üstünüzdeki giysileri geliştirebilirsiniz. Ayrıca diğer bir benzer özellik olan Reputation, yani itibar, ün seviyeleri de bulunuyor oyunda. Bu itibar puanları seviye atlamak için görevlerini

yaptığınız şehre göre değişiklik gösteriyor. Görevleri ise şehir ve çevrelerinde bulunan NPC'lerden alabiliyorsunuz. Oyunda ayrıca Guild sistemi de bulunuyor. Böylece guild arkadaşlarınızla da dungeon keyfini yaşatabiliyorsunuz. Dediğim gibi PvP karşılaşmalarında manevralar büyük önem taşıyor. Bu sayede üstünüzdeki eşyaların gücünün yanında oyunculuğunuzu da konuşturmanız gerekiyor. Kesinlikle birçok MMORPG oyununu gölgede bırakabilecek bir yapım TERA: Rising. Detaylı ve kolay anlaşılabilir yapısıyla oyuncuların beğenisine sunulan bu oyun, ücretsiz olmasından sonra istenen başarıyı yakalayabilecek mi, bunu zaman gösterecek... - **ABDULLAH**

TERA: RISING

Artılar

Görsel anlamda çok başarılı, yetenekler ön planda

Eksiler

Düşük sistemleri zorlayabilecek grafikler

9/10



DAĞITIM Uber Entertainment YAPIM Uber Entertainment WEB www.uberent.com

SUPER MONDAY NIGHT COMBAT

“Topunu patlatırım” dedim!

Bir oyunu “süper” yapan nedir? Bazı oyunlarda oyunun içeriği oldukça değişir ve çok daha iyi olur. Bazılarında ise sadece birkaç yeni özellik eklenir. Super Monday Night Combat ise işte bu ikisinin arasında bir yerlerde. Orijinal MNC, MOBA tarzı oynanışıyla bir TPS idi. Super MNC ise orijinal oyunun iyi yanlarını almakla beraber daha çok MOBA türünün özelliklerini taşıyor. Oyunda yine fütüristtik bir zamanda karşılıklı ölüm maçı yapıyorsunuz ancak oyun artık tıpkı DotA 2’deki gibi kendi kalenizi savunma odaklı.

Peki oyun işleyişi nasıl? Savaş bir eşleştirme sistemi ile başlıyor. Bağlandık-

tan sonra maçlar ortalama 15-20 dakika sürüyor. Farklı renklerde karakterlerden oluşan iki takım birbirlerinin kalesine girmeye çalışıp diğer takımın “money-ball” denen merkezlerini yok etmeye çalışıyor. Bunu yapmak için de dalgalar halinde ortaya çıkan yapay zeka robotları ve turret denilen kuleleri kullanabiliyorsunuz. Ayrıca kendinize savaşta size yardımcı olacak süper minionlar ve çeşitli bonuslar satın alabiliyorsunuz. Her maçta ilerledikçe seviye atlıyorsunuz ve puanlar kazanıyorsunuz. Bu puanları karakterlerin yeteneklerine ya da offense/defense durumlarına ekleyebilirsiniz. Oyun



içinde çeşitli yaratıklardan altınlar/bonuslar toplamak da mümkün..

Super MNC DotA, Team Fortress 2 gibi savunma odaklı oyunlardan esinlenerek geliştirilmiş. Dengeli bir takım oluşturmanız için oyundaki sınıfların ve karakterlerin kendilerine has özellikleri mevcut. Her karakterin yetenekleri oyun içinde kazandığınız paralarla geliştirilebiliyor. Pro adı verilen bu karakterlerin 2 silahı, 3 aktif ve 2 pasif yeteneği bulunuyor. Oyunda Comandoo, Striker, Enforcer, Defender ve Sniper sınıfları yer alıyor. Karakter tasarımları güzel, her birinin farklı sesleri, savunmaları ve saldırıları var. Bunlar tanklar, uzun menzilli/kısa menzilli hasar verenler, destek yapanlar ya da birkaçını birden yapabilenler olarak ayrılıyorlar. Böylece takım odaklı bir oynanış ortaya çıkıyor ve yalnız başınıza takılırsanız, takımınızı da tehlikeye atmış oluyorsunuz. Oyunun ilk versiyonunda 6 karakter bulunurken Suoer MNC'de 7 tane bulunuyor ve belli bir rotasyon içinde haftalık olarak değişiyorlar; yani her hafta başka bir karakter ile oynuyorsunuz. Ancak karakterlerin çoğu eğlenceli; bu nedenle bu durum çok da sorun değil. Tabii siz yine

de dükkandan para ile satın alıp istediğiniz ile oynayabilirsiniz.

Oyunda üç farklı oynanış biçimi bulunuyor. Bunlar Super Crossfire, Turbo Cross ve Super Blitz. Super Crossfire modunda iki takıma ayrılarak birbirinize karşı mücadele ediyorsunuz. Daha hızlı ve daha ölümcül olan Turbo Cross modunda ise taretler yeniden inşa edilebiliyor. Super Blitz oyun modunda arkadaşlarınızla birlikte Money Ball'unuzu patlatmak isteyen robotlara karşı savaşıyorsunuz. Maç sırasında spikerlerin konuşması komik ve eğlenceli olmuş. Yine Proların ve arka plandaki kalabalığın seslerini de duyuyorsunuz. Genel anlamda eğlenceli ve cıvıl cıvıl bir oyun olduğunu söyleyebilirim. - **BURÇİN**

SUPER MNC

Artılar

Şık ve renkli bir tasarım, komik ve eğlenceli sesler, takım odaklı oynanış

Eksiler

Eşleştirme süreleri, harita ve karakter azlığı

7/10



DAĞITIM Space Time Studios YAPIM Space Time Studios WEB arcanelegendsgame.com

ARCANE LEGENDS



Uyumadan bir doz adam kesmek isteyen?

Bu aralar öyle uyuşuğum ki işten geri kalan bütün vaktimi neredeyse iOS platformuna ziyan ediyorum ve PC açmak, oyun yüklemek ve konsol başına geçmek bile zor geldiğinden, sanırım yapabildiğim tek aktivite bu. Tuna da sağ olsun bana Arcane Legends'ı verdi ve kayda değer bir şey oynamaya başladım çok şükür. Aldım iPadi kucağa, başladım oyunu yüklemeye. F2P MMORPG oyunumuz, bunu baştan belirtelim. Oyun kuruldu, menüye girdim fakat sistem dosyalarını yüklemesi oyunun yaklaşık 3-4 dakika sürdü. Ciddiyim, bir iOS oyununda ilk defa bu kadar uzun süre

bekledim. İçimdeki iyimser de bunu ilk kez kuruluma yordu ve sonunda karakter seçme ekranında buldum kendimi. Oyun ilk bakışta Order & Chaos'a benziyor fakat daha sevimsi. Karakterlerin ve harita detayları beni daha çok cezbetti mesela. Üç sınıf bulunuyor, ilki Warrior, güçlü yakın dövüş ustası, diğeri benim favorim Rogue; menzilli saldırıda çok başarılı kendisi. Sonuncusu da Sorcerer, elinde asasıyla gezen klasik büyücü ayarı bir sınıf. Tipini, yüzünü seçtikten sonra yolculuğumuz boyunca bize eşlik edecek petimizi de seçiyoruz. Bunların hız veya güç avantajı



gibi değişkenleri var. Birkaç sevimli sine-matik ve yardım ayarından sonra oyunun özelliklerinden bahsedebilirim sanıyorum ki. Klasik menüler bunda da var Inventory kısmında karakterimize giydirdiğimiz eşya-lar ve kıyafetler bulunuyor. Bunları dövüşler sonrasında ödül olarak veya dükkanlardan satın alıyoruz. Oyunun ganimeti bol, büyü ve sağlık iksirleri çok sıkıntı yaratmıyor. Karakter ekranının biraz kurcaladıkça detay-ların güzelliğine varıyoruz. Karakterinizin skill dağılımlarından, PvE'de öldürme ve ölme sayılarına kadar bütün istatistiklere ulaşabilirsiniz. Avatar ekranı achievement sistemini de devreye sokuyor ki bu mobil cihazında hala macera ve meydan okuma modunda olan arkadaşlar için sevindirici. Bu achievement'lar açıldıkça, oyun içindeki unvanları kazanıyorsunuz. Benim ilk unvanım "freelancer" oldu, mesleğimi falan biliyor, siz düşünün. PVP, PVE sosyal ve macera başarılarını açma olayını sevdim ben. Stable bölümünde sevimli petlerimiz bulunuyor. Çok fazla hayvan var, hepsi birbirinden miniciklanası. Onları besleyip seviyeleri hakkında bilgi alıyoruz buradan da. Haritası büyük, beklediğimden çok büyük. Hatta seviye 20 olduğumda Eite Map açılıyor. Kısa

süre içinde yeni haritalar da devreye girecekmiş. Oyun içinde görev almak, görevleri bırakmak, yol üzerindeki NPC'lerden iksir ve eşya almak da çok kolay, yormuyor hiç. Bazı görevleri tahmin edeceğimiz üzere tek başınıza bitirmeniz mümkün değil, zaten öyle bir şey ki hangi haritada büyük bir görev olsa kapıda birileri bekleyip otomatik gruba alıyor sizi. Baktınız kimse yok, 3 saniye falan bekleyip parti kurun. Bu da kolay. Bunun dışında mini ödeme sistemi tabii ki var, her yazımı böyle pazarlamacı gibi bitiriyorum ama micro transaction'sız bir F2P hayal şimdilik. Yine de oyun para harcama zorunluluğunu sunmuyor ve kullanıcıyı sömürmeye niyetli değil. Oyun mekanikleri ve grafikler, hack & slash sahneler oldukça kaliteli. Kesinlikle denemeye değer. - **AYÇA**

ARCANE LEGENDS

Artılar

PvP, PvE sistemi, karakter detayları ve istatistikleri

Eksiler

Her açılışında oyunun server bağlantı süreleri çok uzun

8/10



DAĞITIM Bigpoint YAPIM Bigpoint WEB tr.piratestorm.com

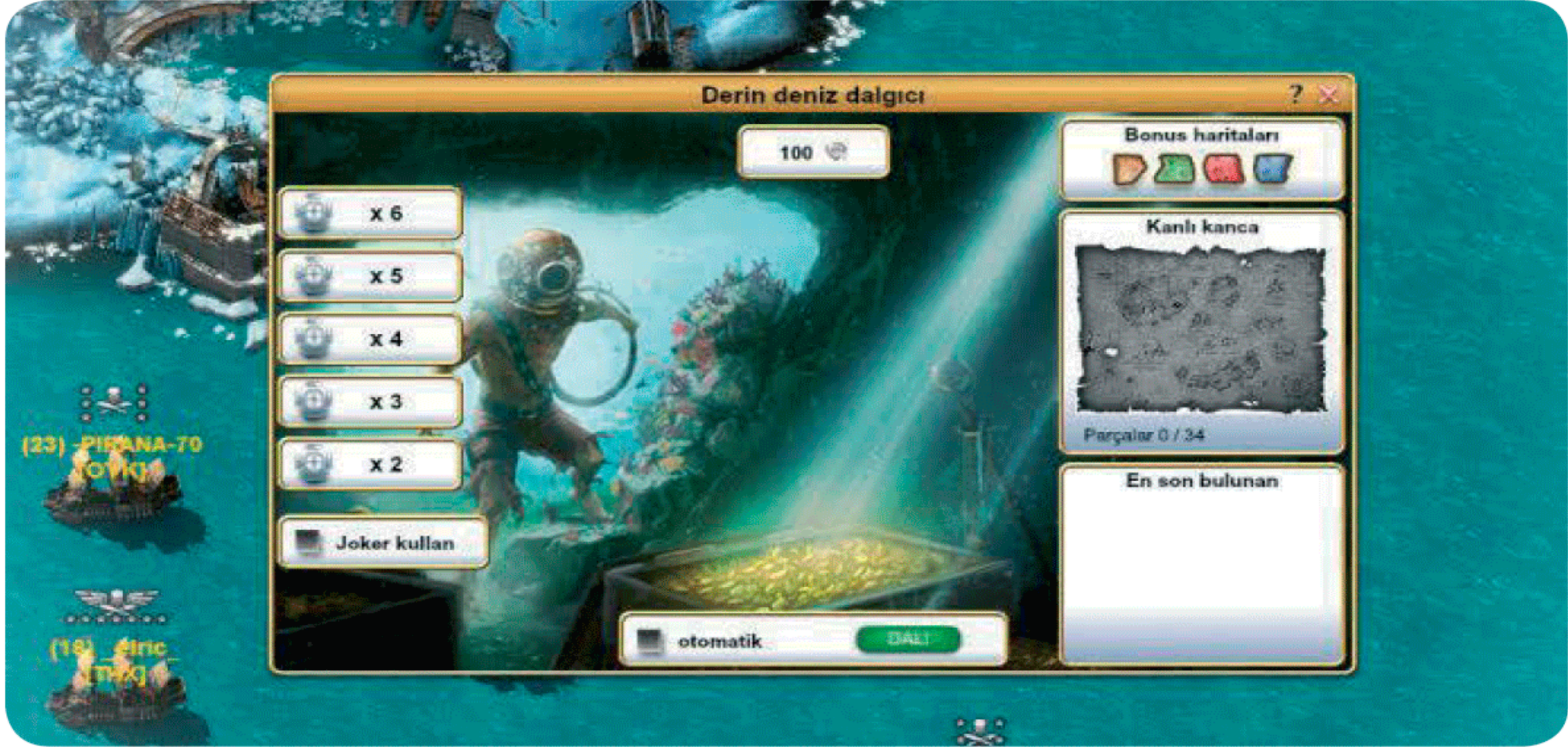
PIRATE STORM

Yo-ho-ho-ho!

Son zamanlarda korsanlığa ve korsanlara olan ilginin bir hayli arttı. Sinema filmleri ve animelerin buna olan katkısı büyük elbette. Korsan olmanın nasıl bir şey olabileceğini bile düşünmedim değil. Eğer bir gün beni gözünde göz bandı ve elinde kancasıyla bastıracak şekilde dolaşırken falan görürseniz şaşırmayın. Pirate Storm da korsanlık teması üzerine kurulmuş bir yapım. Benim gibi korsanlık teması içeren oyunlara karşı sempatiniz varsa gelin oyuna yakından bakalım.

Bigpoint aracılığıyla bizlerle buluşan Pirate Storm tamamen ücretsiz ve herhangi bir indirme işlemine gerek duymadan tarayıcı üzerinden bizlerle buluşuyor. Gemi savaşları üzerine kurulan oyunda, sahip olduğumuz gemimizle verilen görevleri tamamlıyoruz. Amacımız gemimizi güçlendirerek denizlerin hakimi olmak. Bu noktada gemilerimizin geliştirilebilir bölümlerine

değinmek gerekiyor. Bunlar toplar, zıpkınlar, yelkenler ve ekstra bölümler. Toplarımız ve top mermilerimiz ne kadar güçlüyse, düşmana o kadar fazla hasar verebiliyoruz. Zıpkınlarımız ne kadar iyiyse, deniz canavarlarına karşı o kadar üstün konuma geçiyoruz. Yelkenlerimiz ne kadar kaliteliyse, gemimizin hızı o kadar artıyor. Bunların yanında gemimizi ekstra olarak güverte, gemi başı, çapa gibi eşyalarla donatabiliyorsunuz. Her eşyanın ayrı ayrı avantajları var. Eğer geminizden maksimum düzeyde bir performans almak isterseniz, bunu elmaslar sayesinde yapıyorsunuz. Elmaslar sayesinde oyundaki en kaliteli gemileri ve eşyaları alma ayrıcalığına sahip oluyorsunuz. Peki nasıl elmas kazanacağız? Bunun iki yolu var ve bunlardan ilki görevleri tamamlayıp, ganimetleri toplayıp büyük bir sabırla elmas biriktirmek. Bu yol gerçek anlamda sabır istiyor ve öyle altın gibi kolay



birikmiyor. İkinci yol ise paranıza kıyıp direkt olarak satın almak -ki işte burada elmasların oyun için gerçek işlevini açığa çıkıyor.

Oyuna ilk başladığınız haritalar zorlu değil. Aldığınız görevler sayesinde PvE savaşları yaptığınız bu haritalarda hızla seviye atlayabiliyorsunuz. Düşmanlarınız çeşit çeşit. Deniz canavarları ve başka korsan gemileriyle savaşıyoruz. Pek zorlu olmayan bu savaşlar sayesinde rahatça ilk seviyelerimizi alıyoruz. Gemi tamiratı sırasında hareket edebiliyoruz ancak tamirat sürerken bir hasar aldığımız takdirde tayfanız geminizi tamir etmeyi bırakıyor. Bu başlangıç haritalarında PvP savaşları, rakipten gelen veya rakibe gönderilen düello daveti kabul edilmeden başlamıyor ev bu sularda güvenle dolaşabiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde ise işimiz o kadar kolay olmuyor. 10. seviyeyi geçtikten sonra görevlerimiz PvP'nin tamamen serbest olduğu haritalarda yoğunlaşıyor ve önümüze gelen gemimizi batırmaya çalışıyor. Hazırlıklı olun ve bu haritalara yüksek bir seviyede girmeye bakın; aksi halde geminiz tekrar tekrar batacaktır. PvP sisteminin diğer bir türü de arenalar. Arenalarda teke tek, ikiye iki ve üçe üç savaşlara katılarak arena puanı kazanabilir ve daha farklı gemilere ve

eşyalara sahip olabiliyoruz.

Oyundaki sorunlardan bahsedecek olursak, gemi çeşitliliği bana yetersiz geldi açıkçası. Özellikle ücretsiz oynamak isteyen tayfa için altınla alınan gemiler hayli az. Sizden 15-20 seviye yüksek oyuncuların gelip sizi anında batırması da ayrı bir sorun. Tamam, korsan dünyası acımasız, buna eyvallah ama 30. Seviye gemi gelip de 10. seviye bir gemi batırınca ayıp oluyor yani. One Piece'i izleyenler için tabiri caizse, Whitebeard vs Buggy gibi bir sahneyi gözünüzün önüne getirdiğinizde demek istediğimi anlayacaksınız. Şaka bir yana en azından bu durumlarda yüksek seviyeli gemiler için itibar düşmesi gibi belli kurallar uygulansa çok daha iyi olur. Bigpoint'in korsanlık temasını sevenler için hazırladığı Pirate Storm'a bir göz atın derim. - **ENES**

PIRATE STORM

Artılar

Oyun içi etkinlikler ve arena PvP sistemi

Eksiler

Elmas satın alanların bariz üstünlüğü

6/10

TERA: RISING

Argonları durdurmak için!

İrk Seçimi

Toplamda yedi farklı ırk bulunuyor. Tabii her ırkın kendine ait yetenekleri var. Örneğin Elf ırkı büyü gücüyle ön plana çıkarken, Aman ırkı savaşçılığı ve yakın dövüş hasarıyla öne çıkıyor. Üstelik hepsi birbirinden detaylı ve göz dolduran bir biçimde tasarlanmış. Seçeceğiniz sınıfa göre ırk seçimini dikkate almalısınız. Ayrıca bu ırklar, erkek ve dişi olarak seçenekler halinde sunulmuş. Böylece çeşitlilik artırılmış ve oyuncuların beğenisine sunulmuş.

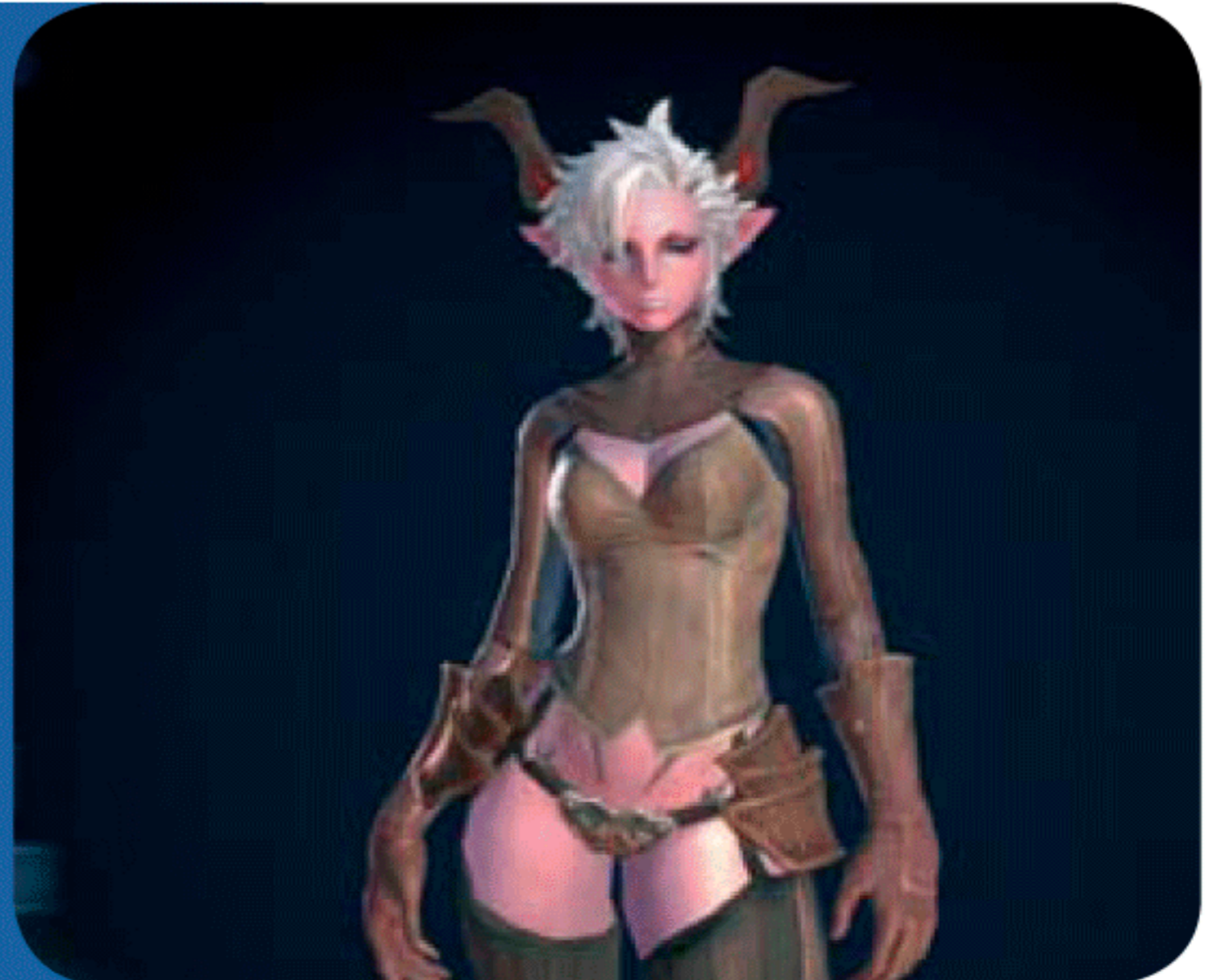


Sınıf Seçimi

Karşınıza gelen sınıflar tam sekiz adet. Sınıflar hasar verme, savunma ve iyileştirme üçlemesini baz alarak hazırlanmış ve bunlardan türetilmiş durumda. Bir sınıfın fazla hasar verirken savunması zayıf, diğerinin ise tam tersi. Yani sınıfların arasında denge sağlanmış. Üstelik sınıf seçimi yaparken, üzerine tıkladığınız sınıfın özellikleri detaylıca belirtilmiş. Böylece daha sağlıklı bir seçim yapabilirsiniz.

Karakter Görünümü

Bu bölümde oluşturduğunuz karakterin grafiklerinin ne kadar başarılı olduğunu görebiliyorsunuz ve daha fazla detaylandırabiliyorsunuz. Çeşitli saç modelleri, renkleri ve yüz şeklinin yanı sıra oyuna başlayacağınız temel giysinizi bile seçebiliyorsunuz -ki birçok oyunda bu yoktur. Karakterinizin farklı seçeneklerdeki fiziksel özelliklerini zevkinize göre ayarlayıp, özgün bir görünüm elde edebilirsiniz.



Genel Bakış

Görselde de görüldüğü gibi, karakterlerin başarılı grafiklerinin yanında çevre modellemeleri de ve detayları ciddi anlamda tatmin edici nitelikte. Çevrenizdeki bu atmosfer biraz da olsa oyuncuyu huzurlu hissettiriyor. Gayet yeşillik içeren bu haritada oyuna başlıyorsunuz. Ekranınızın sağ üst köşesinde bulunan radar sayesinde yönünüzü bulmanız kolaylaştırılmış ve alt tarafta da görüldüğü gibi skill, yani yetenek güçlerinin olduğu bar bulunuyor.



Harita

Tera Online, PvE haritalarında gerçekten iddialı görünüyor. Dünya haritasında da görebileceğiniz gibi birçok bölge bulunuyor. Her bölgeye gelebilmek için seviyenizin de yeterli olması gerekiyor. Oyuna başladığınız adadan ayrılmak için yeterli seviyeye ulaştığınızda bu bölgelerden birine gidebiliyorsunuz. Gerçekten devasa bir harita boyutuna sahip olan yapım, bu sayede kısa soluklu bir yapım olmadığını gösterir nitelikte.

Town (Şehir merkezi)

Oyunda seviye atlamanız için yapmanız gereken görevleri şehirlerde bulunan NPC'den alıyorsunuz. Görseldeki şehir oyuna başladığımız adada bulunan şehir merkezi. Gerçek anlamda ihtişamlı gösterilmiş bu şehir merkezi atmosferiyle de oyuncuyu etkiliyor. Her şehir merkezinde de ticaret yapabileceğiniz NPC'ler bulunuyor. Oyuncuların uğrak yeri olan şehir merkezlerinde birçok oyuncuyla tanışma fırsatı da bulabilirsiniz.



Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



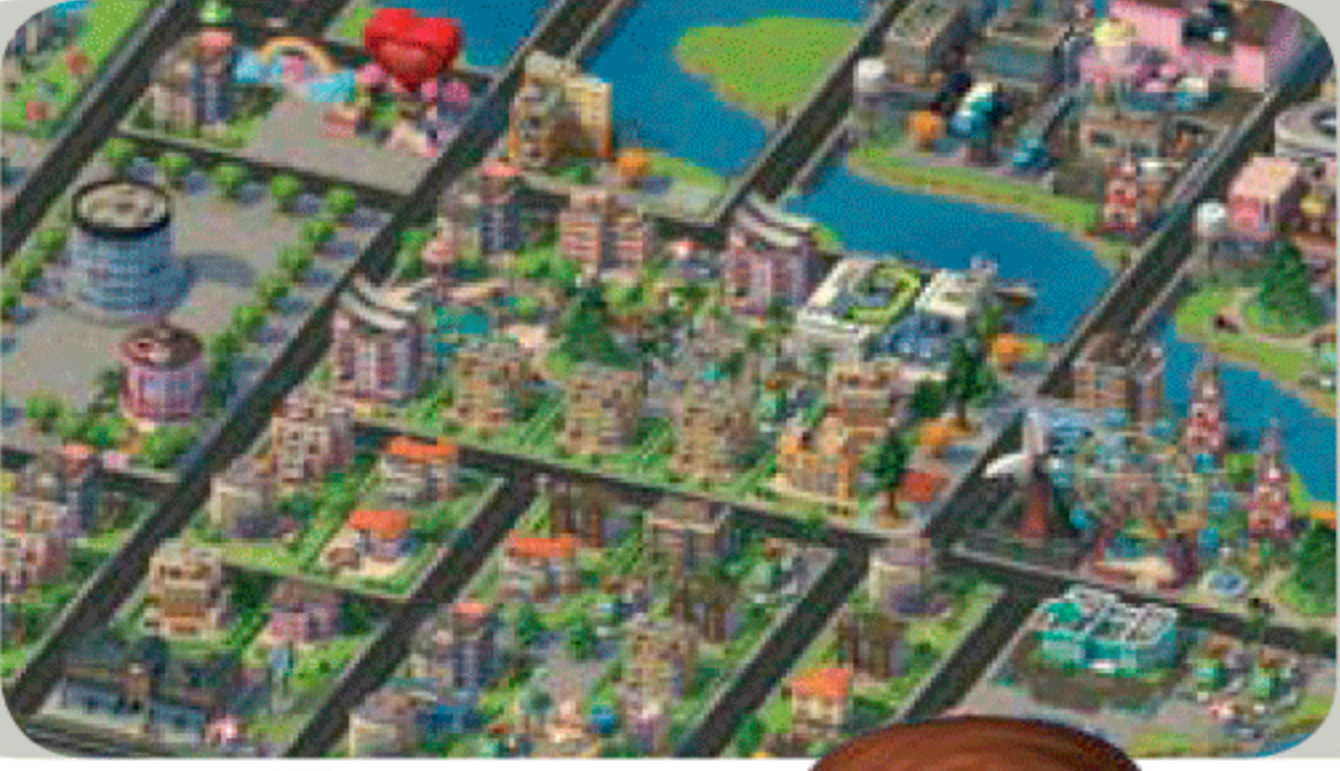
Guild Wars 2

Dağıtım NCSoft

Yapım ArenaNet

Web www.guildwars2.com

Aylık Ücret Yok



SimCity Social

DAĞITIM EA

YAPIM Playfish

WEB www.ea.com/simcity-social

Aylık Ücret Yok



FarmVille 2

Dağıtım Zynga

Yapım Zynga

Web zynga.com/game/farmville-two

Aylık Ücret Yok



The Lord of the Rings Online Riders of Rohan

Dağıtım Warner Bros

Yapım Turbine, Inc.

Web rohan.lotro.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret Yok



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



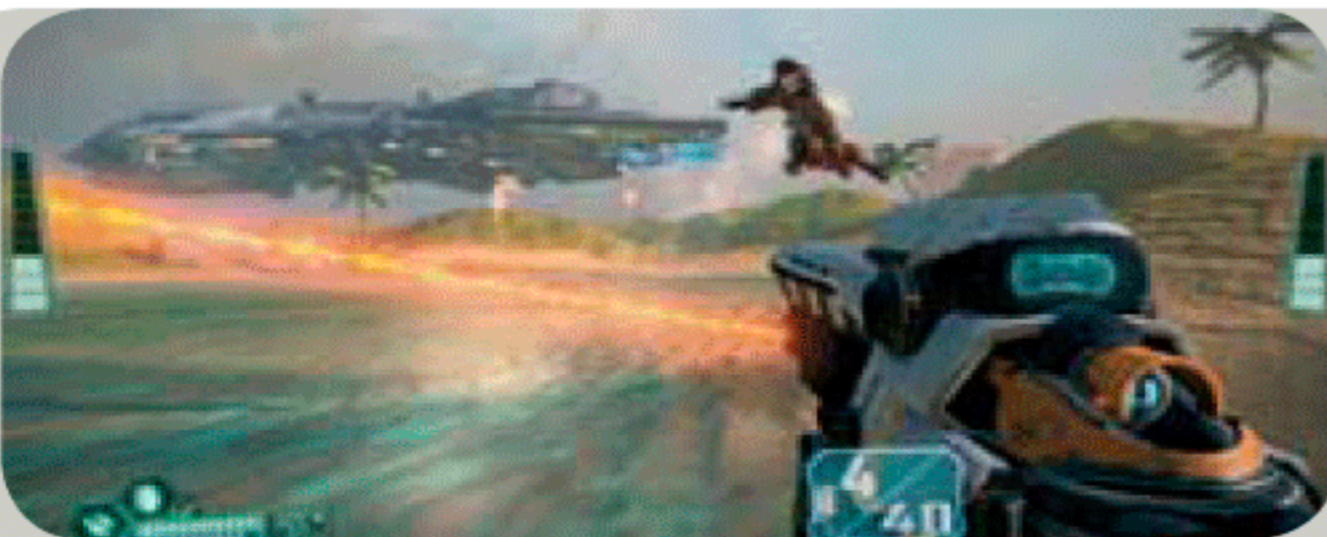
League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Rift: Storm Legion

Dağıtım Trion Worlds

Yapım Trion Worlds

Web stormlegion.riftgame.com

Aylık Ücret Yok

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

YENİ Sup: What's up'ın kısaltması olup, "Nasıl gidiyor" anlamında kullanılır.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadeleye.

YENİ JK: Just kidding'ın kısaltılmış halidir. "Sadece şaka yapıyorum" anlamında kullanılır.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

GL: Good Luck'ın kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

Lol: Laughing out loud'ın kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülp pek eğlendiğini belirten kısaltma.

TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildiğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

"2013'ün en iyi oyunları arasında"

- PC Gamer

"2013'te bu oyuna dikkat!"

- Massivley

"Mechanist Games işini biliyor!"

- Blistered Thumbs

CITY OF STEAM

BUHARLAR ŞEHRİNDE EFSANELEŞ

Tamamen
Türkçe

Ücretsiz
Oyna

Hiçbir şey
indirmeden

NOVA WORLDS.com



twitter.com/CityofSteamTR



facebook.com/CityofSteamTR



youtube.com/TRNovaworlds