

184 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MAYIS 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 05 - ISSN 1301-2134

MAX PAYNE 3



T O N I G H T

IT'S *Miller* TIME.



www.talkingalcohol.com

Yapım **Rockstar Studios**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **18 Mayıs 2012**
Web www.rockstargames.com/maxpayne3

TEST
ETTİK

MAX PAYNE 3

YÜZÜ GÜLMEMEYEN BİR KAHRAMAN

Bazı olaylar, bazı yapımlar, bazı insanlar asla aklımızdan gitmez. Küçükliğümüzde yaşadığımız tecrübeler, bunların başını çeker. Mesela Pikachu, mesela Polyanna. Mesela bu iki örneği aynı cümleye koymayı başarabilen ben... Beni kolay kolay unutabileceğinizi mi sanıyorsunuz? Asla! "Bir Tuna vardı..." diye sürekli hatırlayacaksınız beni. Hatırlayacaksınız, değil mi? (Amacım nedir?)

Bu olayları veya her neyse, onu hatırlamamıza neden olan birçok etken var. Belki hobilerimizden ötürü o şey aklımızda kaldı, belki çok çirkin bir şey olduğu için unutamıyoruz, belki dönemin en popüler şeyi olduğundan ötürü ismini nerede görsek tanıyoruz onu.

Şahsen gözümün önünden gitmeyen bir takım TV programları var, bir takım animasyonlar, birkaç Amstrad oyunu, çokça SEGA Master System oyunu, birkaç şarkıcı... Ve bir de Max Payne.

Yıllar geçti, 3000 kez yattım kalktım, okullar bitirdim, seyahatler yaptım, kız arkadaşlar değiştirdim ama Max Payne'in o limon

yediğinden ötürü ekşimiş suratını, bir türlü hatırımdan silinmedi!

Max Payne kafamda bir oyun olarak değil, ekşi suratlı sanal bir karakter olarak kaldı. Bundan ötürü de nerede Max Payne ismini görsem hala o iki tabancayı kameraya uzatmış, "Bu limon çok ekşiymiş, peh..." diyen suratını görüyorum.

Yıl 2001, teknoloji o kadar da geri değil; o kaplamayı, o adamın suratına yapıştırırken hiç mi düşünmedin, hiç mi dönüp bakmadın ey Remedy Entertainment! "Bu adam sizce de biraz garip bakmıyor mu?" demedi mi çevrendekiler? Hiç mi benim gibi sabi sübyanı düşünmedin yahu?! Bak seneler geçti hala, "Limon yemiş bir adam vardı." diye o dergi senin, bu dergi benim, yazılar yazıyorum.

Limon yediğini veyahut "Sulugöz" sakızını çiğniyor olduğu geride bırakırsak da ortada 2001 yılına damga vuran bir oyun kaldığını görürüz. Max Payne o dönem için çok önemli bir oyundu ki sanıyorum çoğunuz o dönemde dört - beş yaşındaydı. (O ne öyle ya...) PC'lerin grafiksel teknolojisi hızla

gelişmekteydi ve FPS'lerin yanında, üçüncü kişi kamerasından oynanan aksiyon oyunları da revaçtaydı. Her ne kadar ortada birçok oyun olsa da iyi oyunlar yine de kolay kolay bulunmuyordu ve Max Payne, bu boşluktan da yararlanmasını bildi.

Her oyuncunun mutlaka oynaması gereken oyunlar arasına hızlı bir giriş yapan Max Payne'i özel yapan birkaç konu vardı. Bunlardan bir tanesi, Max Payne'in limon yemişi... Tamam, o konuyu uzatmayacağım daha fazla.

Bir kere konu ve konu anlatımı açısından, çoğu aksiyon oyununda olmayan bir tarz vardı. Oyunun atmosferi hızla sizi ele geçiriyordu ve aksiyon da son derece iyiydi. Hikayede Max Payne, bir gün evine dönüyor ve evinde işlerin normal gitmediğini görüyordu. Valkyr adındaki yeni bir uyuşturucu, sokaktaki pisliklerin çoğunda bulunmaktaydı ve bunlardan üç tanesi Max'in evine girerek, dünyalardan çok sevdiği karısını ve küçük kızını öldürmüştü; Max Payne de buna engel olamamıştı...

Bu olayların üzerinden üç yıl geçmesine rağmen Max hala olanları ve ailesini aklından çıkartamamış, karanlık bir yaşam sürmekteyken Valkyr'in izine rastlıyordu. Birkaç isim, birkaç mekan derken de hikaye başlıyor ve Max, büyük bir operasyonun içine düşüyordu.

İşte bu noktadan sonra da oyuncular Max'i, silahlarını, enteresan hareketlerini de alarak uzun bir maceraya çıkarttı. Oynanışta aslında çok enteresan bir şey yoktu. Sağlam bir aksiyon oyunuydu Max Payne lakin orijinallikten çok da nasibini alamamıştı.



■ Bazı işleri gizlilikle yapmakta yine de fayda var...



Oyundaki en büyük özellik, Max'in yavaş çekimde ateş edebildiği "Bullet Time" özelliği. Zamanı için "Matrix hareketi" olarak isimlendirilen bu hareket sayesinde Max, ileri, geri, sağa, sola atlayarak yavaş çekimde ateş edebiliyor ve başı sıkıştığında kendini kurtarabiliyordu.

Max Payne, tüm yayın organlarından çok iyi puanlar aldı. Takvimler 2003'ü gösterdiğinde, Remedy ve Take 2 Interactive Max Payne 2: The Fall of Max Payne'i piyasaya sürdü. Oyundaki en büyük değişiklik kuşkusuz ki yenilenen grafik motoru sayesinde Max'in suratının eksiklikten çok uzak olması ve daha gerçekçi hareketlere sahip olmasıydı. Üstelik artık çevredeki eşyalar da kurşunlara veya Max'in hareketlerine tepki veriyor ve sağa sola saçılıyor. (O zamanlar için önemli bir konuydu bu, bakmayın öyle.)

Max Payne 2'nin konusu biraz daha komplikeydi ve hatırlamak için Meydan Larousse'u açtım az önce. (O zamanlar bu vardı en iyi.) İlk oyunun sonunda öldüğü düşünülen Mona Sax (Mona Sux? Ayıp...) ikinci oyunun hemen başında hortluyordu. Cleaners adındaki bir çete tarafından kovalanan Mona Sax, polis departmanına getiriliyordu fakat Max

Payne'in yeni ortağı Valerie Winterson telefonda Mona hakkında konuşurken, karakola Cleaners bir saldırı düzenliyor ve neticesinde Mona'yı kaçıyordu. Hayır, yanlışım var. Cleaners saldırıyı düzenliyordu fakat Mona kendi kendine kaçıyor ve evine dönüyordu. (Salak mısın kadın?) Max onu evine kadar takip ediyordu ve... Eh, Cleaners'in da istihbaratı iyi, onlar da soluğu orada alıyordu. Bir çatışmanın ardından olay yerine Valerie de geliyordu ve Mona'nın suçsuz olduğunu düşünen ve serbest kalması gerektiğini savunan Max ile işlerini doğru yapmaya ant içmiş Valerie arasında bir tartışma oluyordu. Mona mı, Valerie mi diye uzun süre düşünen Max, müthiş bir ayılıkla Valerie'yi, ortağını vuruyor ve Mona'nın kaçmasını sağlıyordu. Eh, Valerie de hanım ağa, o da Max'i vuruyordu ve Max de hastanelik oluyordu.

Böyle böyle, tüm oyunu anlatayım mı?

Yerimiz yok, daha Max Payne 3'e uzun uza-dıya değineceğiz. Sizin anlamanız gereken şu ki Max Payne 2'nin konusu biraz daha ailesinden uzak bir tablo çizmişti. Ne var ki karabasanları onu bu oyunda da rahat bırakmıyordu ve o karanlık atmosfer, yine oyunun tümünde kendini hissettiriyordu.

Sao Paulo, Brezilya

Güneş açtı, asla inmedi... Çünkü artık New York'ta değiliz, New York gecelerine çok uygun olan "Film Noir" etkisinden de uzaklaşıyoruz.

Burası Sao Paulo. Burada güneş hep sizinle birlikte, bir şort, bir tişört tüm hayatınızı geçirmenize yeter. (Sao Paulo'da kış olmuyormuş dediler...) Eski dostumuz Max Payne, artık bir polis değil. New York'u da kendi haline bırakmış ve Brezilya'da küçük bir kasabada yosun toplayarak geçimini sağlıyor.

PC'de oyun keyfi

Rockstar'a göre oyunun PC versiyonu, konsol versiyonuna göre daha iyi grafiklere sahip olacak. DirectX 11 desteğiyle birlikte gelecek olan oyun bir konsol devşirmesi de olmayacak. Grafikselsel ayarların detaylı olacağı, Mouse ve klavye ile oyunun daha da rahat oynanabileceği, kontrollerin de dilediğimiz gibi değiştirilebileceği ve 3D desteğinin de oyunda bulunacağı belirtiliyor.

■ Max'in en ünlü hareketlerinden bir tanesi.





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



Atıyorum, öyle bir şey yok. Max, Brezilya'da olmasına Brezilya'da fakat burada varlıklı bir adamın (Rodrigo Branco) ve ailesinin korumalığını yapıyor. (Fedai!)

O karanlık atmosferden çık, günlük güneşlik Brezilya'ya gel... Bence de garip ama gönüllere su serpmek adına şu bilgiyi de hemen vereyim; oyunun hikayesi çizgisel olmayacak. Hayır, seçenekleriniz olacak anlamında değil ama dokuz yıllık süreçte neler oldubitti (Oyun ikinci oyundan dokuz yıl sonrasında geçiyor.), bunları ileri-geri gidip gelerek öğreneceğiz. (Üç yıl önce... gibi yazıları bolca göreceğimizi tahmin ediyorum.)

Örneğin Brezilya'ya nasıl geldiğimizin anlatıldığı bölüm, New Jersey'de geçiyor. Max, New Jersey'deki eskilikten ve dağınıklığından çok kötü gözükürken apartman dairesinde otururken, bir arkadaşı geliyor. Max kendini alkole de vermiş, çeşitli ilaçlara da... Önceki oyunlardan tanıdığımız paltosuyla oturan Max'e arkadaşı bir teklifte bulunuyor. Brezilya'da çok zengin bir adam için çalışabileceğini söylüyor. Bunu söyledikten hemen sonra da daireyi bir çete lideri basıyor ve Max'i, oğlunu öldürmekle suçluyor. Bunun ardından gelsin çatışmalar, gitsin kurşunlar...

Bu tip geçişlerin oyunda yer alacağını biliyor olsak da oyunun daha büyük bir bölü-

münün Brezilya'da geçeceği de açıklananlar arasında.

Bugün hangi silahı taşısam?

Hikayeye ilgili bilgiler şimdilik biraz kısıtlı lakin belki Ahmet, oyunu deneyip bolca gözlem yapabildiği için ilerleyen sayfalarda size daha fazla bilgi verebilir. Oynanışa dair elimizde bolca bilgi bulunmakta ve bunlardan ilk başta değinmemiz gereken de oyunda bolca aksiyonun bulunacağı yönünde. Nasıl boş bir haber verdim değil mi? "Biz de zaten bulmaca oyunu olacağını düşünüyorduk..." dediğinizi adeta duyar gibiyim.

O zaman aksiyonu açayım. Önceki oyunları oynadıysanız, bilirsiniz ki oyunda siperde beklemek, en uygun anı kollayıp ateş etmek gibi gerçekçi kavramlar pek yoktu. Daha çok kendimizi tehlikeli bir biçimde öne, arkaya ve yanlara doğru atarak ateş etmekteydik. Tabii ki bir duvarın arkasında olmak da işimize yarıyordu ama Gears of War ve türevlerindeki gibi bir önem taşımıyordu.

Rockstar yeni oyunda da oyunun ruhundan ve eski oynanış tarzından uzaklaşmamak adına, siper mevzusunu yine arka planda bırakıyor. Bu da demek oluyor ki ateş et, ateş et ve ateş et... Hedef alma yeteneğiniz ne kadar iyiye, düşmanlarınızı kafalarından

vurmakta ne kadar başarılıysanız, bu oyunda da o kadar kolay ilerleyeceksiniz demektir.

Max'e bu savaşında yardımcı olacak elbette ki birkaç özelliği var ve bunlardan bir tanesi, Bullet Time özelliği. Aynı önceki oyunlardaki gibi, düşmanlarınızı öldürdüğünce Bullet Time barı dolacak ve sonunda size belirli bir süre etraftaki her şeyi yavaşlatacak bir güç verecek. (Ne acayip anlattım.) Bu sırada kendinizi bir yerlere atarak hedef almak isteyeceğinizden de eminim...

Herkesin farklı bir oyun tarzı olmasına neden olacak yeni özelliğimiz ise, Max'in iki farklı silah taşıyabilmesinden ileri geliyor. Belki iki tane Desert Eagle taşımak isteyeceksiniz. Belki de bir 608 Bull ve bir Micro 9mm sizin işinize gelecek. Oyunda birçok silahı bu şekilde kullanabileceğiz yalnız Kalaşnikof'la, bir pompalı tüfeği yan yana kullanma gibi fantastik hareketlere de izin verilmeyecek.

İki silah birden taşımanın güzel tarafı çok daha hızlı ateş edebilmemiz olacak ama bu da cephanemizin hızla tükenmesine ve daha uzun şarjör değiştirme zamanlarının oluşmasına neden olacak.

Max Payne, yanında sadece üç tane farklı silah taşıyabilecek. Ayrıca el bombası ve Molotof kokteyli gibi ağır hasar veren, tek kullanımlık silahlara da erişimi olacak. Her zaman olmasa da bazı bölümlere özel olarak tetikçi tüfeği kullanacağı bilgisini de unutmadan sizlere aktarayım.

Zaman, her şeyi iyileştirir mi?

Yeni nesil oyunların ortak bir özelliği var;

Üç karede Max Payne...



Ekşi!

İşte Max Payne. Nasıl, yakışıklı bir adam değil mi? Tabii siz bakıyorsunuz Max Payne 3'ün ekran görüntülerine, "Vay, vay grafikler iyiymiş." diyorsunuz ama Max Payne bu günlere, kolay gelmedi. Oyun boyunca karakterimizin tipi buydu. Düşünün ki beş saat bu surata bakıyorsunuz... İyi eğlenceler!



Bullet Time!

İkinci oyundan bir görüntü sizlere... Şayet ki Max'i bu pozisyonda görüyorsanız, bilin ki o an yavaş çekimde hareket ediyor. (Yavaş çekimde olmadan da yapabiliyor bu hareketi; olayları dramatik hale getirmek istedim.) Oyunun %60'ına bu hareketi kullanmış olduğumuzu da tekrar hatırlatmak isterim.



Karabasan!

Ailesini kaybetmesinden ötürü ruh hastası olan Max, kötü rüyalar görüp duruyordu zavallım. İşte bu karabasan sahnelerinde kontrol bize bırakılıyordu ve Max'i eğri büğrü koridorlarda ilerletiyorduk, karanlık odalara sokup daha da bunalmasına neden oluyorduk. Neyse ki üçüncü oyunda iyileşmiş gibi gözüküyor...

■ "Bu kaçınıcı içkim, bilmiyorum..."



Karanlık bir hikaye...

Max Payne'in hikayesi, her zaman acıklıdır. Şu an oynadığınız oyunu, yine acıklı. Gerçi eşini ve çocuğunu kaybeden herkesin hikayesi acıklı fakat Remedy, 2001 yılında bu hikayeyi bize öyle güzel anlattı ki o çizgi-roman esintili sayfalar, o karanlık atmosfer hala aklımda. Yazıda da bahsettiğim üzere, çok da orijinal olmayan bir oynanışa sahipti Max Payne lakin ara sahnelerdeki hikaye anlatımıyla, sadece bölümleri art arda geçtiğimiz bir oyun olmaktan uzaklaşıyordu. Hikaye tarzı sahibi bir çizim tekniğiyle, çizgi-roman temasında anlatılmıştı ve 2003'te çıkan Max Payne 2'de de aynı anlatım şekli kullanıldı.

Bu ara sahnelerle bağlantılı olarak, Max Payne'in kendi iç dünyasındaki karmaşayı ve karanlığı anlatan bölümler de çok ünlüydü. Deforme olmuş çeşitli mekanlarda, adeta bir karabasan anlatılıyordu. Uzadıkça uzayan koridorlar, ulaşılması mümkün olmayacakmış gibi gözükten odalar, bu odalardan gelen ağlama ve yardım çağrısı sesleri... Ailesinin ölümü Max'i derinden sarstığı için olayın üzerinden üç yıl geçmesine rağmen, bu olay Max'te hala derin yaralar barındırıyordu. Yeni oyunda ne gibi bir anlatım tekniği kullanılacağı tam olarak belli olmasa da hareketli bir çizgi-roman anlatımı tekniğinin kullanılacağı açıklanmış bulunuyor.

oyundaki kahramanlarımız mistik bir şekilde durdukları yerde iyileşiyor. Eskiden böyle değildi. Hatta o yüzden bir elimiz F5'te ilerlerdik. Herhangi önemli bir savaş öncesi veya bir kapıyı açmadan hemen önce oyunu "Quick Save" ile kaydederdik ki bir sürprizle karşılaşmayalım. (Hatta bazen F9 ile Quick Load yapmak yerine, ölmeye yakın F5'e basıp dünyanın en umutsuz durumuna bir kayıt noktası koyardık ve oyuna gerilerden yeniden başlamamız gerekirdi. Tek kaydımız o ise de... Elveda.)

Max Payne 3'te hızlı kayıt yok, bolca "checkpoint" var ve bu PC versiyonunda da böyle olacak. Yaralanan Max, bağımlısı olduğu ağrı kesiciler, yani "Painkiller"lar ile eski sağlığına kavuşacak. Bu ilaçlar da Max'in sağlığını sadece belirli bir ölçüde iyileştirebilecek.

Canın yandı mı Max?!

Devir HD devri ve Ahmet'in de sizinle paylaşacağını tahmin ettiğim üzere, Max Payne 3 mükemmel görünüyor. (Ne diyorsun Tuna? Grafikler enfes! -Ahmet) Oyunun arkasında Rockstar olduğu için zaten oyunun eksikliğinin

gediğinin olmamasına yönelik büyük bir çalışma var ve bu çalışmaların oyuna yansadığını rahatlıkla görebiliyoruz.

NaturalMotion'un Euphoria oyun motoru ile Rockstar'ın Advanced Game Engine'in birlikte çalışarak oluşturduğu görsellik tek kelimeyle mükemmel. Bullet Time'da kovanların tek tek yere düşüşünü göreceksiniz, yıkılan duvarlardan kopan parçaları bir bir takip edebileceksiniz ve Max'in yere düşmesiyle birlikte oluşan görüntüye, "Çok gerçekçi yahu..." diye tepki vereceksiniz.

Euphoria'nın GTA IV ve Red Dead Redemption'a kattığı en büyük özelliklerden bir tanesi, çok daha gelişmiş bir halde ve daha detaylı bir biçimde Max Payne 3'te yer alıyor. Bu motorun oyuna kattığı özellik, Max'in ve diğer karakterlerin kendine özel bir kas yapısının, iskeletinin ve sinir sisteminin olmasını sağlamak. Bu da demek oluyor ki karakterlerin tüm hareketleri ortama göre şekillenecek.

Diyelim ki Max bir merdivenin başında ve onu geriye doğru fırlattınız. Max yere sırt üstü düşüyorsa, yere düştüğü anda tüm ağırlığı sırtına binecek, ayakları ona göre geriye doğru savrulacak ve ellerini de büyük ihtimalle iki yana açacak; Max'in o an acı çektiğini anlayabileceksiniz.

Benim sürekli eleştirdiğim bir konu da bu motor sayesinde, bu oyunda görülmeyecek. Her anlamda şahane bir oyun olan Uncharted'da olduğu üzere, düşmanların sünger gibi kurşunları emmesi ve onları vurduğunuz keskinlikle anlayamamanız mevzusu, Max Payne 3'te olmayacak. Hatta kullandığınız silahın tipine göre düşmanların vücutlarının nasıl tepki vereceği değişecek. Eğer bir düşmanınızı kolundan vurursanız,





Max Payne Mobile

Elinizde Max Payne'in CD'si olsa bile onu çalıştırmak için biraz uğraşmanız gerekecektir. Ayrıca eminim kocaman monitörleriniz var, bir açacaksınız oyunu, o ekşi surat daha da çirkin bir biçimde karşınızda! Çekilecek dert değil...

İşte bu yüzden bir iPhone, iPad veya bir Android işletim sistemine sahip akıllı telefon sahibiyse, Max Payne'i cep telefonunuzda oynayabilirsiniz. Üstelik oyun daha geçen ay, hatta yaklaşık bir hafta önce piyasaya çıktı; hiçbir şey için de geç kalmadınız.

Oyunu iPhone'da denedik ve gördük ki ilk Max Payne'i cep telefonu gibi, telefon olarak üretilmiş bir cihazda oynayabileceğimizi 10 yıl önce söyleseler, buna gülermişiz. Oysaki olan biten son derece gerçektir; Max Payne, iPhone'a uyarlanmış grafikleri ve kontrolleriyle karşımızdaydı.

Tabii bu oyunu bir Mouse ve klavye ile oynamak var, bir de iPhone'un ekranını parmaklayarak... Şahsen Xperia Play'de çok daha iyi sonuç vereceğini düşünüyorum bu oyunun lakin "Aim Assist" sayesinde, iPhone'da da bir ölçüde oynanabiliyor oyun. Güzel olan şu ki kontrol tuşlarını ekranın istediğiniz bölgesine yerleştirebiliyorsunuz. Tabii yine Max sağa sola atladığında parmaklarınızın altında kalacak ama en azından ergonomik olarak ellerinizi rahat ettirebiliyorsunuz.

Herkes tarafından kolayca oynanabilsin, bir kişi bir bölümü geçemediğinde sinir krizi geçirmesin diye oyuna bir hile bölümü de eklenmiş. Ayrıca puanlarınızı ve başarılarınızı Rockstar Social Club aracılığıyla diğer iPhone'cularla paylaşabiliyorsunuz.

Her ne kadar oyunun iPhone 3GS'de rahatça, iPhone 4'te de ipeksi bir biçimde çalışabildiği söylene de iPhone 4'te yer yer yavaşlamalar söz konusu. iPad 2 veya yeni iPad'de ise her şeyin son derece iyi çalıştığı söylenmekte. (Görmedim, görenlerin yalan-cısıyım.)

Max Payne'e yabancı olanlar, Max Payne 3'ü almadan önce bu oyunu oynayarak biraz ısınma turu atabilirler. Geriye kalanlara, anılarını bu oyunla zedelemesin.



belki düşmanınız o kolunu kullanamayacak bile. Birini göbeğinden pompalı tüfekle mi vurdunuz? Geriye savrulup gidecek. Tetikçi tüfeğinin kurşunu, düşmanın sağ omzuna... Düşmanınız sağa bir burğu atarak yere kapaklanacak.

Aksiyonun ve silahların bu denli önemli olduğu bir oyunda, böylesine bir detayın bulunması gerçekten çok sevindirici zira olaylar Uncharted ve türevlerindeki gibi olsaydı, hiç kimseyi vurmak isteyeceğimizi sanmıyorum.

Max ve Passos

Senaryosunu bir çırpıda oynayıp bitireceğimizi düşündüğüm Max Payne 3 bizi multiplayer modlarının kollarına bırakacak ve burada da senaryodan pek de kopmadığımızı göreceğiz. Şöyle ki yapımcular içi boş multiplayer modlarından çok sıkılmış durumda. Nasıl Halo 4'te de benzer bir durum olacaksa, Max Payne 3'te de konusu olan multiplayer modları bulunacak. (Konulu film.)

Bunlardan en önemlisi Gang Wars. İki takımın birbirine karşı mücadelesinin konu edileceği Gang Wars'da amaç, verilen görevleri yapmaya çalışmak. Örneğin bir bölümde bir takım para dolu çantaları alıp kendi bölgesine götürmeye çalışacak, diğer takım da onları durdurmaya. Ne kadar çok para, o kadar çok bölge demek olacak ve bu da ikinci bölümde, ilk bölümde başarılı olup kendine bolca bölge edinen takıma zor anlar yaşatabilecek. Nedeni de şu, ikinci bölümde karşı takım, sizin bölgelerinize gelip bomba yerleştirmeye çalışabilecek. Eh, çok büyük bir alana sahip olduğunuz için de herkesi durdurmanız zorlaşacak ve bir anda işler, tersine dönebilecek.

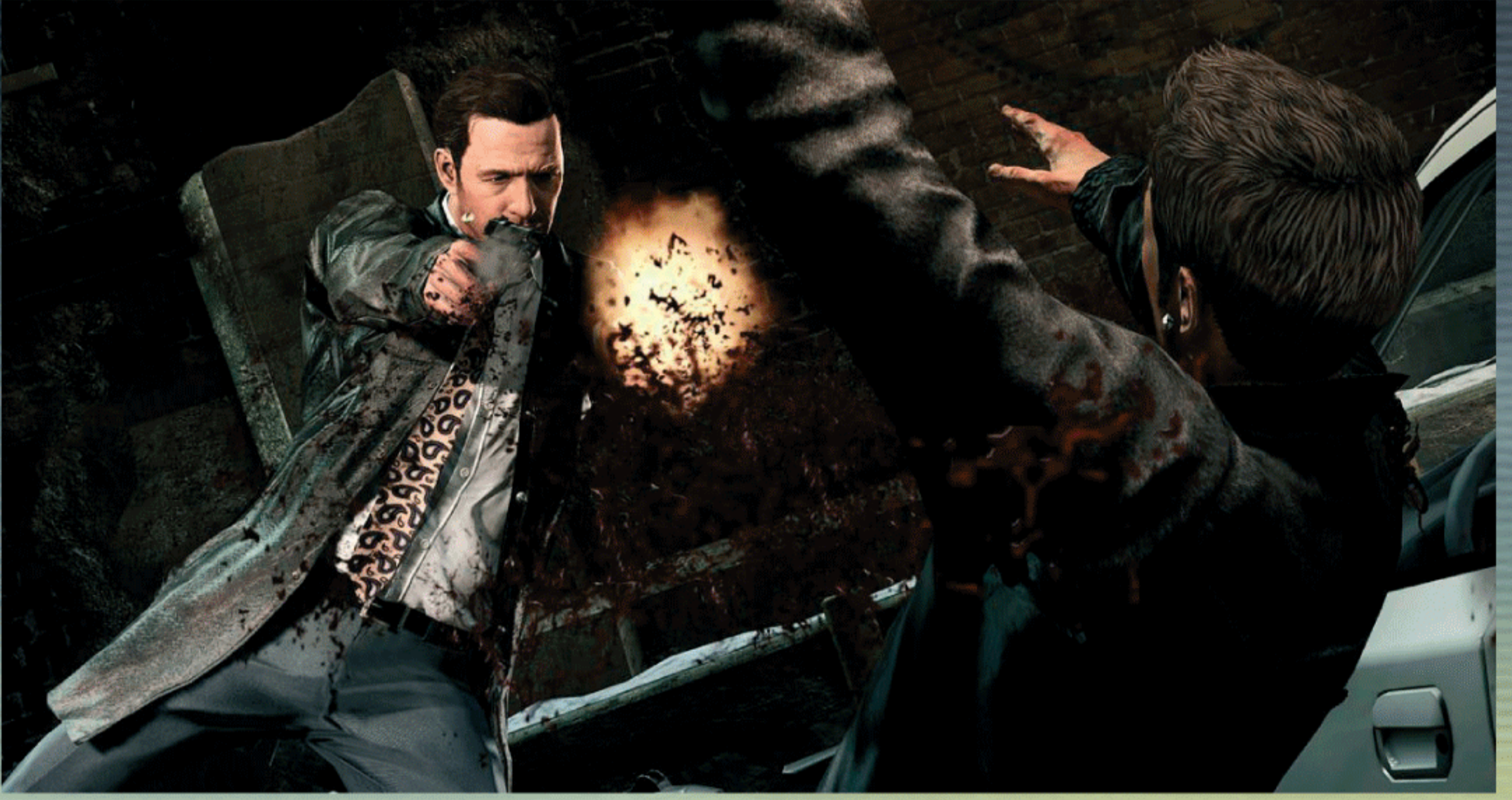
Bir diğer oyun moduna bakalım. Payne Killer adındaki yeni multiplayer oyun tipi aslında Max Payne 2'nin Dead Man Walking'inin devamı niteliğinde. Diğer oyunlarda "King of the Hill" başlığında görebileceğiniz Payne Killer'da iki oyuncu, bir takım oluyor. Bir tanesi Max Payne'in kontrolünü alıyor, diğeri de Passos'un. (Rastgele seçim yapılıyor.) Maça dahil olan diğer tüm oyuncular da, bu ikiliye karşı savaşan diğer büyük takım oluyor. İkiye karşı çok... Max ve Passos

nasıl kazanacak? Elbette ki Burst yetenekleri sayesinde. (Birazdan anlatacağım.) Bu özellikler sayesinde diğer oyunculara göre daha güçlü olan ikiliden birisi ölürse, onu öldüren kişi bir anda onun yerine geçecek. Ne oldu, demin öldürmek için çabaladığınız kişinin dostu oldunuz bir anda!

Yapımcular kiminle birlikte savaştığınızı bilmenizi ve aklınızda tutmanızı istiyor. Gang Wars veya Payne Killer fark etmez, oyuncuların senaryoda yer almasının çok önemli olduğu vurgulanıyor.

Burst özelliklerine de bir göz atalım. Oyun moduna göre, nerede, nasıl bir başarı gösterdiğiniz baz alınarak tecrübe puanı kazanacaksınız. Bu tecrübe puanlarını da daha sonra Burst özellikleri almak için harcayacaksınız.





Sözün bittiği yer

Ve sözü Ahmet'e devrediyorum. Kendisi bizzat gitti, oyunu yerinde deneme fırsatı yakaladı. Size iştah kabartıcı bilgiler vereceğinden eminim ama ben bile oyunu oynamadan, şu yazıyı yazarken heyecanlandım. Oysa ki bir de Max Payne 3'ün biraz sıradan bir oyun olacağını düşünüyordum. Rockstar'ın bu konuda boş olmayacağını bilmem gerekirdi aslında... Tahminimce siz de bu oyunu heyecanla bekliyor olmalısınız; o yüzden hiçbir yere kaybolmayın ve Ahmet'e kulak verin! ■ **Tuna Şentuna**



Max, beyaz perdede

Oyunların beyaz perdeye aktarılmasında bolca sorunla karşılaşılır, bilirsiniz. En büyük sorun da oyunun ruhundan çok uzak bir filmin ortaya çıkmış olmasıdır. Misal Hitman o kadar ama o kadar sıkıcıydı ki filmi Fırat'la izlerken, hiçbir şey demeden filmi kapattı ve anında uyuduk.

Max Payne öyle bir film değildi neyse ki. 2008 yılında sinemalara gelen filmde, Matt Damon'ın ikizi olduğuna inandığımız Mark Wahlberg başroldeydi ve konu da ilk oyunun senaryosuyla aynıydı; Max'in karısı ve kızı öldürülüyor, Max deliriyor, bir iz bulup katillerin peşine düşüyor vs.

Filmin çekim tarzı oyunlardaki atmosferi yansıtabilecek şekilde ayarlanmıştı ve yönetmen John Moore, olabildiğince serinin fanatiklerini mutlu etmek istediğini vurguluyordu.

Tüm bu çabalara rağmen film, Max Payne'in sevenleri tarafından pek beğenilmedi ve kısa sürede unutuldu. Belki Max Payne 3'e hazırlık için iPhone/Android oyunuyla birlikte aradan çıkartılabilir ama bu aktivite çok da elzem değil.

Mesela Bullet Time... Bu hareketin nasıl kullanılacağını hep merak etmişimdir multiplayer maçlarında. Açıklanan bilgilere göre Bullet Time'i ancak birisi görüş açımızdayken kullanabileceğiz. Bize ateş ediyor olsun, biz ona ateş ediyor olalım, Bullet Time onunla, bizim aramızda olacak.

Bir diğer Burst özelliği, Paranoia karşı takımın, takım arkadaşlarını düşman olarak görmesine neden olacak. Bu arada her Burst özelliği üç aşamalı olacak. Hangisini kullanacaksanız, onu kullanmak için bir süre beklerseniz, seviyesi artacak ve o özelliğin daha güçlü bir halini kullanabileceksiniz. (Bu sırada ölmemeye dikkat etmek gerekiyor elbette.)

Sneaky, oyuncu adınızın karşı takıma onların takımının üyesiymişsiniz gibi görünmesini sağlayacak. Böylece onların üssüne gizlice girmeniz de kolaylaşacak. Intuition tüm düşmanlarınızı birer silüet olarak görmenizi sağlayacak, onları keklik gibi avlamanız kolaylaşacak. Tüm multiplayer oyun modlarının senaryoya yakın bir yerlerde konumlandığını vurguluyor Rockstar ve herkesin bu oyun modlarından birinde aradığını bulacağını belirtiyor.





KAYIŞIN KOPTUĞU AN...

Eyvallah Tuna, sazi ve sözü bana devrettiğine göre hemen oyuna geçeyim. Zaten kendimi tutamıyorum, hemen şuracıkta söyleyeceğim: Max Payne 3 dehşet güzel, manyak zevkli bir oyun olmuş; hatta bu yıl oynadığım açık ara en iyi oyun diyebilirim. Bıraksalar sabaha kadar oynayacaktım ama Rockstar'da başımda bekleyenlerin iyice uykusu gelince... Biliyorsunuz ki Max Payne 3, Mayıs'ın ortasında çıkıyor ama sağ olsun Rockstar beni "Max Payne 3 oynamaya gelirmisin Londra'ya?" diye davet edince, "Ne diyorsun?! Uçarak gelirim hem de!" dedim ve atladım uçağıma, düştüm yollara. (Bazıları gerçekten uçağım var sanacak.) (Geçen gün bizi bindirdiğin uçak kimindi? - Şefik) Kadim dostum, can yoldaşım, melankolik arkadaşım Max Payne'i görmek ve kendisiyle uzun uzun vakit geçirmek için soğuk moğuk, yağmur çamur demeden Londra'da buldum kendimi. Rockstar Games'in ofisine girdiğimde Bully, Grand Theft Auto: San Andreas, Midnight Club 3 gibi oyunlara ait ödülleri inceledim. Hazır Rockstar'dan birilerini yakalamışken, Max Payne 3 ile Grand Theft Auto V'in oyun motorunun aynı olup olmadığını sordum.

Max Payne 3 ile Grand Theft Auto IV'ün oyun motorunun aynı olduğunu söylediler lakin Grand Theft Auto V'in oyun motoru için ağızlarından bir şey kaçırmadılar.

Oyun endüstrisinde çığır açmayı başaran ilk iki Max Payne'in yapımcısı Remedy Entertainment, Max Payne 3'ün geliştirme aşamasında oyunu oynayıp eleştirmek babında fiili olarak katkıda bulunmuş ve Max Payne 3'ü çok beğenmiş. Esasında Max Payne 3'ü şekillendiren dehaları biraz örselediğimizde yapımcıların büyük bir kısmının Red Dead Redemption'i geliştiren ekipten olduğunu görüyoruz. New York, Londra ve Japonya başta olmak üzere Rockstar'ın dünyanın dört bir yanında bulunan takım üyeleri yemişler, içmemişler ve Max Payne 3 için kafa patlatmışlar. Bu da oyunun her karesinden apaçık belli ediyor kendini. Animasyonlar muazzam. Detay seviyesi aşmış. Sırf bizim kişisel göz zevkimiz için birbiriyle sokakta top oynayan çocuklar, motion capture tekniğiyle oyuna monte edilmiş. Üstelik hikayeye alakası bile yok bu çocukların. Belki iki saniyede bakıp geçeceğimiz bir sokağın kenarında sadece dekoratif amacıyla top oynayan o çocukları durup dakikalarca izlediğinizde, yapımcıların oyun için ne kadar korkunç bir emek sarf ettiğini idrak ediyorsunuz. Hareketlerin doğallığını gördüğünüzde eminim sizin de dibiniz düşecek. Elinizde kocaman bir makineli tüfekle favelalara daldığınızda sokaktaki kadınların evlerine kaçışıp kapıları ve pencereleri kapatışını görmemiz lazım. Yüksek yerlerden size ölüm yağdıran düşmanı, beyninin tam ortasından vurduğunuzda üst kattan alt kata, oradan da zemine çakılma animasyonu da yine akla ziyan detaylar arasında. Rockstar Advanced Game Engine

(RAGE) sayesinde bir futbol topuna ateş ettiğimizde fıs diye sönmesi veya "Final Kill-Cam" diye adlandırılan modda düşmanı tam kalbinden mihladiğinizde kalbinden giren kurşunun sırtından çıkması, aynı anda ağızından ve kalbinden ön tarafa doğru ağır çekimde kanın saçılması dehşet görünüyor. Hele bullet time'i başlattığınız andaki efektler enfes! Ama o detaya girmeyeyim şimdi.

Max Payne 3'ün araştırma geliştirme süreci o kadar iyi yapılmış ki adamlar Sao Paulo'yu modellemek için ekip olarak Brezilya'ya gidip cadde cadde resmetmişler şehri. New York'tan sonra en büyük mega kentlerden biri olan Sao Paulo, hayatın ve dolayısıyla suçun hiç durmadığı, yaşayan bir şehir... Sao Paulo, tıpkı İstanbul gibi en zenginlerin ve en fakirlerin dip dibe yaşadığı ilginç bir mozaikçe sahip. Bu da kaçınılmaz olarak şehirdeki suç oranını tetikleyen nedenlerden biri olarak karşımıza çıkıyor. Uyuşturucu, adam kaçırma, futbol, müzik, dans ve Sao Paulo kültürüne dair her şey birebir aktarılmış oyuna. Max Payne 3 oynarken Sao Paulo'da bizzat dolaşmış gibi hissediyorsunuz. Rockstar'daki elemanlar bana, yapımcıların Sao Paulo'yu modellerken City of God, Favela Rising, Man on Fire ve Elite Squad filmlerini izleyerek bunlardan ilham aldıklarını söyledi.

Hikayenin neresinde kalmıştık?

Tuna Japonya'dan, ben Londra'dan Max'i aramıza aldık ve başladık dertleşmeye... Tuna ile eskilerden epey bir dem vurduğunuzda göre, şimdi Max'in güncel haline bakalım. Max biraz yaşlanmış, tabiri caizse epey bir çökmüş, iyice karamsar bir ruh haline bürünmüş, moruk olmuş, içe içe göbek yapmış ama karizma hala yerinde. Hele kafayı da kazıtınca





karizmanın dibine vurmuş.

Max ile New York'ta tesadüf eseri karşılaşan eski dostu Raul Passos, kendine çekidüzen vermesi ve yeni bir işe girmesi için Max'e el uzatır. Hikaye kronolojisi olarak Max artık NYPD'den emekli olmuştur. Ağrı kesicilere ve alkole bağımlı bir şekilde hayatını idame ettiren Raul, Max'e Sao Paulo'da çalışması için bir iş ayarlar. Max'in yeni işi, ülkesinde emlak kralı olan Rodrigo Branco adındaki adamı ve Fabiana adındaki genç ve güzel eşini korumaktır. Kendi karısına ve çocuğuna sahip çıkamamış ve acısını halen yüreğinin derinliklerinde hisseden eski bir NYPD memuru için yeterince eksantrik olan bu iş, Fabiana'nın kaçırılmasıyla iyice sarpa



James McCaffrey

İlk iki oyunda Max Payne karakterine gizemli ve melankolik sesini veren James McCaffrey, Max Payne 3'te de yine Max'i seslendirerek oyuna ruh katmış. Fakat bu kez James McCaffrey, Max'e sadece sesini ve ruhunu değil, aynı zamanda hareketlerini de vermiş. James McCaffrey, Max Payne 3'ün tüm hareketlerini bizzat kendisi gerçekleştirmiş. Motion capture tekniğiyle oyuna bedenlen aktarılan James McCaffrey, bu sefer tam anlamıyla Max Payne olmuş diyebiliriz.

sarar. Kadersiz Max, bu kez de korumalığını üstlendiği Fabiana'yı mafyanın elinden kurtarmak için silahlarına sarılır ama işler Max için "kötü"den, "beter"e doğru dönüşmeye başlar...

Kontrolü elinde hissetmek!

Oyunun başına oturduğumuzda arayüzde kocaman ve kazıtılmış bir Max Payne kafası ile menüleri görüyoruz. Açılış ekranında Max'in ense tıraşına yakından bakarken ilk iki oyunda çalan müziğin piyano versiyonu alttan alttan oyuncuların hafızalarını tazelemeye yardımcı oluyor... New York'ta bir barda başlıyoruz oyuna, oradan da Max'in kaldığı daireye geçiyoruz. Spoiler vermemek için bazı yerleri atlayarak anlatacağım, ona göre... Raul ile Max'in New York'taki apartman dairesine geçtiğimizde Max, içeri girer girmez alkol şişesine sarılıyor. Raul, Max Payne'e bir iş bulup çalışması gerektiğini söyleyince Max'ten, "Bana barda oturup içerek geçmişine üzülme işi bulabilir misin?" şeklinde bir tepki alıyor. Kafasına Ecevit şapkası geçirmiş olan Raul, "Aileni kaybettiğini anlıyorum ama git buradan, baştan başla..." diye nutuk çekerken daha önceden oğlunu öldürdüğümüz bir mafya babası apartmanın önünde bize tehditler savurarak bağırmaya başlıyor. Max'in öldürdüğü biricik oğlunun intikamını almaya gelen mafya babası hesap sormak için içeriye dalcakken kontrolü elimize alıyoruz. Max'in yaşadığı apartman dairesine baktığımızda, duygusal ve zihinsel olarak ne durumda olduğunu görüyoruz. Max'in giysileri etrafa saçılmış, her taraf berbat bir durumda. Bizim öğrenci evleri bile Max'in dairesinin yanında mis gibi kalır.

GNÇTRKCLL'DE ŐİMDİ

gnçtrkcll, gencin halinden gençler anlar dedi. Gençlere kendi temsilcilerini seçtirdi! Artık gnçtrkcll temsilcileri gençleri dinleyecek, onlarla iletişim kuracak ve gençlerin istek ve ihtiyaçlarına uygun projeler geliştirecek. Bunları yapmak için birlikte çalışacaklar. Temsilciler gençleri dinleyecek, onlarla iletişim kuracak ve gençlerin istek ve ihtiyaçlarına uygun projeler geliştirecek.

Binlerce gencin arasından, yine de PEKİ KİMDİR BU

Alışveriş=ben.
Alışveriş ve moda konusunda herkes benden fikir alır.



Alışveriş temsilcisi

TUĞBA SALICI

Mustafa Kemal Üniversitesi, Hatay

- ★ Sürekli internetteyim... Kim ne giymiş, nerdeymiş, ne yemiş takipteyim...
- ★ En çok sevdiğimle birlikte ve alışverişte vakit harcarım.
- ★ Alışveriş=ben. Alışveriş ve moda konusunda herkes benden fikir alır.
- ★ Alışverişte kumaşın kalitesinden iyi anlayacaksın, ayrıca kararlı olmak ve ne aradığını bilmek işini kolaylaştırır. Renkleri doğru kullanmak da önemli...
- ★ Temsilci olarak en büyük hedefim herkesi mutlu edecek en güzel alışveriş kampanyalarını yapmak. En iyi anlaşmaları söke söke alacağım :)

Nerde eğlence işte ben ordayım.



Etkinlik temsilcisi

MEHMET ALİ BAHÇELİ

Selçuk Üniversitesi, Konya

- ★ Sabahları uyanmak büyük dert, o alarm 30 kez çalsa da beni uyandıramaz.
- ★ En çok arkadaşlarımla vakit geçiririm, onlar benim her şeyim.
- ★ Nerde eğlence işte ben ordayım.
- ★ Gün gelecek Shakira beni arayıp konser ayarlamamı isteyecek!
- ★ Sürpriz yapmayı çok severim, bakarsın bir gün çok istediğin bir konsere falan bilet hediye ederim?

Sabah kalkar kalkmaz ilk işim Twitter ve Facebook'a bakarım.



Teknoloji temsilcisi

OĞUZHAN

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon

- ★ Güne Twitter ve Facebook'a bakarak başlarım.
- ★ Elektronik deliyim, teknolojiye bir teknogencilik.
- ★ Çevremde kim ne alacaksa gelip gösteriyorum.
- ★ 15 yıldır oyunlar oynuyorum, kalkan bir oyun buldum.
- ★ Temsilci olarak milyonlarca arkadaşımı geleceği olan teknolojiyle tanıştırmak.

YENİ SÖZ GENÇLERDE!

Yeni de gençlerin sesi temsilciler olacak. Gençler için en iyisi, en güzelini neyse yine gençlerle karar halinde olacak. Yani gençlerin beklentilerini yine gençler anlayacak. Her temsilci kendi alanında, en iyi çözümler sunmak için çalışacak.

Yeni gençler tarafından seçildiler, TEMSİLCİLER?



Temsilcisi

AN AKÇAY

Fırat Üniversitesi, Trabzon

Facebook'a

meraklısı

elektronik şeyler

önce bana danışır.

la yatıp, oyunlarla

kopatım!

ilk hedefim,

teknolojinin

akıllı telefonlarla ve

ha sık buluşturmak ve



Ödam katıldığım yurt içi ve yurt dışı etkinliklerin yaka kartlarıyla dolu.

Kariyer temsilcisi

ALPEREN FIRAT

Fırat Üniversitesi, Elazığ

★ Sadece derse girerek meslek sahibi olunmaz derim başka da birşey demem artık arkadaş :)

★ Ödam katıldığım yurt içi ve yurt dışı etkinliklerin yaka kartlarıyla dolu. Annem bi gün hepsini atacak diye çok korkuyorum.

★ Hiçbir şeyin moralimi 5 dk'dan fazla bozmasına izin vermem... Hayat hızla devam ediyor sonuçta, buna odaklanmak gerek.

★ Heralde en büyük başarıyı; daha başaracak çok şey olduğunun farkında olmamdır :)

★ Temsilci olarak hedefim, farklı olmak ve kendini geliştirmek isteyen herkese destek olabilmek.

Arife tarif gerekmez ama bende ona bile tarife var :)



Tarife temsilcisi

TARIK ATALAR

Sütçü İmam Üniversitesi, Kahramanmaraş

★ Sabah kalkar kalkmaz ilk iş dolar ve Euro'ya bakarım valla :)

★ Öğrenci kulüplerinde para pul işleri benden sorulur.

★ Gazetelerde ekonomi sayfası favorim.

★ Pazarlıkta üstüme tanımam.

★ Arife tarif gerekmez ama bende ona bile tarife olacak!

★ Benim hedefim hep birlikte en avantajlı tarife tekliflerini bulmak.

gnctrkcll.com

f /gnctrkcll e /gnctrkcll



Max, duvarlara bir sürü yazı yazmış. Etraftaki görsel detaylar, Max'in kafayı sıyırmak üzere olduğunu güçlü bir şekilde resmediyor... Herhangi bir çatışmaya girmeden ilk iş olarak masanın üstündeki ve lavabodaki ağır kesicileri alıyoruz. Max Payne 3'te modern oyunlardaki gibi kaçarak iyileşme olayı yok. Ağır kesiciler kullanarak sağlığımızı geri kazanıyoruz. Biraz ilerlediğimizde Rockstar'ın Bullet Time'ı nasıl geliştirdiklerini görüyoruz. R1 / RT tuşuna basarak tetiklediğimiz Bullet Time anında zaman yavaşlıyor, çarpıcı bir müzik devreye giriyor. Bullet Time devredeyken ortaya çıkan efektler ve görsellik, şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi... Namludan fırlayan her bir mermi uçağın gökyüzünde bıraktığı iz gibi izler bırakıyor. Aslında bu da bazen düşmanın size nereden ateş ettiğine dair bir gösterge fonksiyonu görüyor. Çünkü oyun esnasında birtakım düşmanlar öyle iyi gizlenmeyi beceriyorlar ki nerede olduklarını göremiyorsunuz. Bu arada mafya binaya girdiğinde beyaz donuyla dolaşan sakallı bir berduş çıkıp Max'in düşmanını vuruyor. Duruma kızan mafya üyeleri, berduşun başına toplanıp onu vuracakken berduş kendini havaya uçuruyor ve kısa süreli olarak mafyanın dikkatini dağıtmayı beceriyor... Oradan sonra kendimizi alev alev yanan bir binada buluyoruz. Uncharted 3'teki Burning Castle'ı andıran mekan, Uncharted 3'ün bile pabucunu dama atacak derecede detaylı tasarlanmış. Kapıların üstünden ve altından sızan siyah dumanlar inanılmaz görünüyor.

Max Payne'i kontrol ederken gördüğümüz hareketlerin doğallığı, teknolojinin geldiği son noktayı önümüze seriyor. Misal sola doğru koşarken aniden sağa döndüğünüzde Max, sol ayağını destek olarak kullanıp kendini frenledikten sonra vücut ağırlığını

sağa vererek ani bir hareketle sağa doğru koşmaya başlayabiliyor. Benzer şekilde havada uçarken silah tutmadığı elini yere destek olarak koymaya başlaması ziyadesiyle doğal görünüyor. Max bazı yükseltmelerden ayağı takılıp kenardan düşebiliyor. Max Payne'e akli olan bir insan yavrusunun yapmayacağı şeyler yaptırmaya zorladığımızda bazen saçmalayabiliyor. Ne demek istediğimi detaylandırayım: Misal dar koridorlarda Bullet Time kullanarak kendinizi sağa, sola veya arkaya attığınızda "lönk" diye duvarlara çarpabiliyorsunuz. Gerçek hayatta da arkanızın duvar olduğunu bile kendinizi geriye doğru atar mısınız? Max Payne ile önünüzdeki ya da yanınızdaki duvara doğru inatla yürüdüğünüzde Max, yüzünü elleriyle otomatik olarak koruyabiliyor... Oyunda hiç yüklem ekranı kullanılmadan sinema teknikleriyle bezenmiş ara videolara geçiş yapılıyor. Bu olay hem göz

okşayıcı olmuş, hem de oyunu akışı bölen "dur - kalk" sıkıntısından kurtarmış. Max oyunda kamera açısını değiştirerek çevreyi özgürce inceleyebiliyor, hatta bazı yerleri incelemeyen bodoslama atarsa düşmanlar tarafından anında mihlanabiliyor.

Sarhoş dediğin asıl tokken yemek yer

Max Payne 3'te yer alan silah çemberi tıpkı Red Dead Redemption'dakine benziyor. Max ancak taşıyabileceği kadar silah alabiliyor, fazlasını yere bırakmak durumunda kalıyor. Malum, Max ezelden beri elinde iki silah birden tutabiliyor. Bu oyunda da biri Micro 9mm, diğeri PT92 tabanca gibi hafif silahlar olduğu müddetçe ikisini birden kullanabiliyor. Lakin pompalı ya da daha ağır bir tüfek kullanacaksa -mantık olarak- gerçek hayatta olduğu aynı anda tüfekte el tabancasını kullanamıyor. Hazır söz silahlardan açılmışken,





oyunun multiplayer modunda PT92 (Tabancamız oluyor.), .38, M 01, 1911, M972, DE.50, MPK, M500, Mini-30, SAF .40, M4 Super 90, AK47, FAL, RPD, Super Sport, M82A1, LMG.30, Grenade Launcher, Flash Grenade, Frag Grenade, Tin Can, Smoke Grenade ve Tear Gas gibi silahların yer aldığını belirteyim.

Senaryo modunda oynadığım Stadium bölümünde Galatians adlı futbol takımının stadındayız. Emlak kralı, burada 3.000.000\$ karşılığında karısını takas edecek. Fakat Rodrigo'nun bu takas için içinde kötü bir his var. Rodrigo, "Takas işini sence nasıl yapalım?" diye Max'e soruyor. Rehine takasında uzman olmadığını söyleyen Max, bu konuda ABD'de uzman arkadaşları olduğunu söylese de bunun için kimsenin vakit yok! Parayı Max ve Raul stadın ortasına getiriyor. Çantayı açıp parayı karşı tarafa gösterdikten sonra sakince yere koyarken tepeden gizemli birleri Max'i vuruyor. Kolundan yaralanan Max koşmaya başlıyor ve takas işlemi umulduğu gibi gitmiyor. Esrarengiz bir örgüt parayı alıp kaçıyor. Kontrol bize geçtiğinde, Max yaralıyken blur efektinin ne derece geliştirildiğini idrak ediyoruz. Elimizde silahı yok, ağrı kesici yok! Bu stattan bir şekilde çıkmaya çalışıyoruz. Emeklilikten sonra bu şekilde vurulup, adeta ezilip, itilip kakılmak zaten melankolik olan Max'e pek bir koyuyor. Duvarlara tutunarak yürüyoruz ama tam olarak Uncharted 3'teki gibi değil; çünkü bunlar oyunun kendiliğinden tetiklenen efektleri, kendi kontrolümüzde olan hareketler değil maalesef. Raul, Max'e sonunda bir ağrı kesici buluyor ve kolunu sarıyor.

Stadium bölümünde kontrolü elimize aldığımızda üzerimize altı herif birden mermi yağıyor. Bodoslama düşmanların arasına dalıp yaralandığımızda ilk defa Max Payne 3'te kullanılan "Last Man Standing" özelliğiyle tanışıyoruz. Bu özellik sayesinde şayet stoklarınızda ağrı kesici varsa ölmek üzereyken sizi vurup yere düşüren lavuğu son bir kez vurma hakkınız oluyor. Eğer bulanık görüntülerin arasında sizi vuran düşmanı doğru seçip vurmaya başarılırsanız, yeniden ayağa kalkabiliyorsunuz. Birden çok düşmanın olduğu yerde Last Man Standing özelliği tetiklendiğinde

kamera açısı sizi zorla vuran düşmana doğru çeviriyor. Böylece etraftaki onlarca kişiden arkanızdaki mi, yoksa çatıdaki mi beni vurdu diye düşünmek zorunda kalmıyorsunuz. Yine de bulanık görseller arasında beni vuran doğru düşmanı seçemediğim de çok oldu. Kamera zorla bizi vuran lavuğa doğru döndüğü için diğer düşmanlar ateş etmeye devam etse bile onları vuramıyorsunuz. Diyelim ki arkadan biri vurdu sizi, siz kamerayı öne çekmeye çalışsanız bile kamera zorla arkaya dönüyor. Şayet arkadaki elemanı vurabilerseniz hayata dönüyorsunuz, vuramazsanız ölüyorsunuz. Bu yüzden Last Man Standing demişler bu olaya. Yalnız burada bana saçma gelen bir şey var. Elinizde ağrı kesici varsa ve karşınızda çokça düşman varsa Last Man Standing özelliğini ağrı kesiciyi sonraya saklayarak kendi lehinize çevirebiliyorsunuz. Çünkü normalde birkaç atışta kolay kolay öldüremeyeceğiniz bir düşmanı Last Man Standing sayesinde tek atışta öldürebiliyorsunuz, hem de diğerlerinin mermi darbelerinden etkilenmeden. Bir keresinde ben bir sürü düşmanın arasında vurulup yere düştüm ve Last Man Standing ile beni vuran adamı sadece ayağından vurarak öldürdüm. Normalde onu indirene kadar bir sürü atış yapmıştım ve bir ton da mermi yemiştim. Hazır Bullet Time özelliklerinden bahsediyorken Final Kill-Cam'e de değinelim.



Karakterler

Raul Passos: Max Payne'in çok eskilerden beri tanıdığı bir ahabası olan Raul, Max ile uzun süre sonra tesadüfen New York'ta karşılaşır. Brezilya'nın Sao Paulo kentinde güvenlik işine başlaması için Max'e telkinde bulunan Raul, başını ne tür belaların içine sokacağını kestirme konusunda hiç mi hiç yetenekli biri değildir.

Rodrigo Branco: Brezilya'da emlak kralı olarak zevki sefa sürerken fakir bir ülkede o kadar parayı tek başına kendisine yedirmeyeceklerini fark ederek Max Payne'i para karşılığı şahsi fedaisi olarak tutar.

Fabiana Branco: Emlak kralı Rodrigo'nun genç ve güzel eşidir. Oyunda Max Payne'in korumakla yükümlü olduğu esas kadındır.

Victor Branco: Sao Paulo kentinde yerel bir politikacı olan Victor, Branco'ların ortanca kardeşidir.

Marcelo Branco: Branco kardeşlerin en gencidir. İşi gücü partilerde kız peşinde koşmak olduğu için kardeşler arasında en işe yaramazı olarak görünür.

Comando Sombra: Uyuşturucu ticaretiyle bağlantılı bir sokak çetesidir. Fabiana Branco'nun kaçırılmasıyla Comando Sombra arasında bir bağlantı olduğundan şüphe ediliyor.

Cracha Preto: Max için daha önceden tanıdık olmayan Cracha Preto, rehine ile para takası esnasında aniden ortaya çıkan, yüksek eğitilmiş ve esrarengiz askeri kıyafetleri olan bir topluluktur. Rehine ile para değiş tokuşundan nereden, nasıl haber aldıkları ve buluşma noktasına niçin geldikleri halen gizemini korumaktadır.

BANG!
guarana

TD
TD TECHNOLOGICA

Max aynı anda Uzi ve tabanca ile ateş edebiliyor.

Sadece oyundaki ana karakterler değil, bu lavuk gibi bütün NPC'ler motion capture ile oyuna aktarıldığı için çok doğal bir duruş ve düşüş sahneliyorlar.



Max, kulaklıkla Raul Passos ile zaman zaman iletişim kuruyor.

Max'in sol kolu, Fabiana için para takasına girdiği yerde yaralandı.



berini açabiliyoruz. RT / R2 ile ateş edip RB / R1 ve sol stick ile zıplayıp havada uçarak ateş edebiliyoruz. Sağ stick'e bastığımızdaysa Bullet Time devreye giriyor, sol stick'e basınca Max korunma amaçlı yere yattıyor. Yani Metal Gear'daki Snake gibi yere kapaklanıp yüzüstü sürünerek ilerleyemiyor. Fakat Rockstar'daki elemanlara bu tuşu değiştirmelerini önerdim; çünkü sol stick aynı zamanda ilerleme tuşu da olduğundan Max ile ilerlerken özellikle Xbox 360'ta hiç istemediğiniz bir anda yere kapaklanabiliyorsunuz. Ya sol stick'i çok çok hassas kullanacak ya da hiç olmayacak bir anda düşmanla karşılaşınca kaçayım derken armut gibi düşmanın önüne uzanacaksınız. Diğer tuşlara baktığımızda X / Kare siper alma, A / X yuvarlanma, B / Daire şarjör yenileme, Y / Üçgen silahları yerden alma ve aynı zamanda aksiyon tuşu görevi görüp kapıları açıyor. Yukarıya basmak ağır kesici kullanmanızı sağlıyor. Aşağıya basınca hızla 180 derece dönüyoruz. Sağ sol tuşlarıyla silahımıza eklenmiş el fenerini yakıp söndürebiliyoruz. A / X tuşuna basılı tuttuğunuzdaysa Max koşuyor.

Tommy Bahama tişörtü ile adam tepelemek!

Favela isimli bölümü oynamaya başladığımızda Max etrafın kötü koktuğunu oyunculara göstermek için elini burnunun önüne götürüp sağa sola sallıyor. Burada Max'in alnı yarılmış ve kafası sifıra vurulmuş. Hikayeyi flashback'ler şeklinde oynadığımız için neden bu şekilde ve burada olduğumuzu bilemiyoruz ama bu mekanda otlar, sular, kuş sesleri müzik ve kadınların samba sesleri birbirine giriyor. Max Payne 3'ün ambiyansı resmen oyunun içine çekiyor oyuncuyu. Max'in ara sıra kendi kendine yaptığı konuş-

Final Kill-Cam; uzaklık, açı ve silaha göre düşmanı nasıl öldürdüğünüzü gösteren an oluyor. Önceki oyunlarda Bullet Cam dedikleri olaya bu kez Final Kill-Cam adını vermişler ve artık kamera mermiyi takip ederken mermiyi manuel olarak hızlandırabiliyor veya yavaşlatabiliyoruz. Yalnız multiplayer modlarda Final Kill-Cam yok; multiplayer'da tek bir oyuncu için sürekli oyunu bu şekilde yavaşlatmak mantıklı ve makul bir hareket olmazdı zaten. Yine de multiplayer modunda kamera sizin nereden vurulduğunuzu gösteriyor. Bunların dışında Max Payne 3'te yakın dövüş ve vurarak kaçma özellikleri de mevcut. Bir düşmana yeterince yanaştığınızda, onu onlarca değişik şekilde pataklatabiliyorsunuz. Lakin son hamlede düşmanın kafasına mutlaka bir tane kurşun sıkmanız gerekiyor, yoksa düşman ölmüyor.

Kabasakal Max Payne...

Stadium bölümünün mekan tasarımına baktığımızda alan genişliği beni yeterince tatmin etmedi. 10 yıllık süre zarfında devasa alanlarda yüzlerce düşmanla aynı anda cenk ettikten sonra, bir stadın dar koridorlarında sıkışıp kalmak boğucu geldi bana nedense. Üstelik sürekli telsizden iletişim halinde olduğumuz Raul'dan bağımsız hareket etme-

miz de mümkün değil. Aradan geçen bunca yılda alabildiğince özgür oyunlara iyice alıştığımız için kafama göre ilerlemeye çalıştığımızda bir de baktım, düşmanlar Raul'u öldürmüştü. Hadi bir daha baştan başla bölüme! Bu anlamda Max Payne 3 fazlasıyla çizgisel tasarlanmış. Neyse ki sonradan keskin nişancı rolüne soyduğumuz ve Raul'u dürbünlü tüfek ile koruduğumuz görevlerden sonraki mekanlar daha açık ve daha az klostrofobik.

Etrafta herkes sürekli Portekizce konuşuyor ve biz de anlamıyoruz. İngilizce altyazı da özellikle konmamış. Portekizce bilmeyen oyuncuların Max ile empati yapması amaçlanmış. Max'in konuşmaları anlamadığında neler hissettiğini oyuncu da hissetsin istenmiş. Stadium bölümünü, gizlenen keskin nişancıyı hakladıktan sonra mavi helikoptere atlayarak tamamlıyoruz. Sonra Chapter IV başlıyor. Yine bir bardayız. İçeriye uyuşturucu satıcısı Tony denen adamın New Jersey'li itleri giriyor. Hikaye anlatımında "Holes" ve "Losing" gibi kelimeler büyük büyük ekrana çıkıyor...

Bu arada Xbox 360'ta oynadık oyunu, kontroller gayet akıcı olmasına rağmen zaman zaman bir atış yaparken kısa süreli takılmalar olabiliyor. LT / L2 ile omuz üstü kamera açısına geçip LB / L1 ile silah çem-





malar oyuna anlam katıyor. Favela mekan olarak Stadium'dan bir hayli geniş ve çok daha renkli sahnelere sahip. Burada birkaç lavuk tepeledikten sonra ara yollardan yarı çıplak kadınların olduğu gece kulübüne giriyoruz. Telefonumuz yok, bu heriflerin dilini anlamıyoruz, Passos'a ulaşmamız lazım, mahallenin serserileri bir yandan genç bir kızı taciz ediyor... Sokak çeteleri, havai fişek atıp Max'in burada olduğunu haber veriyorlar ve işler iyice sarpa sarıyor.

Favela'da oyunun mekaniklerine dair yeni bir şey daha görüyoruz. Max bir yerlere tutunurken özgürce 180 derece etrafa ateş edebiliyor. Vuruş mekanikleri inanılmaz. Şimdiye kadar gördüğümüz hiçbir şeye benzemiyor. Otların arasına saklanan sarı tüpleri uzaktan vurup taktiksel patlamalar gerçekleştirebiliyoruz. Ayrıca elinizdeki tabancanın birinde mermi bittiyse ve sırtüstü yerde yatıyorsanız, boş olan tabancayı Max geriye doğru tutuyor. Ben geriye doğrulttuğu tabancayla arkasındaki düşmanlara ateş edebiliyor mu diye denediğimde beceremedim. Rockstar'daki elemanlara sorduğumda sırtüstü yerde yatarken Max'in geriye doğrulttuğu tabanca dolu olsa bile ateş edemediğini söylediler. Yine de Max ile yattığımız yerden 360 derece dönerek etrafımızda ateş edebiliyoruz. Yapay zeka ağzı açık ayran budalası gibi ortalıkta dolaşmıyor. Saklanıyor, vuruyor, kaçıyor, hatta bir fırsatını bulursa saklandığınız yere gelip kafa göz size girişmeye bile çalışıyor. Bire karşı çok adam aldığınız anlarda zamanı yavaşlatmak

sizin avantajınıza oluyor. Fizik motoru, her an bir yerlerden sarkıyor veya sallanıyorken bile tamamen manuel olarak silahın yönünü bizim belirlememize izin veriyor. (Vuruş hissiyatının akıl almaz olduğunu da söylemiş miydiniz?)

İçki içtiğim kolumda bir delik açtılar!

Max Payne 3'ün ambiyansı buram buram melodram kokuyor. Oyunun bir kısmı yazlık mekanda geçiyor olsa da Max'in geçmişinden gelen karamsarlık yer yer oyunda şiddetini arttırıyor. Max Payne 3'ün teknolojik altyapısı çok güçlü. Öyle ki rakiplerine parmak ısırtacak kadar. Bunun bedeli olarak da taş gibi sağlam bir PC'ye ihtiyacınız var. Max Payne 3, Grand Theft Auto IV'te ve Red Dead Redemption'da kullanılan motoru kullanıyor ama tahmin edeceğimiz gibi Rockstar, RAGE'i dört yıl içinde epey bir geliştirmiş ve Max Payne'in karamsar dünyasına uyarlamış. Öyle Grand Theft Auto IV'teki veyahut Red Dead Redemption'daki gibi alabildiğine açık ve özgür bir dünya söz konusu değil. Max Payne oyunları her zaman çizgisel bir ilerleyişe sahipti ve Rockstar da Max Payne 3'ün senaryo modunda bu geleneği bozmadan muhafaza etmiş.

Max Payne 3'te Rockstar iyice online olayına abanmış. Zamanı yavaşlatan Bullet Time, multiplayer modunda bile var. Velakin bu olay ancak görüş alanında olan oyuncularını etkiliyor. Tuna, önceki sayfalarda size Gang Wars ve Payne Killer modlarını açıkladı. Bunlardan farklı olarak Max Payne 3'te Team Death Match modunun olacağını söyleyebilirim. Tuna'nın anlattığı Burst içinse oyun esnasında biriktirdiğiniz "Adrenaline"i kullanmanız gerektiğini vurgulayabilirim. Adrenaline biriktirmek için rakip oyunculara ateş etmeniz ve onları öldürmeniz gerekiyor. Dolayısıyla zar zor elde ettiğiniz Adrenaline'i akıllıca kullanmak yerinde olacaktır. Burst özelliğini; Intuition, Trigger Happy, Sneaky, Bullet Time, Paranoia, Weapon Dealer, Weapon Double Dealer ve Big Dog olarak üç farklı seviyede kullanabiliyorsunuz. Örneklendirmek gerekirse Big Dog'un birinci seviyesinde kendinizin ve hemen yanınızdaki



takım arkadaşınızı iyileştirebiliyorsunuz. Big Dog'u ikinci seviyeye çıkardığınızda görüş alanınızdaki tüm takım arkadaşlarınızı iyileştirebiliyorsunuz. Big Dog'u üçüncü ve son seviyeye çıkardığınızdaysa görüş alanınızda olsun ya da olmasın tüm takım arkadaşlarınızı iyileştirebiliyorsunuz. Online modlarda kullanabileceğimiz bazı eşyalar arasında kask, gaz maskesi, telsiz, askeri gözlük, adrenalin enjektörü, kilit açacağı ve kimlik kartları gibi nesnelere yer alıyor.

Max'in falsoları...

Oynadığım kadarıyla Max Payne 3 de diğer oyunlar gibi kusursuz bir oyun değil. Unc-harted 3'te Nathan'in duvarlara yaklaştığında elini duvara sürmesi gibi doğal bir hareketi Max'ten de beklerdim açıkçası. Ayrıca Last Man Standing'de Max kabak gibi yerde yatarken onca düşmanın bizi neden ve nasıl vurmadığını çok merak ediyorum. Çevre etkileşimi çok üst düzeyde değil. Mesela elinizi attığınız birçok kapı açılmıyor. Her yerle hayalindeki kadar etkileşim yok. Tamam, camlar ve tahtalar falan ateş ettiğimizde kırılıyor ama insanoğlu ağgözlü işte! Max Payne 3 gibi harikulade bir oyun için demo çıkarmama kararı bana ilginç geldi. Rockstar'da çalışan o kadar çok deha var ki adamlar kimse oyunu baştan sona kadar oynamadan değerlendirme yapmasın istiyor herhalde.

Hazır Rockstar'a kadar gitmişken Max Payne 3'ün senaryo modunun kaç saat süreceğini de sordum. Malum, Max Payne 2 sadece altı saat falan sürüyordu. Bu soru üzerinde Rockstar'daki elemanlar bana Max Payne 3'ün "açık dünya" oyunu olmadığını ve çizgisel bir oyun olduğu için senaryo modunun makul bir süre sonra biteceğini söyleyip saat vermediler.

Max Payne 3'ün başına oturduğunuzda saatlerin nasıl akıp gittiğini fark edemiyorsunuz. Saatlerce Max Payne 3 oynadım ama dışımın kovuğuna bile gitmedi. Gördüklerim karşısında adeta ekran başına zamlandım. Yapımcılar beni dehalarla dolu ofislerinde, oyunun başında ispatulayla kazıyıp sökmeye çalışırken "Daha yok mu? Daha yok mu?" nidaları atıyordum. Yine de herkesten önce Max Payne 3 oynayabildiğim için kendimi çok şanslı hissediyorum. Piyangodan büyük ikramiye kazanmak bile istemiyorum artık, o derece yani. Şimdi sıkı tutunun, feci saçma bir kapanış yapacağım: Beyler, bu oyun kaçmaz! Max Payne biiii diskoya götür! Rockstar seni seviyoruz! Amin. **Ahmet Özdemir**





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



MAX'İN DÖNÜŞÜ

Oyun tarihine baktığımızda, başarılı olan fazla serinin olmadığını söyleyebiliriz. Tabii ki Quake, Age of Empires ve benzeri istisnalar var ancak genelde bir seri ne kadar uzarsa, oyun o kadar yıpranıyor.

Bunun en önemli örneği Call of Duty olsa gerek; seri öyle bir yere geldi ki ilk versiyonu ve Modern Warfare'i arar olduk. Keza Tomb Raider... İlk iki oyun mükemmeldi. Peki ya sonra?

Buna katılmayanlar olacaktır ancak bazı oyunların devamı hiç gelmemeli çünkü ben, BioShock'u, Call of Duty'yi ve birçok oyunu ilk ya da başarılı devam oyunları ile hatırlamak istiyorum.

Neden bu konuyu açtım? Çünkü hep güzel hatırlamak istediğimiz bir oyun, daha doğrusu biri daha var: Max Payne... Ve işin içinde Rockstar olduğundan, Max Payne 3'ün devam oyunları konusunda tartışmasız bir istisna olduğunu söyleyebiliriz.

Bu ay sizin için yine dünyayı arşınladık ve İngiltere'ye gidip, gerçekten çok özel bir konuyla, Max Payne 3 testiyle döndük.

İyi okumalar...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiat@level.com.tr

Not: World of Tanks promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

■ Korktuğunda seni ne rahatlatır?

Cem Şancı



■ Karanlık bir gecede, doğanın ıssız bir noktasında kalmışsam korkmam ama şimdi iki spastik uzaylı çıkıp saldırırsa ne fantastik olur diye aklımdan geçirip heyecanlanabilirim. Medeniyete ulaştınca o heyecan da geçer.

Ertuğrul Süngü



■ Bisküvi olabilir ama yanında içecek bir şeyler de olmalı. Kaçmak olabilir ama koşarak; yani öyle mental kaçışlardan bahsetmiyorum. Fakat ben yine de pamuk şekerden yana oyumu kullanacağım. Evet, pamuk şeker çözer beni.

Ayça Zaman



■ Korktuğumda bayılmak beni rahatlatır.

Ertekin Bayındır



■ Neden korktuğuma bağlı bu biraz ama korkudan kaçmak yerine korkunun "farkında olmayı" tercih ederim. Her zaman kesin ve net çözüm vermiştir, tasdiklidir, onaylıdır...

Eray Ant



■ Korktuğumda beni bir cümle rahatlatır: "Amaaan hacı! Maksimum ölürüz, o da zaten kaçınılmaz son değil mi?"

MAYIS 2012, SAYI 184

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@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

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet 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

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

Esentepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



TOM CLANCY'S

GHOST RECON FUTURE SOLDIER



Efsanevi Ghost Takımına Katılın!

Dünya üzerindeki en karışık savaş alanlarında, düşman hattının arkasında savaşın.



**4 Kişiyeye Kadar Desteklenen
Co-Op Modu**

Campaign ve Guerilla modları ile heyecan verici Co-Op deneyimini yaşayın.



16 Oyunculu Düşman Modu

3 sınıf, 7 mod, 15 harita ve açılacak birçok farklı nesne

Kendi silahınızı oluşturun: 20 milyondan fazla kombinasyon ile kendine özgü silahınızı oluşturun.



WWW.GHOSTRECON.COM

tiglon



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

BETTER WITH
KINECT
SENSOR

**XBOX
LIVE**

**PC
DVD
ROM**



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier logo, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PSS", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Crysis 3 Sayfa 54

New York'u başı beladan kurtulmadıkça Nanosuit'i üstümüzden çıkaramayacağız anlaşılır; üstelik bu kez elimizde ok ve yay ilkel (!) bir silah da olacak.

DOSYA KONUSU

- 3 Max Payne 3
- 21 Editörden
- 22 LEVEL Tayfası
- 26 Posta
- 29 Takvim
- 30 Split Screen
- 32 LEVEL Ligi
- 34 Haber

46 Role Playing Günlükleri

İLK BAKIŞ

- 50 Epic Mickey 2: The Power of Two
- 52 Halo 4
- 54 Crysis 3

- 56 Lost Planet 3
- 58 Resident Evil 6
- 60 Lollipop Chainsaw
- 62 Rock Band Blitz
- 62 Warlock: Master of the Arcane
- 63 Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots



- 64 SimCity
- 65 The Amazing Spider-Man

- 66 DiRT Showdown (Test)
- 67 LEGO Batman 2: DC Super Heroes



- 67 LittleBigPlanet Karting
- 68 Rocko@Psikiyatr

İNCELEME

- 72 Prototype 2



LEVEL DVD 184

KURULUM DOSYASI

World of Tanks

DEMOLAR

Alice and the Magic Gardens
Angry Birds Space
Cradle Song
Gateways
Incursion
Kaptain Brawe:
A Brawe New World
Osmos
Planet Buster
Vertex
Victim of Xen
X-Motor Racing

FULL OYUNLAR

Breaktris
Fritter
Icy Tower
Italian Rocket Riders
Jables's Adventure
Le Corbeau et la Renarde
Passagebalt
Pause Ahead
SkiFree

VIDEOLAR

Angry Birds Space
Arma III
Assassin's Creed III
Diablo III
DiRT Showdown
Dishonored
Epic Mickey 2
God of War: Ascension
Halo 4
Hitman Absolution
Kinect Star Wars
Lost Planet 3
Max Payne 3
Medal of Honor: Warfighter
Ninja Gaiden 3
Prototype 2
Sleeping Dogs
Sniper Elite V2
Spec Ops: The Line
The Secret World
Torchlight II
Trials Evolution
UEFA Euro 2012
World of Tanks

Prototype 2 Sayfa 72

Alex Mercer gitti, yerine James Heller geldi. Yepyeni bir ana karakter eşliğinde Prototype'ın aksiyon dolu yapısına geri dönüyoruz ama iyi mi ediyoruz?

76 Binary Domain
78 Ridge Racer Unbounded
80 Dragon's Dogma
82 Confrontation
83 Tropico 4:
Modern Times
84 Kinect Star Wars
85 Fez
86 Naval War:
Arctic Circle
87 Armored Core V
88 Silent Hill
HD Collection
89 Devil May Cry
HD Collection
90 Shoot Many Robots
90 UEFA Euro 2012
91 Trials Evolution

92 Victoria II:
A House Divided
92 Yesterday
93 AirScape
93 Infectonator 2
93 Juniper's Knot
93 When Doves Cry
94 Big Boss
97 Donanım
104 Market
106 Kültür & Sanat
110 Kare
114 LEVEL 185

POSTA

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

Bozulursa atın: inbox@level.com.tr

MONDAI GA ARUKARA...

Selamlar Tuna Abi ve tüm LEVEL ailesi. (Şefik Abi'ye de parantez içinde selam vermek istedi gönlüm.)

Ben 16 yaşında bir oyun severim ve derginizi yaklaşık dört yıldır aralıksız takip ediyorum. Belirli sorularım olduğu gibi dergi ile ilgili belirli eleştirilerim de var. İzin verirsiniz bunları belirtmek isterim.

Bindik bir alamete... Umarım bizi yerden yere vurmazsın?

1. Derginizi çok sevdiğimi tekrar söyleyerek ilk eleştirimi belirtmek istedim ama her güzelin bir kusuru da vardır. LEVEL dergisinin en büyük kusuru bence derginin iki - üç yıl önce çıkan haline göre çok daha kısa olması. Bütün yazarların incelemeler ve ön incelemelerdeki üslubunu gerçekten başarılı bulmakla beraber, ne yazık ki incelemelerin fazla kısa olduğunu düşünüyorum. Silent Hill serisinin son oyunu olan Silent Hill: Downpour, serinin takipçilerinin yaklaşık bir buçuk yıldır merakla beklediği bir oyundu. Ben de pek ilgimi çeken bir seri

olmamasına rağmen oyunu merakla bekliyordum fakat Nisan sayınızda oyunun incelemesinin sadece tek bir sayfa olduğunu görünce, gerçekten hayal kırıklığına uğradım. Aynı şey Asura's Wrath oyunu için de geçerli. İncelemeler aynı üslupla daha uzun olursa dergi mükemmelliğe bir adım daha yaklaşmış olur diye düşünüyorum.

Haklısın, bundan sonra dergiyi 322 sayfa çıkaracağız biz de. Bak şimdi ne oldu; derginin sayfa sayısını bizim belirlemediğimiz ortaya çıktı. Oyun firmalarına dönelim bir de; onlar da o ay bir dolu oyun mu yayımlamış? Dosya konularımız mı var sayfalarca? Eh, ne oldu; aslında bizim de daha çok yer vermek istediğimiz bir oyunun sayfa sayısı düşmüş oldu. Sonra ne oluyor, bir oyuna daha çok yer ayırıyoruz, bu defa da başka bir okur, "Şu oyunun incelemesini göremedim? Nasıl atlarsınız, anlamıyorum!" deyiveriyor. Böyle bir dünya işte...

2. İkinci eleştirim, eleştiriden ziyade bir öneri

aslında. Derginin genel içeriğinin gayet doyurucu olduğunu düşünmekle beraber kapsamlı bir retro kısmı görememek beni gerçekten üzüyor. Akranlarım her ne kadar "köklü" birer oyuncu sayılmasa da eminim pek çok kişi eski oyunlara dair anılarınızı, deneyimlerinizi öğrenmek isteyecektir.

Retro kısmı vardı dergide, hatta bir dönem bayağı istikrarla devam etti, sonra bölüm eskidi, kaldırdık. "Retro Retro" adında bir bölümle geri döndüreceğiz.

3. Kötümser konuştuğum yeter sanırım. Şimdi ise bir sorum var izin verirsiniz... Tuna Abi geçen ay Asura's Wrath'ı denemediğini söylemiştin, bu ay denediyen ne düşünüyorsun oyun hakkında? Ben oyunu bitirdim ancak beklediğimi bulamadım; hikaye pek bir klişe geldi bana.

Deneyemedim! Çünkü Ahmet bana yollamadı. Ve fark ettim ki Ahmet'ten oyunu hiçbir zaman istememişim. (Gelin ve güvey adayı, Tuna Şentuna.) Sanırım pek iyi değilmiş ama hevesim



kaçtı bile. Şimdi de Japonya'dayım zaten, oturup onu oynayamam. (Söyle de doğru düzgün oyun yapınlar artık, sabrım taşıyor! - Şefik)

4. İlk kez bir Assassin's Creed oyunu için heyecanlanıyorum. Tuna Abi sence Assassin's Creed serisinin üçüncü oyunu, seriye yeni bir soluk getirebilecek mi? **Bence yeni bir soluk getirmeyecek ama yine herkes tarafından beklenen ve çıktığında herkesin gidip alacağı bir oyun olacak.**

5. The Elder Scrolls V: Skyrim, Batman: Arkham City, Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3... Hepsini PS3'ümde oynadım. Skyrim'e hayran kaldım, Batman'e ayılıp bayıldım, MW3'te multiplayer'da "killstreak"ler yaptım ama bir türlü Battlefield 3'e ısınmadım. PS3'ün analog stick'leriyle oynamak çok zor ve herkes çok profesyonel. Ne yapmamı önerirsin?

Çok kolay. BF3 oynama? Bence olabilir. Bunu bir düşün. Yok yok, tamam. Madem oyunu almışsın, oynamak lazım. Olayın püf noktası, oyunu sürekli oynamaya devam etmek. Buna moralini bozmadan devam etmeyi başarırısan, zamanla oyuna alıştığını göreceksin.

6. Son olarak ilk oyununu bitirip pek beğenmediğim Prototype 2 hakkında neler düşündüğünü sormak istiyorum Tuna Abi? Sence yine ilk oyun gibi kafa şişiren, sürekli kendini tekrar eden bir aksiyon oyunu mu olacak?

Ne yalan söyleyeyim, bence ilk oyundan sadece

Şefik, arkadaş parantezleri bir şeyler yapmanı istiyor ama ben sakıncalı bir durum oluşabileceği kanısındayım. Sen ne dersin?

biraz iyi bir aksiyon oyunu olacağına benziyor ama bu tür oyunlara da ihtiyacı var piyasanın. Ben zevkle oynayacağımdan eminim. (Beklediğim oyunlar listesinin en alt sırasında olabilir. - Şefik) Sorularım bu kadar Tuna Abi. İlk mailim maalesef dergide yayımlanmayıp cevapsız kalmıştı, bu sefer yayımlanmasını umut ediyorum. Umarım eleştirilerimde size karşı herhangi bir kırıcı tavır sergilememişimdir. İyi günler, saygılar dilerim.

Yiğit KEÇECİOĞLU

KOWACHATTA!

Merhaba Tuna Abi. Ben Can, yaşım 14, derginizi 178. sayısından beri takip ediyorum. Biliyorum 170. sayı kuralınız var. Peki bu kuralı 180 yapsanız, güzel olmaz mı? Derginizi okurken en keyiflendiğim bölüm hep Posta bölümü olmuştur. Canım sıkıldıkça tekrar tekrar okurum. Hemen sorulara geçeyim. (Bu arada bir PlayStation 3'üm var.)

Merhaba Can. Posta bölümünü sevmene sevindim. Şimdi cevaplara geçeyim. (Bu arada bir PS3'üm, iki Xbox 360'ım, bir PSP'im, bir PS Vita'm, bir laptop'ım, canavar gibi de bir desktop PC'm var.)

1. Tuna Abi bana biraz kızacaksın neden bu oyunu şimdiye kadar almadın diye. Evet %100 eminim... Tahmin ettiğin üzere, ben Battlefield 3 oyununu almadım. O zamanlar birkaç nedenim vardı ama şimdi kararsız kaldım alsam mı, almasam mı diye. Bir de Battlefield 3 oynarken kontrollere kolay alışılabilir mi? Yani PS3'te FPS güzel oynanıyor mu? Online olarak da oynayacağım; online ortamda hala oyuncu var mı? Biraz gevezeyim galiba...

Can... N'aber ya? Nasılsın? Nasıl gidiyor? İyi misin? Neler yaptın? Bir üçgen hayal et, iç açılardan biri 92, diğeri 66.4 olsun; üçüncü aç kaç olur? Olursa güzel oynanır mı? Şimdi diyeceksin,

"N'oldu?" Her soru başlığında en az altı soru sormuş olman bende kısa devre yarattı. Ama sen bunlara aldırmadan direkt BF3'ü al. Kontrolleri de halledersen, online oyunlarda bolca da rakip bulursun. (BF3'ün online'ında oyuncu bitmez! - Şefik)

2. Yine bana kızabilirsin ama ben Uncharted 3: Drake's Deception oyununu da almadım. Kesin alacağım oyunlardan biri o da. "Peki bu oyun iyi mi?" diye sormama gerek yok. Uncharted 3'ü hala online oynayan kişi sayısı fazla mıdır? Bir tek bunu merak ediyorum.

Var var. Yepyeni oyun Uncharted 3, niye olmasın oyuncu?

3. Prototype 2 ön incelemelerinizi okudum. (Galiba bir tane vardı.). Oyun listeme Prototype 2'yi yazdım. Peki Prototype 2 alınması gereken bir oyun mu? Yeterince zevk verir mi? Prototype 2 Türkçe gelebilir haberleri duydum, doğru mu? İsteklerimi karşılar mı? Yoksa aksiyon dolu başka bir oyun önerir misin?

Evet. Evet. Olabilir. Evet. Hayır.

4. Mass Effect 3. Oyun listemde davetli fakat fazla almak istemiyorum. Aklımı karıştıran birçok neden var. Bir tanesi oyun için iyi düzeyde İngilizce gerekiyor; bu doğru mu? Çünkü benim İngilizce'm biraz kötü, hatta yerlerde.

Yes indeed. You need to have your words in your pocket in order to understand and experience the great story that Mass Effect 3 has to offer.

Bak mesela bu cümleyi anlayıp Türkçe'ye kolaylıkla çevirebiliyorsan, oyunu da oynayabilirsin.

5. Oyun listemde Far Cry 3, Max Payne 3 ve Assassin's Creed III var. Assassin's Creed'i kesin alacağım fakat onun dışında ya Max Payne 3'ü ya da Far Cry 3'ü alacağım. Her iki oyunun da online kısmı var mı? Hangisi grafik olarak beni coşturur? Hangisi daha eğlenceli olur? Aslında %65 Far Cry 3 istiyorum çünkü özgür olmak kadar güzel bir şey var mı?

Coşturmak derken? İlk olarak oraya takıldım. Sonra %65'lik oranı nasıl hesapladığında kafam bir gitti, geldi. (Mesela neden %70 değil?) Ardından da şu hayatta özgür değilmişçesine oyunlarda özgürlüğe takılmış olmanla ilgili birtakım felsefi söylemlerde bulundum ayna karşısında.

Sana bunları video kaydı olarak yolluyorum... (Far Cry 3'ü al bence.) (Ne Far Cry 3'ün, ne de Max Payne 3'ün multiplayer modundan aylarca oyun saati beklemeyin; multiplayer olarak oynanacak oyunlar belli bana göre. - Şefik)

6. Killzone 4 ve God of War IV haberleri yok mu? Çıksalar da bir güzel oynasak... **Killzone 4 ismi yankılanmaya başladı söylenti koridorlarında. Vay vay. Nasıl şairaneyim? Oyun belki PS3'e, belki de bir sonraki PS'a yapılacak deniliyor. GoW IV'ten de sürpriz bir çıkış geldi. Haberlere bak bakalım.**

7. Bazı haberlere göre Hitman Absolution Türkçe alt yazılı olacakmış; sizce bu bilgi doğru mudur? Hitman Absolution Türkçe desteğiyle gelirse oyunu alabilirim diye düşünüyorum. Sizce almaya değer bir oyun mu? **Hitman'in Türkçe olmasına da hiç gerek yok bence. Almaya da pek gerek yok. Bence çok iyi bir şey çıkmayacak oradan.**

8. The Last of Us oyunu Türkçe gelebilir mi? Uncharted 3 Türkçe dublajlı geldi, aynısı The Last Of Us'ta da olabilir mi? **Gayet olası bir durum. Türkçe gelirse ne yapacağın ilk olarak? Bunun cevabını bize akrostişli bir**

şiiir olarak yazıp yollarsan, The Last of Us'ın boş oyun kutusunu (Siyah kutu.) sana yollarız.

Sorularım bu kadar Tuna Abi. Sorularımı eksiksiz bırakırsan çok sevinirim. Bütün LEVEL ekibine selamlar. **Sorularımı eksiksiz bırakırsam mı... Öylece bırakıp yayımlasaydık eline ne geçecekti? Aaa! Anladım. Eksiksiz yanıtlarsan demek istedin sen. Ama eksiksiz bıraktım. Hepsi olduğu yerde seni bekliyor. Haydi bakalım kolay gelsin. (Soyadın gerçekten Bi mi yahu?)**

Can Bi

HAJIMETE TEGAMI

Merhaba Tuna Abi. Sana bazı sorularım olacak.

1. Ben yeni bilgisayar almış birisiyim. Bilgisayarım tüm oyunları kasmadan çalıştırıyor. Özellikleri şöyle: GeForce GT 430 1 GB ekran kartı, çift çekirdekli 3.00 GHz işlemci, 4 GB bellek. Sence bu sistem yeterli midir; beni ne kadar götürür?

Çift çekirdekli işlemi biraz eski kalmış. Bellek iyi. Ekran kartı da fena değil. Kallavi oyunlarda performans zorluklarıyla karşılaşabilirsin.

2. Ben şu güne dek hep FPS ile ilgilenmişimdir ama Skyrim hayata bakışımı değiştirdi. Önerdiğin RPG var mı başka?

Gothic! Yok, yok. Bitti o seri de. Mass Effect serisini denemelisin ivedilikle.

3. Sence The Sims 3 nasıl bir oyun, almalı mıyım? O eklenti paketleriyle birlikte oyun gerçekten eğlenceli oluyor.

O oyun, nasıl desem... Böyle mesela bankada yaklaşık 1.000.000\$'ın vardır, hayatta hiçbir sıkıntın yoktur ve o yumuşak güneş ışığını içeri alan, Florida'daki lüks evinin penceresinin kenarında oturup, "Bugün ne yapsam..." diye düşünüyorsundur, işte o zaman The Sims 3'ü ve onunla ilgili her şeyi almalısın ve kendini sanal sorunlara bırakmalısın. Yoksa hayat zaten yeterince problemlidir, bir de sanal saçma sapan karakterlerin sorunlarıyla uğraşmak isteyeceğini sanmıyorum.

4. Bilgisayarımı aldıktan sonra Call of Duty: Modern Warfare 3, The Elder Scrolls V: Skyrim, Saints Row 3 ve Crisis 2 aldım. Sen bana ne önerirsin?

Ben de sana Mass Effect 3 ve Diablo III öneriyorum. 15 gün kaldı! (Madem 15 gün kaldı, bir de Max Payne 3 yaz listeye. - Şefik)

Sorularım bu kadar; dergide yayımlarsan çok sevinirim.

Umut GÜNDÜZ

IROIRO NA SHITSUMON

Selamlar Tuna Ağabey ve tüm LEVEL emektarları.

Ben bu maili derginizde yayımlanması umudu ile atıyor, beni kırmamanızı diliyorum. (Gerçi kim bilir, kaç kişi arasından elenecek?) Neyse sorulara geçeyim. (Şefik Ağabey, parantezleri "partizane" yaparsan mutluluk duyarım.)

Şefik, arkadaş parantezleri bir şeyler yapmanı istiyor ama ben sakıncalı bir durum oluşabileceği kanısındayım. Sen ne dersin? (Disko Disko Partizani! - Şefik)

1. Bende bir PS3 var ve beni oyalayacak bir oyun arıyorum. Tercihlerim arasında The Elder Scrolls V: Skyrim, Borderlands, Deus Ex: Human Revolution veya Medal of Honor var. Sanırım Skyrim'i alacağım fakat senden de fikrini alayım dedim.

Seni oyalayacak bir oyun arıyorsan, Skyrim iyi bir seçim. Diğerlerini boş ver.

2. Tüm "LEVEL-can"lar adına sizden bir şey isteyeceğim. Derginizde The Elder Scrolls'un bir oyunu vardı,

► sanırım Oblivion'dı. (Sitesinden ücretsiz indirilebiliyor-muş.) O oyunu dağıtmanızı gerçekten istiyorum. (Hem yapımcıların hedefi bizi seriye ısındırmak değil mi?) **Oblivion bedava mı oldu? Yok canım, kandırmaşlar seni. Oblivion'ı dergiyle birlikte vermek biz de isteriz. Lütfen ilişikteki hesap numarasına, belirteceğim miktardaki Japon Yen'inin gönder. Ancak öyle, n'apalım... (Bedava olan The Elder Scrolls: Arena ve The Elder Scrolls II: Daggerfall. - Şefik)**

3. Kişisel görüşümü soracak olursanız PS Vita ucuzlamadıkça rekor satışlara imza atabileceğinden şüpheliyim. Vita'da şu an çıkan oyunlara bakılırsa sönük gibi duruyor. Nasıl bir devrim yaratacağını ise sizlerin görüşüne sunuyorum.

PS Vita Japonya'da bir ucuz, bir ucuz. Zaten her şey pahalı, üç şey ucuz. Biri Apple cihazları, diğeri PS Vita ve PS3, diğeri de konsol oyunları. Geriye kalan her şey Türkiye'yle aynı; çok saçma. Vita'nın oyunları henüz çok iyi değil gerçekten lakin cihaz gelecek vaat ediyor bana sorarsan. Çok güçlü ve yok yok alette. (Şu an almaya gerek yok cidden, bekleyin, oyun sayısı artsın, cihaz da ucuzlasın. - Şefik)

4. Fazla mı resmi konuşuyorum, yoksa postamın yayımlanmasını mı istiyorum? (Tabii ki cevap her ikisi de.)

Bence ikisi de değil.

5. Yeni çıkacak Assassin's Creed'den çok umutlu değilim. DVD'de verdiğiniz videodan sonra oyunun artık Call of Duty gibi sakız çiğnercesine uzatıldığı düşüncesine varıyorum. (CoD da hala iyi bir oyun; size sözüm yok CoD severler.)

Güzel bir tespit ki bence çok daha fazla suyu çıkacak. ACIII yine bu oyunlar arasında iyi duracak.

6. Ayça Abla'nın Portal 2'yi övmesine dayanamadım ve oyunu denedim. Ayça Abla da işini bilenler arasında, bunu bilin!

Ayça'nın işini bilenler arasında olduğunu bildiğimize göre, bizim bildiğimizi Ayça'nın işlerini bilirken bilmesi olası mıdır? Ne dedim? (Seni ikiye bölüp playoff'a alalım Tuna. - Şefik)

7. Şimdiki sorum dergide incelemesi yapılan mini oyunların ve oyunların puanlamaları konusunda. Mini bir oyuna 7.0 verirken, normal oyunlara göre mi değerlendiriyorsunuz?

Tabii ki de o ufak oyunları gidip Skyrim'le falan oranlıyoruz çünkü kafamız iyi. Yapmıyoruz öyle bir şey; onlar kendi klasmanlarındaki puanları.

8. 31.03.2012 tarihinde 20:30 - 21:30 saatleri arasında gerçekleşen "Earth Hour" hareketine katılan oldu mu? **Ben o sırada heyecanla hazırlıklar içerisinde olduğumdan aklımdan çıkmış. Ayıp oldu gerçekten fakat belki bizim dergi kepenkleri kapatmıştır.**

Şimdiden emeği geçen herkese teşekkür ediyor, selamlar söyleyerek internet kotasının dolması düşüncesiyle mailimi bitiriyorum.

İbrahim MUMYAKMAZ

"WoW" WA DOKO E IKU?

Merhaba sevgili LEVEL. Ben derginin yanında dolu dolu CD, hatta bazen çift CD verdiği dönemlerden beridir LEVEL dergisinin okuruyum. (Yaşlı hissettim kendimi.) Her neyse abi, meşgulsünüzdür; ben hızla sorularıma geçiyorum.

1. Konsolları çok met ediyorsunuz ama benim sahip olduğum tek konsol (Atari'yi saymazsak.) PSONe'di. İlk çıktığı dönemler almıştım ama hep PC'nin daha üstün olduğunu düşünürdüm. Keza o dönemler öyleydi ama şimdi sanırım dengeler değişti fakat ben yine de içimdeki bu korkuyu yenemedim. Sizden cesaret alıp yeni nesil bir konsola geçmeyi düşünüyorum. Xbox daha iyi

diyorsunuz ama benim sıra tabanlı RPG'lere, JRP'lere büyük bir tutkum var. Özellikle FF serisi ve benzeri türde oyunlara bayılıyorum. Sıra tabanlı RPG'ler Xbox için de çıkıyor mu? Yoksa ben PS3 bakmaya başlayayım mı?

Konsolları biz met etmiyoruz artık Uğur ya, onlar oyun dünyasının son derece coşkun birer gerçeği; hatta sen o kadar geri kalmışsın ki maalesef, sıra tabanlı RPG'lerin, JRPG'lerin modası çoktan geçti. Görüp göreceğin son iyi sıra tabanlı JRPG FFXIII-2 bile olabilir. Onun dışında ortada JRPG bile yok doğru düzgün. Çoğu oyun artık her iki sisteme de çıktığı için istediğin konsolu da alabilirsin.

2. Konsol kullanmıyorum demiştin, haliyle oyunlarımı PC'de oynuyorum abi. Uzun zamandır sıra tabanlı has-talığıma ilaç olacak bir oyun göremiyorum piyasada. RPG olmasa da Civilization çok iyi gelmişti; hatta şu anda ek paketi geliyormuş, sabırsızlıkla bekliyorum. Peki abi şu anda PC için bana önerebileceğin herhangi bir sıra tabanlı oyun var mı? RPG olursa, iyi olur...

Elbette ki Mass Effect 3. Fakat biraz daha beklersen, Diablo III...

3. Online oyunlara para vermeye pek sıcak bakmayan birisiyim çünkü genelde çabuk sıkılıyorum birçok online oyundan. F2P diyerekten belirli bir seviyeden sonra oynamak için para vermek zorunda kaldığımız ya da satılan oyun içi avantajlarla, oyuncular arası dengenin bozulduğu MMORPG'lerden nefret ediyorum. Bana önerebileceğin, tamamen F2P bir MMORPG var mı? Çok üstün özellikleri olmasına gerek yok. Wakfu tarzı sıra tabanlı bir MMO da olabilir.

Hmmm... F2P falan deyince ben böyle Tokyo'nun en işlek istasyonunda bebeğini kaybetmiş birine dönüşüyorum. Şey vardı, hani yaratıklar falan... Büyüler, efektler. Hah, işte o oyun iyi! (Al benden de o kadar. - Şefik)

4. World of Warcraft'ı The Burning Crusade döneminde kısa bir süreliğine oynamıştım ve çok beğenmiştim açıkçası ama aklıma takılan soru şu abi: Dördüncü ek paket geldi, oyun büyüdükçe büyüdü. Şu anda WoW'a başlamak isteyen bir kişi ek paketlerle birlikte kaç para harcamalı ki oyunu Mists of Pandaria'ya kadar kursun ve bunun için PC'de kaç GB yer ayırmalı? Bana açıkçası hem fiyat açısından, hem de kapladığı yer açısından WoW, artık tercih edilemez bir oyun olarak gözüküyor. Sen ne diyorsun abi?

İşte millet korkup kaçmasın diye WoW'un fiyatını düşürdükçe düşürüyorlar. Paket şeklinde satıp oyunu, parayı aylık üyelikten kazanıyorlar. Sabit diskte oyun çok yer tutabilir ama fiyat konusunda endişen olmasın. Lakin WoW eski ihtişamlı günlerinden çok uzak artık. (Yok be, toparladı kerata. - Şefik)

Her ay verdiğiniz emekler için çok teşekkür ederim. Cevaplarsanız sevinirim...

Uğur Mert SEVER

ONGAKU DAISUKI!

Tuna Abi selam,

Abi diyorum ama muhtemelen aynı yaşlardayız; dolayısıyla arkadaşlar arasında kullanılan türden abi olsun bu. Mart sayısında ne dinlediğin sorulunca metal ve elektronik müzik demişsin ve bu cevabın sana bir mail atma arzusuyla doldurdu içimi. Kısaca seni çok iyi anlıyorum. Aslında ben LEVEL'da yayımlaman için bir mail yazmıyorum, sadece naçizane müzik dağarcığımdan sana bir - iki grup önermek ve varsa senin önerilerini almak istedim. Bring Me the Horizon - There's a Hell Believe Me I've Seen It, There's a Heaven Let's Keep It a Secret albümüyle başlayarak Suice Season ve tüm diğer EP'lerini, albümlerini dinlemeni tavsiye ederim.

Elektronik bir - iki şarkı var son zamanlarda çok beğendiğim. Skrillex - First of the Year ve Portal Electro Dubstep Remix - Turret Error. Ayrıca dinlemediysen / izlemediysen kesinlikle AraabMuzik tavsiye ediyor, özellikle Golden Spirit, AT2 ve tüm o albümü öneriyorum. YouTube'dan da solo videolarını izlemelisin. Metal olarak ise Machine Head'in son albümünü çok beğenmedim; Lamb of God'inkiyse fena değildi. Senden de hem metal, hem de elektronik müzik tavsiyeleri almak isterim. Benim bildiğim bariz çok var, hepsini dinlemişsindir diye yazmadım ama sen sırala istediğin kadar. Ben yeni / değişik müzikler dinlemek için çok uğraşıyorum. Ayrıca Radiohead de çok severim; fikir vermesi açısından, öyle deneysel müzikler de yazabilirsin vaktin varsa. Yeri gelmişken bari bir - iki de soru sorayım:

Sadece oyunlarla alakası olmayan mektuplara daha bir sempati var ne yalan söyleyeyim. Önerilerini bir bir not ettim, hepsiyle ilgileneceğim. Benden de sana şunlar gitsin o zaman tavsiye olarak: Epica - Requiem for the Indifferent, Dimmu Borgir - Abrahadabra, Borknagar - Urd, Western Massacre - Freedom Through Violence, Xandria - Neverworld's End. Elektronik müziğe gelecek olursak... Orada da Pendulum'u hala inatla dinlediğimi görüyoruz. Plaid geliyor arkasından. Ayrıca Billy Talent'i öneriyorum rock seviyorsan. Süper bir insan.

1. Evde 46" bir LED ve Xbox 360 + Kinect yatak odamda karşımda duruyor ama toplasan üç - dört oyunum var. Geri dönüş yapmak için bana FPS dışında kesin oyna dediğin bir - iki oyun söylesene. (RTS gibi oyunlar özellikle çok seviyorum; daha gamepad ile FPS oynamayı beceremiyorum ama bakma, PC'de çok pis kapışabilirim.)

Konsolda da RTS olmaz ya... Batman: Arkham City'yi almalısın. Sonra da Diablo III çıkıyor zaten, boşver dünyayı... (LED TV'nin markası ve modeli ne? Bir aydır karar veremedim hangi 46 ya da 47 inç televizyonu alacağıma! - Şefik)

2. Diablo III'ü Steam'den alabilecek miyiz? İyi fikir midir? D&R'da kuyruğa mı girsek yoksa? 15 Mayıs haftası işten bir hafta izin alacağım, o kesin. Makine ayrıca i5 750, 6GB bellek, HD 5770. Bir sorun yaşamam herhalde, değil mi?

Diablo III'ü Blizzard kendi kaynaklarından dijital olarak satacak ve kutulu oyun merakın yoksa hiç de kötü bir fikir değil. Gerçi D&R'ın gece satış kuyruğu da eğlenceli olabilir. Bilgisayarın da gayet yeterli, endişen olmasın.

3. Age of Empires Online oynadın mı? Ben AoE II hayranıyım, denemeye değer mi?

Ben en son Age of Empires oynadım, inanabiliyor musun? Sonra uyudum, kalktığımda yıl 2012'ydi. Online kısmına hiç adım atmadım maalesef. (Güzel güzel, oynanır, renkli renkli, başarılı bir uyarlama oldu bana göre. - Şefik)


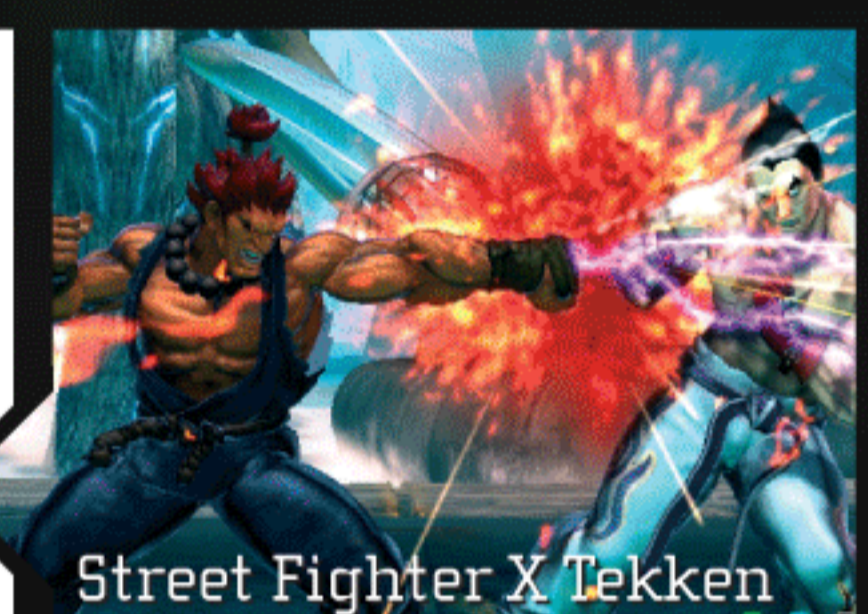


4. Bu Xbox 360'ın orijinal sabit diskini nerede bulabilirim? ABD'den alsam burada çalışır, değil mi? "Crash" aldım, nostalji olsun, PSONe günlerime döneyim diye, sabit disk yok diye çalışmıyor. USB ile çözemez miyim bu işi acaba?

Türkiye'de satılıyor o bazı yerlerde ama o bazı yerleri bulmak çok zor olabilir. GittiGidiyor'a mı bak-san acaba? ABD'deki şimdi gider, Avrupa sistemle uyumsuzluk falan çıkarır. Ben cesaret edemedim. LEVEL'i 1999 - 2004 arası çok okudum. 2004 sonrası 10 kere almışım, almamışım. Yeniden okumaya başlayayım diyorum; iyi diyordumdur herhalde... Kendine iyi bak. (Geyik yazmak için biraz kastım, kusura bakmazsın umarım.)

Sezay DEMİRBAKAK

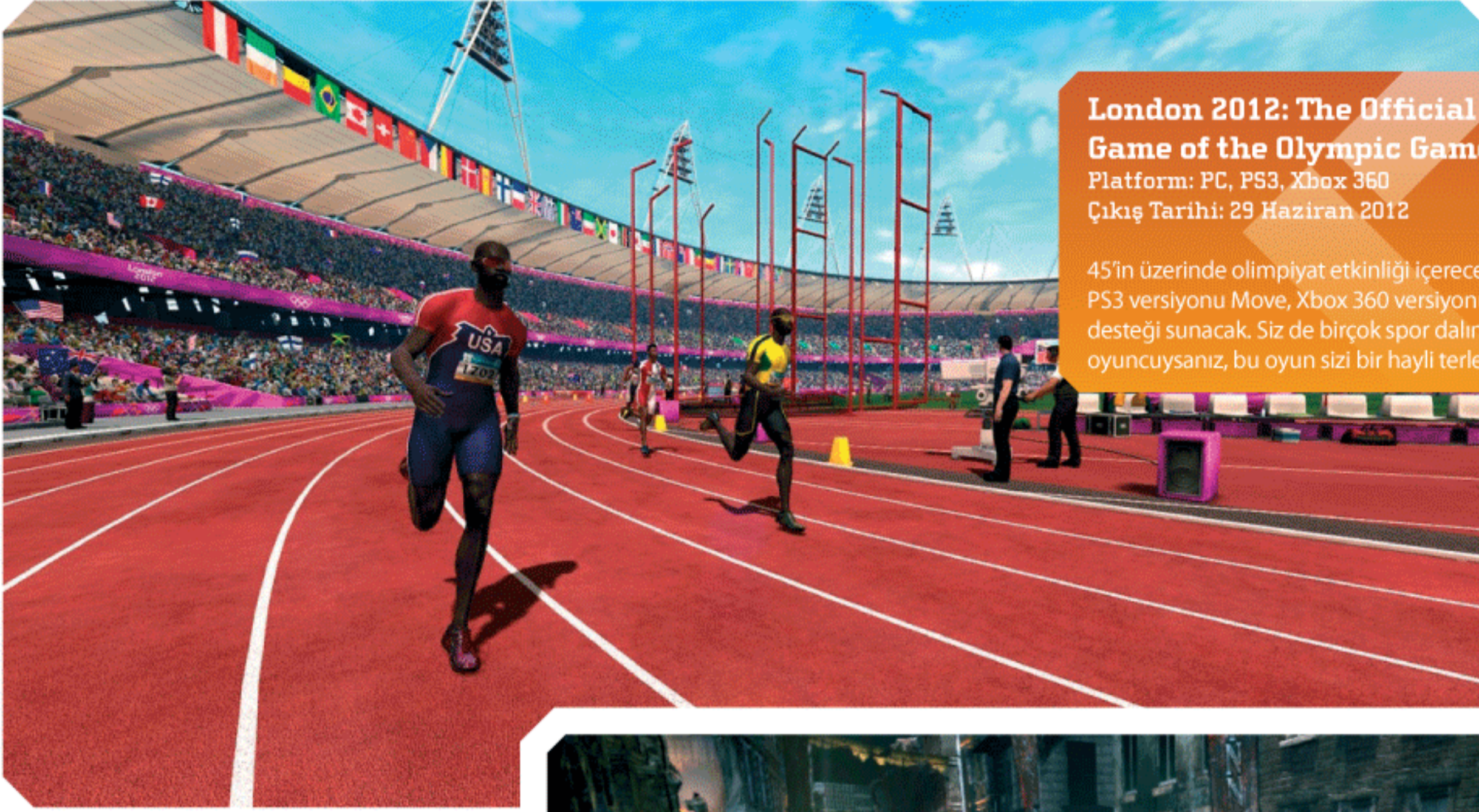
TAKVİM Mayıs

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
30	1	2	3	4	6	
		<ul style="list-style-type: none"> Fable Heroes (360) Mechanic Masters 2 (DS) 	<ul style="list-style-type: none"> Nexuiz (PC) TERA (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> Alvin and the Chipmunks: Chipwrecked (360 Wii DS) Back to the Future: The Game (PC PS3 Wii) Mortal Kombat (PSV) MUD - FIM Motocross World Championship (PC PS3 360) Sniper Elite V2 (PC PS3 360) 		
7	8	9	10	11		
 <p>Diablo III</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diablo III (PC Mac) 	<ul style="list-style-type: none"> Minecraft (360) 		<ul style="list-style-type: none"> Starhawk (PS3) Street Fighter X Tekken (PC) Warlock: Master of the Arcane (PC)  <p>Street Fighter X Tekken</p>		
		16		18	20	
		<ul style="list-style-type: none"> Sonic the Hedgehog 4: Episode II (360) 		<ul style="list-style-type: none"> Cartoon Network: Punch Time Explosion XL (PS3 360 Wii) Max Payne 3 (PS3 360) Resident Evil: Operation Raccoon City (PC) The Ratchet & Clank Trilogy (PS3) 		
	22			25	27	
		 <p>Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier</p>		<ul style="list-style-type: none"> Agricultural Simulator 2012 (PC) Atelier Meruru: The Apprentice of Arland (PS3) Dragon's Dogma (PS3 360) Iron Front: Liberation 1944 (PC) Legends of Pegasus (PC) Mario Tennis Open (3DS) Men in Black: Alien Crisis (PS3 360 Wii) Purr Pals Purrfection (3DS) Risen 2: Dark Waters (PS3 360) Sherlock Holmes: The Silver Earring (Wii) Sorcery (PS3) SpellForce 2: Faith in Destiny (PC) The Testament of Sherlock Holmes (PC PS3 360) Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (PS3 360) Woodcutter Simulator 2012: Lumberjack Time! (PC) 		
28			31		4	
	 <p>R.A.W.: Realms of Ancient War</p>		<ul style="list-style-type: none"> R.A.W.: Realms of Ancient War (PC) Silent Hill: Book of Memories (PSV) 			

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 29 Haziran 2012

45'in üzerinde olimpiyat etkinliği içerecek olan oyunun PS3 versiyonu Move, Xbox 360 versiyonu ise Kinect desteği sunacak. Siz de birçok spor dalına meraklı bir oyuncuysanız, bu oyun sizi bir hayli terletecek.



Steel Battalion: Heavy Armor

Platform: Xbox 360
Çıkış tarihi: 22 Haziran 2012

Capcom etiketiyle piyasaya sürülecek Steel Battalion: Heavy Armor, 2082 yılında geçiyor ve oyuna bakılırsa bundan 70 yıl sonra savaşlar iki ayaklı, yürüyen tanklarla yapılacak.



One Piece: Pirate Warriors

Platform: PS3
Çıkış Tarihi: Kasım 2012

Tecmo Koei çatısı altındaki Omega Force tarafından geliştirilen One Piece: Pirate Warriors'ta, tüm dünyayı dolaşıp denizci ve korsan eksenindeki düşmanlarla eğlenceli bir serüven yaşayacağız.

ŞİMDİ FRANSIZ TANKLARIYLA OYNAYIN



WORLD OF TANKS

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



ÜCRETSİZ OYNAYIN

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

Gaming Nexus 100/100 "Ücretsiz oyun evreninde eşsiz ve güvenilir bir yere sahip olan takım tabanlı ve ödüllü MMO oyunu eğlenceyi ve detay derinliğini aksiyonla dengeliyor."

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

tanklar.eu



WARGAMING.NET



LEVEL LİGİ

Ay 5

Oyun **Trials Evolution**

Platform **Xbox 360**

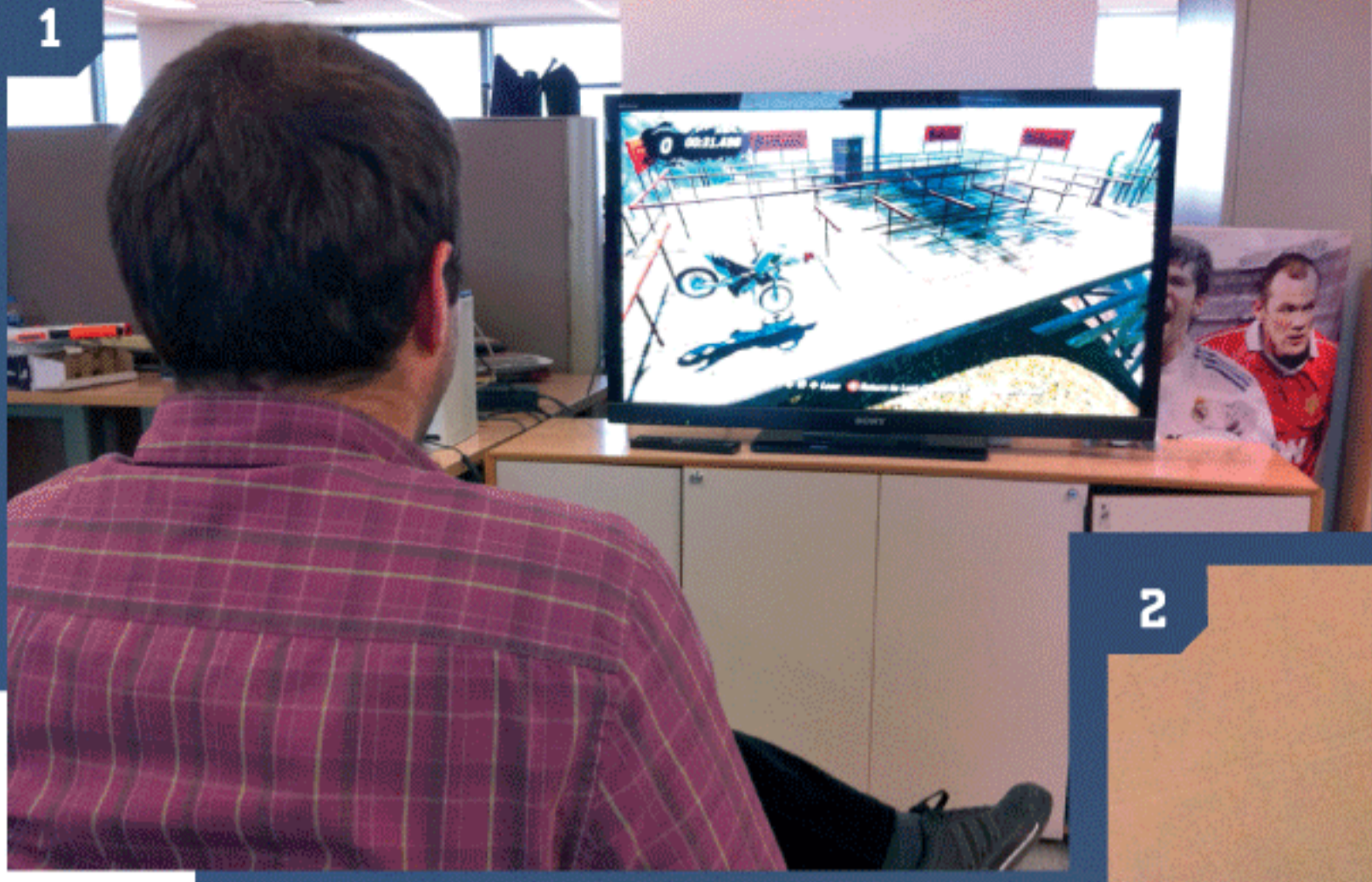
Mini oyunlarla imtihanımız durmaksızın devam ediyor. Geçen ay tecrübesini konuşturan ve hepimizi geride bırakan Ahmet, bakalım bu ay da kupayı müzesine götürebilecek mi. Elimizde Xbox LIVE'ın yeni yıldızlarından Trials Evolution var. Gerçi evde Fez dışında bir XBLA oyunu oynamıyorum ama LEVEL Ligi'ne en iyi malzeme bu olacaktı. O halde herkes kaskını taksın, motosikletin üstüne atlasın ve yarış başlasın!

Trials Evolution



Yapım: Red Lynx
Dağıtım: Microsoft
Tür: Platform
Platform: Xbox 360
Web: redlynx.com/trials-evolution

Öncesinde de, sonrasında da birçok benzer versiyonu piyasaya sürülmüş olan Trials serisi, oyuncuların motosiklet üzerinde ilerleyerek platformları aştıkları ve bu sırada dengelerini koruyarak düşmemeye çalıştıkları bir "denge" oyunu. Xbox 360'a özel olarak satışa sunulan serinin bu yeni üyesi, standart içeriğin yanı sıra birçok mini oyun da içeriyor ve bu sayede oyun süresini bir hayli uzatıyor. Tek kişilik modun yanı sıra lokal ve online multiplayer opsiyonları bulunan Trials Evolution'ın, Lite ve Pro olmak üzere iki farklı parkur editörü de bulunuyor. Oyuna dair tüm detayları ve oyunun incelemesini 91. sayfada bulabilirsiniz.



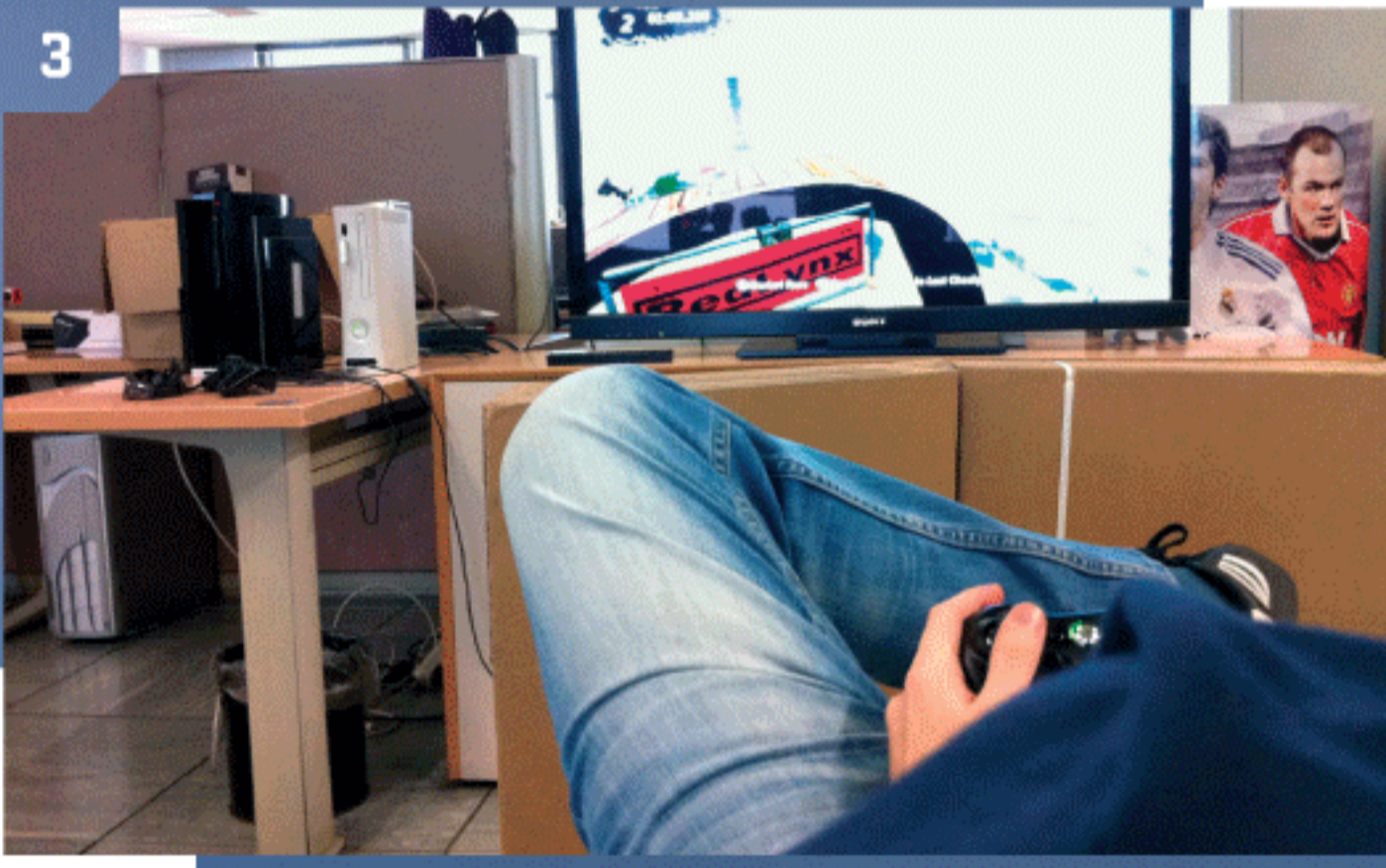
1

Oyunu inceledim, geçmiş oyunlardan da tecrübeyim, o halde kendimi favori ilan ederek turuma başlayabilirim. Oyunun kolay parkurlarından birinde yaptığımız mücadelede tek bir hakkımız vardı ve dikkatli olmalıydım. Dengemi çok iyi sağlayarak ve biraz da şansımın yardımıyla hiç düşmedim ve parkuru 01:00.427'lik dereceyle tamamladım.



2

Benim tecrübem varsa Emre'nin de var, bu yüzden aynı şartlarda yarıştığımızı düşünüyorum. Hemen aldık Emre'yi motosikletin başında, önüne de koyduk bir tomar koliyi ve başladı turuna. Gayet başarılı bir performans sergiledi aslında ama tek bir hatayı bile kaldırmayacak bir dereceye imza attığım için 01:12.649'luk derecesi yeterli olmadı.



3

Yine Trials konusunda tecrübeli, hatta bir dönem gecelerini bu oyuna adanmış biri var konsolun başında. Fırat'ın geçmişken gelen Trials tecrübeleri, onun hırsına hırs kattı ve yaptığım dereceye ulaşmak için büyük çaba sarf etti ama 01:09.699'luk derecesi ancak ikinciliğe yetebilirdi. (Daha sonraki denemelerinde bir dakikanın altına indi ama...)



4

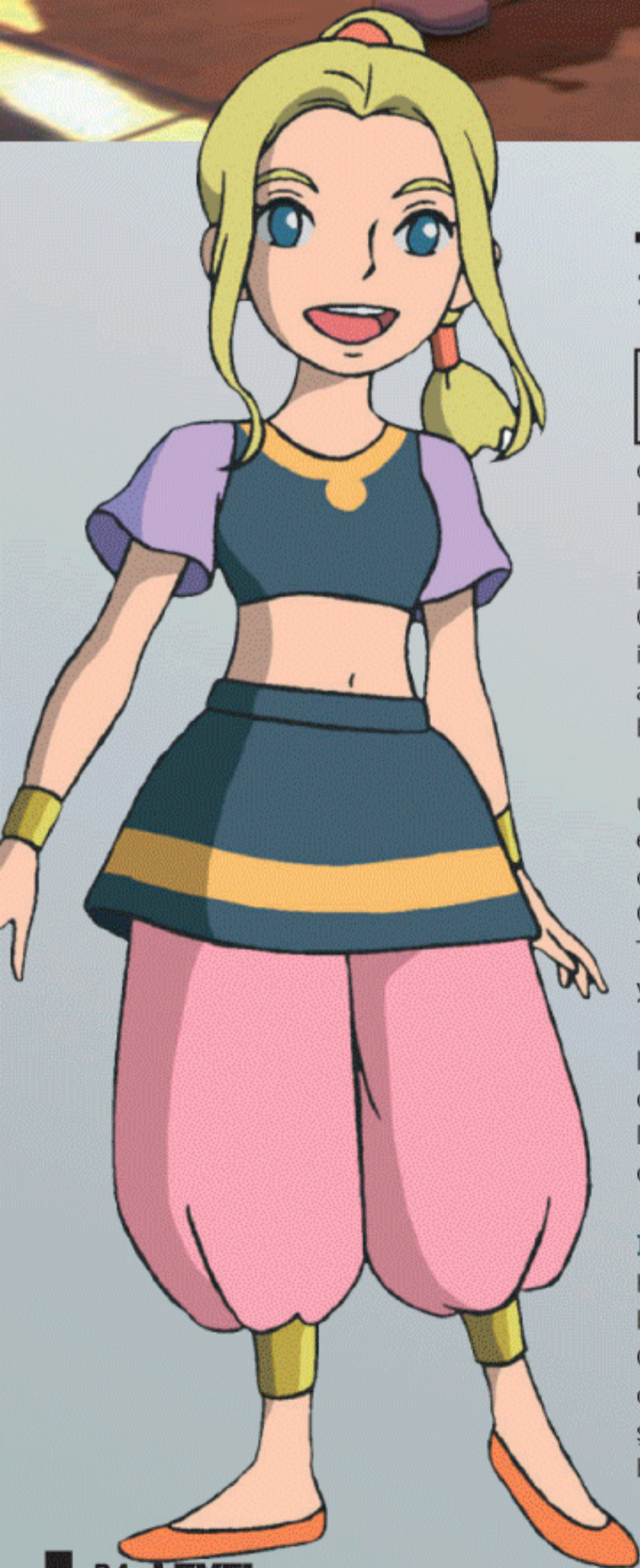
Ve son olarak bu oyunda en ufak bir iddiası bulunmayan, üstelik Max Payne 3 oynamak için gittiği İngiltere seyahati sonrası yorgunluğu bünyesinden atamayan Ahmet var sırada. Daha önce hiçbir Trials oyununu oynamamasına rağmen sistemi çabucak kavra da 01:37.602'lik derecesiyle dördüncü sırada kendine yer bulabildi ve daha fazla dayanamayıp hemen uykuya daldı.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Şefik	5	3
Ahmet	5	1
Emre	5	1
Fırat	5	0
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi

■ Şefik Akkoç



Anime tadında bir RPG

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch ile herkese biraz Japon kültürü

Oyun çıktı çıkacak, sizin oyundan haberiniz yok! Yok, şaka yapmaktayım; oyunun çıkışına henüz çok var ama bu önemli oyuna bir türlü doğru düzgün bir yer veremediğimiz için de bir süredir rahatsızdım.

Muradına erdiğime göre, sizin de neden Ni no Kuni ile ilgilenmeniz gerektiğinden bahsedeyim. Dragon Quest'i oynamış olma ihtimaliniz var; Professor Layton'ı ise daha az bir ihtimalle oynamışsınızdır. Bu iki oyunun arkasındaki isim Level-5 ve firma, JRPG'ler konusunda bir uzman.

Aynı uzmanlığı alalım, daha doğrusu aynı seviyedeki uzmanlığı ve anime konusuna uyarlayalım. Elimizdeki en popüler isim kim olur? Walt Disney diyenler oldu mu, çok merak ediyorum... Hayır, Disney amca değil, Studio Ghibli'nin ta kendisi! Spirited Away, My Neighbour Totoro, Gake no Ue no Ponyo (Bunu neden Japonca yazdığımı bilmiyorum.) gibi animelerin arkasındaki isim.

Ni no Kuni'de Level-5, oyunun mekaniğinden sorumlu; tüm mekanlar, karakterler, yaratıklar ve senaryoya dair detaylar da Studio Ghibli'nin elinden çıkıyor. Dolayısıyla da tam anlamıyla anime kıvamında bir oyuna dönüşüyor Ni no Kuni.

Karanlığın gözyaşları...

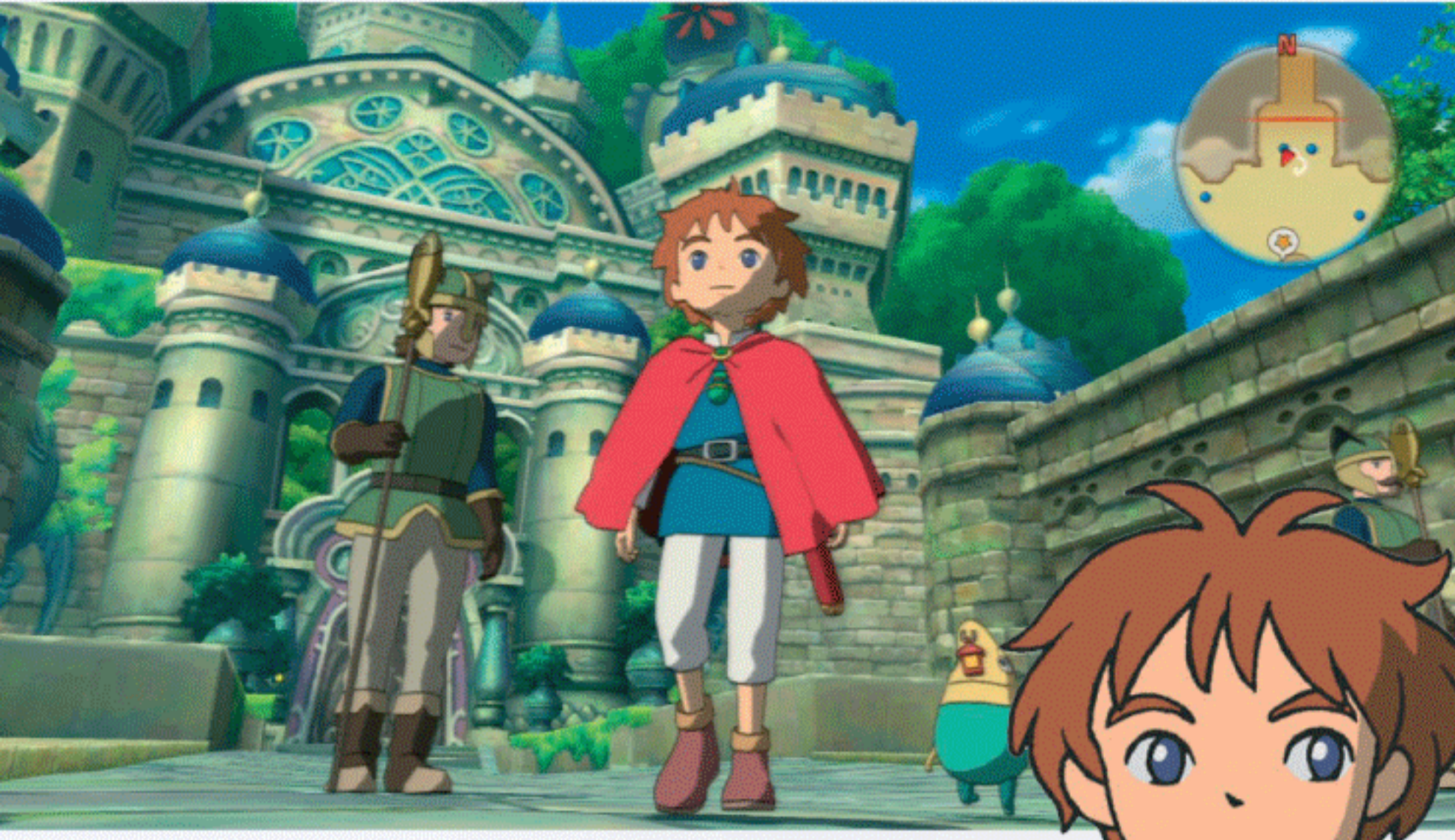
Hikayemizin kahramanı Oliver adındaki kısa pantolonlu bir çocuk. Şanssız Oliver'ın annesi bir nedenle ölüyor ve Oliver o kadar çok üzülüyor ki gözyaşları, en çok sevdiği oyuncağına hayat veriyor. Burnunda küçük bir fener taşıyan bu yaratık, Oliver'ı uzun bir maceraya çıkarıyor ve bu maceranın, Oliver'ın gerçekten, üzüntüsünden kaçış

hikayesi olduğunu anlamamız çok da zaman almıyor.

Rengarenk bir aleme giriyor Oliver. Nasıl Ghibli'nin her animasyonunda karakterler birbirinden farklı yerlere, dünyalara gidiyorsa Oliver'ın macerası da onun birbirinden farklı birçok bölgeye gönderiyor. Macerasında bolca karakterle tanışıyor ve hepsi birbirinden ilginç birçok yaratıkla karşılaşılıyor.

Şimdiki zaman ekini kullanıyorum zira oyunun Japonca versiyonunun yapım süresi ya bitti ya da bitmek üzere. Japonca'sına güvenen oyunu 2013'ün ilk çeyreğine kadar beklemek zorunda değil anlayacağınız. Yalnız Namco Bandai burada bir açıklama yapıyor ve oyunun ABD ve Avrupa versiyonlarının birtakım ekstralara sahip olacağını belirtiyor. Yeni yaratıklar, yeni bölgeler ve bahsetmek istemedikleri bazı yeniliklerin hepsi oyunun İngilizce versiyonunda yer alacak. Ayrıca oyuna DLC'lerle çeşitli ekler olabileceğinin de sinyalleri veriliyor.





Küçük yaratıklar, büyük işler

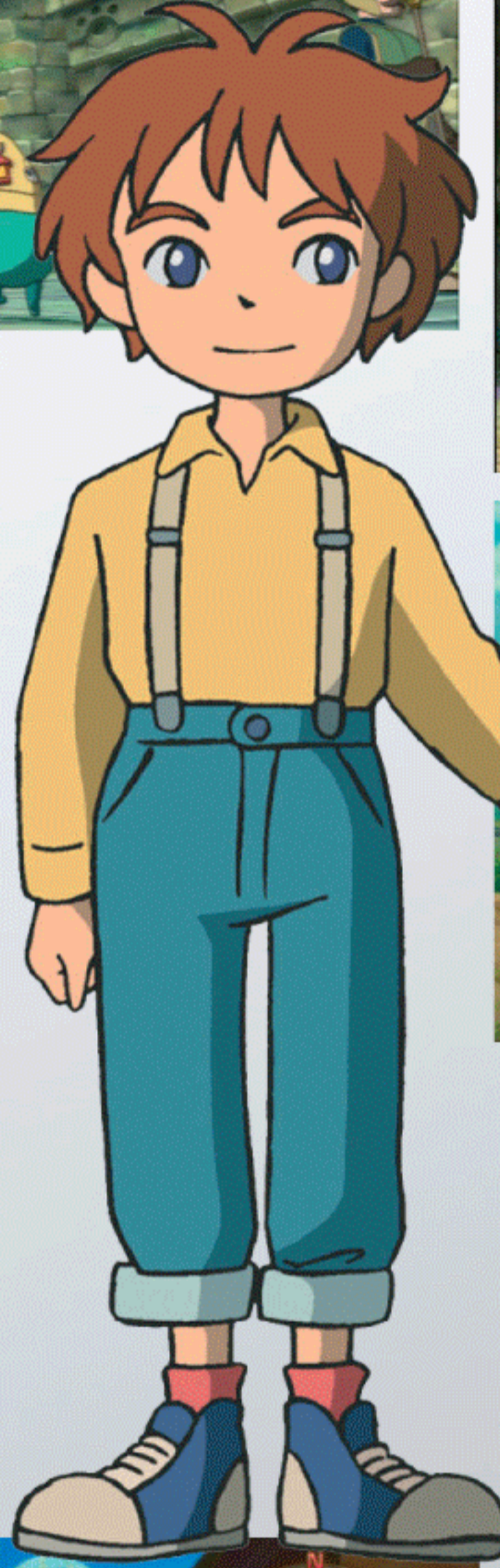
Geçtiğimiz aylarda köşe yazımda belirttiğim üzere, Batı fazlasıyla Uzak Doğu oyunlarından sıkılmış durumda zira her ne kadar Japonlar aynı tipteki oyunları oynamaktan sıkılmasa da Batı aynı şeyleri yapmak istemiyor artık. Ni no Kuni'nin oynanışının da klasik bir JRPG'den farklı olması gerektiği düşünülüyor ve Level-5 da bu konuda gönüllere su serpiyor; Ni no Kuni, klasik JRPG formülünden uzak bir oyun olacak.

Demolardan gördüğüm kadarıyla, oyunda bir çeşit sıra tabanlı oynanış var ama FFXIII'teki gibi daha hareketli bir durum söz konusu. Savaşların sinematik bir görüntüde ilerlemesi için kamera sürekli yer değiştiriyor ve -30 kez söyledim ama- anime kalitesinde görüntüler ortaya çıkıyor.

Oliver savaşlarda direkt olarak pek savaşmıyor, işi daha çok yardımcı yaratıklarına bırakıyor. Bunun oyuna bir nevi Pokemon havası katacağını düşünüyorum ama bunu kötü anlamda da söylemiyorum.

Oliver'ın macerasına başka karakterler de eşlik edecek ileride ve savaşlara bu karakterle de katılacak. Normal savaşlardan daha çok boss savaşlarıyla uğraşacağımızı da düşünmekteyim zira her izlediğim fragmanda bir boss çıkıyordu Oliver'ın karşısına.

PS3'e özel üretilen Ni no Kuni: Wrath of the White Witch'in Nintendo 3DS için hazırlanan bir versiyonu da var fakat onun bu oyunla pek bir alakası yok. Ayrıca Namco Bandai, oyunun Batı'da beğenilmesi durumunda, ikinci oyunu da hazırlayabileceklerini söylemekten çekinmiyor. Hiçbir anime ve manga fanatığı, Ni no Kuni'yi gözünün önünden ayırmazsın. ■



Studio Ghibli

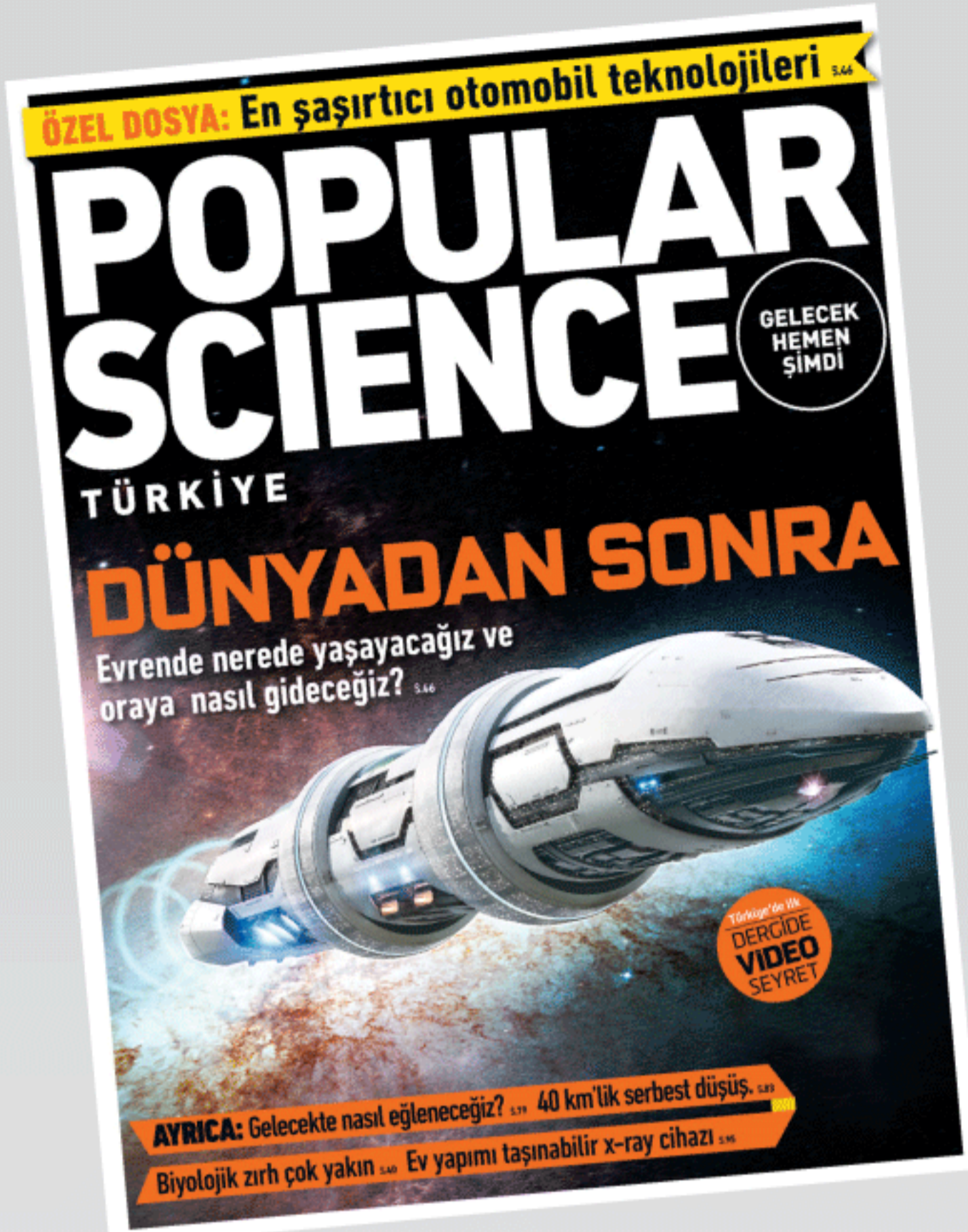
1985 yılında kurulan Studio Ghibli'nin 17 yıllık geçmişinde bu kadar çok iyi anime hazırlamış olmasına şapka çıkarmak gerekiyor. Üstelik Studio Ghibli sadece Batı'da ünlü bir stüdyo da değil; anime deryası olan Japonya'da bile çok sağlam bir yere sahip. Öyle ki Tokyo, Mitaka'da bir müzesi bile var. Bu müzede birçok eserle ilgili bilgi alabiliyor ve stüdyonun hiçbir yerde gösterime sokmadığı kısa animasyonları izleyebilirsiniz.

Stüdyonun ilk uzun metrajlı animasyonu, Castle in the Sky adıyla ve 1986 yılında yayımlandı. İkinci filmi Grave of the Fireflies, ben dahil herkesi ağlattı ve stüdyo üçüncü filmi My Neighbor Totoro ile tam anlamıyla üne kavuştu.

Eğer Studio Ghibli'nin filmlerine merak salma niyetindeyseniz, size yukarıdaki üç filmin yanında önereceğim birkaç tane daha var.

Kiki's Delivery Service her zevke hitap etmeyebilir ama gayet güzel bana sorarsanız. Whisper of the Heart izlenir, Princess Mononoke kaçırılmaz. (Japonya'da hala bazı sinemalarda gösterimde olduğunu biliyor muydunuz?) Kapanışı da Spirited Away, Howl's Moving Castle ve Ponyo ile yaparsanız, "Studio Ghibli'nin fanatığıyım artık!" cümlesini de istediğiniz ortamda kurabilirsiniz. Tabii ki tüm bunların üstüne, Ni no Kuni'yi de oynamak gerekiyor, unutmayınız...





Geleceği, bugünden yaşamak...

Popular Science, Türkçe olarak bu ay piyasada!

Hepimiz oyun oynuyoruz, hepimiz oyuncuyuz. Oyunlarda da zaman zaman geçmişe gidiyoruz, geçtiğimiz ay Mass Effect 3'te olduğu gibi, çoğunlukla da geleceği bir ziyaret ediyoruz. Farkında olmadan bilimle, bilimkurguyla iç içe bir yaşam sürüyoruz. O zaman neden bilimle daha yakından ilgilenmeyelim?

ABD'de tam 140 yıldır yayımlanan popüler bilim

Popular Science'ta Gelecek, Şimdi...

Popular Science 140 yıl boyunca geleceği önceden yaşattı. İşte etkili bazı haberler:

- "Ay'da su bulunabileceğini 1892'de yazdı. 2009'da bulundu."
- "Otomobillerin uçabileceğini ilk kez 1926'da yazdı. 2009'da gerçek oldu."
- "Yapay kalp nakli yapılabileceğini 1929'da yazdı. 1982'de yapıldı."
- "Henüz 'robot' fikri bile hayalken, robotların koku alabileceğini 1931'de yazdı. 2007'de gerçek oldu."
- "İnsanlarda yüz nakli yapılabileceğini 1934'de yazdı. 2010'da yapıldı."
- "Uzay istasyonu fikrini ilk kez 1951'de yazdı. 1971'de gerçek oldu."

ve teknoloji dergisi Popular Science, Doğan Burda Dergi grubu bünyesinde bu ay Türkiye'de sizlerle buluşuyor. Bilim, teknoloji ve tüm teknolojik yenilikler ile ilgili bilgiler vermeyi hedefleyen Popular Science, ABD'nin en önde gelen bilim dergisi olma unvanını da çoktan yakalamış durumda.

Bilime yaklaşın

Popular Science ne bir moda dergisi kıvamında, sadece dev görsellerle dolu bir dergi, ne de bilim adamlarına yönelik hazırlanmış, okuması ve anlaşılması zor yazılarla dolu; Popular Science geleceği evinize getirdiği gibi, teknolojiyle iç içe olan yaşamınıza da detaylı bir bakış atıyor. Akıllı cep telefonları, incecik televizyonlar, güçlü bilgisayarlar, tabletler... Popular Science bu konulara da eğiliyor, 20 yıl sonra sizi nelerin beklediğine de...

ABD'de her ay 1.3 milyon adet satan dergi, bilime ve teknolojiye önem veren, eğitim seviyesi yüksek, elit bir okur kitlesi tarafından takip ediliyor. Popular Science okurları geleceği bugünden yaşamak istiyorlar. Bu nedenle tüm yeni teknolojileri ve yeni ürünleri en erken benimseyen tüketiciler arasında yer alıyorlar. Diğer taraftan, Popular Science okurları tüm tanıdıkları için birer fikir önderi. Onların kullandığı ürünler "güvenilir ve

yenilikçi ürün" algısı yaratıyor. Hibrit otomobillerden akıllı televizyonlara ve iletişim teknolojilerine kadar hemen her konudaki tavsiyeler Popular Science okurlarından alınıyor...

Görsel algı

Popular Science'i "popüler" yapan etkenlerden bir tanesi de içeriğindeki çok özel illüstrasyonları. Her ay, başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz, işinin ehli zekalar tarafından yaratılan illüstrasyonlarla konulara çok daha kolay hakim olmanız amaçlanıyor.

Her ay özel dosya konuları içerecek olan Popular Science; Otomobillerin Geleceği, Uzayda Yaşam, Gelecekte Şehir Hayatı veya Uçakların Geleceği gibi popüler konuları her ay dergide, farklı bakış açılarıyla irdeliyor.

Özel dosya konularının yanında teknoloji dünyasından çok özel resimlerin ve detayların bulunduğu "Megapiksel", en son teknoloji ve bilim haberlerinin yer alacağı "Haberler" ve bilimi ve teknolojiyi kullanarak kendi hayatınızı nasıl daha kolaylaştırabileceğinizi anlatan "Nasıl Yapılır" bölümleri de her ay Popular Science'ta yer alacak.

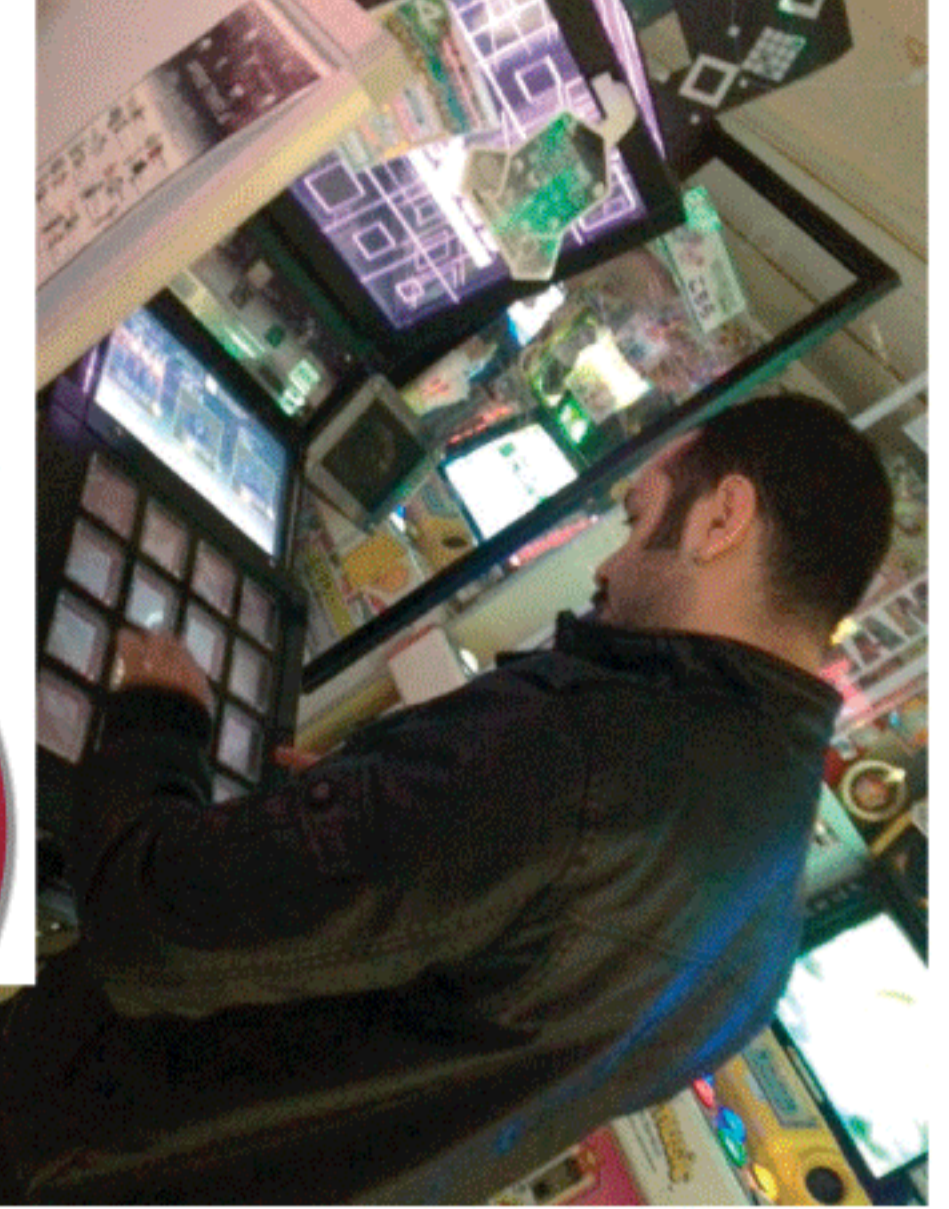
Her ay LEVEL ile olayların fantastik boyutuna inmeye, Popular Science ile de bu "fantezi"nin nasıl gerçek olabileceğine bir göz gezdirmeye ne dersiniz? ■

Yapay kalp nakli yapılabileceğini
1929'da yazdık.

1982'de yapıldı.

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





Bambaşka bir dünya!

"Burada her şey çok acayip..."

Yıllarca Japonya hakkında duyduk, izledik... Hiçbir zaman onların hayatına dahil olmadık ama. "AB'de çok satan X oyununa Japonya'da hiç rağbet olmadı." dediler, anlam veremedik. "Xbox 360 satışları Japonya'da yine sürünüyor." haberleri her ay çıkmaya devam etti, "Çok ilginç ya..." demekle yetindik.

Artık olay yerindeyim; bizzat her şeyi görüyorum ve sonunda arkadaşlar, her şeyi anladım.

Japonya gerçek anlamda şahsına münhasır bir ülke. Hiçbir ülkeye benzemiyor ve tam anlamıyla kendi oyun kültürünü oluşturmuş. Biz Avrupa'nın ve ABD'nin oyun kültürüyle yoğruluyoruz doğduğumuzdan itibaren. Herkes Call of Duty oynuyor, en çok beğenilen oyunlar God of War oluyor, Assassin's Creed'in fanatikleri günbegün büyüyor.

Japonya'da ise çocuk doğuyor, karşısında bizim adını sanını duymadığımız sevimli bir karakter. Evden çıkıyor, yer gök bu yaratıkları toplayabileceğiniz oyun salonlarıyla dolu. Dükkana giriyor, bir anime karakterinin yüzlerce farklı ürünü. Arcade salonuna uğruyor, müzik / ritim oyunları, kartlarla oynanan garip makinelerle buluşmuş.

Metroda herkesin elinde ya bir Nintendo DS ya da bir PSP. PSP'de ne oynuyorlar diye bakı-

yorum, hayatımda hiç görmediğim bir Japon oyunu...

Japon kendi hayatını, kendi kültürünü yaşıyor ve bu özgürlük neticesinde de bambaşka bir oyun kültürü içerisinde...

Arcade salonları

Kore'de adım başı internet kafe ve DVD izlenen küçük apartman katları vardı, buradaysa adım başı arcade salonu kompleksi var. Birkaç katında Pachinko makinelerinde son hız kumar oynanıyor (Kumar burada yasal.), diğer katlardaysa bambaşka makineler.

Salonlar o kadar gelişmiş ki bir tanesinde sadece eski oyunlar vardı. Street Fighter II'ler, Darkstalkers'lar, Metal Slug'lar, Final Fight, Ghouls'n Ghosts vesaire. Bu oyunların dışında da sadece iki tane oyunu tanıdığımı gördüm: Tekken Tag Tournament 2 ve Street Fighter IV. Geriye kalanlarsa -Kore'deki oyun fuarında gördüğüm birkaç tanesi dışında- bana hiçbir şey ifade etmedi.

Rock Band'deki davul kısmını yerle bir edebilecek kadar zor olan Drummania hemen dikkatimi çekti. Bunu oynayan çocuksa... Böyle bir hız, böyle bir refleks ben daha önce görmedim. Dört davul, iki zil ve iki pedali öyle bir kullanıyordu ki arkadaş, dayanamadım ve videoya çektim.

Altı farklı renkli tuşa basılarak oynanan Pop'n

Music her ne kadar çok sevimli gözükse de yine de inanılmaz hızlı ve zor bir oyun şekline sahipti.

Bizzat deneyip az da olsa başarılı olduğum Jubeat, çok ilginç bir oyun. Bu yine bir müzik oyunu ve elinizin altındaki 20 farklı, kare şeklindeki büyükçe tuşa zamanında basmanızı istiyor. Bu tuşların altında birer ekran var ve onlarda grafik belirlediğinde, ona basmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Ritme göre farklı tuşlar yanıyor, bazen üç tanesi aynı anda beliriyor ve hızla bunlar basarak hiç hata yapmadan şarkıyı tamamlamaya çalışıyorsunuz.

Sound Voltex, Beatmania, Reflec Beat gibi birçok müzik oyunu daha bulunan bu salonlarda, en son Dance Dance Revolution oyununda tepinen gençliği de görmek mümkün.

Müzik oyunlarının yanında, bir yerlerden satın aldığınız kartlarla oynanan ilginç oyunlar da bolca yer alıyordu burada. Square Enix'in Lord of Vermillion adlı oyununda bayağı yaratık kartlarını önünüzdeki panele koyuyordunuz ve ekranda da buna göre birtakım savaşlar oluyordu. Bunun hemen yanında da aynı şeyin, futbolcu kartlarıyla oynananı yer almaktaydı. PES'i FIFA'yı unutun; burada futbol, kartlarla oynanıyor...

Size Japonya'daki oyun kültürü hakkında daha anlatacağım çok şey var. Hepinize Tokyo'dan selamlar! ■



Otomobillerin uçabileceğini
ilk kez 1926'da yazdık.

2012'de gerçek oldu.

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



Kratos, tanrı katili olmadan önce...

God of War: Ascension sonunda açıklandı

Posta kısmında en çok karşılaştığım sorulardan bir tanesiydi bu: "God of War IV'ten haber var mı?" Haberi geçelim, böyle bir oyunun varlığı hakkında bile en ufak bir ipucu yoktu lakin God of War altın yumurtlayan tavuğa eş değer bir isim olduğu için Kratos'un içinde bulunduğu bir macera daha göreceğimizden ben de emindim.

God of War III'ün de yapımından sorumlu olan Sony Santa Monica Studios, sonunda ağzındaki baklayı çıkardı ve henüz oyun içi görüntüleri yayımlamaktan uzak olduklarını kanıtlayan, daha grafik bir fragmanla yeni bir God of War oyunu üzerinde çalışmakta olduklarını açıkladı; oyunun isminin de God of War: Ascension olacağını bağıra bağıra belirtti.

Yeni God of War oyunu, ortada tanrının kalmadığı bir dönemde geçmeyecek, aksine ilk God of War oyunundan öncesini ziyaret etmemizi sağlayacak. Kratos'un "Sparta'nın Hayaleti" unvanını almasından önce nasıl bir hayat yaşadığını, nelerle mücadele ettiğini bize gösterecek ve bir kez daha Kratos'un hiddetiyle karşılaşacağız.

"God of War serisinin en iddialı oyunu." olarak nitelendiriyor Sony Santa Monica stüdyoları, yeni God of War oyununu. PS3'e özel bir oyun olacak olan God of War: Ascension, PS3'teki son God of War oyunu da olacak. Bence PS Vita'ya da bir tane God of War oyunu gelir ve sonrasında, gerçeğe yakın görüntülerle, yeni bir God of War oyununu PS4'te oynarız. ■



Karaktere para ödemek yok

Herkes Tekken Tag Tournament 2'de!

Tekken 6'yı ne kadar süredir oynuyoruz? Bayağı oldu bana sorarsanız. Artık farklı bir Tekken oyunu oynamanın vakti çoktan geldi ve arcade makinelerinde oyunu kaç aydır oynamakta olan bazı ülkelerin aksine biz, duvara bakmaktayız.

Neyse ki oyunun yapımcısı Namco Bandai oyununun PS3 ve Xbox 360 için çıkış tarihini nihayet kesinleştirdi. Sıcak yaz aylarını atlattıktan hemen sonra, Eylül ayında soluğu TTT2'nin başında alabileceğiz.

Oyunun arcade versiyonunda bulunan 44 karakterin üstüne, altı karakter daha eklemeye hazırlanıyor Namco Bandai ve sanıyorum ki şimdiye kadar da tüm zamanını bu yeni karakterler üzerinde harcadı. TTT2'de toplamda 50 karakterden birini veya ikisini seçerek birçok farklı maça çıkabileceğiz. 1'e 1, 2'ye 2 veya 2'ye 1 maçlar, oyuna farklı bir soluk getirecek gibi gözüküyor.

Arcade versiyonlarında bulunmayan bir özellik, Fight Lab de oyunun konsol versiyonlarında görülecek. Serinin eski oyunlarındaki Tekken Bowl'daki gibi birtakım mini oyunlardan oluşan Fight Lab, kontrolünüze Combot adındaki robotu bırakacak ve bu robotla birçok farklı mini oyunda oyunun mekaniklerini öğrenmeye çalışacaksınız. Side step'ler, air juggle'lar, kombolar... Bu sayede oyunu çok iyi oynayanlara karşı

sizin de bir şansınız olabilecek.

Gelecekte hiçbir karakter için paralı DLC yayımlamayacaklarını açıklayan Namco Bandai, DLC'lerin sadece kostüm ve bu tür "eğlencelik" öğeler için yayımlanacağını da açıkladı.

Evrenin en iyi dövüş oyunlarından biri olan TTT2'yi Xbox 360'ta oynayacağımı belirtir ve şimdiden sizinle kapışmak için can attığımı da belirtirim. (Ahmet, senle de!) ■



Ay'da su bulunabileceğini
1892'de yazdık.

2009'da bulundu.

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





“Piyasadaki FPS’ler çok kolay..”

Peki ya **Ghost Recon: Future Soldier**?

Ubisoft nedense piyasadaki FPS’leri pek beğenmemiş. Kim bilir, belki de kendisinin başarılı bir FPS’si olmadığından mıdır? (Ayıp ediyorum.) Call of Duty ve benzerlerinin çok kolay olduğunu söylüyor Ubisoft ve ekliyor: “Bir kişinin koşarak 40 tane adamı öldürmesi size de mantıklı geliyor mu?”

Ubisoft yeni oyunu Tom Clancy’s Ghost Recon: Future Soldier’ın taktik ve düşünme gerektireceğini belirtiyor ve ekliyor: “Ekleyecek bir şeyimiz yoktu ki?”

25 Mayıs’ta PS3 ve Xbox 360, 15 Haziran’da da PC sahipleriyle buluşacak olan oyunun senaryosu ve online maçları, her zaman taktiksel düşünme gereksinimine sahip olacak. Sadece silahı alıp koşmak, burada işe yaramayacak. Oyunun ne çok gerçekçi, ne de CoD ve türevleri gibi fazla “arcade” bir oyun olmaması için çabalayan firma, oyuncuların özellikle multiplayer oyunlarında, takım bazlı oyunlarda birbirleriyle mutlaka iletişim halinde olmaları gerektiğini söylüyor; görünmezlik ve duvarların arkasındakileri görme gibi özelliklerin oyunda bulunduğunu ama bunların kullanım

şekillerinin de oynanıştaki gerçekçiliği etkilemeyeceğini savunuyor.

Oyunun yapım aşamasında içerisine sessizce ilâştirilen bir özellik de Kinect desteğine sahip olacak olması. “Kinect bize göre henüz bu tip bir oyunu başından sonuna kadar keyifle oynamak için yeterli bir teknoloji değil.” diyor Ubisoft, benim de onları ayakta alkışlamamı sağlıyor. (Doğru sözü alkışlarım.) Bu yüzden de Future Soldier’daki Kinect desteği sadece belirli yerlerde devreye girecek. Örneğin bir silahı evirip çevirebilecek, tüm özelliklerine sanki silahı elimizde tutuyormuşçasına bakabileceğiz.

Bu özelliklerin yanında, oyunda zorluk yaşayanların başvurması için bir “Easy”, yani kolay zorluk seviyesi bulunacağı da açıklandı. Bu zorluk seviyesinde hayatta kalmak daha kolay olacak fakat oyuncunun yine de etrafında olan bitenlere dikkat etmesi gerekecek.

Oyunun tamamlandığını belirten Ubisoft, neden PC’lerde geç çıkıyor olduğu konusunda da birkaç yorum

yapıyor. PC’ye özel kontroller ve grafikler üzerinde uğraşmaları gerektiğinden ve oyunun konsol versiyonuna daha önce başladığı için böyle bir gecikme söz konusu olmuş. Doğrudur, olabilir; yeter ki PC versiyonunun konsol versiyonundan devşirme olduğunu keşfetmeyelim.

Çıkmasına sayılı günler kala, Future Soldier ile ilgili son haberleri de size iletmış oldum. Dünyayı değiştirecek bir oyun olacağını düşünmesem de eğlenceli bir oyun olacağına benziyor... ■



Not: Görseldeki tasarım, gerçek ürünü yansıtmamaktadır.

Gelecek nesil = Spekülasyon

Yeni Xbox hakkında söylentiler, hız kesmiyor

Geçen aydan itibaren başlayan yeni nesil Xbox söylentilerine bu ay bomba gibi eklentiler oldu. Bazı raporlara göre, yeni Xbox sürekli internete bağlı olmamızı isteyecek. Bu pek hoş bir söylenti değil zira evimizde bunu sağlasak bile, belki yaz tatilinde gittiğimiz, dağın başındaki yazlığımızda böyle bir olanağımız olmayacak? Microsoft’un bu özelliği korsan oyunlarla savaşmak için bir önlem olarak alacağı da söylenenler arasında. Bir diğer söylenti de konsolun iki tane grafik kartına sahip olacağı yönünde. Bunlar AMD’nin 7000 serisine eşdeğerde kartlar olacak ama iki kart Crossfire veya

SLI bağlantısıyla çalışmayacak; iki kart da birbirinden bağımsız çalışacak. Yeni Xbox’ın dört veya altı çekirdekli bir işlemciye sahip olması da bekleniyor. Bu çekirdeklerden bir tanesi sadece Kinect’e adıyor kendisini, diğeri de sistemin kendisine ayrılıyor; geriye kalanlar da oyunlara... Herhalde en heyecan verici haberlerden bir tanesi konsolun 2013’ün sonlarında satışa sunulacak olması, Blu-ray sürücü içermesi ve Kinect 2.0’i direkt olarak üzerinde barındırması. Bu söylentinin “2013 sonu” kısmı bana pek gerçekçi gelmedi zira öyle bir durumda, Microsoft bu yılki E3’te mutlaka konsolu görücü karşısına çıkarırdı diye düşünüyorum. ■

Söyle, yapsın

Kinect sahiplerine Skyrim bir başka...

Skyrim'i hala oynuyor musunuz, bilmiyorum ama oyunu Kinect desteğiyle oynama imkanı olanlar için çok ilginç haberlerimiz var.

Yayımlanacak -ya da şu sıralar yayımlanmış- bedava bir güncellemeyle birlikte Skyrim'e Kinect desteği geliyor; daha doğrusu Kinect'in sesli komut desteği. İngilizce'sine güvenenler, bu güncellemeyle birlikte oyunu oynarken birçok farklı komutla oyundaki işleri kolaylaştırabilecekler.

Örneğin Dragon Shout'ların hepsini, Harry Potter'daki gibi bağıra çağıra söyleyerek yapabileceksiniz. Yandaşlarınız, takipçileriniz sizin komutlarınıza uyacak; "Ally Wait" deyince duracak, "Ally Attack" deyince gösterdiğiniz yaratığa kafayı

gömecek. Ekipmanlarınızı değiştirirken de bu komutları kullanabileceksiniz, hızlı kayıt yapmak istediğinizde de. Anlayacağınız toplamda 200 komutla, oyunla muhabbet etmeye başlayacaksınız. Eğer telaffuz algısı geniş bir yelpazedeyseniz bu güncelleme oyunu gerçekten daha eğlenceli bir hale getirebilir. ■



My name is Bond...

Seriye baştan yaşamak için 007 Legends

Eurocom diye bir firma vardı, hatırlar mısınız? Eskiden çok daha faal olan bu oyun yapımcısı, bana kalırsa çoktan emekliye ayrıldı fakat arada bir de adını unutturmak için bazı yapımlarla karşımıza çıkıyor.

Eurocom ve Activision işbirliğinden doğan son oyun da 007 Legends. Oyun bir süredir yapım aşamasında ve sonbahar aylarında piyasada olması bekleniyor. (Kesin sarkacak.)

007 Legends bir James Bond oyunu ama tahmin ettiğiniz veya edeceğiniz gibi, son Bond filmi Skyfall'un dijital versiyonu değil. Eurocom ilginç bir konsept deniyor ve birbirinden bağımsız (Bağımlı olanı yok zaten.) altı tane Bond filmi, bir şekilde birbirine bağlıyor ve evet, Skyfall da bunlardan bir tanesi.

Oyunda birçok ilginç ekip-

man, Bond'un ünlü PPK tabancası, bolca düşman, bolca Bond kızı ve 129 metreden atlayıp hayatta kalma sahnesi bulunacak.

Senaryo modunun dışında, GoldenEye 007: Reloaded'daki Mi6 Ops görevlerinin bir benzeri de oyunda yer alacak. Burada Bond'a yardımcı olan ajanları / kişileri veya onun düşmanlarını kontrol ederek birçok göreve çıkacağız.

Ekranı dörde bölerek oynanan multipler oyunlarının az olmasından kaynaklanan boşluktan yararlanmayı hedefleyen 007 Legends, Bond serisinin 50 yıllık geçmişinde yer alan birçok silahı kullanabileceğimiz online modlar da içerecek.

PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun, Activision'ın gözünde "Hazırlanan en iyi Bond oyunu." Bakalım doğru çıkacak mı... ■



Son Dakika!

- 2000 yılının en hareketli dövüş oyunlarından olan Marvel vs. Capcom 2, iPhone ve iPad için piyasada! Oyunda 50 farklı karakter bulunuyor...

- PlayStation 3'ün ilginç oyunu Datura, 9 Mayıs'ta piyasada. Oyun PS Move ile oynanıyor ve amacınız, bir eli kontrol ederek çeşitli bulmacaları çözmek.

- Resident Evil: Operation Raccoon City'nin yapımcısı Slant Six Games, diskin içerisinde gizli bir klasöre Star Wars: Battlefront'un devamına ait olduğu düşünülen birtakım dosyalar gizlemiş. Birtakım artwork'ler bulunan bu klasör, yeni bir Star Wars hazırlığında olduklarının göstergesi.

- Nintendo'nun yeni konsolu Wii-U'nun grafiklerinin, PS3 ve Xbox 360 kadar güçlü olmadığı açıklandı. Japonya'dan edindiğim izlenimlere göre de Japon'un grafikte işi pek yok zaten.

- Amerikalı bir yazar, Ubisoft'u mahkemeye vermeye hazırlanıyor. 2003'te yazdığı bir romandaki birçok öğenin Assassin's Creed'de de kullanıldığını vurgulayan yazar, bir ila beş milyon dolar arasında bir tazminat isteyecek.

- 29 Haziran'da çıkması beklenen Darksiders 2'nin çıkış tarihi Ağustos'a alındı.

- Sürekli ağzından bir şeyler kaçırın Güney Afrikalı oyun sitesi, bu defa da Dead Space 3 ve Need for Speed: Most Wanted 2'yi ön sipariş listesine ekledi. Bu tip listelemelerin doğru çıkmasıyla ünlü site, bakalım bu defa da başarılı olabilecek mi?

- Ekim ayında sinemalarda olması beklenen yepyeni bir korku filmimiz var: Silent Hill: Revelation 3D. Evet 3D! Çünkü 3D filmler her zaman daha güzel! Bırakalım bu işleri arkadaşlar...

- 1 Mayıs itibarıyla SSX'in yeni bir DLC paketini satın alabilirsiniz. Önceki SSX oyunlarından karakterler, yeni bir bölge ve yine eski SSX oyunlarında olan iki şarkıyı içeren paketin satış fiyatı yaklaşık 7.99\$.

- Hong Kong'un altına getireceğimiz oyun Sleeping Dogs'un 17 Ağustos'ta piyasada olacağı açıklandı.

- Bethesda, 19 Haziran'da Quake 4'ü yeniden yayımlamaya hazırlanıyor. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyunu 19.99\$'dan satın alabileceksiniz.

- Game of Thrones'un ikinci sezonu hızla devam ederken PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan aksiyon RPG oyununun da Haziran'ın başlarında evlerimize konuk olacağı açıklandı.



Ve Ivy Bridge sahnede!

Intel, Ivy Bridge'i dağıtmaya başladı!

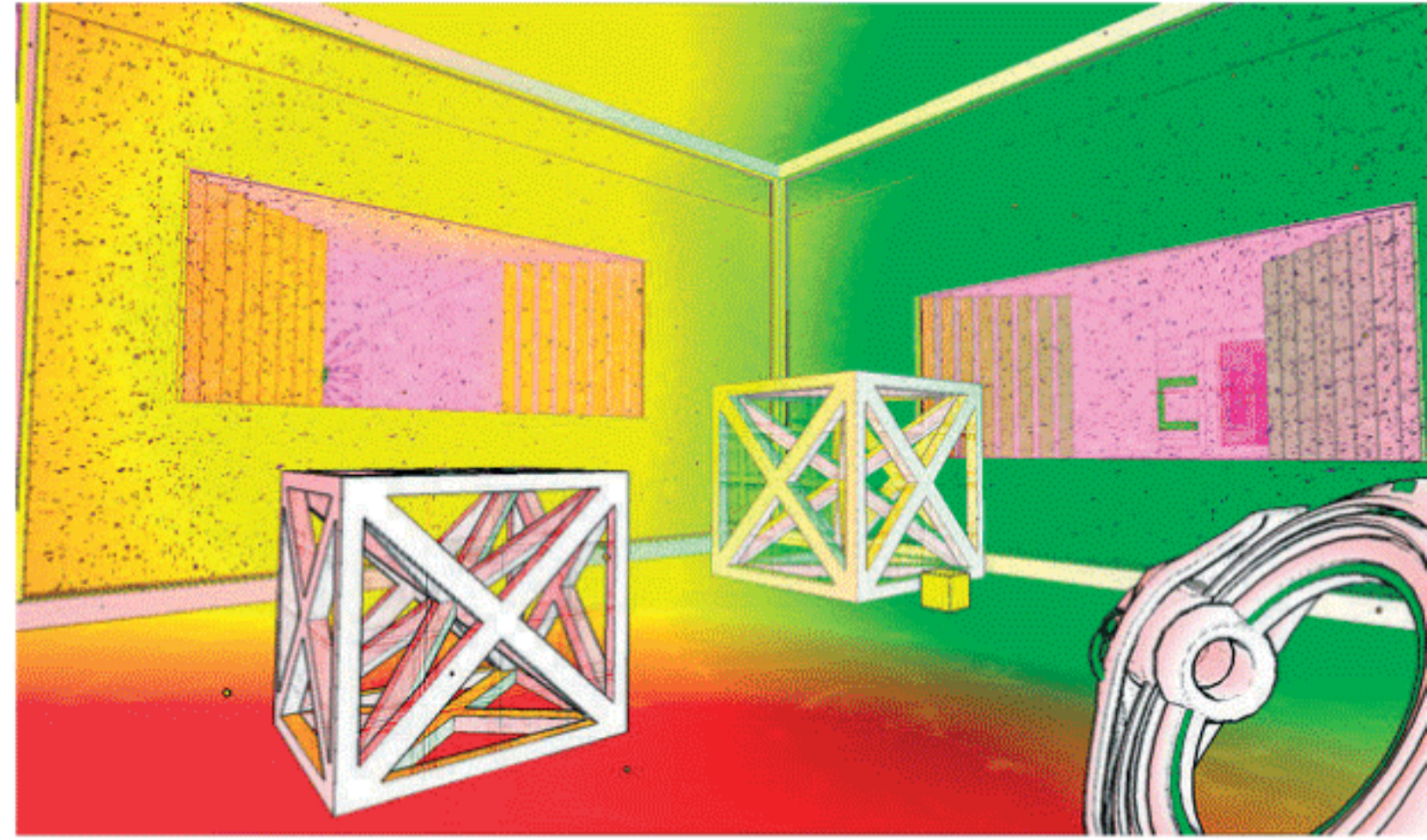
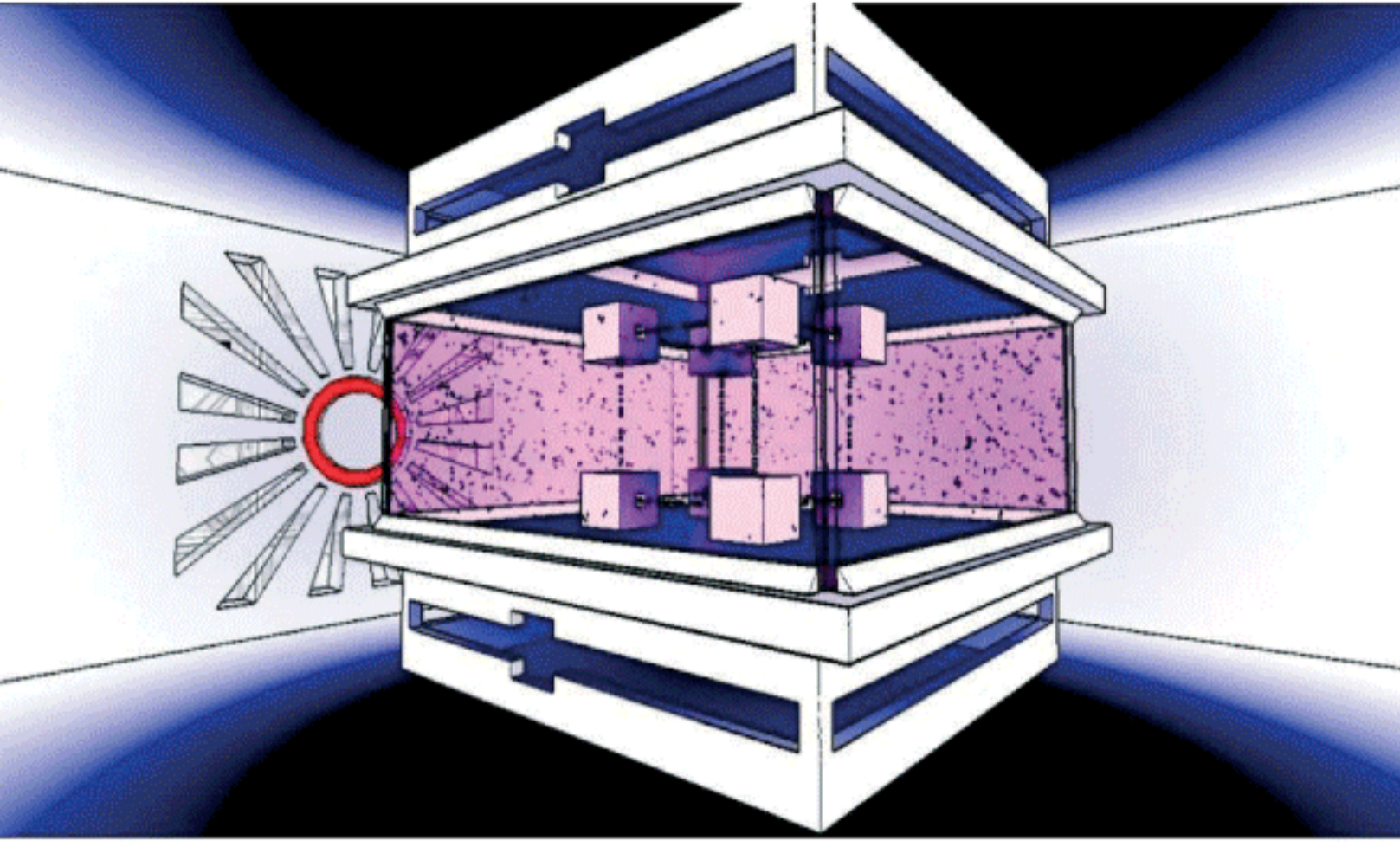
Intel, 22 nanometre teknolojisini kullanan Ivy Bridge işlemcilerinin ilk bölümünü masaüstü bilgisayarlarda kullanıma sunmaya başladı. Ultrabook'larda ve diğer ince laptop'larda kullanılacak çipler, muhtemelen ilkbaharın ilerleyen haftalarında ortaya çıkacak.

Intel, çipin yaklaşık %20 daha fazla işlemci gücünü, ortalama %20 daha az enerji harcarak sunduğunu ve dünyanın ilk 22 nanometre ürünü olan Ivy Bridge'in, bir önceki

jenerasyon Sandy Bridge'e göre %50 daha fazla sağlanacağını söylüyor.

Ivy Bridge yonga setinin AMD'nin grafik performansındaki liderliğiyle Intel arasındaki mesafeyi de kısaltacağı düşünülüyor. Insight64'ten piyasa uzmanı Nathan Brookwood, Ivy Bridge'in x86 çekirdeklerinin, AMD Trinity APU'larını muhtemelen geride bırakacağını ama grafik çekirdeklerinin muhtemelen Ivy Bridge'i geçeceğini düşündüğünü belirtti. ■





Pencerden iki kez bak...

Antichamber hatalarınızı affediyor, puzzle meraklılarına yepyeni bir dünya sunuyor

Bu oyuna Ayça kesin bayılır. Portal 2'yi 783 kez oynadığından ötürü elinde oynayacak oyun da kalmadı, bu bulmaca oyunuyla kendine gelecektir.

Bağımsız bir oyun Antichamber, hatta tek bir kişi geliştiriyor. Eskiden Hazard: The Journey of Life ismiyle biliniyordu fakat yapımcı, bu ismin çok iddialı olduğunu düşünüp ek ismi terk etti. Hazard da sonunda ölüm olan bir olay olduğu ve oyuncularını ölümle karşılaştırmaktan vazgeçtiği için de oyunun konseptine uymadı.

Oyuna Antichamber ismini vermiş olmasının nedeniyse oyundaki bir mekanın farklı biçimlere

girebilmesi. Zaten bu da oyunun farklılığını ortaya çıkarıyor.

Şöyle ki Antichamber, farklı bulmacalar içeren birçok odanın bir yerde toplanmasından oluşuyor. Bir odaya giriyor, bulmacayı çözüyor ve bir başka odaya geçiyoruz. Tabii ki bu her zaman olmuyor... Örneğin daha ilk bulmacada "Zıplaman gerekiyor." yazısı beliriyor. Oyuncular zıplıyor ve aşağıya düşüyor. Oysa ki dümdüz yürüseler, görünmez bir köprünün orada var olduğunu fark edecekler. Aşağı düşünce de oyun bitmiyor ve hataların normal olduğunu söyleyen yazılar karşılıyor bizi. Bu noktada ya eski yerinize dönüyor ya da bambaşka bir bulmacayla

karşılaşıyorsunuz.

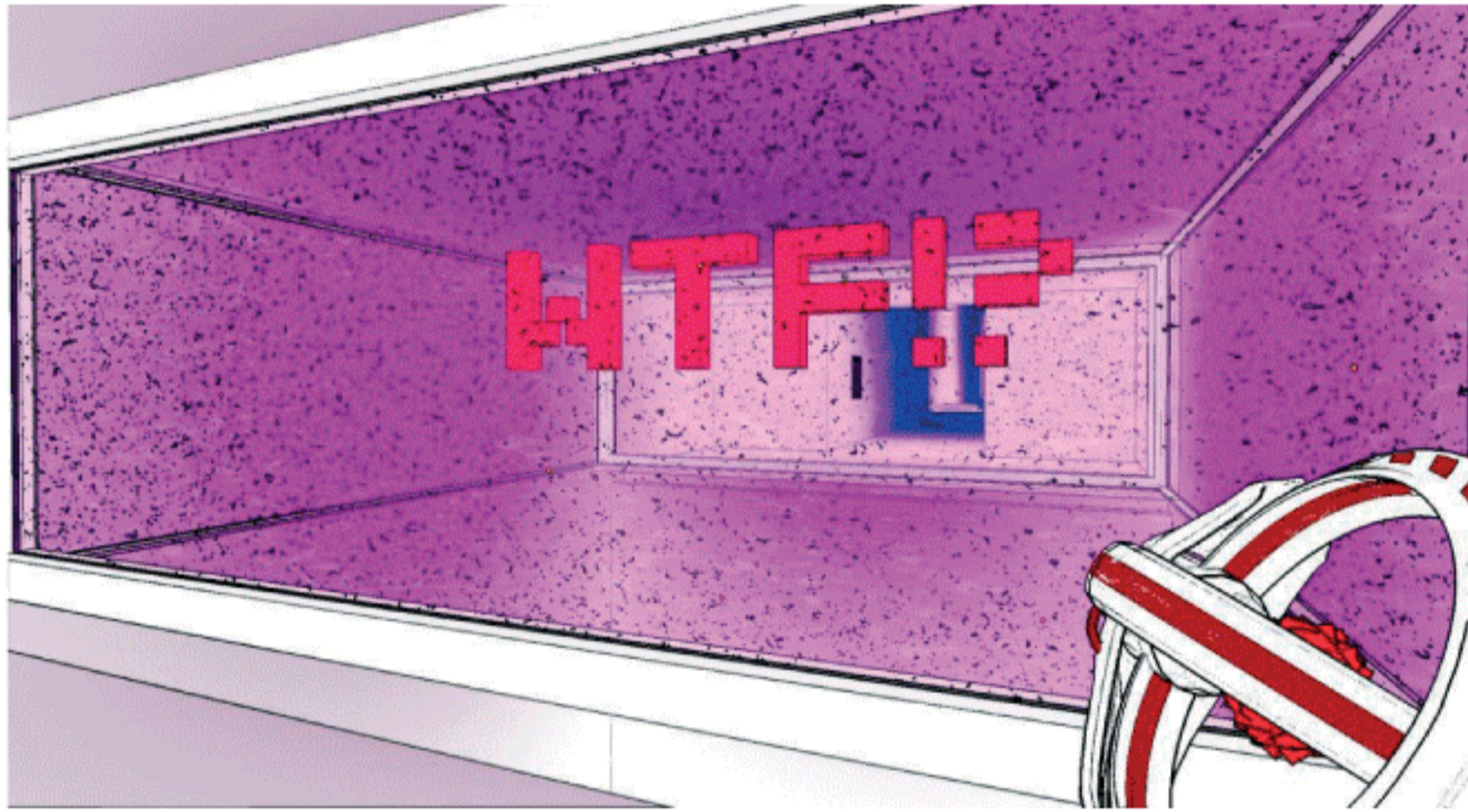
Antichamber'ın herhalde en güzel özelliği bu; oyun hiçbir şekilde çizgisel değil. Yaptığınız hatalar sizi bambaşka yerlere götürebiliyor. Aynı şekilde odaların içerisinde olanlar da çizgisel değil. Diyelim ki bir odaya girdiniz ve bu odada sadece tek bir kapı var. Kapı kapalı fakat kafanızı çevirip kapıya tekrar baktığınızda açılmış olduğunu görüyorsunuz.

"Bu oyunda aslında insanların bebekken dünyalarını nasıl algıladığını anlatmak istedim. Bebekler hep önlerine çıkanları algılamaya çalışırlar ve büyüdükçe onlara anlam yüklerler. İşte oyuncular da bu oyunda, bunu yapmak durumunda." diyor oyunun yapımcısı. Yani bir odada sıkışıp kaldıysak belki de aynı yerlere bir kez daha bakmamız gerekecek...

Odalar arasındaki geçiş bazen düşerek, bazen bulmacaları çözümlenerek, bazen de odanın içindeki cisimlere daha yakından bakarak gerçekleştirilebilir. Bir bölümde odanın ortasında kocaman bir pencere göreceksiniz. Buna yakından bakınca, bambaşka bir yere açıldığını anlayacak ve geriye çekildiğinizde, odanın oradaki görüntüyü tamamlayacak şekilde değiştiğine şahit olacaksınız.

Odalardaki bulmacalar genellikle birbirinden bağımsız olacak fakat "Not Enough Pieces" adlı bölüm için bir başka odadaki bulmacayı başarıyla tamamlamanız gerekecek. Bu bölümde kapıyı açmak için yeterince küpe sahip olmadığınızı anlayacaksınız ve ancak bir önceki bulmaca, "Butterfly Effect"te ekstra bir parça elinizde tutabildiyeniz, bu bölümü geçebileceksiniz.

Oyunun ne zaman çıkacağı henüz belli değil ama PC oyuncuları olarak ilginç bir bulmaca oyunu peşindeyseniz, Antichamber'ı mutlaka takip edin. ■

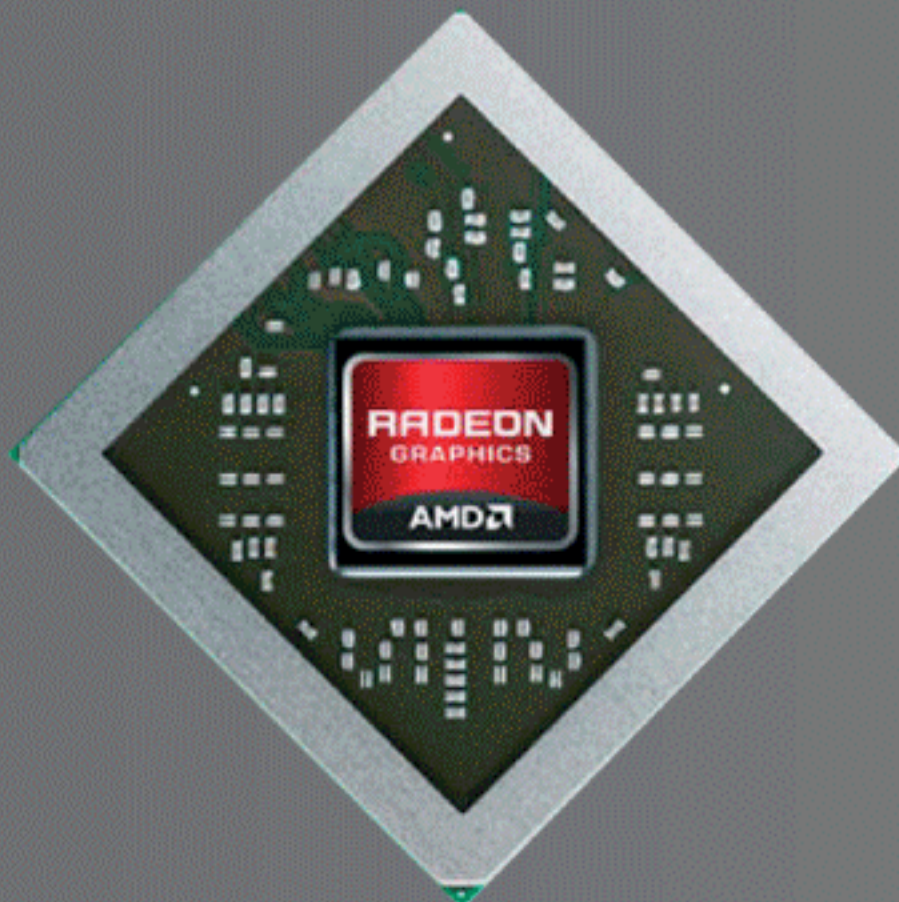


Laptop oyuncularına müjde!

AMD'den mobil işlemciler

“Dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamaz!” düşüncesine sahip birçok oyuncu olsa da “oyun makinesi”ni yanında taşımak isteyenler bu görüşe karşı çıkmaya devam ediyorlar. Mobil oyuncular için güzel bir haberse AMD'den geldi ve firma, yeni 28 nanometre Radeon grafik işlemcisi ürün setini duyurdu. Yeni dizüstü bilgisayarlarda kullanılacağı açıklanan yeni grafik işlemcili kart yelpazesin-

de -tamamı DirectX 11 destekli olmak üzere- 7900M, 7800M ve 7700M yer alıyor. Her biri AMD'nin Enduro teknolojisine sahip olan kartlar, NVIDIA'nın Optimus teknolojisinin aksine entegre ve harici grafik işlemcileri arasında hızlıca geçiş yapılabilmesini sağlıyor. 7000 serisi grafik kartlarının teknik özelliklerine baktığımızda da tüm kartların 2GB GDDR5 belleğe sahip olduğunu görüyoruz. ■





OYUNCULARA MONSTER ETKİSİ!

Ivy Bridge teknolojisiyle daha da güçlenen Monster; yeni oyunları, en yüksek seviyede rahatlıkla oynatabilen taşınabilir PerforMonster.

30 Mayıs'a kadar
%10 indirim!

Biz, fiyatı 2.500 TL ile 30.000 TL arasında olan yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar üretiyoruz. Zor işler başarmak için yüksek performanslı bilgisayara ihtiyacı olanları web sitemize bekliyoruz.

monsternotebook.com.tr • facebook.com/monsternotebook



monster[®]
PerforMonster

Ertağral Söngü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

RPG Günlüklerinden herkese selamlar. Nasılsınız? Nasıl durumlar? Biz Marmara bölgesi olarak fazlasıyla neyecanlı günler geçiriyoruz. Bir sıcak, bir soğuk, bazen yağmurlu bazen fırtınalı... Kimi zaman tek başına seyahat eden kısmen kırılmış şemsiyeleri de unutmamak lazım. İşte birçok üniversite bahar ayları geldi zannedip gaza geldi, kolları sıvadı ve yıllardır süregelen FRP Convention'larını gerçekleştirdi. Biz de LEVEL dergisi olarak bahar döneminde yapılan iki büyük etkinliğin basın sponsoruyduk. Bunlarda ilki İzmirCon'du. Son üç yıldır basın sponsorluğunu yaptığımız etkinlik, fantastik edebiyat ve bilimkurgu severlerin bir anda bu güzel sahil şehrimize akın etmesine sebep oldu. Detayları birazdan okuyacaksınız. Diğer etkinliğimizse İstanbul'da bulunan Yeditepe üniversitesinde cereyan etti. Bizzat katıldığım ve Dragonlance oyunu oynattığım etkinlik yağın yağmura rağmen gerçekten harika geçti. Şimdi buyurun sizlere iki etkinlikten de edindiğim izlenimleri paylaşayım...

İzmirCON

"Duydunuz mu şarkımızı? İşittiniz mi methimizi?
Yakından ve uzaktan, dört bir yandan gelen yüzlerce kişinin



sabrını, inancını, zekasını, gücünü ve yaratıcılığın yarıştırdığı bu büyük olayı;

Oyunları, yarışmaları ve diğer her şeyi ile baharın bu renkli hafta sonunu;

Onuncu senesini de deviren İzmirCon'u?

Etkinlik sonrası heyecanını bastıramayan başarısız ozanın türküsü

Bu sene onuncusunu devirdiğimiz İzmirCon, geçtiğimiz beş sene de olduğu gibi yine Tepekule Kongre Merkezi'nde yapıldı. Bu seneki uzun ve özverili hazırlıklar ile birlikte dışarıdan da aldığımız tüm destekler sonucu bilimkurgu ve fantezi takipçilerini iki gün boyunca masaüstü oyunları, minyatür oyunları, kutu oyunları, kart oyunları, zincir zırh atölyesi, minyatür boyama atölyesi, oyun konsolları, öykü yarışması gibi daha da uzayabilecek bir liste ile eğlenceye doyurmaya çalıştık! Şehir dışından bolca katılımcının da bizi yalnız bırakmadığı organizasyona iki günde toplamda 500'ün üzerinde kişi katıldı.

Öykü yarışmamız, ilginç oyunlarımız ve her yanında yapacak bir başka şey bulunan etkinlik alanımızda insanlar bolca oyun oynayıp eğlenmekten yorulduğu cumartesi gününün akşamında Alsancak'a hücum edip bazı arkadaşların muhteşem kostümleri eşliğinde gece boyu eğlenerek ilk gün tamamladık. Hatta gün içerisinde oyun oynamaya gelmiş olan yazar Özgür Özol'a İlgana'larımızı da imzalattık!

İlk gün ortamın kalabalığından kararsız kalmış insanlar etkinliğin ikinci gününe ne yapmak istediklerini kafaya koymuş şekilde başlarken biraz daha sakin ama içerik olarak çok daha yoğun bir pazar günü geçirip geleneksel convention sonrası fotoğrafı ile bu seneki etkinliğimizi sonlandırdık.

Yurt içi ve yurt dışından pek çok rol yapma oyunları topluluğunun ve çeşitli oyun firmalarının desteğini aldığımız İzmirCon her sene biraz daha Fantezi ve Bilimkurgu Fuarı havasına yaklaşmaktadır.

Convention'un öncesinde demiştik ki "Biz çok eğleneceğiz."

neden gelip siz de bizimle eğlenmiyorsunuz?" ve şimdi de diyoruz ki "Biz çok eğlendik, neden seneye siz de bizimle eğlenmeyesiniz?"

Gelecek sene görüşmek üzere!

(Biz de o zamana kadar hem ozanımıza hece ölçüsü nedir öğretip hem de daha da iyi bir convention hazırlamaya çalışalım sizlere!)

YUCON

Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü tarafından düzenlenen YUCON, geçtiğimiz 14 Nisan'da gerçekleşti ve rol yapma oyunları, fantastik kurgu ve bilimkurgu severler Yeditepe Üniversitesi'nde ikinci sefer buluştu. Geçen yıl Yeditepe Üniversitesi'nin Selçuklu mimarisinden esinlenerek yapılan 26 Ağustos Yerleşimi'ndeki Güzel Sanatlar Fakültesi'nde gerçekleşen YUCON, bu yıl da Mühendislik Fakültesi avlusunda gerçekleşti. 14 Nisan Cumartesi günü Taksim'de Atatürk Kültür Merkezi'nin önünden ve Kadıköy'de Haldun Taner Sahnesi'nin önünden alınan YUCON katılımcıları, sarı renkleriyle ün kazanmış Yeditepe Üniversitesi servis araçları ile Kayışdağı'nda bulunan 16 Ağustos Yerleşimi'ne getirildi. Saat 12:00'de kapılarını açan etkinlikteki 17 rol yapma oyunu arasında Erol Mazhar Aksoy ve Mehmet Ortaç tarafından oynatılan iki Project İstanbul oyunu, Yunus Caner Güner tarafından oynatılan steampunk temalı Lady in the Dark oyunu, Birtan Okçu tarafından Mass Effect serisinin son oyunundaki senaryo eksikliklerini gidermek için oynatılan Mass Effect 3 oyunu ve Çağlar Kalaycıoğlu'nun "Fikirtepe Paralel Evreni"nde geçen İstanbul Efsaneleri oyunu bulunuyordu. Bunlar dışında World of Darkness, Dungeons and Dragons ve Harry Potter gibi çeşitli evrenlerde geçen çeşitli oyunlar da bulunmaktaydı. Etkinliğin büyük bir kısmını oluşturan rol yapma oyunları dışında, etkinlik alanında bulunan kart ve kutu oyunları da katılımcılara eğlenceli vakitler geçirtti. Rol yapma oyunlarına katılmayan oyuncular da YUCON'daki günlerini aralarında sohbet ederek ve Magic: the Gathering oynayarak geçirdiler. YUCON 2011'de de olduğu gibi, ücretsiz öğlen yemeği ile karınlarını doyuran oyuncular yine Yeditepe Üniversitesi'nin ikramı olan çay ve kahve servisi ile de gün boyunca kendilerini tazelediler. Etkinliğin başlarında kendini pek göstermese de etkinliğin ileriki saatlerinde başlayan yağmur, YUCON yağmurlarını gelenek



haline getirmeyi de es geçmedi. Saat 19:30'a kadar süren etkinlik sonrasında katılımcılar Taksim ve Kadıköy yönlerine giden servisler ile etkinlik alanından ayrıldılar. YUCON sonrasında Kadıköy yönünü seçen katılımcılar Belfast'taki partiye katılarak, Taksim yönünü seçen katılımcılar ise Thales'deki FRPNET 9. yıl kutlamasına katılarak eğlenceyi sürdürdüler. Fantastik kurgu, bilim kurgu, anime, manga, çizgi roman, rol yapma oyunları, kart oyunları ve kutu oyunları gibi bir sürü ilgi alanına sahip Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü, ileriki senelerde de YUCON geleneğini devam ettirmeyi planlıyor. Eğer YUCON'u kaçırdıysanız hiç üzülmenize gerek yok. Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü tarafından düzenlenen kostümlü balo Reflexion için kostüm hazırlıklarına şimdiden başlayabilirsiniz. 16 Haziran Cumartesi günü Bağdat Caddesi üzerinde bulunan Yeditepe Üniversitesi Dış Hekimliği Fakültesi'nde gerçekleşmesi planlanan Reflexion hakkındaki detaylar için de reflexion.yubkk.com adresini takip edebilirsiniz.

Anlayacağınız iki tane çok güzel FRP etkinliğini geride bıraktık. Kaçıranlar gerçekten çok şey kaçırdı bu bir gerçek ama önümüzdeki yıl bu etkinlikleri kaçırmamak için şimdiden bir köşeye notlar alın derim. FRP Convention'larının geçen seneye göre yine ivme kazanmasıya beni ayrıca mutlu etti. Biliyorum, bilmiyorum diye çekinmeyin; her yıl yapılan convention etkinliklerine katılın; tanışarak kaynaşın, bölünerek çoğalan, paylaşarak öğrenilen ve nesilden nesile aktarılan bu etkinliklerde bütün RPG Günlükleri okurlarını görmek dileğiyle... www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Biraz sert gittim bu ay, havaların da beraberinde getirdiği dengesiz hal ile kendimi death metal'a verdim. Obituary size bu ay tavsiye edeceğim grup. 1984 yılında kurulan grup, ilk olarak Executioner ismiyle kendisini tanıttı, kısa bir süre sonra Xecutioner adını alan grup, 1988 yılında Obituary adını aldı ve günümüze kadar geldi. Death metal müziğin gelişimine

büyük katkısı olan grup, özellikle Amerika'da birçok müzik listesine adını altın harflerle yazdırdı. Sert müzik rifleri ve net müzik tavrıyla bir kez dinleyenleri kendisine bağlayan Orbituary, bence Frozen in Time albümüyle kendisini fazlasıyla iyi anlatıyor. Kulaklarının pasını silmek isteyenlere duyurulur.



Ne okudum

Bu aralar çizgi roman sektöründe büyük hareketlenmeler var. Dark Horse Comics'in ardı arkası kesilmez Star Wars çizgi romanlarına bir yenisi daha eklendi ama bu sefer fazlasıyla farklı ve ilginç bir şekilde. Dawning of the Jedi adı altında başlayan seri, Yavin savaşından 36,453 yıl önce-sini konu alıyor. Evet, saçma sapan bir rakam bu belki ama benim için bu serideki en önemli nok-

ta, genelde sorulan ve tam olarak cevap alınamayan "Her şey nasıl başladı?" sorusunun cevabını bu seride fazlasıyla bulabiliyor olmamız. İlk fasikül Şubat ayının başında çıkan seride Jedi yerine Je'daii sıfatının kullanılmasıysa umarım ilginizi çekmeye yetecektir. İlk fasikül kaçırınlar, birkaç ay sonra piyasaya çıkacak olan cilt halindeki versiyonu temin edebilirler.

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr

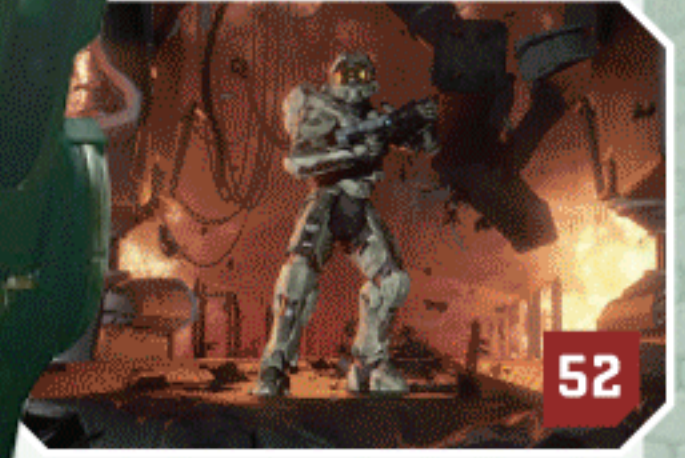


İlk Bakış

Aksiyon fırtınasına ramak kala

Önümüzdeki oyunlara bakmaktan elimizdeki oyunları göremez hale geldik. Gün geçmiyor ki yapımcılar yeni bir oyun patlatmasın. Halo 4 zaten yeterince ağır sulandırırken, Yerli kardeşlerin başında olduğu Crytek, ikinci vatanımız olan Almanya'dan Crysis 3'ü duyurarak oyun piyasasında deprem etkisi

yaratmayı başardı. Crysis 3 bir yandan FPS severlerin hayallerini süslerken diğer yandan Capcom, Resident Evil 6'nın detaylarını paylaştı. Max Payne 3 yandan yandan bize göz kırparken God of War: Ascension duyuruldu. Hal böyle olunca daha elimizdekiler eskimeden gelecek oyunlara sulanmaya başladık bile.



52

Halo 4

343 Industries ve Microsoft, Halo evrenini daha da genişletiyor.



58

Resident Evil 6

Capcom, REORC faciasından sonra bu kez günah çıkarmaya kararlı görünüyor.



64

SimCity

Eşsiz şehirler oluşturmak ve yönetmek ancak bu kadar gerçekçi olabilir.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürür, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Crysis 3

Yerli kardeşlerin son bombası, ok atan Prophet!

54

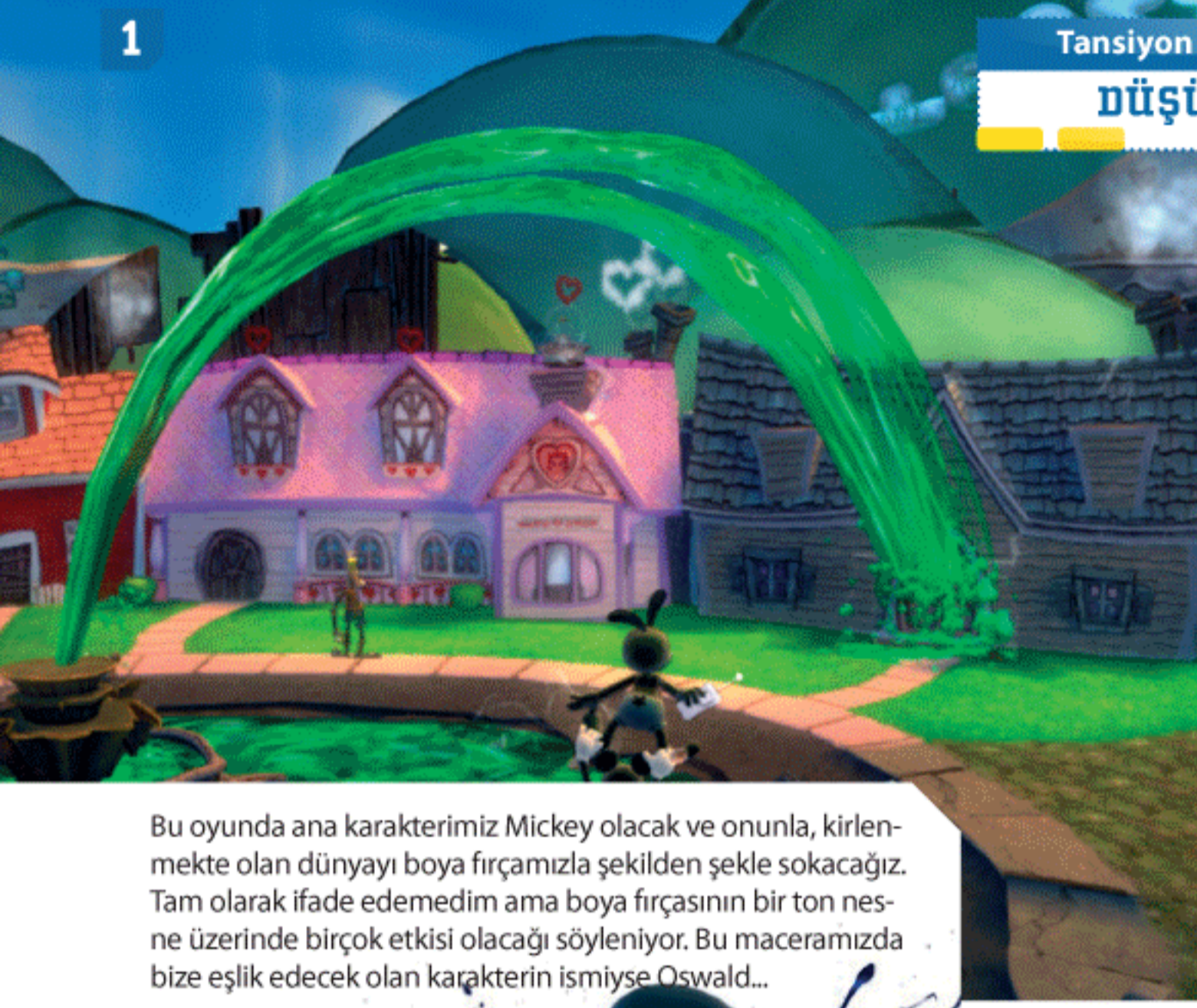
Yapım Blitz Games & Junction Point Studios Dağıtım Disney Tür Aksiyon / Platform
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii, Mac Çıkış Tarihi 2012'nin son çeyreği Web www.epicmickey.com

Epic Mickey 2: The Power of Two

Mickey ve Oswald aynı karede

Disney'in en ünlü karakteri Mickey ile yeniden buluşma vakti geldi, geliyor. Sabırsızlıkla beklediğimiz bu oyun... Öyle bir şey yok, hatta Epic Mickey adında bir oyun olduğunu da yeni duydum. Sanıyorum ki Wii'nin popüler oyunlarından bir tanesiydi ve Disney, yeni oyununu multi-platform yapma kararı almış. PS3'te Move desteğiyle gelecek olan oyunun Xbox 360'ta da Kinect'e destek vereceğini düşünmekteyiz. Bir teorim de bu oyunun daha çok küçük oyuncular için tasarlandığı yönünde. Kuşkusuz ki rengarenk bir oyun olacak ama Prototype 2'yi bitirip Epic Mickey 2 de oynanır mı, emin değilim... ■ Tuna Şentuna

1



Tansiyon Ölçer

düşük

Bu oyunda ana karakterimiz Mickey olacak ve onunla, kirlenmekte olan dünyayı boya fırçasıyla şekilden şekle sokacağız. Tam olarak ifade edemedim ama boya fırçasının bir ton nesne üzerinde birçok etkisi olacağı söyleniyor. Bu maceramızda bize eşlik edecek olan karakterin ismiyse Oswald...

2



Miki Fare, çoğunlukla dışarlarda gezecek, iç mekanlara da oyun kayıt etmek gibi işler yapmak için girecek. Nasıl detay verdim ama gereksiz? O zaman şöyle toparlayayım: Oyunun grafiksel tarzı kesinlikle Disney'in havasını yansıtıyor.



"N'apıyorsun Miki?" diye sormak istedim şu an. Yarımcılar bu fırçanın tam olarak nasıl işlere yarayacağını açıklamamış olsa da Move desteğini de göz önünde bulundurursak, onu farklı tekniklerle kullanarak, onun farklı işler yapmasını sağlayacağız...

3

Kamera açısına bu görselde dikkatinizi çekerim. Aynı LittleBigPlanet açısı, değil mi? Oyunda birçok yerde kameranın bu şekilde iki boyutlu havası estirecek şekilde konuşlanacağı açıklandı. Böylece oyunun platform özelliklerini çok daha iyi görebileceğiz.

4

6

Oswald kimdir peki? Yaşınız yaklaşık olarak 100 değilse onun orijinal serisini izlememiş olmanız da doğal. 1920'li ve 30'lu yıllarda yayımlanan Oswald çizgi serisi, daha sonra yavaşça ortadan kalktı. Serie ismini veren Oswald bir tavşan ve resmi olarak açıklanmasa da Mickey'nin üvey ağabeyi olduğu söyleniyor.

5

Oyunu tek kişi oynadığımız takdirde, Oswald bize sürekli yardım eden bir karakter olarak yapay zekanın kontrolüne bırakılacak. Lakin bir arkadaşımızla oynamak istersek, Oswald onun kontrolüne geçecek. Üstelik bu işlemi oyunu tek kişi oynarken, dilediğimiz zaman yapabileceğiz.

7

Bu görselle hiçbir ilgisi yok ama açıklananlara göre oyunun bir müzikal kıvamında olacağı belirtiliyor. Her karakterin seslendirmesi olacak ve yerli yersiz şarkı söyleyecekler. Aslında fena fikir değil; yoksa oyun bu haliyle basit bir aksiyon macera oyununa dönebilirdi...

8

Önceki oyunun Frontierland'ile birlikte, daha önce hiç görmediğimiz bir bölge, Wasteland'de düşmanlarına karşı savaşıcak olan Mickey'nin ve Oswald'ın hikayesi için pek heyecanlı olduğumuzu söyleyemeyiz. Evde küçük kardeşiniz varsa şayet, onun için bu oyunu düşünebilirsiniz.

343

Industries

Halo denilince aklı hemen Bungie gelirdi ama bildiğiniz üzere, yeni Halo'da onlar yer almıyor. Bungie, Activision ile ortak bir oyun yapmak üzere Microsoft ile yollarını ayırdı. Bu da Halo isminin 343 adındaki, sadece Halo oyunu için oluşturulan bir stüdyoya verilmesine neden oldu. 30 kişilik bir ekiple işe başlayan 343 Industries, şu anda 250 kişilik bir ekip ve stüdyo dünyanın dört bir yanından gelen Halo fanatiklerinden oluşuyor.

Yapım 343 Industries **Dağıtım** Microsoft **Tür** FPS **Platform** Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin son çeyreği **Web** halo.xbox.com

Halo 4

Cortana, yaz kızım...

Halo'nun derinliklerine bakacak olursak Amerikalı gençleri görürüz. Ellerinde Xbox gamepad'leri, yanlarında cipsleri... Bir başka yöne bakacak olursak da Megan Fox'u görürüz zira kendisi ülkemizde yayınlanan bir televizyon programında, kendisini "nerd" olarak niteledi ve Xbox'la, özellikle de Halo'nun başında çokça zaman geçirdiğini söyledi. İlginç bir andı, ben bile heyecanlandım durduğum yerde. (Ben bile derken?)

Nasıl bazı Japon oyunları aşırı Japon'sa (Örneğin Monster Hunter.), Halo da bir o kadar Amerikan duruyor nedense. Oyun çıktığından beri kafamdaki imajı değişmedi. Bir Call of Duty evrensel geliyor mesela. (Evrensel... Tüm galaksilerdeki, tüm gezegenleri keşfetmiş gibi evrensel demiyor muyuz, hasta oluyorum.) Battlefield 3 keza öyle. Halo ise... Uzatayım mı konuyu? Belki Halo 4 için heyecanlananlar vardı diyerek, konuyu yepyeni Halo macerasına getiriyorum. Master Chief fanatikleri peşime takılsın; başrolde yine o var. (Bir de yapay zekasını sevdiğim Cortana...)

Yıllardan iki bin... Kaç?

2500'lü yılları görmek ister miydiniz? Ben çok isterdim. Bence

Tansiyon Ölçer

NORMAL

çok anlamsız bir dönemde yaşıyoruz. Dönemin bir karakteri yok. Modern desen tam değil, eski kalmış desen değil... Dönemin teması yok kesinlikle.

Diyeceğim o ki Halo 3'ün kaldığı yerden dört yıl kadar sonrasında, 2557'de Master Chief ve yapay zeka dostu Cortana, UNSC uzay gemisi Forward Unto Dawn ile yolculuklarına devam etmekte ve oyun da tam bu noktada bize merhaba diyor. Hatırlarsanız Forward Unto Dawn iki parçaya ayrılmıştı ve Master Chief bunun ikinci parçasında yapayalnız kalmıştı.

Derin uykü modunda seyahat eden Master Chief, Cortana'nın uyarısıyla uyanıyor ve "Ne oldu bebeğim?" diyor. Tabii ki o kadar zamandır uzayda adam, duvardaki oksijen paneline bile Alev adını takmış olabilir. Cortana, "Gemiye izinsiz giriş var sevgilim." diye cevap veriyor. Cortana da yalnız sonuçta ve bir yapay zeka olmasına karşın, zaman içerisinde gelişim gösterip insanlaşan yapay zekalardan. Birbirleriyle son derece garip ilişkisi olan ikili, gemide ne olup bittiğini araştırmak üzere koridordan ilerliyor ve o da nesi? Bir Covenant! "Covenant'larla olan savaş bitmemiş miydi ay parem?" diye Cortana'ya soruyor Master Chief ve Cortana'dan bir cevap alamıyor. "Üstlerinde savaşçı zirhi olmadığına göre, bunlar korsan Covenant'lar ola-



bilir." diyor Cortana yepyeni bir şey keşfetmişçesine. Bu noktadan sonra bildiğiniz Halo görüntüleri geliyor ekrana; bolca lazer silahı efekti, Covenant'ların bitmek tükenmez öldürme arzusu ve Master Chief'in tek kişilik ordu olduğunu kanıtlayan performansı...

Bu olaydan sonra tam olarak ne olduğunu bilmiyoruz ama Forward Unto Dawn, Requiem adındaki bir gezegene çakılıyor. Bu gezegende enteresan bir durum söz konusu ki Halo silahının etkilerinden korumak için gezegenin etrafında, kocaman bir kalkan var. Yani kafanızı kaldırıp gökyüzüne baktığınızda, gökyüzü yerine bir takım metal paneller görüyorsunuz.

Requiem, Forerunners adındaki ırk tarafından inşa edilmiş, yapay bir oluşum. Forerunner'lar da bir dönem evrende sözü geçen, insanlarla savaşın onları yontma taş devrine yollamış güçlü bir ırk. Lakin yavaş yavaş yok olmuşlar ve normalde Forerunner'ların artık varolmaması gerekiyor. Peki ya Requiem'de hala varlıklarını sürdürüyorlarsa? Çünkü Master Chief'in gördüğü binalar, eski olmaktan pek uzak...

Farklı ilişkiler...

Daha karanlık, daha gerçekçi bir oyun olması bekleniyor Halo 4'ün. Bu bağlamda Master Chief ile Cortana'nın ilişkisine ve Master Chief'in iç dünyasına da daha büyük bir kısım ayrılıyor. Elbette ki senaryo, sağlam bir bilimkurgu olarak hazırlanıyor fakat olayın psikolojik boyutu da bu defa es geçilmeyecek.

Tek kişilik senaryo hakkında daha fazlası açıklanmıyor ama multiplayer bölümünde heyecan verici gelişmeler bulunduğunu da bildirmem lazım.

Önceki Halo oyunlarında, senaryoyu bıçakla kesip sadece çeşitli haritalarda diğer oyunculara karşı savaştığımızı hatırlarsınız. 343 Industries, bu defa bunun olmasını istemiyor ve oyunun multiplayer kısmını senaryoya bağlıyor.

Multiplayer kısmında, yeni nesil Spartan askerlerini, Spartan IV'ü kontrol ediyoruz. Üç kilometre gibi saçma bir uzunluğa sahip olan bir uzay gemisinde ilerleyen Spartan IV'lerin yolu bir noktada Master Chief'le de kesişiyor.

Birçok farklı haritada yine savaşacağımız açıklanıyor fakat bu defa karakterimizin tecrübe kazanacağı ve karakterimizi buna göre geliştirebileceğimiz söyleniyor. Yeni zırhlar, yeni silahlar, ekstra özellikler... Evet biraz Call of Duty veya Battlefield 3 esintisi var ama bu devirde, bu tip özellikler olmadan da



olmuyor maalesef.

Karşılıklı multiplayer maçlarından daha heyecan verici olansa Spartan Ops adındaki yeni anlaşmalı (co-op) oyun modu. Senaryoyu bir kez de arkadaşlarınızla birlikte oynayacağınız bir moddan da çok ötesi üstelik...

Spartan Ops'ta, diğer multiplayer oyunlarında da kullanmakta olduğunuz karakteri kullanabileceğiniz müjdesiyle başlayalım. Yani her türlü multiplayer oyun için tek bir karakteriniz olabilir. Ardından da Spartan Ops'un bir dizi gibi hazırlandığını söyleyerek sizi şaşırtayım.

Şöyle ki 343 Industries, her hafta farklı multiplayer bölümleri yayımlayacağını açıkladı. Üstelik bunların hiçbiri de DLC olmayacak; Halo 4'ü satın almak, bu yeni bölümlere ulaşabilmeniz anlamını taşıyacak. Her hafta yayımlanacak bölümlerde bir ekip olarak, o bölümdeki beş farklı görevi yapmaya çalışacaksınız. Olaylar tek kişilik senaryonun arka planına göndermeler yapacak ve birçok önceden hazırlanmış sahneye de sahip olacağı için olayları gerçekten bir dizi izlemiş gibi yaşayacaksınız. 343 Industries, yaşadıklarınızı birbirinize anlatacağınızın ve yaşadıklarınızın aklınızda kalacağını garantisini şimdiden veriyor. "Şu aracın kapısını açıp oradan atladığın kısım çok acayipti!", "Ben koşarken arkamdan gelen adamı 100 metreden nasıl vurdun öyle abi?" gibi, heyecanlı konuşmaların içinde bulunacağımız... Bakalım doğru olacak mı?

Benim Halo 4'ten beklentilerim, yeni nesil oyunlara biraz daha çok benzemesi yönünde. Nedense tüm Halo oyunları bana fazlasıyla "arcade" geldi ve multiplayer oyunlardan da oyunun başından asla kalkmayan ve bu yüzden elleri birer gamepad'e dönüşmüş olan gençler yüzünden zevk alamadım. (Kafamı kaldıramıyordum.) Halo 4 belki biraz daha Call of Duty'nin ve Battlefield 3'ün telinden çalarsa daha büyük bir kitlenin ilgisini çekebilir.

Bu senenin sonlarına doğru piyasada olması beklenen Halo 4'e ben de son bir şans vereceğim; eğer bu oyunu da sevmezsem, Halo ismi artık benden irak olsun... ■ Tuna Şentuna

■ Cortana hoş bir yapay zeka ve oyun boyunca yanımızda olacak.



■ Spartan IV askerleri, bir önceki sürüme göre çok daha hafif bir zırh giyiyor.



Yapım Crytek Dağıtım EA Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2013 Web www.ea.com/crysis

Crysis 3

New York Doğa Parkı'na hoşgeldiniz

New York'un altını üstüne getirmedik mi? Getirdik. Uzaylıların ağzının payını vermedik mi? Verdik. I Am Alive'i izledik mi? İzledik...

Şimdi sıra Crysis 3'e geldi. Crysis 2'yi unutmak için artık bir nedenimiz var. Yepyeni bir Crysis hazırlanıyor çünkü. Crytek bir anda bombayı patlattı ve oyunun 2013'ün bahar aylarında piyasada olacağını söyledi. Buradan da şunu anladık: Oyunu zaten bir süredir geliştirmekteler...

İlk bakışta Crysis 2'den çok daha farklı bir tablo görmüyoruz karşımızda. Nanosuit yine burada, Prophet burada, New York burada, uzaylılar desen, yine bıraktığımız yerde. I Am Alive'a yaptığım gönderme de burada üstelik; New York, bildiğiniz New York olmaktan çoktan çıkmış. Upuzun gökdelenleri, bitmeyen trafiği, insan kalabalığı yerine flora ve faunanın hükümdarlığında, "hibrid" bir alana dönüşmüş. Dev bitkiler, kocaman bir orman ve dahası... Crysis 3'e hoş geldiniz.

Welcome to the jungle!

Yıllardan 2047. Prophet, New York'a geri dönüyor ve görüyor ki Cell Corporation iyice zıvanadan çıkmış. Gizliden gizliye dünya hakimiyetine soyunan bu şirket (Devletler bitti, şirketler yönetimde.), New York'u kaplayan bir Nanodome üretmiş. Nanodome, New York'u dışarıdaki hayata kapatan bir küre ve şehrin kendine has bir doğal hayatının oluşmasına neden olmuş durumda. Medeniyetin merkezi gibi gözükken New York, artık çiçeklerin, bitkilerin kapladığı kocaman bir alana dönüşmüş. Caddelerin yerinde nehirler, bahçelerin yerinde bataklıklar...

Cell Corporation sözde bu Nanodome'lar sayesinde, dünyayı bu Nanodome'ların içerisinde bulunan tehlikelerden koruduğunu söylüyor lakin asıl amacı, gizli araştırmalarını daha kolay yürüterek dünyanın tek hakimi olmak. (Artık başka gezegenlerle uğraşsanız?)

İşte bu kaosun tam ortasına da Prophet iniyor... Nanodome'daki her şey onun düşmanı. Bölgede yaşayan insanlar, Cell Corporation'ın askerleri. Onların dışında da uzaylılar var zaten. Ne oldu? Hepsinin kafasına birer ok...

Anladığınız üzere bu defa Prophet bir avcı konumunda. İçinde bulunduğu ortam tam anlamıyla orman kurallarının geçerli olduğu bir yer. Crytek'in orman yaratma konusundaki becerisini göstermek için mi bu şekilde bir konsept seçtiğini bilmiyorum fakat yeşilliğin şehirle bütünleşmesi, ortaya ilginç bir oynanış mekanizması getirecektir diye düşünüyorum.

Sadece binaların yıkık katlarına çıkıp buradan atlayıp Tarzan'cılık oynamayalım diye, Crytek ilginç bir karar daha vermiş. New York Liberty Dome olarak bilinen yeni New York'un içerisinde, Seven Wonders adında yedi farklı bölge bulunuyor. Bu bölgelerin her birinin farklı bir teması bulunmakta ve bu da oyunda, farklı tipte mekanlar göreceğimizin bir resmi. Bir bölge tamamıyla uzaylıların kontrolünde olacak, bir bölgede teknolojiden

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



❑ Kıyametten sonra, New York'tan bir görüntü...



eser olmayacak, bir başka bölüm bizi Cell Corporation'ın üssüne yaklaştıracak... Birbirine benzeyen bölgelerde dolaşmak yerine, bu şekilde oyundaki monotonluğun kırılacak olması sevindirici bir haber.

Tam 12'den...

Neredeyse bir ormanda olduğu için Prophet'in silahlarında da bir takım değişiklikler olacak yeni oyunda. Oyunun kapağında da yer alan bir silah, Prophet'in geçmişe dönüş yaşayacağını kanıtlıyor.

Teknolojik bir yaydan bahsediyorum. Sessiz çalışan bu silah ile Prophet, düşmanlarını kimselere çaktırmadan ortadan kaldıracak. Tahminimce bu silaha farklı oklar takarak, silahın farklı şekillerde de çalışmasını sağlayabileceğiz lakin Crytek bu konuda daha fazla bilgi veremiyor.

Nanosuit'imizde de bir takım değişiklikler olacağı belirtiliyor. Daha gelişmiş bir Nanosuit olduğu için Prophet'in önceki oyuna göre daha farklı özelliklerle donatılmış olacağını tahmin ediyorum.

Nasıl, oyun fena değil gibi? Her ne kadar çok orijinal bir şey göreceğimizi düşünmesem de Crysis gibi sağlam FPS'leri oynamak, her zaman keyif verecektir.

Eğer oyunu almaya niyetlendiysemiz, oyunun Origin.com'dan da satılacağını belirtiyor ve size çoktan hazır olan özel oyun paketlerinden bahsetmek istiyorum. Standart oyunu almak istemezseniz ve biraz daha özel bir pakete sahip olmaya niyetlenirseniz, oyunun dört farklı pakette çıkacağını bilmelisiniz.

Oyunun Hunter versiyonunu satın alırsanız, oyundaki yeni yay silahına önceden sahip olabileceğiniz ve bu silahın tüm eklentilerini de anında kullanabileceksiniz. Ayrıca multiplayer oyunlarda kullanmak üzere Hunter Nanosuit'i de oyunda yer alacak. Bunların yanında beşinci seviyeye kadar ekstradan tecrübe puanı kazanabileceğiniz, sahip olduğunuz yaya özel bir kaplama giydirebileceğiniz ve üç tane özel, oyun içi künyeye sahip olacaksınız.

Predator Pack, tüm Hunter Edition özelliklerini sunacak ve buna ek olarak multiplayer maçlarında kulla-

nılmak üzere, çok hızlı ateş edebilen Feline makineli tüfeğini içerecek. Ayrıca özel bir kamuflaj da sizin olacak.

Stalker Pack de yine Hunter Edition'ın özelliklerinin tümünü içerecek ve multiplayer maçları için Jackal pompalı tüfeğini ellerinize bırakacak. Bu silahın susturucu eki, özel kaplaması ve iki özel künye de yine pakete dahil olacak.

Overkill Pack'te ise Hunter Edition'ın tüm özellikleri bulunacak ve yine multiplayer maçlarında rüzgar gibi esmenizi sağlayacak Typhoon makineli tüfeği yer alacak. Saniyede 500 kurşun atabilen bu fantastik silah, karşınızda düşman bırakmayacak türden bir silah. Ayrıca Overkill temalı iki özel künye de oyun için kullanım için bu pakette sunulacak.

Krizin sonu

Saniyorum ki Crysis 3, bu nesil konsollarda gördüğümüz son Crysis oyunu olacak. Bence dördüncü Crysis, Crysis 4 adıyla değil, bambaşka bir adla yeni nesil konsollara hazırlanacak. Bu nesil içinse Crysis 3'ün iyi bir oyun olacağını düşünmekteyim. Crytek en iyi bildiği işi yaparak kendini fazla riske atmadan, sağlam bir aksiyon oyunu hazırlama gayretinde. Bunu da şu yüzden söylüyorum, Crysis 3'ü durup dururken çok farklı, çok değişik bir oyun olarak beklemek biraz yersiz. Bu oyunu keyifli vakit geçirebileceğiniz bir oyun olarak kafanızda canlandırırırsanız, rahat edersiniz.

Oyun hakkında yeni bilgiler açıklandıkça dergide yer vereceğimize de emin olabilirsiniz. Bizimle kalmaya devam edin... ■ Tuna Şentuna

Uzaylı Silahı

Prophet, yeni oyunda yepyeni bir silaha kavuşuyor fakat bu silahın yanında, uzaylıların silahlarını da kullanabilecek. Onları Nanosuit'ine adapte edebilecek olan Prophet, Nanosuit'in özellikleri sayesinde silahlara yeni özellikler de katabilecek.

❑ Prophet'in teknolojik yayı, oyun boyunca yanınızda olacak.





Yapım Spark Unlimited Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2013'ün ilk çeyreği Web www.capcom.com

Lost Planet 3

İçten yanmalı böceklerin kayıp dünyası

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

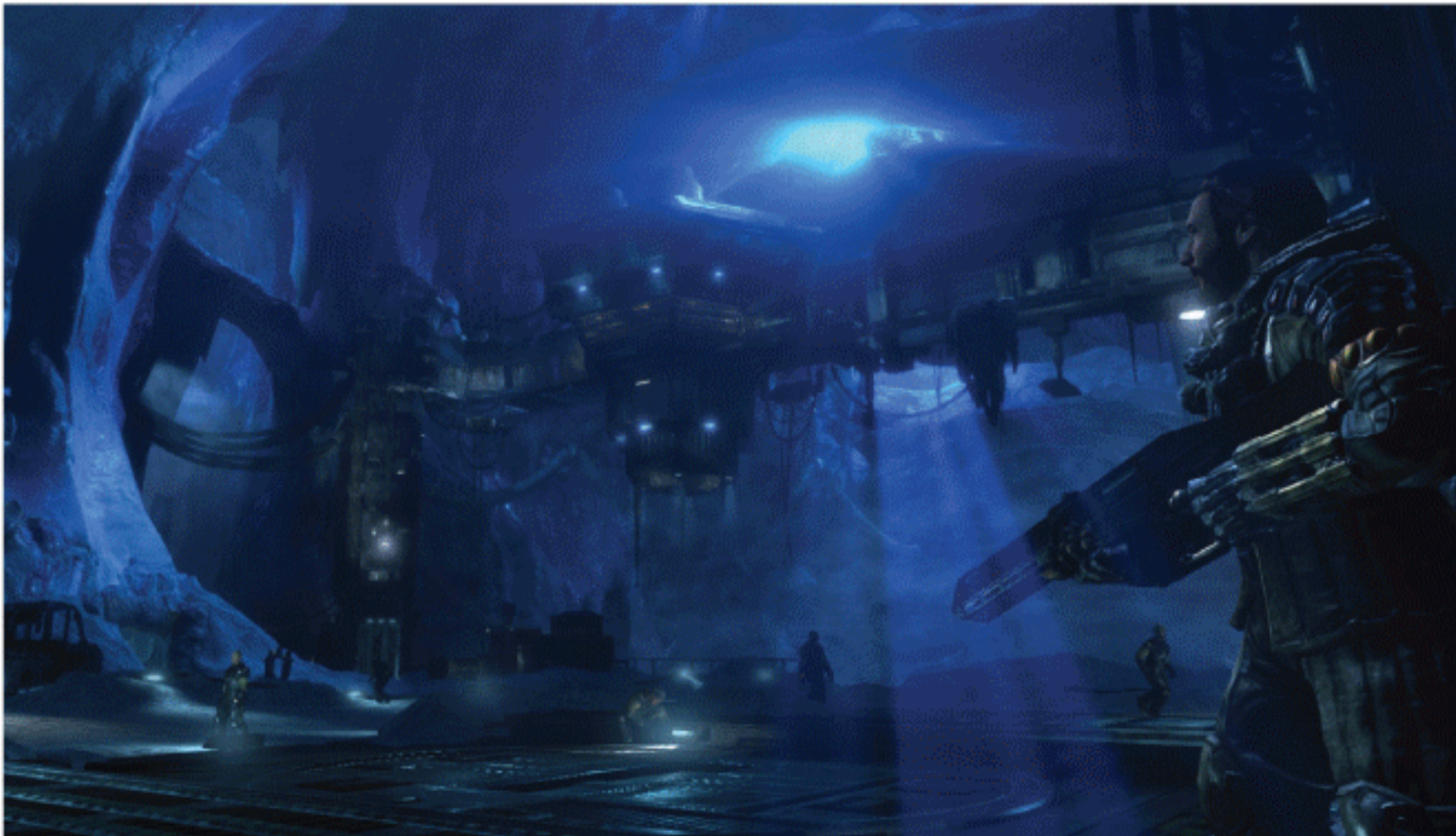
Lost Planet, büyük oranda kılıçlı ve büyülü kurgularla dolup taşan video oyun dünyasında, başarılı olabilmemiş az sayıda bilimkurgudan biri olarak kalbimde yer etmiş bir oyun. Bir bilimkurgu sever olarak geçmişte yaptığım bir hesaplama göre oyun dünyasında, kılıçlı ve büyülü, ortaçağ temalı her 100 oyuna karşı sadece bir tane bilimkurgu temalı oyun yapıyordu. Tabii ki iki satır programlama öğrenen veya hazır bir oyun-yapım yazılımı bulan ergenlerin heyecanla yapmaya başladığı shoot'em-up'ları saymıyorum. O oyunları bilirsiniz, uzaydan dünyaya doğru inen kötü kalpli uzaylıların UFO'larını vurmak için ekranda devamlı yukarı doğru hareket eden kahraman savaş pilotunu oynadığınız dandirik shoot'em-up'ları bu hesabın dışında tutuyorum çünkü onları da sayarsak, bir milyon tane bilimkurguya karşılık bir tane ortaçağ fantezisi ortaya çıkıyor.

Fakat senaryosuyla, oyun yapısıyla üzerine emek dökülerek yapılan bilimkurguyla karşılaşmak gerçekten zor oluyor ki bu talihsiz durumun sebepleri konusunda geçenlerde yeni bir teori de geliştirdim. Anladığım kadarıyla, insanlar bilimkurguları, alışmakta/anlamakta güçlük çektikleri yabancı bir dünyadan hoşlanmadıkları için sevmiyorlar. Yani, kılıçların, okların yer aldığı, ortaçağ temalı kurgu bir dünya, zaten o dünyadan gelmiş olan, tarih derslerinde, tarihi filmlerde bu temaları görüp öğrenmiş gençlere ve yetişkinlere "anlaşılması daha kolay" geldiği için tüm dünyada böylesine

manyakça bir tutkuyla sevilirken "Zomitron Quad güneş sistemine inen Tetra Perta uzay gemisinin kaptanı proton hızlandırıcılı sub atomik silahını alarak gemisinden indi" deyince, kimse doğru düzgün bir şey anlayamadığı için bilimkurgu evrenleri bir türlü yüksek ilgiyle karşılanmıyor. Bilimkurguların neden ortaçağ fantezi kurgular kadar ilgi göremediğini anlamaya adadığım hayatımın 126 yılından sonra vardığım sonuç bu. Daha iyi bir sebep bulan varsa, bana da haber versin lütfen.

İşte Lost Planet de, üzerine emek dökülmüş ve bu emeğin karşılığını da almış, büyük bir seven kitlesine sahip, nadide bilimkurgu oyunlarımızdan biridir ki, yapımcıları serinin üçüncü oyununu çıkarmak üzere hazırlık yaptıklarını Nisan ayı içinde duyurdular. Ancak yeni oyunun geliştirilmesi görevini, serinin önceki oyunlarından alıştığımız yapımcısı Capcom değil, Spark Unlimited üstlenmiş ki, bunun çok yerinde bir karar olduğunu düşünüyorum zira bu kadar güzelce tasarlanmış, üzerinde düşünülmüş bir oyun evreninin hayt huyt diye çığlık atan karakterlerle dolu absürt animelerle büyümüş ve o kültürle yoğrulmuş Japonların elinde komik bir çocuk çizgi filmine dönüştüğüne inanıyordum ve bu yüzden ilk iki Lost Planet'i bir türlü sevedim. Sonuna kadar da gidemedim. Ancak yeni yapımcısı, Kaliforniyalı Spark Unlimited daha oyunun ilk videosunda ne kadar farklı bir iş ortaya çıkardıklarını herkese gösterdiler.

Her şeyden önce Lost Planet 3'te, oyunun "kafa yapısının" değişmiş olduğunu göreceksiniz. Elbette Japonlar tarafından yaratılmış bir oyun evreninde, dev insanı robotların ve bina boyunda dev dinazor-vari böcek-canavarların varlığı olmazsa olmaz bir gerçek olarak karşımızda duracak ancak bu faktörleri artık Kaliforniya'dan





sanatçıların yorumlarıyla izleyebileceğimiz ki arada nasıl bir fark olduğunu anlayamayanlar için, Godzilla ile Jurassic Park arasındaki farkı gösterebilirim. Bu yüzden, serinin üçüncü oyunundan artık umutluyum ve umarım benim gibi anti-Godzilla, Anti-Japon bilimkurgucu, ciddiyet içeren bilimkurgu severler de bu kez oyundan büyük keyif alabilecekler.

Lost Planet'i daha önce oynamamış, oyundan bihaber arkadaşlar için hızlıca bir özet de geçmek istiyorum. Lost Planet, mahvolan ve yaşanmaz duruma gelen dünyadan kaçarak yeni bir koloni kurmak üzere E.D.N. III isimli bir gezegene yerleşmeye çalışan kolonilerin öyküsünü konu alıyor. İsmi, İngilizce cennet kelimesini andıran E.D.N. III gezegeni ne yazık ki cennet kavramından çok uzakta, buzlarla kaplı, ölümcül derecede soğuk bir gezegendir ve üstelik gezegene ilk yerleşen yerleşimciler Akrid ismini verdikleri dev böcek arkadaşlarla karşılaşılır. Bu böcek kardeşlerimiz, kendi gezegenlerinde yabancıları sevmediklerini kısa sürede gösterip bizim insan arkadaşlara saldırırlar ve ortalık kan gölüne döner. Böcek tehlikesi bertaraf edilmeden gezegene yerleşmenin mümkün olmadığı anlaşılınca da gezegene bir ordu gönderilir. Fakat o soğuk gezegende savaşmak çok zordur. Açık alanda, soğuk rüzgarlar altında uzun süre hayatta kalmak mümkün değildir. Oysa böcek kardeşlerimizin iskeletlerinin içinde kendi kaloriferleri vardır ve bu arkadaşlar için hayat -100 derecede mangal yakıp tavuk kanat pişirecek kadar keyiflidir. Bunu fark eden insanlar da böceklerin içindeki termal enerjinin aslında kolayca bir enerji kaynağı olarak kullanılabileceğini anlarlar ve dünyada nerede petrol varsa hücum eden süper devletler gibi, böcek arkadaşlarımızı tek tek haklayıp bunların termal enerjilerini toplamaya başlarlar.

İşte ilk iki oyun boyunca bunlarla uğraştıktan sonra üçüncü oyunda biraz geriye gidip tüm bu savaşın başlamasından önce gezegenin ilk defa keşfedilip koloni haline gelme çalışmalarına katılıyoruz. Dev, giyilebilir bir savaş zırhına sahip bir kiralık asker olarak, gezegeni keşfetmek isteyen büyük şirketlerin hizmetinde sağa sola gidip görevlerimizi başarmaya çalışırken, gezegenin sırları ve dev böcek arkadaşlar da bir bir ortaya çıkmaya başlıyor.

Yeni oyunun oynanışı da ilk iki oyuna göre daha gelişmiş olacağını tahmin ediyorum zira gördüğümüz kadarıyla oyunda Virtual Suit denilen dev savaş robotlarını yönetirken, robotun içinden, kokpitten FPS görüş açısına sahip olacağız. Ekranımızda robotun kokpitindeki göstergeler yer alacak ve karşımıza çıkan dev böcek kardeşlerimizi bu görüş açısıyla dövmeye çalışacağız. Ancak istediğimiz zaman robottan inerek ayaklarımızla ilerleme şansına da sahip olacağız ki bu durumda üçüncü kişi görüş açısı dediğimiz, benim de Tomb Raider bakış açısı ismini verdiğimiz oyun moduna geçeceğiz.

Oyun için Unreal 3 motorunun kullanıldığı anlaşılıyor ancak ekran görüntüleri de gösteriyor ki grafikler üzerinde bir hayli emek harcanmış. Bir konsol oyununa değil de gelişmiş bir PC oyununa baktığınızı düşünebilirsiniz.

Elbette konsollar ön planda tutularak hazırlanacak oyunda yine çoğumuzu çileden çıkararak eksikler olacağını da daha şimdiden söyleyebiliriz. Oyunda bir



envanter sistemi veya detaylıca kişiselleştirilebilir silahlar göremeyeceğiz. Ama abi bu zaten bir shooter. Shooter'da böyle şeylere gerek yok diyenlere, bir FPS olan S.T.A.L.K.E.R. serisini örnek gösteririm. O eşyaları, o silahları, o zırhları, o upgrade'leri görmenizden yerden toplarsınız. Dolayısıyla gelin şimdi samimice itiraf edelim. Böcekler ateş edip sonra da gidip ölen böceklerden düşen ısı kapsüllerini alıp silaha takarak yeni

Oyun için Unreal 3 motorunun kullanıldığı anlaşılıyor ancak ekran görüntüleri de gösteriyor ki grafikler üzerinde bir hayli emek harcanmış

mermiler edinip devam ettiğiniz bir oyundan eninde sonunda sıkılırsınız. Neyse ki oyun içinde bölüm araları videoları ve öykünün sürükleyiciliğiyle Lost Planet 3 oyuncuları oyunun sonuna kadar merak ve heyecan içinde sürükleyecek gibi görünüyor ama kişisel tercihim tüm o güzel ara videolara ve sürükleyici öyküye zengin loot seçenekleri, silah konfigürasyonları, ticaret sistemi ve zengin eşya yönetiminin eklenmesidir. Fakat nerede bunu başarabilecek cengaver yapımcı?

Oyun 2013'ün ilk aylarında piyasaya çıkmak üzere hazırlanıyor ve önceki iki oyunu beğenip oynayan milyonlarca oyuncunun büyük ilgisini çekecek gibi görünüyor. Bu sefer Japon sinemasının Godzilla filmlemini anımsatan bir oyunla değil de Hollywood-vari bir yapımla karşılaşacağımız da garanti. Hepimize sabırlı beklemeler diliyorum. ■ Cem Şancı





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 23 Kasım 2012 **Web** www.residentevil.com/6

Resident Evil 6

90'larda zombi olmak

Köklerimize dönüyoruz... Bunu duymaya çok alıştık; gerek Metallica'dan, gerek paranın tadını almış ve belirli bir çizgiyi tutturamamış serilerden. Mesela Silent Hill toparlayamıyor ve hemen bir açıklama geliyor: "Eski oyunların havasına döneceğiz." Tomb Raider bunu yıllarca denedi, kendileri de, biz de yorulduk. Büyük ihtimalle yakında Final Fantasy serisinden de aynı çıkışı duyacağız: "FFVII gibi bir oyunla karşınıza geleceğiz!" Ve tabii ki beklenen açıklama Capcom'dan da geldi ve çıkış noktası arayan serileri için son noktayı koydular: "Geri dönüyoruz!"

Peki, nedir bu geri dönmek? Oyun yapımcıları bize ne vaat ediyorlar? Ya da soruyu şu şekilde soralım: Ne kadar geri dönebilecekler?

Oyun dünyası çok değişti, oyuncu sayısı arttı, hedef kitle çok genişledi. Bu yüzden yapımcılar, oyunlarını belirli bir kitleye özel yapmaya çekiniyorlar. Bunu iyi mi, kötü mü yorumlarsınız, bilemem ama benim düşüncem kesinlikle bunun olumlu bir gelişme olmadığı yönünde. Resident Evil da gerek filmleri, gerek her platformda çıkan onlarca oyunu ile birçok kişinin dikkatini çekmiş bir seri. Ve bana sorarsanız, muhteşem olabilecek bir kurgu, fazla popülist kaygılarla vasatlaştırılmış durumda. Yapımcılar da bunun farkında olacaklar ki artık Resident Evil, sistemin el verdiği derecede köklerine dönme-

ye çalışacak; en azından bize vaat ettikleri bu.

Peki, nedir Resident Evil'in kökleri? Kesinlikle ikinci ve -mükemmel- üçüncü oyun. Bu iki oyunda da yalnızlığı ve korkuyu sonuna kadar hissediyor, o dar sokaklarda müthiş bir tedirginlikle, insan sesine hasret bir şekilde ilerliyorduk. Bir yandan da gelişen olayların arkasındaki derin kurgu ortaya çıkıyordu. Sadece kapı açılış sahneleri bile insanları korkutmaya yetiyordu. İşte yapımcılar da yeniden aynı günlere döneceğimizi söylüyorlar. Fakat üzücü bir durum var ki yapımcılar her ne kadar bizi şehirlere, dar sokaklara geri döndürseler de o karanlık günlere geri götürmüyorlar. Evet, bir geçmişe dönüş var ama yine her şey çok daha Hollywood varı olacak. Sanki bir Call of Duty, bir Gears of War oynarmışçasına bol aksiyon, bol patlama, bol kan, bol silah, bol takım elemanları ile karşılaşacağız... Her şey daha çok ve büyük. Bu şimdiden ufak bir hayal kırıklığı yaratmıyor değil. Yine de erken karar vermemek gerek diyor ve oyunun bize getirdiği yeniliklere geçiyoruz.

Koşan ölümler

Zombiler. Evet, seri adına bir yenilik değil, biliyorum ama bildiğiniz üzere yaşayan ölümler her oyunlar beraber yeni özellikler kazanıyorlar. Başta sadece yürüyebilen ve bizden birer parça koparmaya çalışan eski dostlarımız, zamanla koşabilmeye ve hatta silah kullanabilmeye bile başladılar. Açıkçası bu durum işi de biraz yavanlaştırdı. Zombi konsepti başlı başına ayrı bir dünyadır. Felaket sonrasında geride kalanların yaşama savaşını gösterirken insanlığı hem birey, hem de toplum olarak sorgular. (Bunu en iyi gösteren film 28 Days Later'di ki şiddetle tavsiye edilir.) Aynı zamanda empati kurmamızı da sağlar,

"Acaba ben orada olsam ne yapardım?" sorusunu akıllara getirir. Fakat ben makineli tüfekle gezen zombilere karşı savaşan çam yarması askerler olunca bu empatiyi pek kuramıyorum ne yazık ki. Bu açıdan Resident Evil 6 bizi biraz da olsa mutlu edecek gibi çünkü zombilerin tam olarak eskisi gibi olmasa da daha yavaş olacakları söyleniyor.

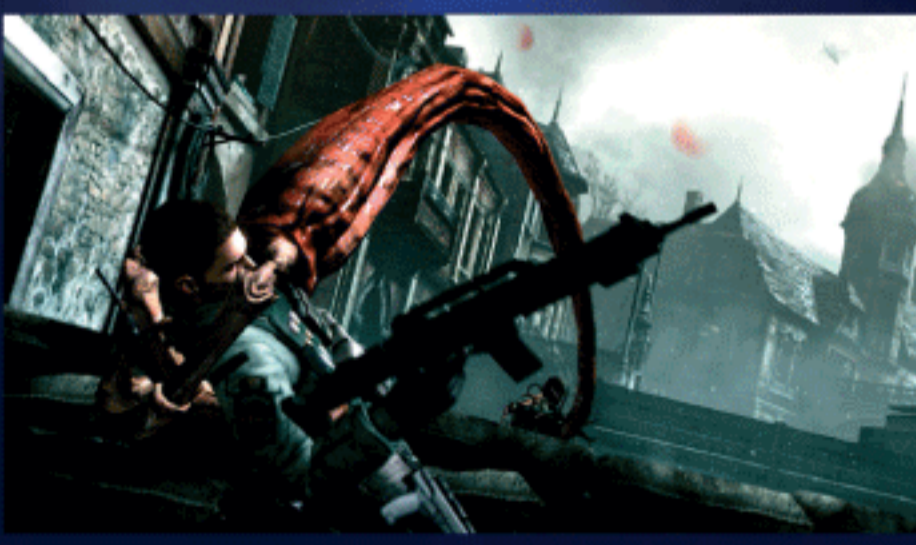
Tabii ki zombilerdeki tüm

bu değişikliklerin oyun evreni içerisinde mantıklı ve tutarlı açıklamaları da yok değil. İnsanları zombilere çeviren birden fazla virüs tipi var ve genelde her oyunda bu virüsler değişiklikler gösteriyor. Bu sefere ki virüsümüzün adıyla C-Virus. Kendisiyle ilgili çok detaylı bilgimiz henüz yok ve büyük ihtimalle de daha fazla bilgiyi oyun içerisinde öğreneceğiz.

Videolardan gördüğümüz kadarıyla oyunda -aynen üçüncü oyundaki Nemesis gibi- bir süper düşmanımız olacak gibi. Böyle olacağını da umuyoruz çünkü Nemesis gerçekten oyuna bambaşka bir gerginlik unsuru katıyordu. Kendisinden sadece kaçarak kurtulabileceğimiz bir tür düşman olması oyunu zorlaştırsa da korku türünün ruhuna kesinlikle fazlasıyla uyuyor. Tabii ki korkutucu ve bir o kadar da karizmatik (?) bir düşman olan Nemesis'i Resident Evil'in ikinci filminde sevimli bir tavşana döndürmeyi başardılar ama siz oralari es geçin; hatta Resident Evil serisinden keyif almak istiyorsanız, bence filmlere pek yaklaşmayın derim.

Şimdi Resident Evil 6'da serinin hayranlarını en çok mutlu edecek ve heyecanlandıracak detaya geldik. Serinin en sevilen iki karakteri, yeni oyunda bir araya geliyor en sonunda: Leon Kennedy ve Chris Redfield. Evet, en sonunda bu iki yakışıklı kahramanı bir arada görebileceğiz. Bu iki tanıdık isme bir de Jake Muller isminde yeni bir karakter eklenmiş ve bu üç karakterin de ayrı, tamamen kendine has senaryoları olacak ve umuyoruz ki Leon ile Chris'in yolları bol bol kesişecek. Karakterlerin oynanışlarının yanı sıra HUD tipleri de kendilerine özel olacak.

Seride birkaç oyundur co-op modu var ve Resident Evil 6'da da olacak. Ortalıkta altı kişilik



co-op modları olduğuna dair dedikodular olsa da bu henüz onaylanmadı. İki kişilik online ve offline modu olacağı da kesin. Aynı anda Chris ve Leon ile oynayıp oynayamayacağımızsa bilinmiyor.

Resident Evil'in olay örgüsünü ve karakterlerini, seriyi yakından tanıyanlar bile zaman zaman takip etmekte zorlanıyorlardır. Birçok film ve yan oyunlar sayesinde olay örgüsü fazla detaylanmış ve biraz da karışmış halde. Bu altyapıya rağmen Resident Evil 5'in derin bir kurgusu yoktu, hatta birçok olay önceden tahmin edilebilir durumdaydı ve oyun vasat bir senaryoyla ilerliyordu. Yeni oyunun senaryosuyla ilgili çok detay olmasa da yeni karakter Jake Muller'in geçmişi ve olayın üç ayrı yerde geçecek olması bu anlamda umut veriyor. Şimdilik bildiğimizse olayların 2013'te başlayacağı.

Leon ile ABD'de, Amerikan Başkanı'nın yanında, kendisi bir zombiye dönüşmeden hemen önce oyuna giriş yapacağız. Senaryonun derinliğinin ve olayların ne denli büyük olduğunun bir işareti olsa gerek bu. Chris, işi Çin'deki bir salgında devralacak. Jake Muller ise Doğu Avrupa'da bir yerlerde olacak. Üçünün hikayelerinin nasıl kesişeceğini hep birlikte bekleyip göreceğiz.

Şu anda yapımcılar seriyle ilgili bilgileri bir sır gibi saklıyor ve sadece ufak tefek bilgiler sızdırıyor, gerçek patlamayıysa bu seneki E3'te yapacaklarını söylüyorlar ki bu sefer biraz da iddialılar. (Kim ne zaman değil ki?) Oyunun "köklerine" döneceği iddiası, videolarda gizemli olayların geçmesi ve birçok eski karakterin dönüşü birazcık da olsa heyecan verici. Ne olursa olsun serinin hayranları bu oyunu oyna-

yacaklardır. Eğer ki sizin de ufaktan bir ilginiz varsa ve zombi konseptiyle ilgileniyorsanız bu oyun, seriye başlamanız için iyi bir fırsat olabilir. ■ Ege Tülek



Üç kafadar

Resident Evil 6'da kontrol edeceğimiz ana karakterler hakkında kısa kısa...



Jake Muller

Seriye yeni giren bir karakter gibi görünse de Jake'in seri içerisinde köklü bir yeri var. Kendisi serinin önemli kötü adamı Albert Wesker'in oğlu. Bu geçmişi bile şimdiden onu favori karakterlerimizden biri yaptı. Babasından bağımsız olarak paralı askerlik yapan Jake'in bir başka önemli özelliğiysse C-Virus'a bağışıklığının olması.



Chris Redfield

1996 yılında Resident Evil serisiyle tanışmamız, Chris ve ortağı Jill Valentine aracılığıyla oldu. Serinin birçok oyununda ana karakter olmasının yanı sıra pek çok oyunda oynanabilir yan karakter olarak gördük kendisini. Eski bir Amerikan pilotu ve sonrasında S.T.A.R.S. üyesi olan Chris, yeni oyunda da bizlere eşlik edecek.



Leon Scott Kennedy

Leon, bütün bu olay zincirine tamamen talihsizliği sebebiyle dahil olmuş sıradan bir polis. Yapımcılar da bu noktada karakteri eğitilmiş, kendinden emin ve güçlü görümlü Chris'e zıtlık yaratması için yarattıklarını itiraf ediyorlar. Leon çok sevildi ve şimdi yeni oyunda Chris ile beraber bu iki karakteri bir arada görebileceğiz.



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Grasshopper Manufacture **Dağıtım** Warner Bros. Interactive **Tür** Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 15 Haziran 2012 **Web** www.lollipopchainsaw.com

Lollipop Chainsaw

Şeker tadında, zombie avlamak...

Nedir bu zombi takıntısı arkadaş? Hayır yani, bir şeyi kırk kere söyleyince gerçek olurmuş, Uganda'dan da garip hastalık haberleri geliyor, biz de burada durmayalım filmi çekelim, oyununu yapalım. Başımıza gelecek gözümüze görünecek var da işte bekliyoruz bakalım. Peki sorarım size Lollipop nedir? Şekerdir böyle çubuklu, topitop da derdik küçükken, çilekli filan. Chainsaw nedir? Elektrikli testeredir. Lollipop testere ne ola ki? İşte bu sorunun cevabı önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak olan Lollipop Chainsaw adlı oyunda saklı. PS3 ve Xbox 360 için geliştirilmiş olan bu oyunda, Juliet Starling adlı bir karakteri, bir California Lisesi'nde zombi avlarken yönlendiriyoruz efendim. Juliet, bir cheerleader, yani Türkçesi "ponpon kız". "Save the cheerleader, save the world" sloganının farklı bir versiyonunda, okulunu zombi istilasında savunan bu ponpon kızın hikayesi San Romero Lisesi'nde başlıyor. Yine son derece değişik

bir senaryo ve şüpheli bir yaklaşımla bakıyoruz oyuna haliyle, oyun batabilir de çıkabilir de şeklinde. Sonuçta kaç tane oyun karakteri bir elinde lolipop diğer elinde testere okul koridorlarında zombi avlarken, zombiler tarafından ısırılmış erkek arkadaşının hala konuşmakta ve sohbet etmekte olan kafasını beline takarak dolaşır ve hala daha seviyeli bir ilişki sürdürüyor olur? Erkek arkadaşı zombiler tarafından ısırılınca o da böyle bir çare bulmuş, ne yapsın kızcağız çok sevmiş demek. Peki bu zombi saldırısının nedeni ne? Juliet'in sınıf arkadaşı Swan'ın işi tüm bu zombiler. Kendisi son derece gotik ve tehlikeli bir büyücü. Ben hep derim zaten, herkesin harcı değil güç dediğin şey, sapıtıverirsin böyle işte. Mars'ın yedinci pentagramından görevli melek, adaçayı tütsüsü, ay döngüleri derken, kafa gider mi gider. Ondan sonra, toplaşın senin arkandan zombi döküntülerini ponpon kızlar!

Bırak o silahı, bende daha iyisi var; tabii ki süper güçlü tekmem ve ponponlarım!

Şu yazdığım başlığı ne kadar çok okusam da bana bir anlam ifade etmiyor ama oyunda sanırım oldukça derin anlamlar kazanacak. "Yahu ne yapabilir ki bir tanecik kız, üstelik sarışın" dememek lazım. Juliet'in oyunda hafif ve ağır saldırıları olacak. Hafif saldırılar, Juliet'in ponpon kız hareketlerinden oluşuyor. Tekme, tokat, iki parende ve üç zıplama, şey yani, yumruk şeklinde bu saldırılar. Juliet ağır saldırıya geçtiğinde ise kalpli testeresiyle zombilere ölüm saçacak (zaten ölmüş olduklarından ölümlerini daha anlamlı hale getirecek de diyebiliriz tabii, evet).

Okulda koridor koridor dolaşıp o zombi benim bu zombi de benim derken, zombi saldırılarından kurtardığı arkadaşları Juliet'e



Yaklaşma vallahi süper özel kalpli saldırım ile gözlerini kamaştırır seni ikiye bölerim...

...ki böldüm seni, söylemiştim

yıldız puanları kazandıracak, bu puanlar da şirin kızımızın saldırılarına güç katacak özellikler getirecek. Juliet'in belinden sallanan erkek arkadaşı Nick'e ait kafa sohbet etmek ve laf atmaktan başka faydalı işlere de yarayacak. Gençin kafasını düşmanlara karşı adeta bir Messi vuruşuyla gönderebileceğiz veya kafası kesilmiş olan zombilerin vücuduna ekleyebileceğiz.

Juliet oyunda belirli görevleri yaparak ilerlerken, kazandığı tecrübe puanlarını, saldırılarını ve testeresini güçlendirmek için kullanacağız. Juliet bazen hafif saldırılarını kullanarak düşmanlarını kendisine doğru çekmek ve daha sonra testeresiyle bir ağır saldırı gerçekleştirip sekiz on tanesini birden aynı anda almak gibi özelliklere sahip. Ben şahsen kendisinin bu kadar sinirli olmasını 18. Yaş gününde patlak veren zombi felaketine bağlıyorum. İnsan bir kere girer 18 yaşına değil mi? Eminim koridorlarda dolaşan zombileri görmek sinirlerini harap etmiştir kızcağızın.

Şimdi yalnız şöyle bir durum da var. Zombiler ölürken arkalarında kalpler ve gökkuşakları bırakarak yok oluyorlar. İnsan düşünmeden edemiyor tabii: "Bütün bunlar acaba kafayı sıyırmış bir kızcağızın hayalleri mi?" Ayol hangi zombi testere ile kesilip biçildikten sonra pop! diye ses çıkararak ardında rengarenk bir gökkuşağı bırakır? Bakın yine diyorum, çok şüpheli oyun senaryoları bunlar. Bu senaryolar adamı vezir de eder rezil de. Şunları yazarken azıcık daha düşünün ya!

Neyse, hack n' slash tarzındaki Lollipop Chainsaw elbette ana karakterin yaptığı pek çok kombo hareketle süslenmiş bir oyun. Oyunda ilerledikçe ve görevleri tamamladıkça bu kombolar açılıyor. Oyunun kolaydan zora doğru ilerleyen zorluk seviyeleri mevcut, en zor olan zorluk seviyesini oyunun senaryosunu bir kere tamamladıktan sonra açmak mümkün oluyor. Zorluk seviyesi demek elbette daha zorlu rakipler ve daha kalabalık zombi grupları demek. Oyunda en önemli saldırılardan biri dağınık haldeki zombileri bir araya toplayıp kesip biçme işlemine ondan sonra devam etmek gibi görünüyor şimdilik. Juliet testeresi için mermi bulduğunda bunu tabanca gibi de kullanabiliyor. Yani sadece kesmek değil kızın bildiği elektrikli testereyle mermi de atabiliyor (biliyorum, çok saçma geliyor kulağa ama oyunun tamamında bir kendisiyle alay eden hava mevcut). Yahu mermiyi geçtim, havaya pembe renkli kalp çizerek saldırı yapıyor!



Oyunda karşılaşacağımız zombilerin bazılarının kafasında isimler yazıyor. Bunlara mini-boss'lar demek mümkün. Gerçek boss'lar ise hippiden tut rock n roll'cu gence kadar değişiklik gösteren çeşitlilikte. Kimi mikrofon kullanıyor silah olarak kimi de... çiçek değil tabii ki. Oyunda boss olarak karşılaştığımızın arasında devasa boyutlarda zombi bir tavuk olan Chut isimli bir yaratık da mevcut siz ne diyorsunuz. Oyunda bitirdiğiniz bölümlerle ilgili puanlamaların olduğu bir ekran geliyor her bölümden sonra, burada ne kadar başarılı olduğunuzu, kaç puan aldığınızı görebiliyorsunuz. Bu ekran sayesinde o bölümü yeniden oynayıp daha yüksek puan almak için uğraşmanız da mümkün oluyor haliyle.

Oyunda kullanılan isimlerin çoğu göndermeler içeriyor. Mesela San Romero Lisesi, Night of the Living Dead'in yönetmeni ve modern zombi efsanelerinin yaratıcısı olan George Romero'ya ithafen yaratılmış.

Gelelim oyunla ilgili benim en çok ilgimi çeken kısma. Oyunun müziklerini Akira Yamaoka yapmış. Silent Hill'in o unutulmaz bestecisinin böyle bir oyuna müzik yaptığını duyduğumda biraz şaşırdım açıkçası ama yine en iyi müziklerle karşımıza çıkacağına eminim Yamaoka'nın.

Eee gördüğünüz üzere işimiz zor bu oyunda. Bambaşka bir gerçeklik anlayışından ve ilginç bir zihinden yaratılmış olan Lollipop Chainsaw şüpheli oyunlar arasında yerini almış durumda benim nezdimde. Elektrikli testereyle havada üçlü takla atıp gökkuşağının renklerinde patlayarak ortadan yok olan zombilerle uğraşmak söz konusu olan! Kendinize gelin ciddi bir iş yapıyoruz burada. Konu mu bulamıyor bunlar nedir anlamadım. O değil de canım topitop istedi akşamın bi' körü... ■ Meriç Erbay Bozkurt

Yapım Harmonix **Dağıtım** Harmonix **Tür** Müzik **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin üçüncü çeyreği **Web** www.rockband.com/games/rockbandblitz

Rock Band Blitz

Bu şarkıyı hatırladın mı?

insanların bir enstrümanı gerçekten ellerine alıp çalmaktansa ya da çalmayı öğrenmektense neden plastik / yapay versiyonlarıyla ekran başında vakit kaybettiklerini uzun bir süre anlayamadım. Ta ki karlı bir kış gecesi, arkadaşımınla beraber ekranın karşısında plastik gitarlarımızı tıngırdatıp bir yandan da bağıra bağıra Guns N' Roses'dan Welcome to the Jungle'ı söyleyene kadar. O dönem ritme dayalı bu oyun türünün neden bu kadar başarılı olduğunu anlamamıştım. Kendinizi birdenbire motosiklet ehliyetiyle uçak kullanırken buluyorsunuz ve uçağı sorunsuz bir şekilde yere indirebileceğinize dair en ufak bir şüphemiz kalmıyor.

İşte bıraktığı bu izlenim sayesinde oldukça popüler olan Rock Band serisi, indirilebilir bir versiyonuyla karşımıza çıkıyor. PlayStation Network ve Xbox LIVE üzerinden satışa sunulacak oyun, bu kez tüm odanızı kaplayan "yapay" müzik aletlerine ihtiyaç duymuyor. Haliyle son kullanıcılar için fiyat açısından çok daha ucuz ve basit bir Rock Band tecrübesi sunmak hedeflenmiş. Konsolunuzun kontrol cihazını kullanarak, daha önceki oyunlarla

aynı mantıkta, doğru anda doğru tuşlara basıp ritmi yakalamaya çalışacaksınız. Baktınız olmadı, oyunla beraber gelen 20 yeni şarkıyı, Rock Band 3'e aktarıp aynı yapay enstrümanlarınızın emrine sunabilirsiniz.

Metal bir topun yardımıyla notaların üzerinden akarken, çevredeki bazı objeleri vurmaya gibi mini oyunlar da yan görev tadında size ekstra puanlar kazandıracak. Nedir bu objeler? Mesela bir araba ya da posta kutusu desem? Oyun Rock City isimli, hayali bir şehrin yollarında geçiyor. Haliyle yolların üzerindeki objeler de -tıpkı tilt oyunlarındaki gibi- isabet ettirebildiğiniz takdirde size puanlar kazandırıyor. Oyunun multiplayer seçeneği olmadığı için bu tür ekstra uygulamalara ihtiyaç duyulmuş sanırım.

Fütüristik bir yarış oyununu çağrıştıran yeni Rock Band Blitz, mevcut hayran kitlesini ne şekilde tatmin edebilir, pek bir tahminim yok ki böyle bir kaygısı olduğunu da düşünmüyorum. Mutlaka bir süre oyalayacak, biraz da eğlendirecek. Sanırım oyun çıktığında fiyatıyla doğru orantılı olarak oynamaya değer olup olmadığı tam olarak anlaşılacak. ■ **Çaylak M.Ö.**



Yapım Ino-Co Plus **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** Strateji **Platform** PC

Çıkış Tarihi 8 Mayıs 2012 **Web** www.paradoxplaza.com/games/warlock-master-of-the-arcane

Warlock: Master of the Arcane

Fazlası yok, eksikliği var

Söyleyebileceğim ilk şey, Warlock: Master of the Arcane'in görsel olarak fena halde Civilization V'e benzediği. Oynanış açısından da pek geride kalır bir yanı yok. Bir ırk seçmek yerine, bir Warlock seçiyorsunuz. Her Warlock farklı büyü güçlerine sahip. Kimisi sizi tarımsal açıdan ihya edecekken, kimisi de düşman topraklarına kıyameti kendi elleriyle getirebilecek denli yıkım gücü yüksek büyülere sahip.

Oyunda erkenden karar vermeniz gereken bir konu, şehirlerinizi hangi yönde geliştireceğiniz. Zamanla fethettiğiniz şehirler sayesinde sınırlarınız genişlerken, elinizdeki çeşitliliği de arttırmak isteyebilirsiniz. Hangi şehirleri askeri ve kaynak üretimi yönünde geliştireceksiniz, hangilerini üzerinde sihirli gökkuşaklarının ve tek boynuzlu atların eksik olmadığı büyü mabetlerine dönüştüreceksiniz. Sonuçta düşman kalelerini fethetmek için dengeli bir ordu kurmak, oyundaki makro

yönetimin temelini oluşturacak gibi gözüküyor. Ayrıca devamlı suretle yeni büyüler araştırabileceksiniz. Tıpkı türe yakın diğer oyunlarda olduğu gibi, araştırmalarınızı belli bir disiplinde odaklayabilirseniz, o alanda daha hızlı ilerleme kaydedeceksiniz.

Warlock: Master of the Arcane, sıra tabanlı bir strateji oyunu olmasının yanında beş farklı zorluk seviyesi içerecek. İçimden bir ses, en zor seviyede oynansa dahi türe alışkın olan bir oyuncunun, tüm bir haritayı fazla terlemeden ele geçirebileceği yönünde.

Oyun şimdiden belirli bir oyuncu kitlesinin ilgisini çekmiştir diye düşünüyorum. Tahmin ediyorum ki yapımcılara bırakacağı kar oranı da aşağı yukarı bellidir. Fazla iddialı olmayan, Rus topraklarında geliştirilen, türe ilgisi olan arkadaşları bir süre oyalayacak bir oyun geliyor. Şahsen ben bir parça tadına bakmayı düşünüyorum. Şöyle fazla abartmadan, suyu biraz ekmeğimi banarım. ■ **Çaylak M.Ö.**

Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2013 Web rainbow6.ubi.com/patriots

Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots

Amerika; kendi sorunlarıyla uğraş!

Yok, sinirli değilim; hatta o spotu ben söylemiyorum, oyunun kendisi söylüyor. Nedeni de ABD'nin dış problemlerle uğraşmaktan, kendi içerisinde oluşan problemleri göz ardı etmiş olması.

Olay şöyle geliyor: Vatanını seven birtakım insanlar bir araya geliyor ve diyorlar ki, "Arkadaşlar, devlet iyiden iyiye saçmalamaya başladı. Irak'a, İran'a, oraya buraya özgürlük götürmekten, kendi içerisindeki yozlaşmaya ve problemlere uzak kaldı. Sizce de buna bir dur demenin vakti gelmedi mi? Biz, gerçek Amerikalıları, ABD'yi yeniden 'bizim' yapabiliriz! Birlikte hareket edersek, bunu başarabiliriz!" Nasıl bir gaz, nasıl bir adrenalin... Eh, böylesine büyük bir hareket de masalar kurup propaganda kağıtları dağıtmak istemiyor. ABD'de silah bulmak kolay... Silahlanıyor mu bu adamlar? Sonra kurdukları "Patriots", yani Vatanseverler grubuyla başlamıyorlar mı terörist aktivitelere? İşte bu noktada anlıyoruz ki ABD'nin ve Amerikalıların tamamında bir problem var!

Sen ön kapıdan, sen damdan...

Önceki Rainbow Six oyunlarını oynayanların ve bitirenlerin her biri ödüllendirilmeli bana sorarsanız zira çoğunda sinirler ister istemez geriliyordu. Çoğu kez tek bir hatamız, bir bölgeyi en baştan oynamamıza yol açıyordu ve izlenebilecek taktikler genellikle belliydi; fazla spontane davranmaya izin yoktu.

Yeni nesil oyunların tümü artık çok daha kolay oynanabilen oyunlar olduğu için Ubisoft, yeni Rainbow Six'te de böylesine bir yola sapıyor. Patriots'da bir durumu çözmek için farklı taktikler izleyebileceğiz ve takım arkadaşlarımız da artık daha akıllı olduğu için duruma göre hareket edecekler.

Örneğin bir depoda geçen bir bölümde, rehinelere kurtarmak için rehinelere bulunduğu odanın kapısından da dalmaya çalışabileceğiz, bir arka kapıya da



yönelebileceğiz veya duvarın zayıf olduğu noktaları yeni cihazımızla tarayıp düşmanları şaşırtarak içeri gösterişli bir biçimde giriş yapabileceğiz.

Eskinin teknolojisi, parmak kameralar falan artık tutmuyor. Düşünün ki Amerikalı, havaalanında kıyafetlerinizin içini görebilen cihazlarla çalışıyor. Şimdi bu cihazı alalım ve küçültüp Amerikalı askerin gözlüğüne takalım... Ne oldu? Normal gözün göremediği birçok detayı görebilen bir teknoloji! Bu teknolojik cihaz sayesinde taktik belirlemek oyunda çok daha kolay olacak. Ne var ki yapımcılar, işler çok kolaylaşmasın diye cihazın kullanımına çeşitli kısıtlamalar da getireceğini de açıklamış bulunuyor.

Bomba mı? At köprüden, at!

Diğer Rainbow Six oyunlarına göre, çok daha sinematik bir oyun olacağı belirtiliyor Patriots'ın. Yayımlanan demodan hatırlarsınız, varlıklı bir adam evinden kaçırılıyor, üzerine bir bomba yapıştırılıyor ve son derece işlek bir köprüden yürümesi isteniyordu. Burada kontrol özel time, yani bize geçiyordu ve bir yandan teröristleri durdurmaya çalışırken, bir yandan da canlı bombayı korumaya çalışıyorduk; hatta bunu yaparken radikal kararlar verip bir polis memurunu bile yaralamamız gerekiyordu. Bu kadar eforla bölümün sonunda boşa gidiyor ve adamın üzerinden bombayı çıkarmaya zaman kalmıyordu. Yine radikal bir kararla, adamı bombasıyla birlikte köprüden aşağı sallıyorduk. Rainbow Six romanlarını okuyanlara tanıdık gelecek olan bu tip sahneler, benim gibiler için gayet şaşırtıcı bir kıvam taşıyor. Kim bilir oyun boyunca bunun gibi nasıl kararlar vereceğiz...

Oyunun çıkmasına bir yıldan fazla süre olduğu için oyundaki birçok özellik zamanla değişim de gösterecektir. O yüzden şimdilik bu oyun üzerinde yoğunlaşmamıza gerek yok; yine de hakkında yayımlanan bilgilerden de geri kalmamak lazım... ■ Tuna Şentuna



Yapım Maxis Dağıtım Electronic Arts Tür Simülasyon
Platform PC, Mac Çıkış Tarihi 2013 Web simcity.ea.com

SimCity

Komşunla iyi geçinme sanatı

Her fırsatta sıkıntımı belli edip bir yerden de araya Japonya'yı sıkıştırmak istemiyorum lakin Türkiye'de herhangi bir şehir planlamaçılığına rastlanmaması ve Tokyo'nun sanat eseri gibi tasarlanmış olması, biraz asabımı bozdu yine.

Ve geçen ay da söylediğim gibi, açlığımı SimCity ile gidermeye hazırlanıyorum.

Maalesef oyunun çıkmasına daha asırlar var ama Maxis'ten iştah kabartıcı bilgiler geldi ve bunları derleyip toparlayıp size sunmaktan da şeref duyuyorum.

Elveda tablolar

Çağımızın "kolay anlaşılabilir, kolay oynanabilir" oyunlar kervanına SimCity de katılıyor. Eskiden şehirde neler oluyor, belediye iflas mı etmiş, boru mu patlamış, kaçak kullanım mı var, bunların tümünü şehre bakarak değil de tabloları karıştırarak öğrenmeye çalışıyorduk ve sonra sinirden masasını dağıtan muhasebeci gibi, "Eeeh!" diyerek masaüstüne dönüyorduk.

Yeni SimCity'de şehirdeki sorunlar direkt olarak şehrin görüntüsüne etki edecek. Bir yerlere elektrik mi ulaşmıyor? Gece olduğunda o binaların ışıkları yanmayacak. Belediye çöpleri topluyor mu? Sokak kenarlarında çöp poşetleri çirkin görüntüler oluşturacak. Şehirde neyin ters gittiğini, bir bakışta anlayabileceksiniz...

Daha Yakın

Şehrimizin görüntüsünü evirip çevirmenin yanında, şehre yaklaşım uzaklaşabileceğiz de. Tabii ki ilginç olan bu değil; şehri daha yakından görmeyi dilediğimizde şehrin görüntüsü de daha çok duyulur hale gelecek. İnsanların konuşmaları, trafiğin sesi, hepsini daha net duyabileceğiz.

■ **O yangının ne kadar süreceği, şehrinizde nasıl önlemler aldığınıza göre değişiklik gösterecek.**

Yepyeni oyun motoru sayesinde inanılmaz güzel grafikler göreceğiz, bu bir. İkincisi şehrimizi artık karelere bölerek oluşturmak zorunda değiliz. Yay şeklinde yollar yapmak, binaları daha organik bir biçimde yerleştirmek artık mümkün. Son olarak da bir binaya yapacağımız eklentileri birebir görmek de çok güzel bir düşünce olmuş. Bir fabrikaya ek bir özellik kattığınızda bu, tablodaki bir sayı olarak değil de direkt olarak binaya eklenen bir birim olarak görülebilecek.

Yalnız değiliz, hiçbirimiz...

Artık her oyunun online özellikleri olmalı, değil mi? Bence olmasa da olur fakat SimCity'deki online özellikler, kulağa hiç de fena gelmiyor.

SimCity'deki şehriniz aslında dünyadaki bir şehir olarak konumlanacak. Oyuncular bölgelere ayrılacak ve bu vesileyle de komşularınız olacak. Dilerseniz şehrinizi onlara tamamıyla kapayabilecek, dilerseniz de onların incelemesine izin verebileceksiniz.

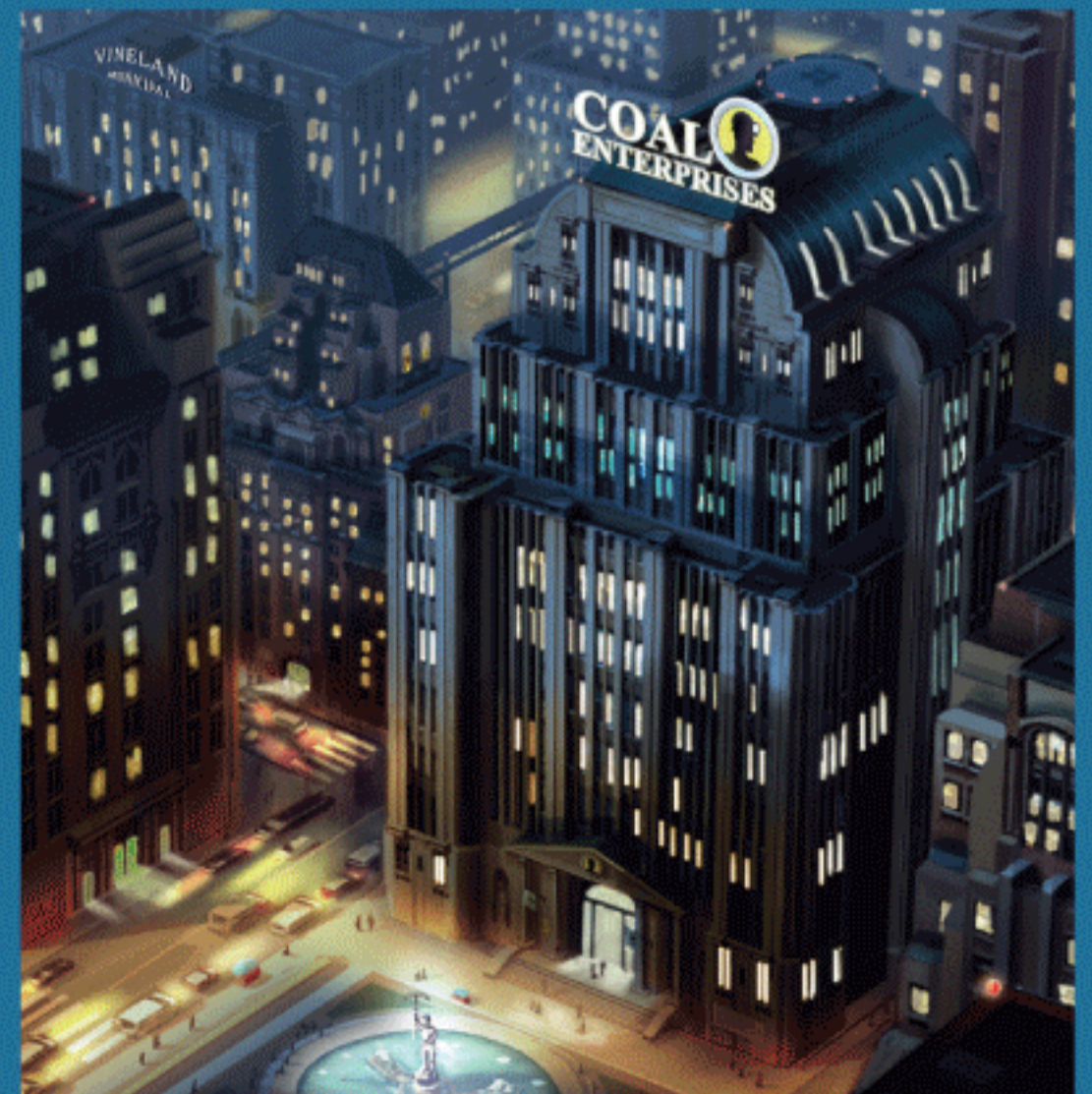
Diğer şehirlerde olan biten birçok şey de sizi ilgilendirecek. Diyelim ki şehrinizi bir endüstri bölgesi haline getirmeye karar verdiniz, kömür işlemekten de hava mahvoldu, gitti. Bu durumdan komşu şehir de etkilenebilecek ve o şehrin de havası kirlenebilecek. Komşu şehir de ya bu duruma karşı önlemler alacak ya da size uyarı yollayacak. (Maxis yeterli oy sağlarsa şehrinizi başka bir yere taşımak zorunda kalabileceğinizi de belirtiyor.)

Şehirler arasındaki etkileşim farklı şekillerde de olabilecek. Kömür örneğine geri dönelim. Sizde kömür çok, yandaki şehir de bunu temizleyeceğim, yeşil şehir olacağım derken enerji üretiliyor. Siz de dilerseniz, bu kömürü satışa çıkarabileceksiniz. Sizin kömürünüz sayesinde enerji eksikliğini tamamlayan komşu şehir de bu sayede bambaşka bir şehir olabileceğini yakalayacak.

Vatandaşlar konusunda da yine komşu şehirle anlaşmalar yapabileceksiniz. Eğer şehrinizin işçiye ihtiyacı varsa ve komşu şehirde nüfus patlaması yaşıyorsa yollarınızı komşu şehre açarak oradan işçi alabileceksiniz.

Kuşkusuz ki Maxis online olanaklar konusunda çok sağlam bir planlama içerisinde ve sanıyorum ki çoğu oyuncu şehri online ortamda sergilemek ve diğer şehirlerle iletişime geçmek isteyecektir.

Dediğim gibi oyunun çıkışına daha çok var ve bu sürede Maxis'in bolca hoş ekran görüntüleri ve videolar ile bizi besleyeceğini düşünüyorum. O vakte kadar biz de kaldırma araba park edilmemesi gerektiğini öğreniriz belki... ■ **Tuna Şentuna**





Yapım Beenox **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 26 Haziran 2012 **Web** www.theamazingspidermangame.com

The Amazing Spider-Man

Yanlış anlaşılmasın, filmi de var!

Amerikan çizgi roman kahramanları daha önce hiç olmadığı kadar para ediyor. Çizgi roman sayfalarında nesiller boyu maceralarını okuduğumuz bu süper kahramanların filmleri milyarlarca dolarlık hasılatlara ulaşıyor, peşi sıra bilgisayar oyunları çıkıyor ve kimileri başyapıt mertebesine dahi ulaşıyor. Kısacası devir, Yarasa Adam ve Örümcek Adam devri olmuş durumda. Bu ikonlaşmış çizgi roman kahramanlarının para etmesi için en son ihtiyaç duyulan mecra ise çizgi romanlar! Örneğin 90'ların başında olduğu gibi artık hiçbir X-Men çizgi romanı 2.500.000 adetlik rekor satış rakamlarını zorlamıyor. Süper kahraman kültürünün olgunluk çağında, en iyi yazarlar ve çizerler yakında boş tribünlere oynamaya başlarsa kimse şaşırmayacak. Şu süper adam ve kadınlar, içinde yaşadıkları metropolleri kurtarmayı bırakıp biraz da çizgi roman sanatını kurtarmaya çalışsalar ne güzel olurdu zira kendilerine ve yeni nesillere "asıl yaşadıkları yeri" hatırlatmak lazım.

Örümcek Adam'ın film hakları tekrar Marvel'ın eline geçtikten sonra, serinin en baştan yeniden çekilmesine karar verildi. Daha önceki filmlerden bağımsız bir dizi film bizleri önümüzdeki 10 sene boyunca oyalayacak gibi gözüküyor. Çizgi romana çok daha sadık kalacağı her halinden belli olan yeni serinin filmle beraber görücüye çıkacak oyunu da fena gözüküyor. Filmin hemen sonrasını konu edinecek oyunda, filmde göreceğimiz bazı karakterlerin yanında Rhino gibi bir sürpriz de var. Örümcek Adam'ı sevenler, oyunun içerisinde bu akli bozuk ve saldırgan yaratığa karşı mücadele verecek olmanın hazzını muhakkak hissedeceklerdir.

Oyunun sanatsal tasarımı, haliyle filmin izinden gidilerek oluşturuluyor. Yeni Örümcek Adam kıyafeti çok daha karanlık ve gerçekçi bir serinin başlangıcını işaret ediyor. Şehrin kendisi gibi kötü karakterlerimiz de çok daha katmanlı ve karanlık. Yeni seride pastel renkler, yerini organik ve detaylı dokulara bırakıyor. Aile ve mutant genlerinin bu kadar önemli bir rol oynadığı hikayeler yumağında, en sonunda akıl edilmesi gereken bir detay gerçekleşti. Detaylardan bahsetmişken, unutulmaması gereken bir başka detaysa artık Örümcek Adam'ın kendi ağlarını vücudunda üretip sağa sola saçmıyor oluşu. (Bu iğrençlik en nihayetinde son buluyor.) Örümcek Adam özüne dönüyor ve ağ fırlatan mekanik bileklikleriyle karşımıza çıkıyor. Ağ kartuşları kovalamacanın en heyecanlı yerinde bitecek mi, henüz bilmiyoruz ama umut edelim ki bitsin. O heyecan hiçbir şeye değişilmez. Ayrıca Örümcek Adam'ın kostümünün, aldığı darbeler sonucunda üzerinde paralanacağı haberi de kulağa oldukça hoş geliyor.

Örümcek Adam'ı, New York semalarında özgür ve havalı bir şekilde ağ sallarken görmezsek olmaz. Bu sebeple yapımcılar, "Web Rush" adını verdikleri bir sistem üzerinde çalıştıklarını söylüyorlar. Web Rush moduna geçtiğinizde, gökdelenler arasında ağ fırlatırken, sistem ağ fırlatılabilecek en doğru noktayı kendisi tespit edecek. Böylece gitmeniz gereken noktaya, kesintisiz ve stilize bir şekilde ulaşacaksınız. Fakat bu sistem sadece ağınızı fırlattığınız noktayı hesaplamakla kalmayacak,

Beenox

Spider-Man: Shattered Dimensions, yapımcı firma Beenox'un 2010 yılında çıkan Örümcek Adam oyunu. Konu üzerinde artık yeterli tecrübeye sahip olmalarının yanı sıra, hiç de fena olmayan bir önceki oyundaki başarılı unsurları, The Amazing Spider-Man için de sergilemelerini bekliyoruz.

aynı zamanda ayaklarınızın yere basacağı zemini de hazırlayacak. Yani bir kovalamacanın içerisinde iki gökdelenin arasından süzülüp çatıdaki bir su kulesinin altından kayabilir, yaya kaldırımına doğru serbest düşüşe geçtiğiniz vakit kendinizi peşi sıra dizilmiş araçların üzerinde slalom yaparken bulabilirsiniz. Bu sisteme alıştığımız takdirde gerçekten kendimizi Örümcek Adam gibi hissedebiliriz. New York şehrindeki imza kovalamacalardan birini sıradan bir görev içerisinde tecrübe edebilir ve kendi adıma söylemem gerekirse bu aksiyonun müptelası olabilirim. Web Rush sistemi tıpkı kardeş süper kahraman Yarasa Adam'ın çok beğenilen Arkham serisindeki dövüş sekanslarında olduğu gibi, size yapmanız gereken şeyleri dayatmayacak ve sadece aksiyondaki akışkanlığı sağlayabilmeniz için size yardımcı olacak. Ayrıca kamera takibi üzerinde de oldukça kafa patlatan yapımcı ekip, hızlı aksiyona dayanıklı ve duvarların arkasında kalmayacak bir sistemi de hayata geçirmek için büyük çaba sarf ediyor.

Görsel kalite çok üst düzeyde olmasa da tüm oyunun geçeceği New York şehri oldukça hoş gözüküyor. Dünya üzerindeki hiçbir şehrin bu kadar fazla gökdeleni bünyesinde barındırması söz konusu bile değil ama Örümcek Adam'ın gökdelenlere -ya da yel değirmenlerine mi desem-ihtiyacı var. Kendisi küçük, marifetleri ve kalbi büyük kahramanımız şehrin ruhu için savaşırken, gökdelenlerin arasında günbatımını izlemek oldukça keyifli olacak gibi gözüküyor. Karakter animasyonlarıysa ilk izlenimlerime göre biraz basit ve zamanının gerisinde gözüküyor.

The Amazing Spider-Man, en azından şu an için sağlam oyunculara çok fazla şey sunabilecek bir potansiyele sahip değil. Halihazırda bu yaz gösterime girecek bir filmin, üzerinde yeterli zaman harcanmadan kotarılmış bir oyunundan bahsediyoruz. Fakat Web Rush sistemi ve filmin bittiği noktadan hikayeyi devam ettirme iddiası sayesinde, Örümcek Adam olmadan yapamayanların kaçırmak istemeyeceği bir oyun geliyor diyebiliriz. ■ **Çaylak M.Ö.**





Yüksek bir puan için yapmanız gerekenlerden biri...



Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 25 Mayıs 2012 **Web** www.dirtshowdown.com

DiRT Showdown

Kıran kırana derken...

DIRT Showdown, seriyi tek bir oyunda harmanlayacak gibi görünüyordu çıkan haberlere göre ki oyunun test sürümünün bana gösterdiği de bu oldu biraz. Aslına bakarsanız bir ralli oyunu olmaktan çıkmış gibi görünüyor seri zira süre yarışlarından ziyade direkt olarak oyuncuları birbirine düşürmeye odaklanmış yarış tipleriyle karşılaştım. Bunlardan ilki olan Race Off modunda rakiplerinize karşı üstünlük mücadelesi veriyorsunuz; klasik bir yarış tipi yani... Race Off'a özel ralli otomobilleri var seçenekler dahilinde ve bu otomobilleri upgrade edebilmemiz mümkün. Upgrade seçenekleri, araçların gücü (Power), dayanıklılık (Strength) ve hakimiyet (Handling) özelliklerini barındırıyor. Otomobil listesinde çeşitli seçenekler de mevcut tabii ki ama ilk etapta paranız yetse dahi satın alamadığınız bu seçenekler için biraz daha ter dökmeniz gerekiyor.

İkinci bir seçenek olan Rampage modu, genişçe

bir alanda rakiplerinize kıran kırana kapıştığınız, güçlü olanın hayatta kaldığı ve mücadeleyi kazandığı bir tür; Burnout gibi serilerden alışık olduğunuz bir yapı yani... Özellikle bu modda çok eğlendiğimi söyleyebilirim çünkü ortaya çıkan karmaşa, oyunun grafik kalitesi de işin içine girince muhteşem sonuçlara yol açabiliyor. Rakiplerine en fazla hasarı veren oyuncu puanları kapıyor ve belli bir sürenin sonunda en çok puanı toplayan da birincilik kürsüsüne yerleşiyor. Birinci olmak hiç kolay değil çünkü başınıza ne zaman neyin geleceği hiç belli olmuyor. Bu da tabii ki daha çok gaza gelmenize yol açıyor ve Rampage modunu tek bir seferde harcayıp bitirmenizi engelliyor.

Rampage'a benzeyen bir başka itiş kakış mücadelesi de Knock Out. Yine genişçe bir alan ve bu alanın ortasında yer alan yüksekçe bir platform var. Amacınız rakiplerinizi bu platformdan aşağı atmak ama işler hiç de görüldüğü gibi kolay değil. Dışarı attığınız her oyuncu için yüksek miktarda puanla ödüllendiriliyorsunuz. "Knock Out" ismi sizi yanıltmasın, ringden dışarı atılan oyuncu direkt olarak diskalifiye olmuyor; hatta aracınız hurdaya dönse bile yarışa tekrar dönüşüyorsunuz ki zaten amaç, -Rampage modunda olduğu gibi- size verilen süre içerisinde olabildiğince puan toplamaktan ibaret. Knock Out oldukça eğlenceli bir mod ama bu çerçevede asıl eğlence multiplayer kulvarında olacak gibi. (Oyunun test sürümü maalessen multiplayer'a kapalıydı.) Birbirini aşağı atmak adına ter dökenlerin, rakiplerini iskeleyerek pistten dışarı uçmalarına şahit olmak için sabırsızlanıyorum açıkçası. Tam bir fırsatçı olmanız lazım Knock Out

kapışmalarında çünkü dengeler sürekli değişiyor ve ne olduğunu anlamadan kendinizi listenin son sıralarında bulabiliyorsunuz.

Ve gelelim 8 Ball yarışlarına... "8" şeklinde bir pistte rakiplerinize kapıştığınız bu modun tek numarası, pistin şekline göre otürü kesişen noktalarda çarpışma riski yüksek olduğu için galibiyet şansının sürekli risk altında olması. Dolayısıyla son ana kadar temkini elden bırakmıyorsunuz ve heyecanınız final çizgisine kadar maksimum seviyede kalıyor. Geri kalan her şey bildiğiniz gibi; yarışa birinci bitiren, kupayı götürür...

Oyunun en zevkli modu olacağını düşündüğüm Head to Head (Hoonigan), ünlü bir pilota karşı artistik kulvarda mücadele verdiğiniz bir seçenek. Kısa bir tur süresi boyunca sizden istenenler var. Sağlam bir drift ile ilk virajı aldıktan sonra bir labutun etrafında spin atmak, daha sonra karşınıza çıkan engelleri parçalamanızın akabinde bir rampadan uçarak final çizgisini geçmek... Oldukça zor, hakimiyet gerektiren ama bir o kadar da zevkli bir seçenek. Bu modu hallice bir zorluk seviyesinde oynadığınızda ve Ken Block'un tozunu yuttuğunuzda ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız.

DiRT Showdown'un test sürümünde bu seçeneklerden fazlası yok ama tam sürümde Challenge, Split Screen, Joyride ve tabii ki multiplayer gibi lüks seçenekler de olacak. Şöyle bir ihtimal de söz konusu ki siz bu yazıyı okurken oyun piyasaya çıkmış bile olabilir. Dolayısıyla kemerlerinizi şimdiden bağlamanız tavsiye olunur. **Ertekin Bayındır**





Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Traveller's Tales Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360, PSV Çıkış Tarihi 2012'nin üçüncü çeyreği Web videogames.lego.com

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Yarasa'nın LEGO ile imtihanı

Sabırsızlıkla Batman'in yeni filmi The Dark Knight Rises'i beklediğimiz şu günlerde, popüler filmlerin (Harry Potter, Karayip Korsanları, Star Wars gibi.) LEGO oyunlarını çıkararak kendilerine has bir kitle kazanmış olan Traveller's Tales, LEGO Batman: The Videogame'in devamı niteliğindeki LEGO Batman 2: DC Super Heroes ile ekranları yine LEGO parçaları ile doldurup insanların özlemine bir nebze olsun azaltmaya çalışacak. 2008'deki ilk oyun LEGO Batman: The Videogame, firmanın en çok beğenilen ve en fazla satan oyunlarından bir tanesi olmuştu.

Artık kahramanımızla özdeşleşmiş olan Gotham şehri üzerinden yine bela eksik olmuyor. Batman ve kankası Robin'in ilk oyunda parmaklıklar ardına koyduğu suçlular bir yolunu bulup yine kaçıyorlar. Onları durdurmaksa her zamanki gibi bize düşecek. Gotham'ın korkulu rüyası ve Batman'in olmazsa olmaz düşmanı Joker yine oyundaki yerini alıyor. Onun dışında Superman'in en büyük düşmanlarından biri olan Lex Luthor da kötülerin safında kendine yer bulacak. Durum böyle olunca Batman ve Robin'in yardımına yeni kahramanlar

koşuyor. Superman, Wonder Woman ve yakın zamanda sinemalara da gelmiş olan Green Lantern iyiler adına mücadele edecek. Görünen o ki Superman, Lex'i yine rahat bırakmayacak.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes ile daha önceki LEGO oyunlarından farklı olarak oyundaki karakterler konuşmayı nihayet öğrenecek ve çıkardıkları garip sesler, yerini diyaloglara bırakacak. Yapımcılar, oynanışta belli oranda serbestlik yaratmayı da planlıyor. Bir yerden bir yere gitmek istediğiniz zaman bunu yürüyerek, Batmobile gibi araçlarla ya da süper kahraman olmanın olmazsa olmazlarından uçuş yeteneğiyle varmak mümkün olabilecek. Ayrıca karakterler için her biri kendine has özellikler barındıran yeni kostümler ekleniyor.

İkiye bölünmüş ekranla co-op oyun keyfi de sunacak olan LEGO Batman 2: DC Super Heroes yaz aylarında satışa sunulacak. LEGO oyunları farklı bir tat sunan Traveller's Tales yine ortalamanın üzerinde bir oyunla gelecek gibi gözüküyor. ■ Çaylak M.A.



Yapım United Front Games Dağıtım Sony Tür Yarış Platform PS3

Çıkış Tarihi 2012 Web www.littlebigplanet.com/en/karting

LittleBigPlanet Karting

Sackboy'lar yarışıyor!

ilk kez 2008 yılında PlayStation 3'e çıkan LittleBigPlanet (LBP), her yaşa hitap eden oynanışıyla büyük küçük herkesin beğenisini kazanmıştı. 2011'deki devam oyunuyla başarısını pekiştiren ve en başarılı platform oyunlarından biri olan LBP, "oyna, yarat, paylaş" sloganıyla hem tek başınıza, hem de arkadaşlarınızla oynama, ayrıca kendi bölümlerinizi yaratarak PSN ağı sayesinde binlerce insanla paylaşımında bulunma imkanı sağlıyordu. Şu ana kadar PS3 ve PSP gibi platformlara çıkmış serinin yeni üyesi LittleBigPlanet Karting ise bu yıl içerisinde LBP sevenleriyle buluşacak.

Sony henüz oyun hakkında yeterli bilgi vermiş sayılmaz. Şu ana kadar doğrulanan maddeleri oyunun yapım aşamasında olduğu ve oyunculardan sabırlı olmalarının istendiği şeklinde sıralayabiliriz. Ancak birkaç bilgi kırıntısı da yok değil. Mesela oyunun PS Move'u destekleyeceği ve kesin olmamakla birlikte 3D destekli olacağı. LBP Karting ile "oyna, yarat, paylaş" olayı devam edecek. Oyuncular Sackboy karakterini ve yarışta kullanacakları araçları kişiselleştirebilecekler. Ayrıca kendi yarış kurallarını koyabilme, yarışlarda rakipler üzerinde

kullanabilecekleri silahlarda da değişiklik yapabilme ve bunları PSN ile online olarak paylaşma şansları olacak.

Amaç eğlence olunca LBP Karting bunu sağlayacak gibi. İsminden de anlaşılabilir ki üzere oyundaki asıl olayınız yarışmak. Ancak bu yarışın oyunculara eğlenceli saatler yaşatması için pek çok şey hazırlanmış olacak ki çeşitli oyun modları da buna vesile olacak. Örneğin yarış modunda bir yandan yarış birinci bitirmeye çalışırken diğer taraftan rakiplerinizi çeşitli silahlarla

yavaşlatmaya çalışacaksınız. Savaş modundaysa arena-daki rakiplerinizi oyun dışı bırakıp kazanan taraf olma amacını taşıyacaksınız.

Yapımcıların söylediğine göre her yaşa hitap edecek, hızlı bir oynanış sunacak, aynı anda hem "hardcore", hem de "casual" oyuncuları tatmin edecek bir yapım ortaya çıkacak. Özellikle bu türün sevenlerinin beğeneceği bir yarış oyunu olması muhtemel LBP Karting'i merakla bekliyoruz. ■ Çaylak M.E.



■ Sackboy hız yaparken ne kadar da mutlu.

ROCKO @

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"

CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE

İssiz bir adaya düşsem... Yanıma alacağım üç şey... Biraz düşünebilir miyim? Düşünüyorum, lütfen bekle doktor... Meselaaa. Yok yok, o olmaz, o işime yaramaz ama belkiii. I-ih, o da olmaz, priz yoktur orada, elektrik falan. Belki şey olabilir amaaa. Yok ya, o da olmaz, kum kaçar, bozulur, sonra dönünce kullanamam. En iyisiiii... Of! Yeter! Götürmüyorum hiçbir şey! Sen git, güle güle! Ama bana oradan şey getirsene... Neydi ya...

FOWL SPACE

Ne demişler; erken öten horozu keseler ama ben küçükken, o güzel çiftlik evimizde bir oraya, bir buraya koşuştururken ne oldu, biliyor musun doktor. Şimdi, bizim bir horozumuz vardı. Bu hep erken öterdi, biz de delirirdik, yine öterdi, yine delirirdik, sonra iyice delirdik, aldık elimize bıçağı, çıktık bahçeye ve o da ne?! Bizimki kapmış topu tüfeği, etrafa yağıyor, hemen girdik içeri... Hep erken öttü, biz bir şey demedik artık.

FREEDOM CRY

Tembelim, evet. Oturmak, oturmak, hep oturmak istiyorum. Ne diye kendimi dışarılara atıp, sağa sola sürükleyip başımı belaya sokayım. Görüyoruz, herkesin başında ayrı bela, herkesin peşinde ayrı biri, bir şey, tuhaf... Ben uğraşamam, çekemem doktor. Söyle onlara, ben gelmiyorum, onlar gibi olmam, onların peşinden gitmem. Hem peşlerinde ne işim var? Tuhaf mıyım ben? Nerem tuhaf? Gayet normalim, sağlıklıyım, sen de biliyorsun ki.

GETTYSBURG: ARMORED WARFARE

Çok kalabalıktı, sorma doktor. Gittim ben şimdi, sakindi falan, kimse yoktu, dedim bir tır atıp geleyim. Oyyy, bir döndüm ki her yer dolmuş, tıklım tıklım, dolmuş içerisi. Zor girdim içeri vallahi. Ben diyeyim 500, sen de 1.000 kişi vardı. Bir de ne olmuşsa, biri bir şey mi demiş, kavga çıkmış. Herkes birbirine saldırıyor, giriyor, ortamda bir gerginlik, sinir stres. Ben de etkilenirim böyle ortamlardan, direkt çıktım, döndüm eve.

ŞİKAYETLER

- Captain Morgane and the Golden Turtle
- Fowl Space
- Freedom Cry
- Gettysburg:
Armored Warfare

Not: Soğuk algınlığı
canım, bir şeyi yok.

PCnet bu ay dopdolu

TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

Wing Commander Saga: The Darkest Dawn oyunu ve İngilizce eğitimi hediye

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz

Mayıs 2012 Sayı 176 Fiyat 7,00



**SOSYAL MEDYADA
GÜÇ KAZANIN**

7 BÖLGE, 9 ŞEHİR, 69 KONUMDA 2000'DEN FAZLA ÖLÇÜM!

3G HIZ TESTİ

**Üç operatörün mobil internet performansını
Türkiye çapında test ettik, en hızlıyı bulduk**

FIYAT: 7,00 TL
(KDV: 6,50 TL)
ISSN 1301-4728
9 771301 472800

**2012 YILININ EN İYİ
OYUNLARI**



DOSYA TEST
**KURTARMADA
EN BAŞARILI
KİM?**

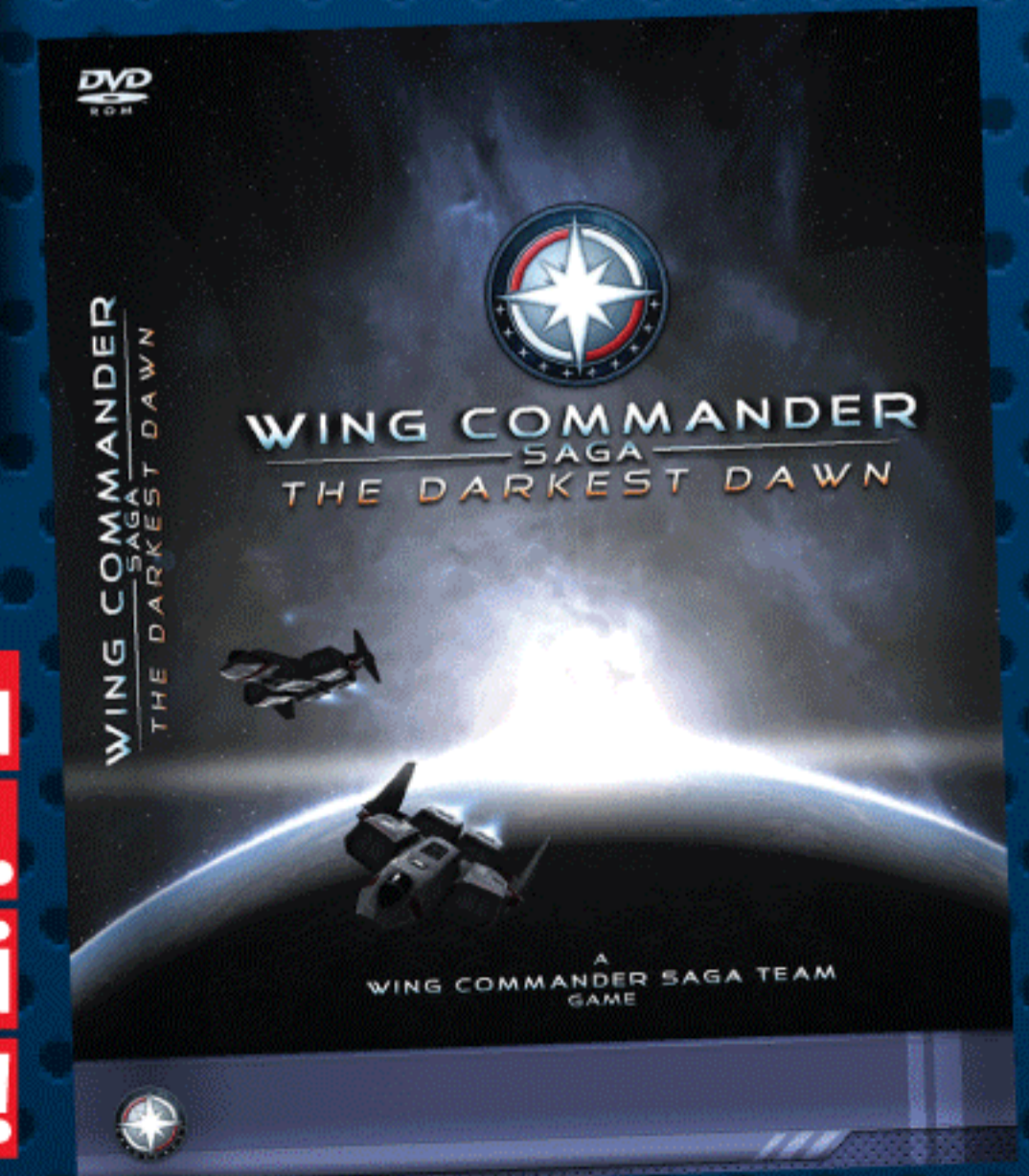


**TEKNOLOJİ
TUTKUSU**

Teknoloji modasının en
çarpıcı 8 ürününü seçtik

*** Ödüllü
TEST dizüstü
bilgisayarlar**

Türkiye'de bugüne dek yapılmış **en kapsamlı 3G testi** PCnet'in Mayıs sayısında! En başarılı dosya kurtarma yazılımı hangisi? PC'nizde gizli işler çeviren var mı? **Nasıl sosyal medya ustası olunur?** Yüksek performans için **hangi dizüstünü tercih etmeli?** Tüm bunların yanıtları ve **yılın en iyi oyunları**, bedava yazılımlar, en yeni ürün ve web sitesi incelemeleri **bu ay PCnet'te.**



**40 yıldır süren Galaktik Savaş'ı
bitirmek sizin elinizde.
Wing Commander efsanesi
bu oyunla yeniden hayat buluyor!**

www.pcnet.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

İnceleme

Köklere dönüş

Silent Hill, Resident Evil ve Devil May Cry gibi zamanında milyonları peşinden sürüklemiş kaliteli isimleri, çıkardığınız kötü devam oyunlarıyla yerin dibine soktuktan sonra ne yaparsınız? Tabii ki geri dönerek ilk oyunları HD ambalaja sarıp yeniden oyuncuların

önüne koyarsınız. Bu da çoğu zaman devam oyunları ile hüsrana uğramış dinazor oyuncuları mutlu eder ama yavaş yavaş sıfırı tüketmekte olan bazı Japon firmaları, klasiklerine sarılmak dışında daha yaratıcı yapımlar sunmayı başaramazsa gelecekleri çok da parlak olmayacak gibi görünüyor.



Binary Domain

Yapay zekanın komutlarınızı dinlemediği ve sizi terslediği bir dünya!



Ridge Racer Unbounded

Tozu dumana katmak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı



Dragon's Dogma

Uçsuz bucaksız ejderhala diyarında bitmek bilmeyen bir aksiyon ve kaos...

Alama ni

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.

Prototype 2

Aksiyonun dozajını iyi ayarlayabildiler mi dersiniz?

72



Yapım **Radical Entertainment**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.prototypegame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Mermiler

P2'de silah kullanımına özen gösterin derim. Zaten bir yerden sonra siz de fark edeceksiniz ki bazı silahlar çok güçlü. Bunun haricinde birçok silah sonsuz mermiye sahip. (Bkz. makineli tüfek) Bu sayede çok rahat bir şekilde bazı düşmanlarımızı ortadan kaldırebiliyoruz.

Prototype 2

Rüya değil, gerçek

Prototype çıktığı günden itibaren hakkında çok fazla konuşulan bir oyun olmuştur. Ben bu durumu birazcık GTA'ninkine benzetiyorum. Yani kesin oynanmış, evde bilgisayar ya da konsol yoksa bile en kötü bir komşuya gidilip deneyim edilmiş bir yapımdır. Bu kadar çok ilgi çekmesinin ve insanlar üzerinde etki yaratmasının en büyük sebepleri ise hızlı oyun yapısı, oyuncuya tanıdığı özgürlük hissiyatı ve oyuncuyu oyunun içindeymiş gibi hissettirebilmesi. Gel gelelim aradan geçen üç yılın ardından bambaşka bir kapak yüzüyle karşımıza çıktı Prototype. Peki bu sefer neler oldu da kendimizi mutasyona uğramış başka bir karakteri kontrol ediyorken bulduk?

Onu tanıyorsunuz

Bazı oyuncular ilk oyunda kontrol ettiğimiz Alex Mercer karakterine o kadar bağlanmışlar ve onu o kadar çok sevmişlerdir ki yeni oyunda karşımıza çıkan Amerikalı karakteri beğenmemişler. Evet, bilmeyenler için de bir kez daha söylemek istiyorum: Prototype 2'de (P2) kontrol ettiğimiz karakterimizin adı James Heller ve kendisi New York'ta bulunan virüse son vermek üzere şehre gönderilen askeri birliklerden bir tanesinin çavuşu. Şehre geldikten sonra meydana gelen bir kaza sonucuysa kendisini daha önce hiç yaşamadığı bir kabusun içerisinde buluyor. İlk kez burada kendisine gözükken Alex Mercer, Heller ile birazcık uğraştıktan sonra kendisini takip etmesini sağlıyor ki burada kontroller bizim elimize geçiyor. Mercer'ı takip ettiğimiz ilk dakikalar, tamamen oyunun tutorial bölümlerini oluşturuyor. Oyunu deneyim ettiğim Xbox 360 üzerinde kontroller yönünden hiçbir sorun yaşamadığımı belirtmek isterim. Sadece "X" ve "Y" tuşlarını, üçüncü farklı bir silah geldiğinde kullanımda sorun yaşadım, o kadar. Yani bir

noktadan sonra sürekli olarak bu tuşlara atadığım mutasyon özelliklerimi yeniden seçmem gerekti.

Hemen önemli noktalardan biri olan kamera ile devam etmek istiyorum. Kamera açısı olarak sorunsuz çalışan bir oyun. Siz de biliyorsunuz ki bu oyun fazlasıyla hızlı bir yapıya sahip ve ikinci oyunda bu hız, yenilenen grafik motoruyla bir derece daha hız kazanmış. Eh, böyle bir ortamda sorunsuz çalışan kamera açıları da oyuncuyu fazlasıyla rahatlatıyor. Birazcık da bu kamera açısından gördüklerimize değinirim... P2 ilk oyuna göre çok daha aydınlık, bunu oyunun ilk dakikalarında fark edeceksiniz. Yine ilk oyundakine benzer bir harita yapısı bulunuyor ve harita üç büyük bölgeye ayrılıyor: Yellow, Green ve Red olarak bölünmüş bölgelerin hepsinde bambaşka deneyimler yaşıyoruz. Kamera diyordum, kamera... Çevre detayları çok iyi işlenmiş, gerçekten New York şehri yapılmış adamlar, öh! Caddeler, sokaklar, binalar ve etrafta gezen insanlar... Her şeyiyle yaşayan bir şehir yapmış yapımcılar ve bunu yaparken ne etinden, ne de sütünden kesmiş. Neredeyse her türlü objeyle etkileşim haline geçebiliyoruz. Etrafta duran kutular bir yana, üzerine bastığımız sokak lambaları bile hemen kırılıyor.

James Heller

Şimdi de kameralarımızı James Heller'a çeviriyoruz. Kendisi bir asker demiştik ve oyun boyunca bu yapısını sürdürüyor. Ağız bir hayli küfürlü (Allah'tan Türkçe altyazı bile yok.) ve fazlasıyla sinirli bir yapıya sahip. Kendisinin bir mutasyona maruz kalmasının yegane sebebiyse Alex Mercer'dan başkası değil. (Spoiler olabilir!) İlk başta anlam veremediğimiz bu hareketi, geçen zaman içerisinde Mercer'ın toplamaya çalıştığı mutasyonlu birliklere yoruyoruz. Başlangıçta Mercer'ın dediklerini yapan Heller ise yaptığı araştırmalar sonucunda karısını ve çocuğunu öldürenin Mercer olduğunu net bir



şekilde öğreniyor ve oyun bu noktadan sonra çok farklı bir hal alıyor; artık Heller olarak Mercer'ın peşindeyiz ve başta Galloway isimli ablamız olmak üzere birkaç diğer karakterle birlikte hareket ediyoruz. İlk yaptığımız işse (Bunu gerçekleri öğrenmeden önce de yapıyorduk, yanlış anlaşılmasın.) gerekli insanları bulup kendilerini kelimenin tam anlamıyla yutmak. Burada ilk oyundaki başka karakteri ele geçirme dinamikleri devreye giriyor. Arkasından sessizce yaklaştığımız düşmanımızı bir anda yutarak istediğimiz zaman onun kılığına girebiliyoruz. Fakat buradaki asıl kritik nokta, -yine ilk oyunda olduğu gibi- üzeri işaretlenmiş düşmanlarımızı emdiğimiz takdirde kendilerinin hafızalarına da inebiliyor, gördüklerini kısa bir film şeridi halinde görebiliyor olmamız. Yutma işlemi sadece hafıza için gerekli değil; eğer üzerinde DNA işareti olan bir düşman varsa bu bize fazladan yetenek puanı demek oluyorken, üzerinde "kas" işareti olan düşmanlar bir ihtimalle taşıdığı silah üzerinde gelişme ihtimalimizi ortaya çıkarıyor.

Silahlar

Hemen bir başlık daha attım ki konular iyice karışsın. P2'de bulunan silahlar gerçekten ilk oyuna göre çok daha kullanışlı. Öldürdüğümüz düşmanlar silahlarını düşürüyorlar ve böylece de bize gün doğmuş oluyor. Eğer üzeri işaretli ve elinde roket tutan bir düşman ele geçirdiysek, bir ihtimal bu silahı kullanım gücümüz de artabiliyor. Misal roketler gerçekten çok kuvvetli zira hem uzak mesafeli, hem de et yığını düşmanlarımıza karşı fazlasıyla efektif. Her ne kadar mutasyon dolu bir insan olsak da o pençelerle yakın dövüşe girmektense düşmanlarımıza uzaktan mermi yağdırmak çok daha kolay... Pençe dedim,

değil mi? Orada takıldınız siz, anladım... Yine pençe sevgili okur ama silahlarımız bu pençeyle sınırlı değil; artık farklı mutasyon modeli silahlarımız da bulunuyor. Toplam beş farklı mutasyon dolu gücümüz var ve bunlardan ilki pençelerimiz. Kendilerini öldürdüğümüz ilk Brawler'dan ediniyoruz. Hemen arkasından gelen Tendril gücümüz sayesinde uzak mekanlara ulaşmak mümkün olduğu gibi, bir anda etraftaki birçok objeyi, hedeflediğimiz düşman üzerine çekerek etrafa kaos yayabiliyoruz. Karşımıza çıkan Hammerfist özelliğimiz, çelikten düşmanlarımızı ortadan kaldırmaya yarıyor. Aynı zamanda yerden çıkarabildiğimiz ufak pençelerimizse çok uzak mesafelere kadar uzanabilmemizi sağlıyor. Her mutasyon özelliğimizin kendi içerisinde dört seviyesi bulunuyor. Bu seviyeleri arttırmak içinse yine daha öncede bahsettiğim gibi, üzerinde DNA işareti olan Brawler'lar öldürmemiz gerekiyor. Skill olarak ayrılmış kısımda karşımıza Armor, Rifle ve Launcher gibi silahlar ve bu silahları ne kadar iyi kullanabildiğimiz çıkıyor. Abilities kısmı oyunda en geç aktif olan özellikleri barındırıyor ki aralarında bulunan Shield özelliği bir hayli önem taşıyor. Son olarak -ki bence en önemli özellik grubunu oluşturan Mutations kısmına geliyoruz. Bu kısım sanıyorum ki P2'nin en farklı ve en önemli başlığını oluşturuyor. Mutations; Offensive, Defensive, Locomotion, Predator ve Power Specialist olarak beşe ayrılıyor. Her başlık kendi içerisinde farklı özellikleri barındırıyor. Bu özellikler gerçekten karakterimizin gücüne güç katan artılar barındırıyor. Örnek vermeden açıklamak biraz zor. Şöyle ki Offensive kısmının altında bulunan başlıklardan Death from Above, havadan yaptığımız saldırılara %10 daha fazla hasar eklediği gibi, Melee Expert sayesinde yakın mesafe saldırılarımızın mesafesi artıyor ya da Strike Force ile düşmanlarımıza %10 daha fazla zarar verebiliyoruz. Bu yetenekleri açmak için Blackboxes, Field Ops ve Lairs gibi haritamızda bir anda gözükken noktalara gidip burada bulunan görev modelini yerine getirmek gerekiyor. (Kendilerine kısaca "Collectables" diyoruz.) Her bölgede bu görevlerden dörder tane bulunuyor ve hepsini tamamladığımız zaman bir adet Mutation özelliğine kavuşuyoruz. O yüzden harita üzerinde dikkatli hareket etmemiz gerekiyor. Genelde bunlar 160 metre yakınımda olduğunda, sağ aşağı köşede gözükken bir metre sayesinde kendisine ulaş-

■ Bu bakıştan hiç hoşlanmadım!





- biliyoruz. (Ben bu cihazlardan fazlasıyla topladım ve oyun gerçekten çok kolay bir hale geldi, benden size tavsiye...)

Kalabalık içinde yalnız

Heller birçok farklı karakterle muhatap olmak zorunda kalıyor ama bu karakterlerden hiçbir tanesi, Blackwatch askerleri ve virüsten kafayı yemiş düşmanları kadar kendisini rahatsız etmiyor. Blackwatch insanlar genelde haritanın

Anlayacağınız sürekli olarak aynı tuşa basarak sonsuza kadar düşmanlarımızdan kaçabiliyoruz ki bu kısır döngü, aslında oyunun geneline hükmediyor

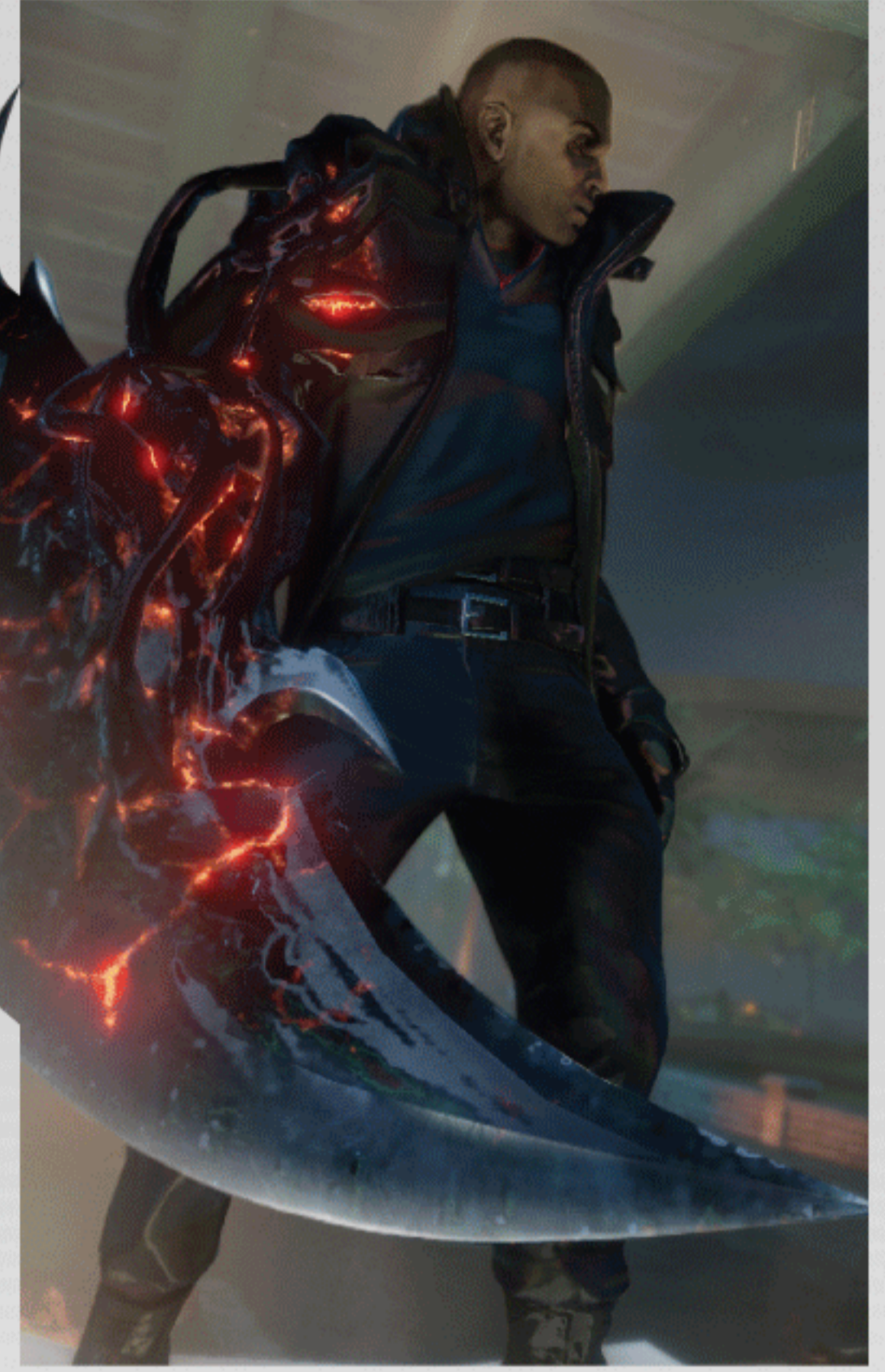
etrafına yayılmış kimseler. İşleri güçleri bizi görmeye çalışmak, bizim işimizse onlara görünmeden içerideki arkadaşımıza bakıp çıkmak. Bu askerlerle olan ilişkimizde genel olarak işaretli olanı emmek yer alıyor. Eğer kimseye görünmeden bu işi başarırız, her şey sakince bitiyor ve nabız atışı şeklinde, haritanın bir noktasında bulunan asıl düşmanımıza yönelerek görevimizi tamamıyoruz. (Vallahi askerlerden görevlere geçtim...) Bir diğer görev modeli, gerçekten görünmeden işaretli kişiyi emmek ki genel de kolay oluyorlar. Lair olarak adlandırılan her bölge, kendince bir görev değerinde olduğu gibi, bir de zamana karşı damdan dama atlama görevleri bulunuyor. (Hatırladınız

Mutasyon



Tamamladığımız ana görevler ve yan görevler, alacağımız yeni seviye için gerekli yetenek puanını sağlıyor. Haritada bulunan mavi noktalar ana senaryo akışına bağlı olduğu gibi, sarı noktalar da genelde yan görevleri oluşturuyor ki bunları sakın es geçmeyin.

Gelelim toplanan puanlarla yapabileceklerimize... James Heller'in kendisini geliştirebileceği özellikleri arasında Movement, Health, Regeneration, Shapeshifting, Mass ve Finisher bulunuyor. Finishers kendi içinde iki basamağa sahipken, diğer özelliklerimiz dört basamağa sahip. Her seviyede sadece harcayacak bir puanımız olmasıya seçtiğimiz yolda gerçekten uzmanlaşmamız gerektiği gerçeğini adeta gözümüze sokuyor. Benim size tavsiyem önce Regeneration'ı doldurmanız, hemen ardından iki adım Health ve sonrasında iki adım Movement. Eğer bu arada açıldıysa kesinlikle bir tane de Finishers'a puan verin zira bu bir puanla düşman zırhlarını tek seferde yok edebilir hale geliyoruz. Yani o üst taretini koparıp tankı kendi namlusuyla döve döve yok etmek tam bu noktada gerçek oluyor.



herhalde bir yerden.) Her görev, genelde çalışan alarmdan kaçmamızla son buluyor. Kaçış esnasında sağa sola zıplamak çok avantajlı olduğu gibi, bir köşeyi döner dönmez oyunun bize işaret etmesi üzerine kılığımızı değiştirmemiz, peşimize düşen düşmanlardan kurtarıyor bizi. Bu arada değinmekte fayda var ki alarmlar esnasında tıpkı GTA ve The Saboteur'da olduğu gibi zamanla dalga dalga üzerimize akan bir düşman birlikleri söz konusu. Asker insanların normal modellerinde bir sorun yok ama Shield özelliğimizi alana kadar o roket atan arkadaşlardan büyük ızdırap çektim. Eh, tabii ki yalnız da değiller, yanlarında tanklar ve helikopterler ile geliyorlar.

Diğer taraftaki arkadaşlarımızı çok daha tehlikeli ve kendileriyle yakından ilgilenmemiz gereken kişiler. İlki olan Brawler'lar fazlasıyla hızlı oldukları gibi aynı zamanda bolca zarar verebilen saldırılara sahipler. Diğer böcümüz Hydra ve ismiyle mütevellit bir yaratık kendisi, herhangi bir yerden bir anda ortaya çıkabiliyor. Yakın saldırılarda fazlasıyla zorlu bir düşman olduğu gibi, aynı zamanda uzakta bulunan düşmanlarına da etrafta bulunduğu herhangi bir objeyi atabiliyor. Juggernaut ise oyunda korkarak kaçtığımız yaratık modeli. Genelde vurduğu yerde güller açıyor ve sahip olduğu korunma özelliği sayesinde ta ki Hammerfist özelliğine kavuşuncaya kadar kendisinden bir hayli çekiniyoruz. Bir noktadan sonra sürekli karşımıza çıkan Super Soldier'lar da kayda değer düşmanlar arasında yer alıyor.



■ "Artık kurtuluşun yok!"



Nereye kadar

Anlattıklarım oyunun güzel yanları ama malum, bir de göze batan ve kimi zaman oyundan sıkılmama yol açan özellikler söz konusu. Konudan çok kopmadan hemen savaş dinamiklerine gireyim. P2 genel geçer savaş dinamiklerinde çok sorun yaşamayan bir oyun. Yani şehirde bir oraya, bir buraya koşarken gayet rahatız. Fakat virüsten fazla etkilenmiş yaratıklarla mücadele ederken nedense oyun fazlasıyla kendisini tekrar ediyor. Temel olarak tek yapmamız gereken, "A" tuşuna basarak rakibin hamlesinden kaçmak. Hemen arkasına indiğimiz düşmanımızsa saldırılarımıza açık. Oyunun düşman saldırısı anında yavaşlayıp "A'ya bas!" demesi beni bezdiren nokta. Yani anladım artık, değil mi? Öğrenmişimdir oyunun bu noktasına gelene kadar... Anlayacağınız sürekli olarak aynı tuşa basarak sonsuza kadar düşmanlarımızdan kaçabiliyoruz ki bu kısır döngü, aslında oyunun geneline hükmediyor. Görev sistemi de kendi içerisinde aynı şeyleri bize tekrar ve tekrar yaptırır durumda. Misal; bir adamın kılığına gir, oradan içeriye gir, orada Kamil'i yut, sonra çık. Bu görev modelini kaç kere yaptım, hiç bilmiyorum.

İlk oyuna göre gerçekten harika tasarlanmış şehrimize gerçekten sorunlarla dolu... Öncelikle yaşıyor gibi gözükken bu şehirdeki insanlar, ne olduğunu anlamayan zombiler gibiler. Bari herkesi virüslü yapsalardı da rahat etseymişiz. Bazen yanlarında olay çıkıyor ama kaçmıyor ya da bazen iki adım kaçıp duruyorlar. İlginç gerçekten...

Cihazlar

Düşman zırhlıları, oyunda korkulacak düşmanlardan daha çok bize yardımcı birimler gibi gözükte bana. Çünkü istediğimiz takdirde üstlerine çıkıp, taşıdıkları roketatarı sökülüp etrafa ölüm yağdırabiliyoruz. İlerleyen seviyelerdeyse direkt içlerine girip bu cihazları kullanabilmek mümkün.

Bir yerde dikkatimi çeken çok farklı bir sorunsu her yeri aynalarla dolu olan binaların genelde yanlış bir yansımayı kullanıyor oldukları. Çok komik bir durum ama bunu fark etmem eğer beş saatlik bir oyun süresi aldıysa çok da kötü bir fikir sayılmaz diye düşünüyorum. P2 içerisinde hareket etmek çok eğlenceli, uçma motoru ilk oyundakine fazlasıyla benziyor. Kazandığımız özellikler sayesinde gökdelenlere kadar zıplayabiliyoruz, indiğimiz yerdeyse kimse bize "buraya nasıl geldin" demiyor. Blackwatch askerlerinin bizi fark etmesi için sol tarafta bulunan bir uyarı var. Yaptığımız garip hareketler, kendilerinin uyanmasını sağlıyor ve eğer burada bulunan resim dolarsa alarma geçip peşimize düşüyorlar. E ben gökten düştüm az önce yanınıza, ne olacak şimdi? Ben söyleyeyim: Öylece durduğunuz sürece bar yarıya kadar dolacak ve sonra azalacak. Peki, bunu geçtim, beni kovalarlarken tek bir köşeyi dönüp daha önceden ele geçirdiğim bir başka bedene büründüğüm anda nasıl oluyor da beni tanımıyorsunuz arkadaşlar?

P2'den ne bekliyordunuz, bilmiyorum ama ben bir oyun sever olarak gördüklerimden çok da hoşnut kalmadım. İlk oyunuyla bu kadar sükse yapan bir yapım, aradan geçen üç seneye rağmen sadece bunları mı yapabiliyor? Açıkçası ben çok daha fazlasını bekliyordum ama ne yazık ki aradıklarımı bulamadım. Oyun yapısının detaylandırıldığı ve oyuna çok farklı yenilikler, özellikler eklendiği yadsınamaz bir gerçek ama benim gözümde böyle bir isim için bu tarzdaki bir oyun yapısı ne yazık ki yeterli değil. ■ Ertuğrul Süngü

Prototype 2

- + P2 ile oyuna eklenen birçok yenilik, geniş harita, canlı bir şehir, farklı mutasyonlar
- Kendini tekrar eden oyun yapısı, benzeri modeller, bayat senaryo

7,6



Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.sega.com/binarydomain

Binary Domain

Gelecek çok daha farklı olacak

Bilimkurgu seviyorsanız işiniz bitti, eğer sevmiyorsanız da artık bir bilimkurgu tutkunu olabilirsiniz... Neden mi? Aslında basit; Binary Domain çok farklı ve bir o kadar da gerçekçi bir fikirle karşımıza çıktı ki artık ne yapacağımızı şaşırдық. Olaylar 2080 yılında, Tokyo'da geçiyor. Amanda Corporation isimli ve sektörün en büyük markalarından bir tanesi, geçen yıllar içerisinde endüstri devrimini resmen bir kez daha yaşamış ve başında bulunan Dr. Yoji Amada ile birlikte bambaşka şeyler üretmeye başlamış. Bu "şey"ler gerçekten ilginç zira temelde robot oldukları halde resmen evrimleşmiş, tıpkı insaninkine benzeyen bir beyin yapısı kullanır hale gelmişler. Vücutları tıpkı bir insaninkine benzeyen bir deri tabakasıyla kaplanmış olduğu gibi, tüm dünyaya yayılmış ve yaşamlarını sürdürür haldeler. Durumun ciddiyeti ise onların insan gibi düşünen ve gözükken bir robot olmalarından çok daha öte; onlar robot olduklarını bilmiyorlar... İşte tam bu noktada devreye ana karakterimiz olan Dan Marshall ve ekibi giriyor. Amaçlarıysa basit: Amanda binasına sızıp her kim bu üretimi yapıyorsa insan ırkı için çok geç olmadan onu durdurmak...

Mermiler ve silahlar

Binary Domain hızlı bir aksiyon oyunu ama bu hızının yanında kullandığı, daha doğrusu kullanabildiği harika bir siper



Bolca Eşya

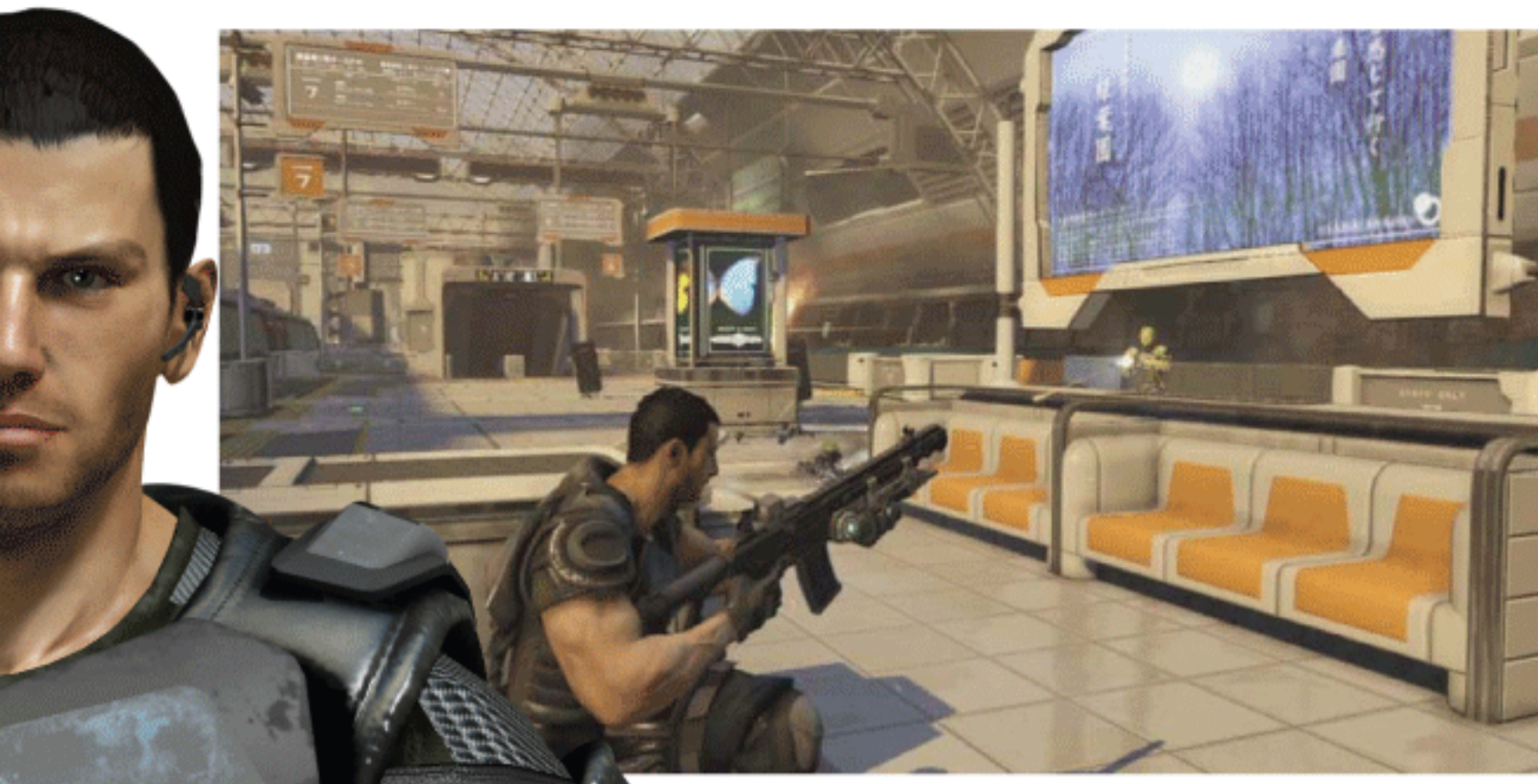
Oyun esnasında karşılaştığınız terminallerden sakın mermi ya da bomba almayın, etrafta bolca bulacaksınız. Eğer eksik Nanomachine'iniz varsa onu tamamlayın ve her seferinde silahınızı upgrade edin. Tek seferde bütün parayı harcamak zorunda da değilsiniz. Bırakın birazcık biriksin...

alma sistemi bulunuyor. Yani hem hızlı olup hem de siper alma mekaniğinin bu kadar iyi harmanlandığı bir oyun görmemiştim doğrusu. Siper alma mekaniği deyince akla pek tabii ki Gears of War geliyor ama buradaki asıl güzellik, GeoW'dan bile aktif ve kaliteli bir mekaniğin oyunculara sunulması. Tabii ki eksik kalan noktaysa GeoW'un aksine yapay zekanın etrafımızı sarmaya çalışacak kadar zeki olmaması. İyi bir siper sisteminin hemen sonrasında rakiplerimiz dikkat çekiyor. Kendileri az önce senaryoda bahsettiğim robotlar. Zaten üretim merkezinin membana geldik, robot olmayacak da ne olacak, değil mi? Fakat buradaki robotlarımız insan derisiyle henüz kaplanmamış, düz robotlar. Ellerine geçirdikleri envai çeşit silahla bize saldırabiliyorlar. Çeşit çeşit robot görmekse işten bile değil. Misal yeşil olan robotlar klasik düşmanlarımız olarak karşımıza çıkıyorlarken, kırmızı robotlar çok daha hızlı ve ne yapacakları belli olmayan kişilikler olarak bize saldırıyorlar. Bu düz robot modellerinin genelde en

İşte bazen bu kadar büyük düşmanlar edinebiliyoruz.

Alternatif

Brink
Bulletstorm
Gears of War 3



zayıf noktaları ayakları oluyor ki yeterince ateş ettikten sonra sürünerek bize ulaşmaya çalışıyorlar... Pek tabii ki çok daha büyük ve zırlı robotlar olduğu gibi, oyunun ilk bir saatinde kendisinden kaçtığımız ve sadece oyun izin verdiği takdirde senaryo gereği yok edebildiğimiz robotlar da mevcut.

Düşmanlarımızı öldürmenin önemi, Binary Domain'de gerçekten diğer oyunlara göre daha fazla. Çünkü düşmanı öldürmemizden daha çok, öldürmeden önce onu kaç parçasından ettiğimiz asıl önemi konu. Yok ettiğimiz her düşman bize CR (Credit), yani para kazandırıyor ama yok ettiğimiz her parçadan da fazladan para kazanıyoruz. Kafadan vurmaksa 200 artı 50 CR demek; yani çok ateş etmek gerekiyor. Kazandığımız paralarsa genelde ana geçiş noktalarında bulunan "Shop Terminal"lerde kullanılıyor. Bu cihaz bize iki farklı opsiyon sunuyor. Bunlardan bir tanesi genel alışveriş ki buradan mermi, bomba, silah ve oyunda fazlasıyla önemi bulunan Nanomachine alabiliyoruz. Genelde mermide sorun olmuyor ama Nanomachine'ler konusu gerçekten önemli. Her Nanomachine farklı bir özellik sağlıyor karakterimize. Toplam enerjiyi artırma, savunma yeteneğini yükseltme, ateş gücünü artırma ve daha birçok farklı modelini toplayabiliyor ya da satın alabiliyoruz. Her Nanomachine farklı şekillerde ve farklı sayıda kare işgal ediyor. Toplamda altı karelik bir Nanomachine menümüz söz konusu ve her şekil buraya sığmıyor. O yüzden doğru şekildeki modelleri almamız gerekiyor ki menümüze adam gibi sığabilsinler. Bu arada her karakter için bulunan Nanomachine'ler farklı ve hemen altlarında kimin için oldukları yazıyor. Gelelim terminalimizin ikinci opsiyonuna: Upgrade... Burada takımımızda bulunan her karakterin ana silahını güçlendirmek mümkün. Zaten tipik konsol oyunu mantığınca toplamda kullanılabilen üç silah ve bir bomba olduğunu varsayarsak, tek bir silahın ana silahımız olması



gayet mantıklı. Efendim silahlarımız Fire Power, Range, Accuracy ve Bosonic Charge gibi kategorilerde güçlendirilebiliyor. İlk başta düşük maliyetli olarak başlayan upgrade'ler en başta sadece 1000 CR istiyordu, ilerleyen seviyelerde el yakan fiyatlara ulaşıyor. Buradaki en kritik nokta, toplamda üç kişiden oluşan takımınızı iyi seçmek ve onlar üzerine yoğunlaşmak ki aksi takdirde maddi açıdan hiçbir şeye yetişemezsiniz.

Konuş benimle

Oyunun en başında yanımızda sadece Big Bo isimli arkadaşımız bulunuyorken, oyun ilerledikçe takımımız kalabalıklaşıyor. Her karakterinse uzman olduğu bir silah bulunuyor ki sanıyorum zaten bunu çoktan fark etmişsinizdir. Binary Domain ile oyuna eklenmiş çok farklı bir sistem söz konusu: sesli iletişim. Tek kişilik senaryoda konuşma için atanmış tuşa basarak, karşımıza çıkan opsiyonlardan bir tanesini söyleyerek konuşmaya dahil olabiliyoruz. Konuşmalar gerçekten çok önemli; çünkü bizimle konuşan kişiye verdiğimiz cevaplar sayesinde artı ya da eksi puan alıyoruz. Bu puanlarsa daha sonra herhangi bir savaş içerisinde arkadaşımıza verdiğimiz emirlerin kendisi tarafından istekli bir şekilde yapılmasına ya da tamamen reddedilmesine kadar uzanan bir sebep sonuç ilişkisine yol açıyor. Diyaloglarsa gerçekten çeldirici ÖSS soruları gibi ve eğer konuşan kişiyi iyi dinlemediyseniz, karşınıza çıkan seçeneklerdeki olumlu cevap gibi gözükken konuşma tümceleri sizi ters köşeye yatırabiliyor ki temel olarak iyi bir İngilizce şart. Spesifik konuşmalar haricindeyse oyunun geneline hükmeden dört farklı emir cümlesi bulunuyor: Hold, Regroup, Retreat ve Move. İşte burada yapay zeka devreye giriyor ve kimi zaman bizi sevindiriyor, kimi zamansa üzüyor. Sevindirdiği zamanlarda gerçekten denileni mantıklı bir şekilde yapıyor, yani kütük gibi koştuktansa saklanıyor, ateş ediyor vesaire. Diğer türlüyse duvarın kenarına gelip duruyor, gereksiz yere konuşuyor, bizi saklandığımız yerden etmeye çalışıyor. Özellikle birden fazla kişiyle ve takım halindeyken (Bu genellikle iki kişi oluyor.), herkesin beni boş boş takip etmesi, dönüp onlara ateş etmeme sebep oluyor. Keşke her zaman düşmanların dikkatini çekip bana zaman tanıyan NPC'ler olarak kalsalar.

Şöyle genel olarak baktığımda gerçekten güzel grafikleri ve fizik motoru olan ama daha önceden yapılmış yapımlar arasından sadece ses özelliğiyle kurtulmaya çalışan bir oyun varmış gibi görüyorum Binary Domain'i. Aslında harika bir senaryo üzerine kurulu ve iyi denebilecek bir çatışma mekanı var. Fakat o düşman robotlarımız olsun, ateş hissiyatı sıfır olan silahlarımız olsun, bir şekilde beni yaratılan dünyanın içine çekmeyi başaramadı. Yine de hızlı, aksiyonu bol, görsel olarak doyurucu ve robotlarla dolu bir oyun arayanlardansanız, Binary Domain'i en az bir kere bitirmeden rahat edebileceğinizi zannetmiyorum... ■ Ertuğrul Süngü

Binary Domain

- + Başarılı siper alma sistemi, eğlenceli konuşmalar ve konuşmalara dahil olabilmek, harika senaryo ve farklı Japonya
- Tıpkı bir robot gibi gidip gelen yapay zeka, sıkıcı düşmanlar

7,8



Yapım Bugbear
Dağıtım Namco Bandai
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.ridgeracer.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Ridge Racer Unbounded

Shatter Bay'in altı üstüne gelecek!



Bir yarış oyununu gerçek anlamda beğenmek gerçekten zordur. İlk etapta gözünüze hitap edebilmeli mesela. Daha sonra oynanabilirlik gelir tabii ki. Bu iki öğeyi irili ufaklı detaylarla birleştirdiğiniz zaman da işin aslı ortaya çıkar. Aslında tüm bunlar beğeni çerçevesinde kendiliğinden oluşan kriterlerdir. Yani hiç ummadığınız bir yarış oyununu beğenirsiniz bir anda; ya da elinizin tersiyle itiverirsiniz. Bu iki çerçevenin arası da tabii ki zevk ve renk çerçevesinde kalır. Ridge Racer serisini pür dikkat takip ettiğimi söyleyebilirim. Serinin son halkası olan Ridge Racer Unbounded'ın yarışmaktan ziyade savaşmaya yönelik yapısı özellikle ilgimi çekti. Bu tarza ait net bir örnek olan Split Second'da yaşadığım ince hayal kırıklığından sonra daha ilgi çekici, tam anlamıyla daha eğlenceli bir yarış oyunu bekliyordum ki nispeten de olsa beklentilerim karşılandı. Detaylar devreye girdiğindeyse...

Şunun altını hemen çizmem lazım ki Ridge Racer Unbounded, oldukça zor, daha doğrusu "challenging" statüsünde bir oyun. Oyunun zorluk derecesi yok bir kere. Ortalama bir zorluk derecesinde sürekli birinci olarak yüzeysel bir yarış macerası yaşamaya müsaade etmiyor böylelikle. Serüveniniz hayali bir şehirde, hayali otomobil markalarıyla süregidiyor. Bu detayları sunmaya çalışan görsel performans ise

gerçekten birçok iddialı yarış oyununa taş çıkarır nitelikte. Özellikle çevre detayları muhteşem, ayrıntılara özen gösterilmiş. Fiziki detaylar da es geçilmemiş ve tüm bunlara az önce bahsettiğim zorluk derecesi de karışınca sıkılma ihtimalinizin yüzdesi giderek düşüyor. Gerek gündüz, gerekse gece yarışları olsun, çevre detayları için gerçekten çok çalışılmış. Yarış aralarında sıkılacak derecede beklemek de yok. Siz kaptırıp giderken, araya can sıkıcısı "Loading" ekranları girmiyor. Bu arada, eğer benim gibi etliye sütlüye dokunmadan yarış birinci-likle bitirmeye çalışmak gibi bir alışkanlığınız varsa, bu oyunda o alışkanlığınızı terk etmek zorunda kalacaksınız; çünkü Ridge Racer Unbounded'da savaşmak, yarışmaktan daha ön planda.

Hızın kargaşaya döndüğü an...

Oyunu tek kişilik çerçevede oynamak isterseniz, Shatter Bay adlı hayali bir şehrin sınırları içinde bulacaksınız kendinizi. Yarışlara katılarak Shatter Bay'i

yavaş yavaş hakimiyetiniz altına almalısınız. Bunun için de çeşitli yarış tipleri mevcut. Domination yarışlarını kazanabilmeniz için ilk üçe girebilmeniz gerekiyor. Drift yarışlarında belli bir süre içerisinde belli bir puanın üzerine çıkmalısınız. (Tabii ki drift yaparak...) Yolunuza çıkan süre kutucuklarını topladığınız Time Attack yarışları da olmazsa olmazlar arasında. Shindo yarışları ise Domination tarzının farklı bir versiyonu. (Tam olarak farkı anlayamadım desem yalan olmaz.) Tarzların her birine ait otomobil modelleri mevcut ama maalesef listedeki tüm modeller tamamen hayali, yani lisans olayına hiç bu-laşmak istememiş yapımcılar ki bu konuda herhangi bir eksiklik hissedeceğinizi de sanmıyorum.

Yarışlarınız esnasında size yardımcı olan ince detaylar da çok güzel yerleştirilmiş etrafa. Mesela yarışta o an kaçınıcı olduğunuz, hangi turda olduğunuz, kaç kilometre hızla gittiğiniz, önünüzdeki veya arkanızdaki rakibinizle aranızda ne kadar mesafe olduğu, final çizgisine ne kadar kaldığı gibi detaylar



SHINDO WOLFSEYE

SHINDO RACE

RWD
SPEED
ACCELERATION
HANDLING
STRENGTH
DRIFTING



SHINDO WOLFSEYE



Enter SELECT Esc BACK

❑ Sıkı dur,
roketeye takıyorum!



Birbirinizi patlatmak isterseniz...

Böyle bir oyunun multiplayer detayları da olmalıydı değil mi? Var tabii ki! Bu konuda öncelik, oyunun size kendi pistlerinizi dizayn etme şansı vermesine ait. Bunun için kullanıcı dostu bir sistem yapılmamış gerçi. Pistleriniz tasarlanırken biraz sıkıntı çekebiliyorsunuz. Ama sonuca ulaştığınız zaman, bu pistlerde yarışarak yaptığınız dereceleri diğer oyunculara "challenge" şeklinde gönderebiliyorsunuz. Normal olarak toplu ve kafa kafaya yarışlar da var tabii ki multiplayer detayları arasında. Bu tarz oyunlarda özellikle multiplayer modların oyunun geri kalanına göre daha eğlenceli olduğunu hesaba katarsak, buraya uğramadan geçmeyeceğiniz ortada. O yüzden ben haddinden fazla detaya girerek tadınızı kaçırmayayım şimdi.

Ridge Racer Unbounded'ı mutlaka denemelisiniz arkadaşlar. Burnout ve Twisted Metal gibi serilerin tutkunları için söylüyorum bunu özellikle. Tamam, kusursuz bir oyun bulamayacaksınız karşınızda ama tahmin ettiğinizden çok daha fazla eğleneceksiniz, bunun garantisini veriyorum. Hazır oyun piyasası da duraklama dönemine girmişken, yarış oyunu kulvarında Ridge Racer Unbounded gibi bir oyuna çok zor rastlarsınız. Hem işin içinde multiplayer detayları da var. Gaza gelmeniz için daha başka ne söyleyebilirim ki? ■ **Ertekin Bayındır**

Ridge Racer Unbounded

+ Görsel detaylar, eğlenceli yarış modları, tatmin eder miktarda seçenek

- Ağır çekim sahneler ara sıra sıkıntı yaratabiliyor

8,0

direkt olarak ve dikkat dağıtmayacak şekilde yarıştığınız yolun sağına soluna monte edilmiş. Hatta araya Namco'nun reklamı da sıkıştırılmış. (Bazı araçların arka tamponlarında büyük harflerle göreceksiniz bu detayı.) Kısacası, tasarım konusuna ait detaylar ciddi çok kaliteli. Yarışı birinci bitirmeniz bile etraftaki irili ufaklı nesnelere parçalamak, uzun bir atlayış yapmak veya boost kullanarak bir rakip sürücüyü bertaraf etmek gibi aksiyonlardan kazandığınız puanlar cebinize giriyor. Her halükarda kardasınız yani... Bu şekilde oyunun sert zorluk derecesi de sinir bozma unsuru olmaktan çıkıyor ve size sadece eğlenmek kalıyor.

Hangi kulvarda yarışıyor olursanız olun, katıldığınız yarışları birincilikle bitirmekten ziyade hayatta kalma mücadelesi veriyorsunuz. Aslında tam olarak hayatta kalma mücadelesi değil bu, bir nevi heyecan arayışı... Tam olarak bu da değil ama neyse. Yeri gelmişken bahsedeyim, kontrollü araba kullanma sevdasından da bu oyunda vazgeçmelisiniz; çünkü nerdeyse ayağınızı (Parmağınızı da olabilir...) gazdan hiç çekmeyeceksiniz. Normalde yarış oyunlarında sadece profesyonellerin kullandığı el frenini bu oyunda, özellikle keskin dönüşlerde sıkça kullanmak zorunda kalacaksınız. Rakiplerinizi sollamaktan ziyade her birine bodoslama dalmayı tercih edeceksiniz. Bu konuda da biraz detaya girelim zira oyunun bu tarafı ciddi çok eğlenceli, hatta asıl olay tam da burada diyebilirim. Drift gibi özel hareketler size "boost" şansı tanıyor ve bu özelliği kullanarak rakiplerinizi darmaduman edebiliyorsunuz. Hatta bu esnada tatmin edici bir ağır çekim görüntüsü dahi

izliyorsunuz. Gerçi bu sahnelerde bazen sıkıntı çıkabiliyor; çünkü ağır çekim görüntü kaybolup yarışa tekrar döndüğünüzde genişçe bir duvarla burun buruna gelebiliyorsunuz. Aynı özelliği kullanarak pistlerin belirli bölümlerine yerleştirilmiş yan yolları da açabiliyorsunuz ki yolun bitiminde yine bir ağır çekim gösterisi sizi bekliyor. Burada dikkat etmeniz gereken şey, boost ışığının yanıyor olması. Yoksa girmek istediğiniz tünelin giriş kapısına artistik bir dalış yapıp aracınızı hurdaya çevirebilirsiniz.

Oyunun listesinde yer alan araç tipleri gerçekten sık. Az önce de bahsettiğim gibi, yarışın tarzına göre seçiyorsunuz bu araçları ve tabii ki kilitli olan modeller de mevcut. Bu modelleri de alışık olduğunuz üzere seviye puanınızı artırarak açabiliyorsunuz. Ahım şahım olmasa da araçlar arasında sürüş hissiyatı farkı var. Hatta kamyon tarzı ağır araçlar da mevcut listede ki bu örnek, araçlar arasındaki güç farkını simgeliyor. Mesela, bir kamyonu arkasından boost kullanarak çarpmak işe yaramayabiliyor. Tabii ki bu üstünlük, kamyon modellerinin hız bakımından diğer modellerden geri kalması gibi bir sonuca dönüşüyor. Deminden beri saya saya bitiremediğim tüm bu detayların sabit diskinizde kapladığı alanı merak ediyorsunuz peki? Gözünüz korktu değil mi? Korkmayın, sabit diskinizdeki 1.5 GB'lık alan Ridge Racer Unbounded için yeterli.



Alternatif

Burnout Paradise
DIRT 3
Twisted Metal



Dragon's Dogma

Yepyeni bir diyar ve yepyeni sorunlar

Capcom'un oyun dünyasındaki aksiyonları, dağıtımını üstlendiği Asura's Wrath ve Resident Evil: Operation Raccoon City ile tüm hızıyla devam ederken, E3 2011'de izleyip merakla beklediğimiz Dragon's Dogma'yı sonunda oynama şansı bulduk. Capcom'un çok iddialı olduğunu bildiğimiz pek fantastik, bol aksiyonlu bu RPG denemesi nasılmış, ejderhalar güzel miymiş, hikayesi bizi başka diyarlara götürecektir miymiş, merak ediyorsanız hemen giriş yapalım.

Karakter yaratma ekranından başlayalım öncelikle. Bolca detaylı, ağzını, yüzünü, gözünü teker teker detaylandırdığımız karakterimizin ismini de koyduktan sonra onunla bir balıkçı köyünde hikayemize başlıyoruz. Başlar başlamaz bir ejderha kalbimizi söküyor zaten. "Doğar doğmaz öldürdü meret beni, neyi yanlış yaptım?" bile diyemeden bilmediğimiz güçler tarafından uyandırılıyor. Gerisi mi? İntikam

almadan olmaz; kalbimizi söküp alan bu ejderhayı bulup öldürmek istiyoruz. Bana kalsa madem dirilmişim, umurda olmazdı ejderha. Yaşamaya devam ederdim mis gibi ama oyun bu, intikam şart.

Karakterimizin sınıf seçme yolu başlangıçta üçe ayrılıyor. Bunlar yakın dövüşçü olan Fighter, uzak menzilli Strider ve büyü özellikleriyle bilinen Mage. Seviye atladığınız zaman bunların üç üst grubu daha açılıyor ve bunlar da Warrior, Ranger ve Sorcerer olarak sıralanıyor. Bu kadar sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü üç tane de melez sınıf bulunuyor. Melez sınıfları açmak isterseniz, o sınıflara ait olan seviyeleri atlamamız gerekiyor. Yani düşünün ki Strider ve Mage sınıflarında yeterli seviyeye ulaştıysanız, Magic Archer sınıfı sizi bekliyor. Sınıflar kesinlikle tatmin edici, keza saldırı teknikleri de öyle. O yüzden oynarken sıkılmamız pek mümkün değil.

Oyuna bir zindandan giriş yapıyoruz, tam oralarda bir yerlerde bir rift stone var. Rift stone denilen olay, bir portal gibi bir şey aslında. Hemen ne işe yaradığından genişçe bahsetmem gerek; çünkü oyunun aslında en kilit noktalarından biri bu. Oyunda pawn sistemi diye bir olay var ve bir ana pawn, üç tane de destek pawn'ı bulunuyor. Bu pawn'lar mücadeleler ve yolculuğumuz boyunca bize yardımcı olacak. Onların da tiplerini güzelce seçiyoruz. Mesela benim karakterim sarışın ve dev gibiydi, bunları da aldıkça mini mini cüceler yaptım ve peşimde dolaştılar, eksik olmasınlar. Sınıfı, cinsiyeti, ekipmanları ve benzer tercihleri tamamen oyuncuya bırakılıyor. Ana pawn seviye atlama özelliğini de barındırıyor fakat destek pawn'larında bu özellik yok. Rift stone'larsa belli başlı zindanlarda yer alıyor ve bunları bulduğumuz anda pawn'ların dünyasına da girmiş oluyoruz. "Pawn'ların dünyasına" dedim, kulaklarınızı iyice açın; çünkü PlayStation Network veya Xbox LIVE üzerinden diğer oyuncuların pawn kiralatabiliyor. Benim pawn'im, senin pawn'ın gibi bir olay söz konusu.



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.dragonsdogma.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Kafanız karışmasın, bu evrende aynı pawn farklı paralellerde görev alabiliyor. Hem bende, hem sende, oh ne güzel! Bu sistem gerekli çünkü destek pawn'ları seviye atlamadığı için oyunun zor bölümlerinde daha iyi bir pawn kiralamanız gerekebiliyor. Bir arama seçeneği de olduğundan geçmeniz gereken görevde size nasıl bir pawn gerekiyor, sınıfı ne olursa geçerseniz gibi detayları bu arama sistemi sizin yerinize hallediyor. Destek pawn'ları kişiselleştirilemiyor demiştim, bunun da sebebi genelde diğer oyuncular tarafından zaten kişiselleştirilmiş olmaları. "Niye pawn paylaşıyoruz, biz manyak mıyız? Ben vermem pawn'ımı." dersiniz çok büyük yanlış yapmış oluyorsunuz; çünkü bu afacanlar diğer kullanıcılarla gittikleri görevlerin bilgilerini de saklıyorlar. Savaş alanı nasıl veya düşmanın özellikleri ne, bence bilmek istersiniz. Zaten eli boş dönmüyor ve oradayken topladıklarını size veriyor. Kendinize saklamayın yani, bırakın gezsün. Tabii ki bu şekilde sadece arkadaş listenizle paylaşıyorsunuz; arkadaşınız olmayan kişilerden kiralamak isterseniz oyun içi para miktarı olan Rift Crystal'e ihtiyaç duyacaksınız. Pawn sistemi oyunu bambaşka bir hale getiriyor. Dragon's Dogma sırf bu sistemiyle bile övgüyü hak ediyor aslında. Oyunu oynarken ferry stone denilen şeyler göreceksiniz ve bunlar hızlı yolculuk imkanı sağlıyor. Kendinizi ve grubunuzu oradan oraya hemen götürmenize yarıyor. Oyunun zorluk ayarı diye bir şey maalesef ki yok, standart seviyede oynuyorsunuz ve oyunun oynama süresi 30 - 40 saat arasında değişiyor. Bunu arttırıp azaltmaksa sizin görev alma sayınıza bağlı olarak değişiyor.

Görevlere baktığımızda RPG modunda ana görevler, yan görevler ve türevleri bulunuyor. Hydra kesmeniz gerekiyor



mesela ve Hydra denilen şey, çoğu oyunda karşımıza çıkabilecek bir yaratık. Bu oyunu farklı bir yere taşıyor ama Hydra'nın kafasına tırmanıp zayıf noktalarına vurmaya çalıştığınızda görüntüler de bir o kadar enteresan hale geliyor. Ara ara kamera açılarının saçmaladığını belirtmem gerek. Düşmanın boynunda dururken elini kaldırdığında kendimi göremiyorum ve nereye vursam boş, kör noktadan saldırmaya çalıştığım anlar olmadı değil yani. Görevler sadece NPC'lerden değil, pawn guild'deki ilan panosundan da alınabiliyor.

Oyunun oynama süresi 30 - 40 saat arasında değişiyor. Bunu arttırıp azaltmaksa sizin görev alma sayınıza bağlı olarak değişiyor

Oyunun grafikleri başarılı, sinematikleriyse keşke devam etse de izlesem diyeceğiniz türden. Oyunun Capcom'un kendi MT Framework motoruyla hazırlandığını da ekleyelim. Bilmeyenlere ufak bir hatırlatma: Bu motor, Lost Planet 2 ve Resident Evil 5 için de kullanılmış olan bir motor ama Dragon's Dogma'da geliştirilmiş haliyle karşımıza çıkıyor.

Tek kişilik moduyla her ne kadar türevleriyle baş edemese de Dragon's Dogma, pawn sistemiyle adından bolca söz ettirecek gibi. Sosyal yönden de hiçbir ayrıntıyı es geçmiyorlar. PlayStation 3'te Twitter ve Facebook, Xbox 360'ta sadece Facebook üzerinden ekran görüntüsü paylaşabilmek mümkün. Pawn'ı kiralamanın başka bir yolu gibi düşünün; çok daha fazla kişiyle oyun içi hatırlarınızı paylaşmış olacaksınız. ■ **Ayça Zaman**

Dragon's Dogma

- + Pawn sistemi, görev bolluğu, düşmana tırmanabilme özelliği
- Kamera açıları

7,0





Yapım **Cyanide Studio**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.confrontation-thegame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Masaüstü Savaşları

Confrontation aslen bir masaüstü oyunu. PC versiyonu başarısız olsa da masaüstü oyunu, Warhammer evrenine imza atmış Games Workshop tarafından üretildiği için ilgiyi hak ediyor. www.games-workshop.com adresinden oyun ve üreticisi ile ilgili daha fazla bilgi edinebilirsiniz.

Confrontation Başaramamak...

Bir oyuna "İyi değil." dememize neden olan şey nedir? Bu sorunun çok basit bir cevabı var: Zevksiz olması. Dünyadaki en iyi grafiklere ya da inanılmaz derecede gerçekçi bir oynanışa sahip olsa da bir oyundan keyif almıyorsanız onu oynamayız. Bu sebeple binlerce kişinin çalıştığı ve yüksek bütçeli çoğu oyun rafa kaldırılırken hala saatlerce Tetris oynayabiliyoruz.

Peki, soruyu bir de şu şekilde soralım: Bir oyunu gerçekten kötü yapan şey nedir? "Yukarıdaki cevap yeterli değil mi?" diye sorabilirsiniz ve haklısınız da. Keyif almıyorsanız, siz oyuncuları gerisi ilgilendirmez. Fakat ne yazık ki biz oyunları inceleyen kişiler, işimiz bu olduğu için bir oyunun neden kötü olduğunu size açıklamak zorundayız ve bunun için de yapmamız gereken zorlu bir görev var: O kötü oyuna katılmak!

Buraya kadar geldiniz ve hala ilginizi kaybetmediyseniz, Confrontation'ın neden kötü bir oyun olduğunu merak ediyorsunuz demektir. Ben de lafı uzatmadan bunları size açıklayacağım. Bir oyunun ilk dikkat çeken yanı görselliğidir ve bu, farklı şekillerde yorumlanabilir. Mesela Crysis ve benzeri oyunlardaki gibi gerçekçiliğiyle bizi etkiler ya da Minecraft'taki ve Limbo'daki gibi stili ve sanatsal tarzı ile ön plana çıkar. Hiç olmadı, StarCraft'taki gibi basit bir şekilde göze hitap eder fakat oyunun pratik yapısını bozmayacak kadar da sadedir. Peki, Confrontation'da bunlardan herhangi birisi var mı? Hayır, yok. Grafikler beş sene öncesine ait duruyor. Karakter modellemeleri ve ani-

masyonlar çok başarısız. Haritalar dümdüz ve sıkıcı. Hiçbir etkileyici efekt yok. Ek olarak arayüzü de karışık. Bunları geçtim, grafiklerin herhangi bir karakteristiği de yok. Zaten oyunun genel problemi de bu; oyunun bütününde karakteristik olan herhangi bir şey yok.

Oyun taktik RPG olarak geçiyor. Taktik kısmı oldukça sıkıntılı ve karakterleri yönetmek zor. Savaşlarda verdiğimiz komutları algılamalarını geçtim, düz alanda yürürken bile sağa sola takılıyorlar. Çatışmaları yönetmek zor. "Space" tuşuna basarak oyunu durdurabiliyoruz fakat bu özellik de durumu pek kurtarmıyor. Karakter geliştirme tarafı da yetersiz. Karakterlerin sınıflarına göre kendi yetenek ağaçları var fakat buradaki yeteneklerin sayısı çok az. Savaşlar ve yetenekler gayet monoton. 14 sene öncesinin oyunu Baldur's Gate'i yeniden yükleyip rastgele çatışmalara girin, çok daha fazla eğlenirsiniz.

Peki oyunun hiç mi olumlu yanı yok? Dürüst olmak gerekirse oyun içerisinde ben göremedim. Genel olarak müzikler, yapım kalitesinin üzerinde fakat onların da çok kayda değer olduklarını söyleyemeyeceğim. Kalıplaşmış, aynı tür oyunlardakine benzer hazır müzikler. Yine de yanlış anlaşılmasın; belli bir emek sarf edilmiş ve kesinlikle kötü değil. Bir Games Workshop oyunu olmasından dolayı da oyunun artwork'leri gayet başarılı. Menülerde dolaşmak ve oyun evrenine dair bilgi veren kodekslerde gezinmek oyunun kendisinden çok daha keyifli. Özellikle bilimkurgu ve fantezi severleri oldukça tatmin edecektir bu bölümler.

Confrontation şu anda Steam'de 39.99\$'a satılıyor. Yüksek bir fiyat ve düşünürseniz 15 gün içerisinde yakın bir fiyata Diablo III'ü alabileceksiniz. Ancak büyük bir indirimden denk gelir ve boş vaktiniz olursa bir göz atabilirsiniz. **Ege Tülek**

Confrontation

- + Gerçek bir masaüstü oyununu temel alması, birimleri boyayabilmeniz
- Grafikler, sesler, müzikler, düşük oynanabilirlik, monoton oyun yapısı

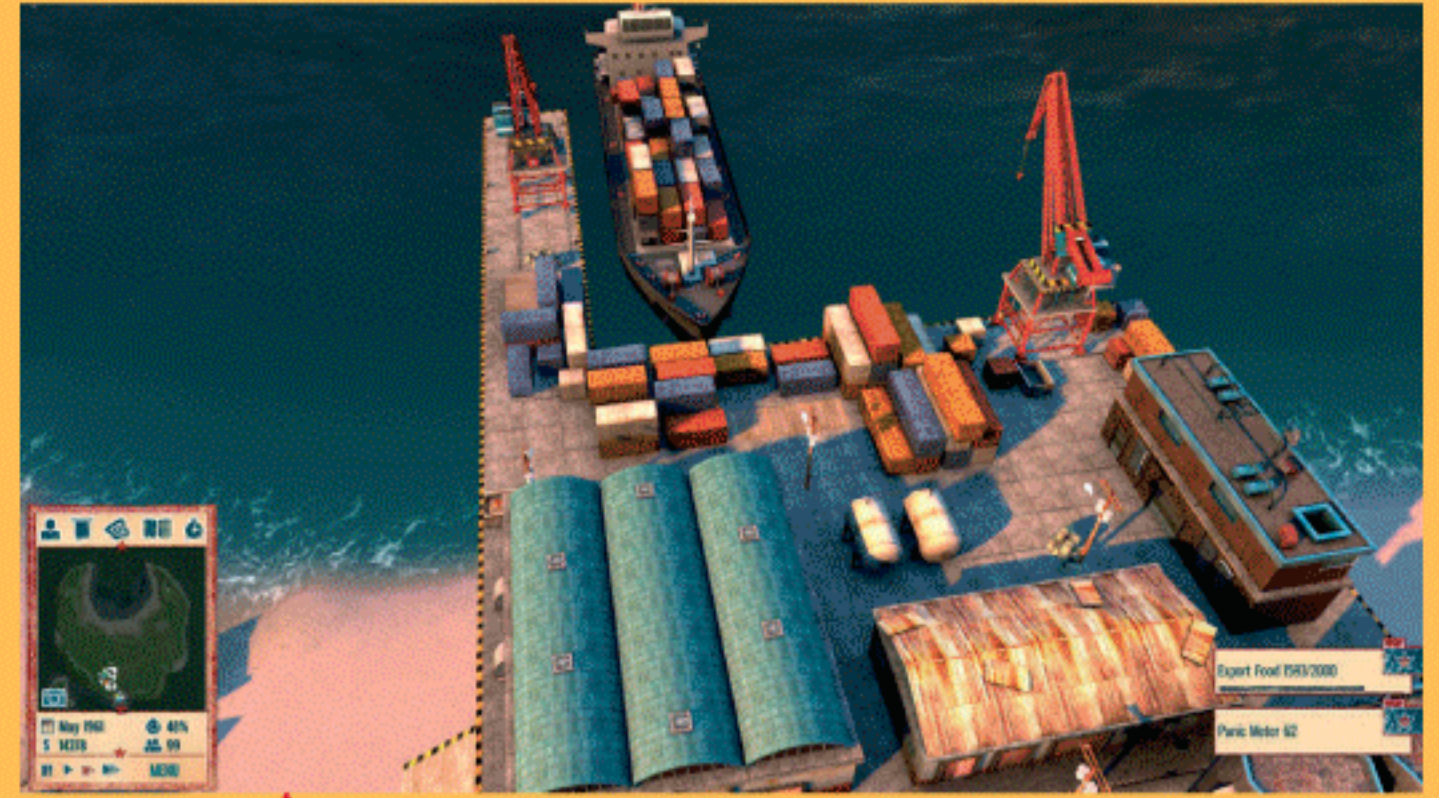
4,5



Alternatif

Blitzkrieg 2
Naval War: Arctic Circle
Wargame: European Escalation





Tropico 4: Modern Times



Soğuk Savaş mı? Bizim Muz Cumhuriyeti'nde mi?

Bu Tropico serisi, Sierra'nın zamanında çıkarmış olduğu Zeus & Poseidon ve Pharaoh & Cleopatra oyunlarının çok gelişmiş versiyonunu hatırlatıyor bana ama bir farkla: Bu sefer tek bir şehrin değil, koca bir adanın yöneticisiyiz. Tropico Adası kendi yağında kavru lan ufak bir adacıktan tüm dünyaya ihracat yapan, turistlerin gözdesi, çevrecilerin anavatanı haline de gelebilir, askeri yönetimin altında, gizli polislerin kol gezdiği bir korku yuvasına da. Bunlardan hangisi olursa olsun, Tropico serisinin belki de en güzel oyunu olan Tropico 4'e eklenti paketi olarak gelen Modern Times, oyunun ana senaryosundan ayrı bir senaryo sunuyor.

Oyunun başında El Presidente'mizi seçiyoruz. Kendisini dünyanın ünlü diktatörleri arasından da seçebilir, ayrı bir karakter de yaratabiliriz. Presidente'nin özelliklerini oyunun en başında seçiyoruz ki oyuna bazı eksiler veya artılar ile başlayalım. Modern Times'ın senaryosunun başındaki kısa açıklamadan anlıyoruz ki sevgili El Presidente'miz tatilde çıkmış bir yıllığına, sonra bir dönmüş ki tatilden, tüm dünya ülkeleri sanki

çıldırılmış ve dünya dengeleri değişmiş. Tüm dünya ekonomik ve politik krizin eşiğinde. Dünya çapında tüm devletler birbirine silahlarını doğrultmuş durumda. Kimi ülkelerde insanlar isyana kalkmış, kimilerinde borsa çökmek üzere, bankalar iflasın eşiğinde. Tropico da bu değişimlerden nasibini almış tabii ki. El Presidente olarak bizim görevimiz, Tropico'yu düşmüş olduğu bu durumdan kurtarmak.

Tropico'da öncelikle çiftlikler kurmaya başlıyoruz senaryonun başında. Oyunun genelinde sürekli bir şekilde görevler geliyor ve bunları önem sırasına göre yapmaya çalışıyoruz. Herhangi bir boş alana sağ tıkladığımızda Tropico 4'te olmayan özelliklerden biriyle karşılaşılıyor. İnşa edebileceğimiz bina menüsünün yanında "Suggested Buildings", yani Önerilen Binalar adıyla bazı binalar gösteriliyor. Bu da oyunun bize yardım etme yollarından biri. Modern Times oyuncuya pek çok konuda yardım eden bir senaryoya ait. Bazı zamanlarda "Hı? Ne? Ne yapacağım şimdi?" diye kalacağınızı tahmin etmiş gibi anında bir çözüm önerisiyle geliyor. Modern Times'da binaların yapımında çimento kullanılmasından ve eski binaların bir üst modellere "upgrade" edilmesinden tutun da Biofarm adı verilen daha modern çiftliklere, uzay istasyonlarına kadar pek çok yeni bina ve yenilik yer alıyor. Dünyadaki değişimden etkileniyor Tropico da tabii ki. Tropico vatandaşları artık kaliteli apartman dairelerinde oturabilir, vatandaşların kaderini belirle-

yecek 10 adet yeni kanun çıkarabilir, vatandaşlarınıza çok daha modern ve gelişmiş bir adada yaşama şansı sunabilirsiniz.

Vatandaşlarınızın hayatları üzerinde tam bir kontrole sahipsiniz bu eklenti paketinde de. Onların internet kullarımlarını sınırlandırabilir, festivaller düzenleyip rahatlamalarını sağlayabilirsiniz. Diktatörlüğün zorlu yollarında ilerlerken vereceğiniz kararların, kuracağınız binaların, tutuklayacağınız suçluların sayısı oldukça önemli. Tropico'yu modern zamanlara taşımak ve onu bir Muz Cumhuriyeti'nden çıkarıp dünyanın ilgisini çeken bir yer haline getirmek sizin elinizde. Eklenti paketiyle gelen yeni binalar, diktatörünüzün alabileceği yeni kişilik özellikleri, çıkarabileceğiniz yeni kanun paketleri Tropico 4'ü çok daha eğlenceli hale getiriyor. 12 yeni senaryo ile Modern Times, sanki bir eklenti paketinden daha çok ayrı bir oyun gibi. Tropik ada müzikleri eşliğinde Tropico'yu modern zamanlara taşımaya hazır mısınız?

■ Meriç Erbay Bozkurt

Alternatif

Cities XL 2012
Pharaoh & Cleopatra
Zeus & Poseidon

Tropico 4: Modern Times

- + Yeni binalar ve binaları upgrade edebilme özelliği, grafikler, başarılı seslendirmeler, uzun soluklu senaryo
- Tamamen kişisel tercihim sebebiyle Latin müzikleri

8,0

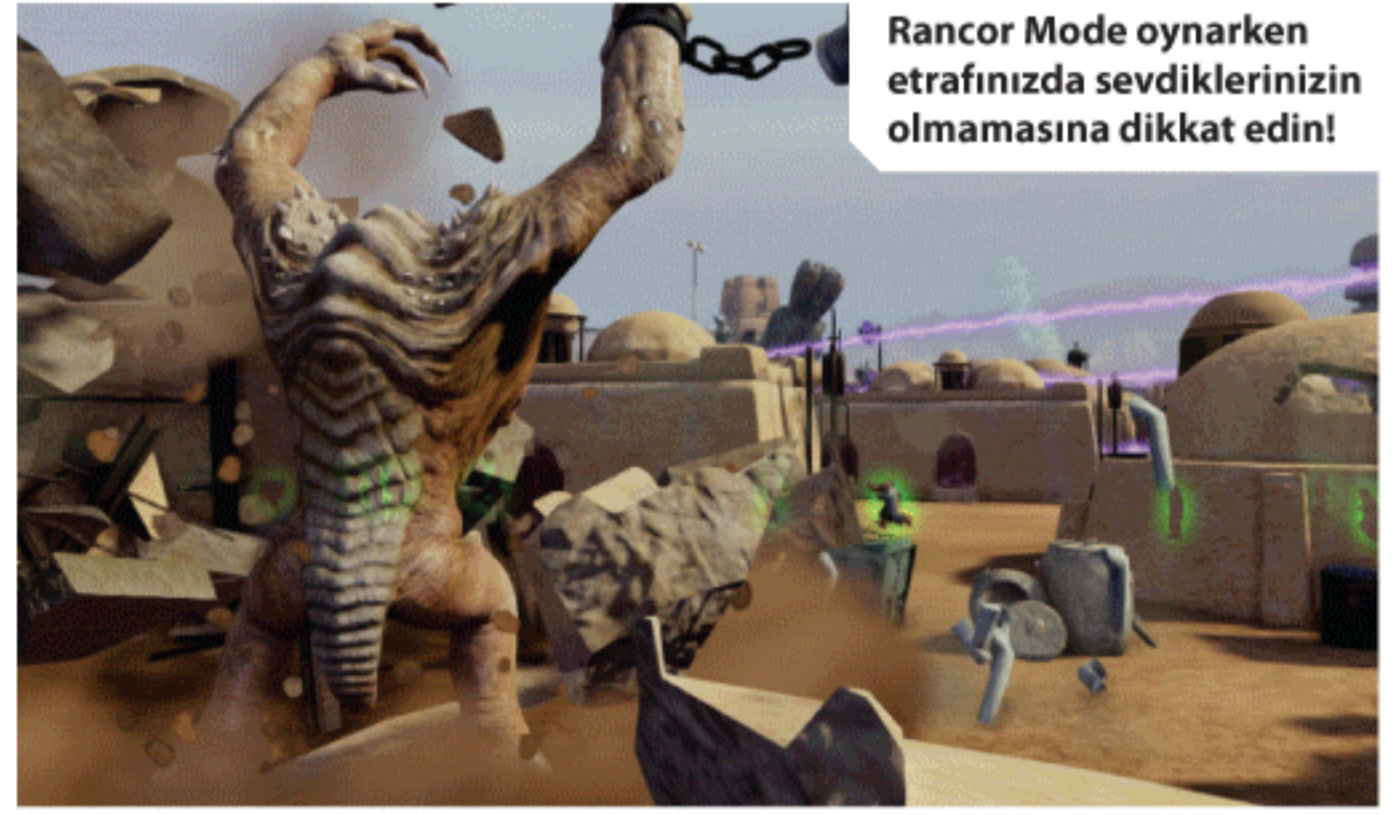


Yapım Haemimont
Dağıtım Kalypso Media
Tür Simülasyon
Platform PC, Xbox 360
Web www.worldoftropico.com





Yapım LucasArts
Dağıtım Microsoft
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web lucasarts.com/games/kinectstarwars



Rancor Mode oynarken etrafınızda sevdiğinizin olmamasına dikkat edin!

Kinect Star Wars

Beklenen gün geldi

Kinect ilk duyurulduğu andan itibaren herkesin farklı fikirleri vardı ama ben ve benim gibi Star Wars hayranlarının ilk aklına gelen emin ki sağa sola ışık kılıcı sallayabilmek olmuştuk... Zaten cihaz görücüye çıktıktan hemen sonra LucasArts, Kinect Star Wars'u (KSW) duyurmuş ve biz SW severlerin canının erimesine neden olmuştu. İşte uzunca bir bekleyişin ardından bu efsanevi seriye en çok yaklaştığımız anı sizler için kaleme aldım...

Kamerada biz varız

Oyun R2-D2 ve C3PO'nun bizleri buyur etmesiyle başlıyor. Her an her yerde karşımıza çıkan bu afacan bünyeler sayesinde oyuna bambaşka bir tat katılmış, bu yadsınamaz bir gerçek. Genel olarak baktığımızdaysa KSW'un SW evreninin her anını konu aldığını görüyoruz. Evet, ana senaryo ilk iki filmin geçtiği dönemlere ışık tutuyor ama oyun içerisinde bulunan diğer oyun yapılarına yakından baktığımızda altı filmde de sahneler görmek mümkün olabiliyor ki bence bu yapımda bulunan en önemli özelliklerin başında bu fikir yer alıyor. Gelelim merak edilen oyun içi dinamiklere... İlk olarak birçok oyunda olduğu gibi bu oyunda da tutorial bölümünü yapmanızı şiddetle öneririm. Zaten bu bölüm de sonradan senaryoya dahil ediliyor zira bir padawan grubuna üye afacanlardan bir tanesiyiz. Eğitimimizi tamamladığımız andaysa Kashyyyk'te bulunan savaşın ortasında buluyoruz kendimizi. Burada usta Yoda

ve Mace Windu bizleri karşıyor. (Bu arada Mace Windu'nun telif hakkını sanıyorum alamamışlar; ancak bu kadar çirkin bir Windu yapılabilir.) Neyse efendim, bu dakikadan sonra başlıyoruz aksiyona... Kinect desteği oyunun her yerine yedirilmiş gerçekten. İlk olarak oynadığımız ve ana senaryo akışının bulunduğu Jedi Destiny Dark Side Rising içerisinde neredeyse bütün vücudumuzu hareket ettiriyoruz. Zıplamak ve eğilmek gibi temel hareketlerin yanında, vücudumuzu sağa ya da sola doğru hareket ettirdiğimiz zaman takla atarak kendisini kenara atan bir karakterle karşılaşıyoruz ki bu takla gerçekten çok estetik. Oyunun genelinde olan zıplama mantığının yanında, istediğimiz taktirde düşmanlarla karşı karşıyayken de zıplayarak kafalarını yara yara yere inmemiz de mümkün. Sağ el mekaniği ışın kılıcını kontrol etmemizi sağlarken, sol el ile force yani güç kullanabiliyoruz. Bu arada iki elimizle ışın kılıcını tutmak da mümkün. Force iki şekilde çalışıyor; ya herhangi bir objenin üzerinde biraz bekledikten sonra onu kavramak ve kavradıktan sonra fırlatabilmek için, ya da bir güç dalgası biriktirip onu bir yere fırlatmak için. İleriye doğru gitmek kimi zaman bizim elimizde olduğu gibi, kimi zaman oyun tarafından yönlendiriyoruz. Kamera açıları bazen saçmalasa da genelde mantıklı hareket ediyorlar; en azından ben bir kilitlenmeyle karşılaşmadım. Ana senaryo dışındaysa Kinect'in nimetlerinden yararlanmak için hazırlanmış birçok farklı oyun modu bulunuyor. Galactic Dance Off ile tam bir dans yarışması deneyimi yaşayabiliyoruz. Bilindik şarkıların tamamen SW yorumuyla yeniden söylenmesiyle gerçekten harika bir fikir. Farklı hareketleri yapmaya çalıştığımız dans

modunda karşımıza çıkan klasik Jedi hareketleri ise cabası. (Jabası değil mi? Ahahahah) Bir diğer mod olan Pod Racing ile yine Kinect aracılığı ile çok farklı bir deneyim yaşıyoruz. Birinci filmde anakin'in yaptığı cinste bir yarış yapmak artık bize bir Kinect kadar uzak. Benim belki de en çok eğlendiğim mod olan Rancor Mode ile o bildiğimiz devasa yaratık olan Rancor'lardan bir tanesinin bedenine girerek koca bir şehri yok ederek ilerlemeye çalışıyoruz ki gerçekten inanılmaz keyifli bir deneyim! Son olarak Duels of the Fate seçeneği ile bire bir ışın kılıcı savaşları yapabiliyoruz.

Her ne kadar oyun inanılmaz dolu ve gerçekten her türlü SW ruhunu yansıtsa da ye yazık ki Kinect üzerinde bulunan gecikme sorunları KSW'u alması gereken puanın bir hayli gerisine itiyor. Özellikle ikili savaşlar esnasında ışın kılıcının kol hareketlerimizden daha yavaş hareket etmesi ve genel olarak Kinect üzerine kodlanmış belirli hareketleri yapması canımı fena halde sıktı. Pod racing esnasındaysa kontrollerin zorluğu daha da ön plana çıkıyor.

■ Ertuğrul Süngü

Kinect Star Wars

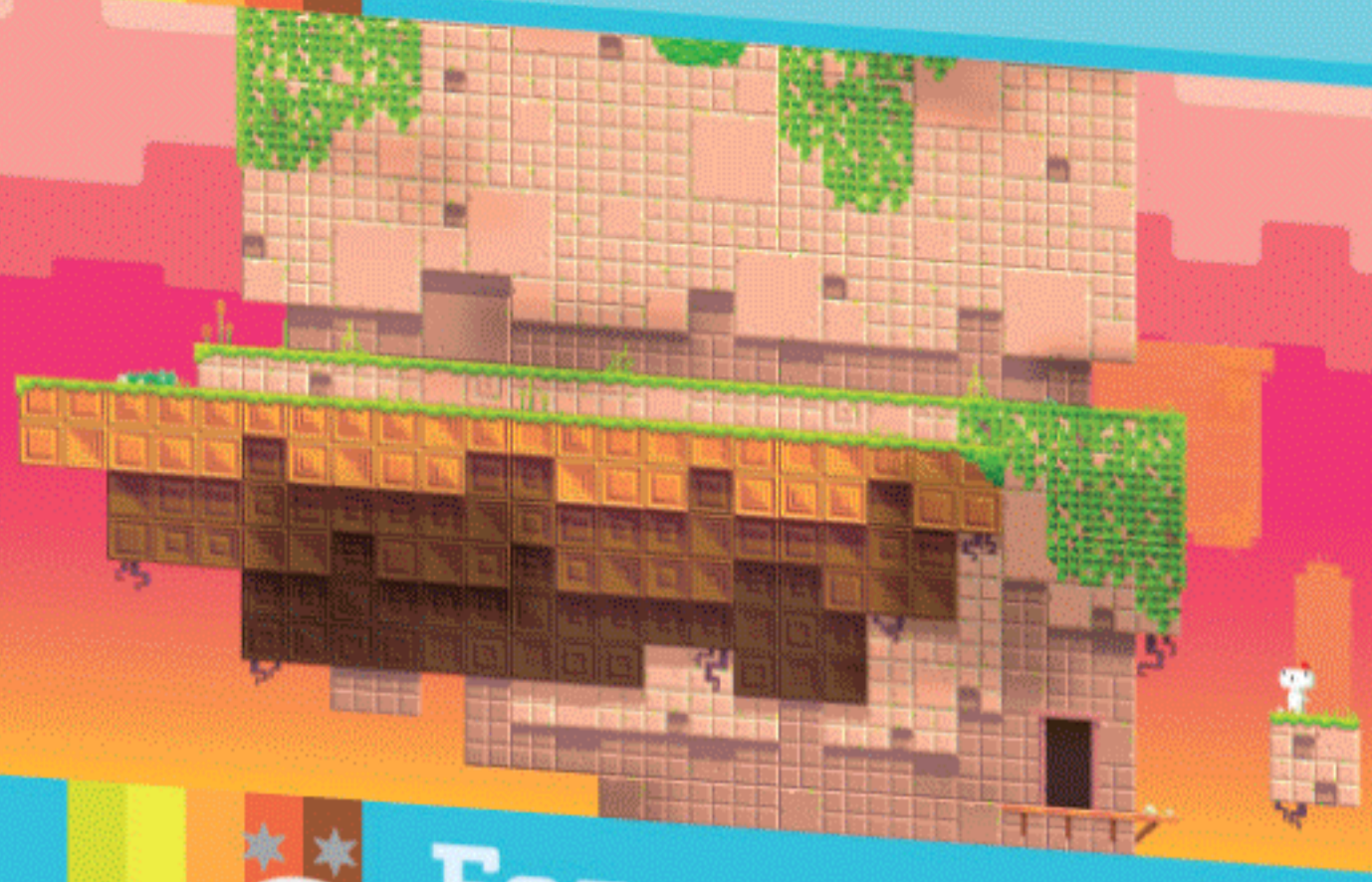
- + Harika bir SW ruhuna sahip olması, birden çok oyun modu, Kinect'in tüm nimetlerini kullanması
- Can sıkıcı gecikme süreleri, ikili savaşlarda düşmanın hep aynı şeyi yapması

7,0



Alternatif

Fruit Ninja Kinect
Raving Rabbids: Alive & Kicking
Rise of Nightmares



Fez

Baş döndürücü yan etkiler...

Eskiden her şey iki boyutluydu, hayat daha kolaydı, dert daha azdı Gomez için ama bir gün, yani o gün geldiğinde her şey değişecekti onun için. Bir anda üçüncü boyut çıkacaktı karşısına, hayatını ve tüm dünyayı değiştirecek olan o üçüncü boyut. Bundan sonrası yepyeni bir hayat, bitmek bilmeyen bir macera ve arayış...

Geçen yıl çeşitli festivallerde boy gösteren ama ülkemize henüz uğramamış olan Indie Game: The Movie filmi hakkında biraz araştırma yapanlar, filmin çevresinde döndüğü birkaç isimden biri olan Phil Fish'i anımsarlar. Bağımsız bir oyun yapımcısı olan Phil, Xbox 360'a özel bu projeyi geliştirirken adından çokça söz ettirdi. Sadece yaptığı oyunla değil, "Japon oyunları berbat!" açıklamasıyla da gündeme gelen Phil (Bu açıklamaya katılmıyor değilim.), sonunda oyunu tamamladı ve Xbox LIVE üzerinden oyuncuların beğenisine sundu.

Fez'de Gomez adlı ve iki boyutlu bir karakteri kontrol ediyoruz. Tamamen iki boyutlu bir dünyada yaşamını sürdüren Gomez'in üçüncü boyutu keşfi, oyunun temel yapısını oluşturuyor. Fez tamamen iki boyutlu bir platform oyunu gibi ama içinde bulunduğumuz dünya üç boyutlu. (Nasıl yani?) Şöyle ki LB/LT ve RB/RT ile dünyayı 90 derece sola ve sağa çevirebiliyoruz. Bu dönüşler, tüm objelerin farklı şekillerde dizilmesine ve haliyle Gomez'e farklı yollar açılmasına neden oluyor. Aynı işlemi birkaç defa yapıp arada bir yer değiştirince de kafanız allak bul-lak olabiliyor. İşte bu karmaşa ve üç boyutlu bir dünyada iki boyutlu hareket etme mantığı, Fez'i değerli kılan temel detaylardan biri. Açıkçası oyun çıkmadan önce izlediğim



Alternatif

Braid
Limbo
Super Meat Boy



Yapım Polytron
Dağıtım Microsoft
Tür Platform
Platform Xbox 360
Web www.fezgame.com



videolar, işin bu kadar karmaşık hale geleceğini hissettirmemişti ama ha bire düşüp öldükten sonra daha akıllıca hareket etmem gerektiğini anladım. (Merak etmeyin, sık düşüp ölmenize rağmen oyun bitmiyor ve herhangi bir "can" sayısı bulunmuyor.)

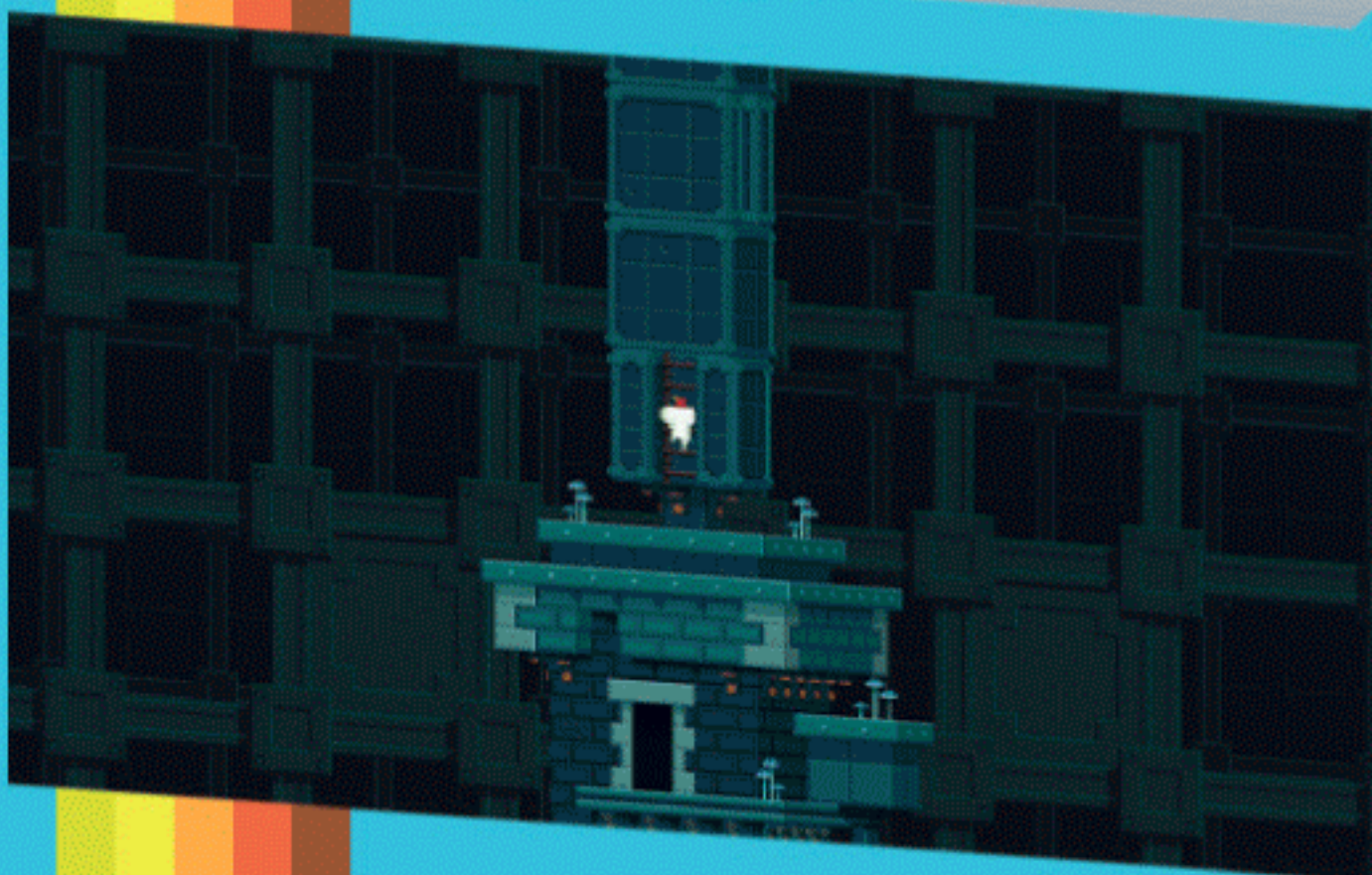
Oyunun geçtiği dünya, tamamen ucu açık bir şekilde tasarlanmış ve bu sayede istediğiniz an, istediğiniz kadar mesafe kat edip gezinebiliyorsunuz. İç içe geçmişesine birbirine bağlanan bölümler, bir yerden sonra kaybolmanıza neden olabiliyor ama neyse ki elimizde bir harita mevcut. Gezip dolaştıkça küçük küpler biriktiriyor ve bunları bir araya getirip "tam" küpler oluşturuyoruz. (Bu noktada bir güzellik daha: Oyunu bitirmek için her küpü toplamanız şart değil.) Ekranın farklı yerlerinde görünebilen bu küplere ulaşmak içinse dünyayı uygun şekilde çevirmek ve platformları uygun konuma getirmek gerekiyor. Bazen kontrolü kaybedip aşağıya düşmekse hiç zor olmuyor. Bu süreçte tek yapabildiğimiz şey 90 derecelik dönüşler değil tabii ki. Gomez ile çevredeki canlılarla, hayvanlarla ve objelerle etkileşime girmek de mümkün. Taş örülü bir kapıya bomba fırlatmak gibi aksiyonlara "X" tuşuyla girebiliyoruz. "Y" ile envantere ulaşırken "B" ile de etraftakilerle sohbet ediyoruz. (Kısa bir tuş takımı tanıtımı okudunuz.)

2008 yılından beri ödül toplayan, bir filme konu olan, insanın içini huzurla dolduran ve pikseli görsel tasarımıyla dikkat çeken bir yapım... Kafasındaki fesiyle Gomez'in macerasına tanıklık ettiğimiz Fez, Xbox 360 için hazırlanan en iyi Xbox LIVE Arcade oyunlarından biri olarak tarihe not düşülmüştür, bilginize. ■ Şefik Akkoç

Fez

+ Görsel tasarım, yaratıcı ve baş döndüren (!) oynanış, müzikler
- Kafa karıştıran harita, zaman zaman ortaya çıkan teknik problemler

8,5





Yapım Turbo Tape Games
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.navalwargame.com

Naval War: Arctic Circle

Gerçek ve sanal arasında bir nokta

Oyun vardır, "oyun" vardır bence. Hoş, günümüzde sektörün geldiği noktada bulunan birçok oyun gerçekten fazlasıyla detaylı ve artık insanların aklına çocuk oynacağı gibi gelmiyor. Fakat yine de onlarca farklı damak tadına hitap eden oyun türü bulunuyor. Ve pek tabii ki bunlar ilk bakışta sadece vakit kaybı olarak görülen, içlerinde detay ve herhangi bir strateji barındırmayan yapımlar. İşte, bir de bazı oyunlar var ki gerçekten oynamak için önce kural kitabının okunması gerekiyor. Bu tarzdaki detaylı oyunların başında, en azından günümüzde herkesin türü tanımı açısından kolaylık sağlamak için Total War serisini örnek verebilirim. Çok derin bir strateji örgüsüne sahip olan Total War oyunları, hem diplomatik, hem de stratejik olarak oyunculara fazlasıyla seçenek sunduğu gibi, aynı zamanda bu konularda onlarca saat kafa patlatılmasına sebep oluyor. Tüm bu detayların yanında eğer siz de çok daha taktiksel bir oyun arayanlardansanız, o zaman doğru yere geldiniz demektir...

Deniz de savaş

Naval War: Arctic Circle (NWAC), gerçek zamanlı bir strateji oyunu ve temeli denizde olmak üzere, aynı zamanda hava savaşlarını da bünyesinde barındıran bir yapım. Olayların geçtiği tarihsel 2030 ve senaryoysa -malumu-

nuz- yine dünya üzerindeki kaynakların tükenmesi sonucu ortaya çıkan bir savaşı konu alıyor. NATO ve Rusya olmak üzere iki farklı taraf bulunuyor NWAC'da. Her iki tarafa özel, birbirinden farklı onlarca cihazın bulunuyor olmasıysa oyunu farklı yapan özelliklerin başında yer alıyor. Bir de buna günümüzden birazcık daha uzak bir tarih olan 2030 eklenince gerçekten yapımcı firma için harika bir alan sağlanmış bence. Yani hem günümüzde olan envai çeşit savaş aracını görmek, hem de yakın gelecekte ortaya çıkması muhtemel cihazları kullanmak mümkün. NWAC'a başlamadan önce tutorial bölümlerini oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum, aksi halde çok uzağa gidemez ve ya oyunu siler ya da geriye dönüp tutorial bölümleri oynamak zorunda kalırsınız ki gerçekten çok şansınız yok...

Oyuna genel olarak baktığımızda Kuzey Buz Denizi dolaylarında olduğumuzu görüyoruz. Bölgeye genel hatlarıyla hakim olan ülkeyse Norveç ve dolayları. Öncelikte bu haritadan biraz bahsedeyim... Kendisi Total War gibi oyunların aksine, elimizde bulunan ve oyunun tamamının geçtiği yegane yer ki bu harita haricinde bir savaş moduna girmek ne yazık ki mümkün değil. Karşıma çıkan harita tamamen iki boyutlu ama ünitelerimize tıkladığımız zaman arabirimimizin ortasında bulunan geniş ekranda kendilerinin yakından görünümüne erişebiliyor, yaptıkları hareketler takip edilebiliyor. Ha, ne kadar işimize yarıyor, orası tartışılır...

Efendim, NWAC bir savaş oyunu ve yaptığımız görevler de genel hatlarıyla düşmanlarımızı yok etmekten ibaret. (Arada bir koruma görevleri oluyor.) Fakat NWAC'ın en büyük zorluğu ve aynı zamanda bütün oyunlardan tamamen ayıran bir diğer özelliği

bu noktada devreye giriyor. Bu oyunda -tıpkı gerçekte olduğu gibi- önce düşmanınızı tanımlamanız gerekiyor, hem de ikinci dereceden. Bu işlemi yapmanın en kesin yolu, birimlerimizde bulunan farklı radar ve sonar sistemlerini açıp olası düşman bölgesi etrafında kol gezmemiz. Öyle "lak" diye düşmanı da bulacağınızı zannetmeyin; ha buldunuz diyelim, siz radarlarınızı açtığınız anda düşmanlarınız için de "ben buradayım" isimli bir pankart açan heyecanlı konser insanından farkınız kalmıyor. İşte bu noktada onlarca farklı strateji öğesi oyuna dahil oluyor. İlk olarak karada bulunan hava üssümüzden ya da kimi zaman denizde seyir eden uçak gemilerimizden helikopter ya da uçak kaldırarak düşmanlarımızı aramaya başlayabiliyoruz. Böylece olası tehlikelerden çok hızlı bir şekilde kaçabilme olanağımız da ortaya çıkıyor. Olası düşman ünitesini bulmaksa yolun sadece yarısı sevgili okur; artık ona uygun bir cihazın, yine o cins düşmana uygun silah taşıma kapasitesine sahip bir modeliyle saldırmamız gerekiyor. Evet, bazı spesifik ve yüksek hasar gücüne sahip silahlar herkese çalışabiliyor ama genelde her ünitenin ilacı bir başka spesifik ünite de bulunuyor. Yani kimin, neye vurduğunun önemi bir hayli büyük...

Evet, NWAC gerçekten detaylarla dolu bir oyun belki ama fazlasıyla monoton bir yapıya sahip. Zamanı hızlandırmaya yarayan çubuk bile inanır bir yerden sonra baygınlık geçirmenizi engellemeyecektir. Yanlış anlamayın, ben bu tür oyunlara bayılırım ama bazen olaylar o kadar yavaşlıyor ve anlamsızlaşıyor ki anlatamam. Grafikler desanız zaten "yok" ama bir de bütün bu monotonluğa ruhumuzu emen müzikler eklenince belki de haftalarca başından kalkmayacağım NWAC gerçekten beni fazlasıyla kendinden uzaklaştırmayı başardı. ■ **Ertuğrul Süngü**



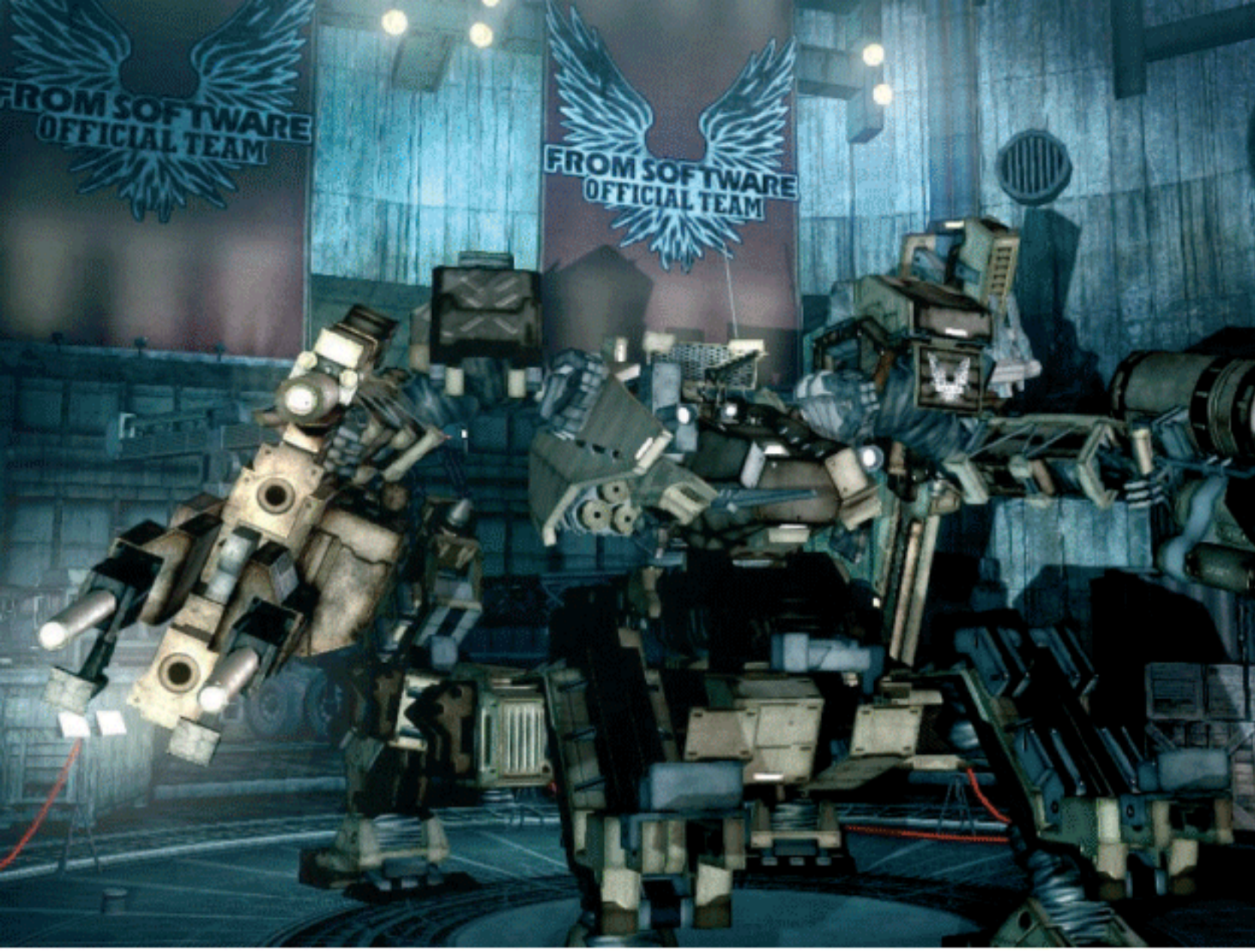
Alternatif

Anno 2070
Heroes of Might & Magic VI
Total War: Shogun 2

Naval War: Arctic Circle

+ Farklı oyun yapısı, detaylı oyun işleyişi, zorlu yapay zeka
- Sadece bu tarzda oyunları sevenlere hitap etmesi, ruhu öldüren müzikler

6,8



Yapım From Software
Dağıtım Namco Bandai
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.armoredcore-v.com



Armored Core V

Bir zamanlar onlarla yürürdük

Transformers dönemlerini hatırlayacak yaşta olanlar, hemen akabinde bilgisayar oyun sektöründe patlama yaşayan robot oyunlarını da hatırlayacaklardır. Başta MechWarrior olmak üzere, birçok farklı robot tabanlı oyun söz konusuydu. Tabii ki MechWarrior, her yeni oyunu yakinen takip edilen ve her seferinde biz oyun severlere bambaşka cihazlarla oynama şansı tanıyan bir yapımdı. Derken bir anda bütün bu robotlar ortadan kayboldu ve kendilerini tamamen bize unutturdu. Ta ki Armored Core V piyasaya çıkıncaya kadar...

İlginç

Kafa karıştırıcı nokta, Armored Core V'in gerçekten de serinin beşinci oyunu olmasına rağmen daha önce hiçbir şekilde adını duyuramamış olması; daha doğrusu bir şekilde göze batan bir yapım olmadı. Fakat bu sefer seri eskisinden birazcık daha fazla ayağı yere sağlam basar halde. Gelin bu sağlam ayaklara beraber bakalım...

Evet, adından anlaşılacağı ve giriş yazımda da belli olduğu üzere tamamen robotlar diyarında geçen bir yapım Armored Core V. Devasa cihazların içerisinde sağa sola sika sika ilerliyoruz. Armored Core V tam ortadan ikiye ayrılan bir oyun ve bir tarafta tek kişilik, diğer taraftaysa internet üzerinden oynanan mod var. Tek kişilik oyunda karşımıza çıkan envai çeşit görevi yapıyoruz. Karşımızda düşman olarak beliren robotları, tankları, helikopterleri

ve benzeri metal yığınlarını yok ederek ilerliyoruz ki bu durum çok geçmeden oyundan sıkılmamıza sebep oluyor. Ortalama bir oyuncuya en fazla bir saat veririm, bu kadar da net. Nitekim oyunun her şeyi online ortamda. Tek kişilik senaryoda bulunan haritalar üzerinde her biri 20 kişilik takımlardan oluşan iki büyük takımın birbirine girmesi inanılmaz harika bir görüntü ve yaşaması farklı bir deneyim. Bu işe başlamak içinse ya bir takıma girip kendimizi gösteriyor ya da arkadaşlarımız varsa kendimize ait bir takım kuruyoruz. Yaptığımız her görev hem şahsi, hem de takım puanımızı artırıyor ki geleceğe yatırım yapabilmek için iyi bir oyun çıkarmamız gerekiyor. Ayrıca yapılan görevin bütününden daha çok savaşılan harita içerisinde karşımıza çıkan yan görevleri yapmak da gerçekten önem arz ediyor.

Kazandığımız oyunlar sonucunda hanemize eklenen parayla yapacaklarımızın gerçekten sınırı yok. İncik boncuk derler ya hani, Armored Core V'teki robotlarımız üzerinde yaptığımız işlem sanıyorum daha iyi anlatılamaz. Toplamda 14 farklı parçadan oluşan robotlarımızın değiştirilmeyi bekleyen onlarca parçası bulunuyor. Sağ el, sol el, omuzlar, gövde, bacaklar derken bir anda kendimizi sanayide gibi hissedebiliyoruz. Bu durum Armored Core V'in bence en farklı ve detaylı yeri zira oluşturacağımız robotumuzu gerçekten çok iyi ayarlamamız gerekiyor. Bu işlemi yaparken de fazlasıyla detaya girmek zorunda kalıyoruz. İşte tam bu noktada oyunun farklı kitleler üzerindeki farklı etkileri ortaya çıkıyor... Armored Core V'in öyle bir yapısı var ki bir savaşta kullandığınız robot kurulumu eğer ortama uygun değilse anında yok olabiliyorsunuz. Bu noktada canlar sıkılmaya başlıyor. Hangi parçanın verdiği hangi özellik tam olarak ne işe yarıyor? Ne yazık ki konu hakkında çok detaylı bir bilgi bulunmuyor olması, bu denli detayla uğraşmak istemeyecek olan oyunculara bir ömür gibi gelecektir.

Çok da uzatmaya gerek yok aslında. Sadece Armored Core V'in yanlış yargılanmasını istemem; bu oyun gerçekten konuyla alakalı oyuncu kesimine hitap eden bir yapım ve eminim zamanında deli gibi MechWarrior oynayan kitle bile kendisine burun kıvracaktır. Eh, hesaplamalardan ve sonucunda aldığınız geri dönüşten mutluluk duymayı seven bir yapınız varsa sanıyorum Armored Core V bu konudaki en iyi yapımlarda bir tanesi. ■ Ertuğrul Süngü

Sırayla

Oyunun genelinde görevler yapıldıkça açılıyorlar. Her harita kendi içerisinde birçok farklı görevi barındırıyor ve bu görevler kendi zorluk seviyelerine sahip. Bir bölgeye saldırmadan önce görevi iyice okuyun derim.

Alternatif

MechWarrior 4: Vengeance
Prototype 2
Transformers: Revenge of the Fallen

Armored Core V

- + Sağa sola sıkmak harika, online opsiyonları gerçekten kullanışlı, büyük silahlara doyan bir yapım
- İnternetiniz yoksa oyun yalan oluyor, tasarım aşaması son derece karışık olabilir

7,7



Silent Hill HD Collection



Feel the stress!

ilk Silent Hill'i yenilenmiş grafiklerle oynamak için ne kadar zamandır bekliyorum, biliyor musunuz? Ta Silent Hill: Homecoming duyurulduğundan beri! Dört yıl önce Nisan ayında Konami, Silent Hill: Homecoming'i duyurduğunda epey hayal kırıklığı yaşadım. Konami'den Homecoming yerine ilk Silent Hill'in HD grafiklerle yenilenmiş halini bize sunmasını bekliyordum. Aslında ilk oyunu baştan yapmasını deli gibi istediğim için Homecoming'in duyurulmasına dudak bük müştüm. Gelgelelim Homecoming, ilk oyunun yeniden uyarlanmış hali olmadı ve aradan dört yıl daha geçti. Konami, Silent Hill HD Collection'ı duyurduğunda avuçlarımı birbirine sürterek ilk Silent Hill'i HD olarak oynama hayalleri kurmaya başladım. Peki Konami ne yaptı? Kolay yolu seçti ve ilk oyunu baştan tasarlamak yerine elindeki hazır kullanmayı tercih etti. HD Collection'da yer alan Silent Hill 2'yi ve Silent Hill 3'ü HD'ye dönüştürmek çok da zor olmasa gerek. Oyun yapıcılığı yolunda epey yol kat eden Emre bile biraz uğraşsa yapabilir sanki. Asıl marifet, ilk Silent Hill'i HD yapmaktı. Silent Hill 2'nin ve Silent Hill 3'ün altyapısı zaten müsait, ara videolar deseniz sanat eseri niteliği taşıdığından aradan geçen süre ancak yıllanmış şarap tadı vermiş. HD Collection adını verdiği bir yapıma ilk oyunu neden koymadıklarını aklım almıyor. Bakın Capcom'a, adamlar efendi gibi ilk üç oyunu da HD yapıp koymuşlar önümüze. Yine de yazıya bu kadar sert girdiğime bakmayın; Silent Hill HD Collection'ı beğenmemiş falan değilim. İnsan en sert kendi çocuğunun kulağını çekermiş.

Who has time for tears?

PC oyuncuları Silent Hill serisiyle ikinci oyundan itibaren tanıştığı için ilk oyunun iç titreten ambiyanasını yaşamamış olabilirler, hatta Silent Hill ile PC'de tanışanlar için en güzel Silent Hill oyunu ikinci oyun olabilir. Velakin korkunun tohumu 1999 yılında çıkan ilk Silent Hill ile ekildi. Silent Hill 4: The Room ile etkisi zayıflamaya başlayan seri, Homecoming ile bocaladı ve son olarak Downpour ile kendisinden bekleneni tam olarak veremedi. Konami de ne yapsın, elindeki klasiklere sarılmak durumunda kaldı.

Psikolojik korku oyunlarının en iyi iki örneğini sunan Silent Hill HD Collection, oyunculara 10 yıldır unutamadıkları korkuları yeniden yaşatıyor. Silent Hill 2'nin -hikaye örgüsü bakımından- ilk Silent Hill'den farklı olarak, Silent Hill 3 ile hiçbir alakası olamaması



Alternatif

Alan Wake's American Nightmare
Alone in the Dark
Resident Evil: Operation Raccoon City

nedeniyle iki oyuna istediğiniz sırayla girişebilirsiniz. Silent Hill 2'ye başlarken yeni seslendirme ile orijinal seslendirme arasında bir seçim yapmamız gerekiyor. Silent Hill 2'yi benim gibi zamanında oynayanlar kuşkusuz orijinal seslendirmeleri daha çok seveceklerdir. Ama yeni seslendirmeler de fena olmamış. Silent Hill 2'nin ana senaryosu "Letter From Silent Heaven" veyahut alt senaryosu "Born From a Wish" seçenekleri oyun başında bize sunuluyor. Bilmeyenler için söylüyorum; seride ilk defa piramit kafalı ucubeyle tanıştığımız Silent Hill 2'ye, ölen karımızdan gelen bir mektup yüzünden giriyoruz.

Kurt kocayınca...

Senaryonun ele alındığı videolardaki yüz mimikleri hala inanılmaz görünüyor. 10 yıl evvelinin grafikleri videolarda hiç sırtmıyor ama oyun içi karakterler biraz donuk. Silent Hill 3'ün ilk videosunda son 30 saniye, PS2 versiyonundan farklı yapılmış. Bu tip detaylar, oyunları zamanın da yalayıp yutmuş olanlar için yeniden bitirme motivasyonu sağlıyor. Her iki oyunda kontroller ve kendiliğinden değişen kamera açıları sizi fitil edebilir. Müziklerse enfes. Bunca yıl sonra daha bile güzel geldi kulaklarıma. Müzikleri besteleyen ve Silent Hill'e ruh katan Akira Yamaoka üstadı saygıyla anıyorum. Zamanında iki oyunu da gözünüz yemediği için düşük veya normal "Riddle Level" seçerek bitirdiyseniz, bu kez "Hard"ı seçin ve sıkı bulmaca nasıl olurmuş, bir görün bakalım.

Şayet Silent Hill'in bu oyunlarını halen oynamadıysanız ve depresyona girmeye gönüllüyseniz, bilinçaltındaki korkularınızın köküne inmek için Silent Hill'e bir de bu taraftan buyurun! ■ Ahmet Özdemir

Silent Hill HD Collection

+ Asla eskimeyecek olan sanat eseri kalibresindeki ara videolar. Tüyer ürperten depresif ve dramatik senaryolar farklı sonlar için oyunları yeniden oynatıyorlar

- İlk oyun olmadan koleksiyonun can damarlarından biri eksik olmuş. Kontroller hatırladığımdan çok daha kötü

8,2

Yapım Hijinx Studios
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360
Web konami.com/games/silenthillhd
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.capcom-europe.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Devil May Cry HD Collection



Şeytanı yeniden ağılatma vakti...

Ah Dante ah! Ne günler geçirdik senle beraber! Az mı ağılattık şeytanı? Az mı kemik kırdık, az mı kafa göz dağıttık... Dante'yi çocukluğundan beri tanırım. Biraz haşarı bir gençlik geçirdi. Ayaklarını masaya koyar, terbiyesiz terbiyesiz konuşur. Kafası bozulduğu zaman da alır tabancalarını, kılıcını, kapıyı vurur giderdi. Biz onu öyle tanıdık, öyle sevdik. Genç yaşta saçlarını kimin nasıl ağarttığını sorgulamadık. Dante'ye karizma katan beyaz saçları dedik, bağrımıza bastık. Devil May Cry serisi; PS2'ye 2001 yılında çıkan Devil May Cry, 2003 yılında çıkan Devil May Cry 2 ve 2005 yılında çıkan Devil May Cry 3: Dante's Awakening ile başladı. 2006 yılında Devil May Cry 3: Special Edition adıyla PC'ye ugradıktan sonra 2008 yılında Devil May Cry 4 ile PC, PS3 ve Xbox 360 için çıkarak kalplerimize taht kurmayı başardı. Bunun farkında olan Capcom da ilk üç oyunu janjanlı bir HD ambalajına sarıp yeniden önümüze koyma ihtiyacı hissetmiş ve çok da güzel bir hareket yapmış. Bu sayede siyah saçları olan genç Dante'yi bekleme fazında olduğumuz şu dönemde elimizde oyalanacak güzel bir klasik geçmiş oldu.

İlk Devil May Cry'nin ilk sahnesinde ağzından kılıç geçirilerek duvara mihlanmış kuru kafaları görünce birden 30 yıl geriye gittim. Sarışın hatunun kendi elleriyle kaldırıp üzerimize fırlattığı motoru kurşun yağdırarak havada sektirme sahnesi, malum kulede dolanıp ucube heykele bakmak... Bu oyunları zamanında oynamış biri için tarif



Alternatif

Asura's Wrath
God of War III
Ninja Gaiden 3

edilmez bir haz veriyor. Yalnız ilk Devil May Cry oyunu HD cilaya rağmen kendini biraz zor oynatıyor. Sebebi de bu zamanda oyuncuyu çılgına çevirebilecek kamera açıları ve kontroller. Bir yerden bir yere giderken aniden değişen kamera açısı, Dante'nin beynini döndürmüşçesine yolunu sapıtmasına neden oluyor. Siz de ekran başında bir sağ, bir sol yön tuşuna basarak Dante'yi yolda tutmaya çalışıyorsunuz. Anlamsız bir biçimde değişen kamera açıları cidden saç baş yolduruyor. Kontrollere dayanabilmek için de çelikten sinirlere sahip olmanız gerekiyor. Elbette ki ilk Devil May Cry onca yılın izlerini taşıyacak ama ilk oyun benim hafızamda daha rahat kontrollere sahip bir oyun olarak kalmıştı. Görsel açıdan da ilk Devil May Cry kendini baştan sona kadar oynatma konusunda yetersiz kalabiliyor.

Erkekler de ağlar, şeytanlar da!

Devil May Cry 2'ye geldiğimizde kontrollerin sağlam bir şekilde tornadan geçirildiğini görüyoruz. Kamera açıları halen problemlili olsa da Capcom aradan geçen iki yılda bariz bir biçimde kontrolleri elden geçirmiş. Devil May Cry 2'de beyaz saçlı Dante'nin yanı sıra kırmızı saçlı hırçın hatun Lucia'yı da oyunun başından itibaren kontrol edebildiğimizi hatırlatmakta yarar görüyorum. Lucia ile çatılarda oradan oraya zıplayıp ninjalar gibi bıçak fırlatmak, ilk oyunda kamera açılarıyla cebelleşmekten çok daha keyifli. İkinci oyunu bırakıp ilkinin oynamak için ilk oyunun sıkı hikayesi dışında bir gerekçe bulmakta zorlanıyorum. Kontrollerdeki tüm gelişmelere rağmen ikinci oyunda da nereye ve neye ateş ettiğimizi görmeden mermi yağdırdığımız anlar mevcut. Bu duyguyu yaşamayalı epey zaman olmuştu, ilginç bir deneyim olduğunu hatırladım...

Devil May Cry 3: Special Edition'a baktığımızda şu

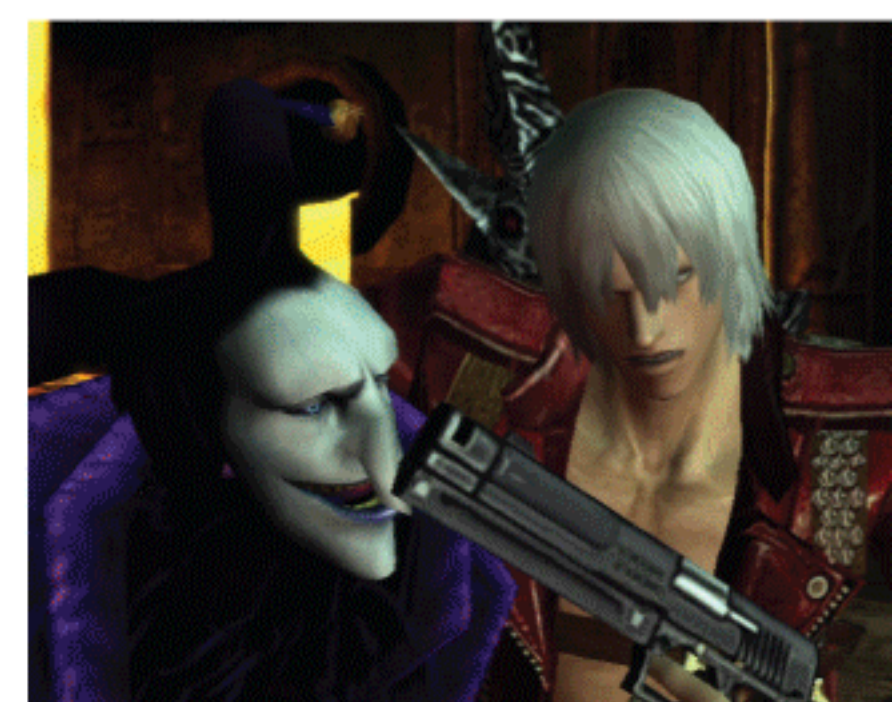
zamanda bile keyifle oynayabildiğimizi görüyoruz. Dante'nin üçüncü oyunla birlikte kendine olan güveni iyice artmış. Herif üzerine giysi bile giymeden hortlakların beynine mermi saçıyor. Görsel açıdan üçüncü oyun 2012 yılında bile pek sırtıtmıyor. Elbette ki bazı animasyonlar biraz donuk kalıyor ama genel olarak beyaz saçlı prensimizin yüz mimikleri, zamanına göre üst düzeyde çalışıldığı için yıllar sonra bile göze çok batmıyor.

Paslı anahtarları arama görevinin birçok oyunda moda olduğu dönemlerden kalma Devil May Cry HD Collection serisi; sağlam silahlı çatışmaları, eğlenceli oynayı ve -kamera açılarına rağmen- Dante'nin karizması ile oyun arşivinizde tutmak isteyeceğiniz bir klasikler yumağı. ■ Ahmet Özdemir

Devil May Cry HD Collection

+ Seriyi zamanında oynamış olanları keyifli bir nostalji bekliyor
- Kontroller günümüze göre aşırı sabır gerektiriyor

8,0





Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.ea.com/uk/football/euro12
Türkiye Dağıtıcısı Aral



UEFA Euro 2012

Kupa yine sanal dünyada

Bir katılamadığımız organizasyonu daha televizyon ve konsol başında yaşayacağım. Arada bir katıldığımız bu tip organizasyonlarda fena iş çıkarmıyor milli takım ama çoğunu pas geçmemiz üzücü, hatta utanç verici. Neyse ki hem televizyon, hem de oyunlar bulundu da çok uzak kalmıyorum neler olup bittiğine. Şimdi sırada Euro 2012 var ve kupanın Türkiye'ye tek gelme ihtimalini Electronic Arts yarattı. Bugüne kadar her organizasyon için ayrı oyun satan ve bu sayede gelirine gelir katan firma, ilk kez yeni bir oyun satmak yerine indirilebilir içerik (DLC) hazırlamayı tercih etti ve çok da iyi yaptı. (Hala yanarım 2010 FIFA World Cup South Africa'ya verdiğim 59.99\$'a...)

Öncelikle UEFA Euro 2012'yi oynamak için FIFA 12'ye ihtiyacınız olduğunu tahmin edebileceğinizi

sanıyorum; aksi takdirde DLC olayını hala çözemediğiniz demektir ki... Neyse. Eğer 24 Nisan'dan, bu satırları okuduğunuz ana kadar FIFA 12'yi açmadıysanız açın ve karşınıza çıkan güncellemeyi yapiverin. Ardından fark edeceksiniz ki menüye UEFA Euro 2012 seçeneği eklenmiş. Bu seçenektan DLC'yi deneme ve satın alma opsiyonlarına ulaşabilirsiniz. 2500 FIFA Puanı / 19.99\$ / 1800 Microsoft Puanı karşılığında satın alınabilen paket, size Avrupa şampiyonu olma yolunu açacak.

Peki neler var bu pakette? Sadece düz bir Euro 2012 organizasyonu mu? Tabii ki hayır. Hemen sıralayayım menüyü: Expedition, UEFA Euro 2012, Challenges, Online UEFA Euro 2012. Kolaylardan başlamak gerekirse UEFA Euro 2012'de seçtiğimiz milli takımla Avrupa şampiyonu olmak için standart prosedürü izlememiz gerekiyor. Online UEFA

Euro 2012 de aynı prosedürün online versiyonundan fazlası değil. Challenges ile -tahmin edeceğimiz üzere- tarihteki önemli Avrupa Şampiyonası maçlarını yeniden yaşıyor ve verilen görevleri yerine getiriyoruz. En özel, farklı seçenek olan Expedition ise bize sıfırdan bir takım yaratma, bu takımla elemelerden itibaren Avrupa Şampiyonası serüvenine katılma ve kupaya uzanma fırsatı sunuyor. Expedition'a başlarken FIFA 12'deki futbolcunuzu oyuna aktarmanız da mümkün. Hepsini bu kadar, bitti. Buyurun, kupa sizi bekler. ■ Şefik Akkoç

UEFA Euro 2012

- + Tarihin en ucuz turnuva oyunu olması, turnuva atmosferi
- FIFA 12'ye kayda değer hiçbir katkısı yok, Expedition modu tam olmamış

7,5



Yapım Demiurge Studios
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.shootmanyrobots.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

Shoot Many Robots

Robotlara ölüm!

Mini oyunları seviyorum. Birçoğu iş olsun diye yapılmış olsa da müptelası olduğum çok başlık var. Bu sefer de Shoot Many Robots'un tadına bakmak nasip oldu ama ilk bakışta bile müptelası olunacak bir oyun gibi görünmedi gözüme. Gerçi bu durum tamamen kişisel; çünkü şahsen harala gürele ilerleyen oyunları sevmiyorum. Misal salyalar saçarak oynayacağımı düşündüğüm Shank bile bozguna uğrattı beni sırf bu yüzden. (Ayıp ama! - Şefik) Ya Dead Nation öyle miydi? Bir Death Spank serisi?

Shoot Many Robots, ilk bakışta o muhteşem Metal Slug serisini akla getiriyor. Buna sebep olan ilk etken de oyunun grafik tarzı olsa gerek. Bir çizgi film havası verilmeye çalışılmış ama eski bir oyun olmasına rağmen Metal Slug'un görsel kalitesine yaklaşamamış bile. Bu salaş ortam da komik öğelerle kapatılmaya çalışılmış biraz. Oyunun konusundan bahsetmeye gerek yoktur diye düşünüyorum zira adından da anlaşılacağı gibi üzerinize akın akın gelen robotları yok etmeniz lazım. Bir platform oyunu var karşınızda ki eskilerin "Shoot'em Up" dedikleri tarza çok yakın duruyor. Oyunun kontrolleri de bu çerçevede dizayn edilmiş ama çözemediğim bir

eksiklik, bir rahatsızlık sezdim bu konuda da.

Shoot Many Robots'u oynanabilir kılan tek olayın geniş içerik olduğunu söylesem abartmış olur muyum, bilmiyorum. Öldürdüğünüz robotlardan topladığınız parçaları biriktirerek yeni silah ve ekipmanlar alabiliyorsunuz ki ha bire yeni bir silah veya ekipman açılıyor. Kullanmak isteyeceğiniz her tür silah var repertuarda ve kullandığınız ekipmanlar da karakterinizin üzerine görsel olarak yansıyor. Böylece kendi tarzınızı yaratma şansını yakalamış oluyorsunuz.

Oyunun tek kişilik tarafı yeterince paldır küldür zaten ama olayı maksimum boyutlara çekmek isterseniz, multiplayer seçeneklerine göz atabilirsiniz. Burada katledilecek daha çok robot ve daha çok henge var. Belki dostlarınızla birlikte böyle bir ortam eğlenceli olabilir ama tekrar altını çizmem gerekirse ahım şahım bir oyun yok karşınızda maalesef.

■ Ertekin Bayındır

Shoot Many Robots

- + Geniş ekipman içeriği
- Aceleyle gelmiş bir yapım, kontroller rahatsız edici, hikaye var gibi görünse de yok

6,0





Trials Evolution

Biri bu acıya son versin!

Dünyanın en çok acı çeken motosiklet sürücüsünü canlandırdığım Trials serisi, yepyeni bir oyunla ve çok daha fazla acıyla yeniden karşında. Yahu bir insan bu kadar acıya nasıl katlanır, bile bile bu riski nasıl göze alır?! Yıllardır zorlu parkurlarda zıplayıp duruyorum, uçup kaçıyorum, kemiklerimi kırıp kırıp aynı şeyleri tekrar yapıyorum. Neden buna bir son vermiyorum? Çünkü tüm bunları yapmanın çok eğlenceli bir yolunu var! Trials oyunlarıyla motokrosun dibine vurmak, altın madalyaları toplamak için aynı parkurları defalarca, hem de bıkip usanmadan oynamak... Öncesini, genelini anlata anlata bitiremem; en iyisi yeniyi, Trials Evolution'ı anlatmaya başlayayım.

Oyun, temel olarak serinin önceki oyunlarından pek farklı değil aslında. Yine motosikletin üstünde sapaşlam durabilmek, parkurun sonunu getirebilmek

Özelleştirin!

Trials Evolution'ın parkur editörü dışında bir de garajı (Garage) bulunuyor. Garajda neler mi var?



Sürücü

İlk ana başlık My Rider ve bu başlık altından sürücümün başlığını / kaskını, üstündeki ve altındaki kıyafetini, eldivenini ve ayakkabısını değiştirebiliyoruz.



Motosiklet

Bu başlık altındaysa oyun boyunca açtığımız tüm motosikletler sıralanıyor. Motosikletlerin hemen hemen her parçasının deseni / rengi değiştirilebiliyor.



Xbox LIVE üzerinden insanlarla kapışmak oldukça eğlenceli.



Alternatif

Bike Baron
Joe Danger
Old School Racer

ve en azından bronz madalya sahibi olmak temel kurallar. Bundan sonrasıysa azme, hırsla, inada ve beceriye kalıyor. Ortalama bir performansla gümüş madalya da mümkün ama bir noktadan sonra altın madalya almak, Usain Bolt'un 100 metreyi 9.40 ile koşması kadar zor olabiliyor. Üstelik tek hedef altın madalya da değil. Parkurlarda yol alırken aynı oyunu ve parkuru oynamış Xbox LIVE arkadaşlarının "hayalet" performansları da gerçek zamanlı olarak görüntüleniyor. Oldu mu size bir hırs sebebi daha!

Trials Evolution'ın mini oyunları, yani çoğu zaman motosiklet üstünden inmeyi gerektiren tuhaf etkinlikler de oyuna fazlasıyla renk katıyor. Kanatlanıp uçmak, koca bir küreyi aşağıya düşürmeden ilerletmek, freni tutmayan bir motosikletle olabildiğince yol almak ve daha neler neler. Ha, hepsinden sıkılırsanız multiplayer seçenekleri var. Yanınıza birini alın ya da olmadı, Xbox LIVE üzerinden herhangi bir oyun modunun online mücadelelerine katılın. Baktınız olmuyor, milletle başa çıkamıyorsunuz, bir de parkur editörü var çeşit sağlamak için. Açın, istediğiniz gibi bir

parkur yapın, sonra yol alın, beğenirseniz de yaptığınız parkuru insanlarla paylaşın. Oyun çıktıktan sadece birkaç gün sonra insanlar neler yapmış, bir bakayım dedim ve ciddi bir veritabanı oluşmaya başladığını söyleyebilirim. Parkurlar oyun modlarına, türlere, verilen oylara ve yayınlanma tarihine göre sıralanarak seçilebiliyor ve indirilen parkurlar konsolda depolanıyor. Açıkçası parkur tasarlama ve paylaşma sistemi çok iyi düşünülmüş ama ne Lite, ne de Pro editördeki kontrolleri pek tutmadım. Parkur tasarlamak, tahmin ettiğimden daha zor ve çok kısa sürede bundan vazgeçmeme sebep oldu. Yine de sabırlı TrackMania tasarımcıları için sınırların zorlanabileceği bir içerik mevcut. Editör demişken sürücünün ve motosikletin dış görünüşünün değiştirilebilir olduğunu not düşeyim.

Seriye renk ve bazı yenilikler katan Trials Evolution, serinin en iyi oyunu olarak ve an itibarıyla Xbox LIVE'da yer almakta. 1200 Microsoft Puanı karşılığında oyunu alıp adrenalin seviyenizi tavana çıkarabilirsiniz. Kim bilir, belki aynı parkurda, yan yana denk geliriz. ■ Şefik Akkoç

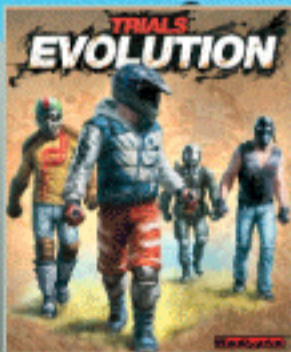
Trials Evolution

+ Eğlenceli oynanış, "üç boyutlu" parkurlar, mini oyunlar
- Haddinden zorlu ve sonunu getirmenin imkansız olduğu parkurlar

9,0



Yapım Red Lynx
Dağıtım Microsoft
Tür Platform
Platform Xbox 360
Web redlynx.com/trials-evolution
Türkiye Dağıtıcısı Tıglon





Yapım Pendulo Studios
Dağıtım Focus Interactive
Tür Adventure
Platform PC
Web www.yesterday-game.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



Yesterday

Hiç olur mu o bant o koca çiviye!

Macera oyunlarını pek severim. Böyle resmin üzerine tıklayayım, gizli nesnelere bulayım, bulmaca çözeyim, bayılırım. Yesterday de benim gibi maceraperest oyuncuların kalbine hızlıca bir ok gönderiyor ve tam onikiden vuruyor.

Oyunda Henry White adlı bir karakteri canlandırıyoruz. Kendisi "Don Kişot'un Çocukları" adlı sivil toplum örgütünün bir üyesi. Bu organizasyon evsiz insanlara yiyecek, bakım ve kalabilecekleri bir yer sağlıyor. Ancak şehirde son zamanlarda evsiz insanlara yönelik cinayetler başlamış durumda, bizim genç araştırmacımız da bu cinayetleri bir araştırayım diyor. Kendisi bir dedektif değil ancak gözlükleri, önu fermuarlı ceketi, çilli yüzü ve yüksek seviyeli zekası ile tam bir nerd. Cinayetlerin işlendiği mekanlardan biri olan eski metro istasyonuna gidiyor kahramanımız ve burada başlıyor macera. Oyunda tipik "point&click" tarzında bir yapı da var, karşınıza çıkan karakterlerle konuştuğunuz, aklınızı kullanarak, size sunulan cevaplar arasından cevap seçme yoluyla, konuşma seçenekli bölümler de. Grafikler oldukça güzel, karakter yaratımları, bakışlar, mimikler, seslendirmeler bugüne kadar bu tür oyunlarda alışık olmadığımız bir gerçeklik katıyor oyuna. Oyun boyunca bulunduğumuz mekan içerisinde gezinip, oradan buradan birşeyler toplayıp, bu topladıklarımızı birleştirip, bazen de parçalara ayırıp, önümüze çıkan engelleri aklımızı

kullanarak aşmaya çalışıyoruz. İşlenen cinayetlere ilişkin sır perdesi de yavaş yavaş açılıyor böylece.

Senaryosu oldukça ilginç olan Yesterday, grafikleri, farklı ve güzel işlenmiş karakterleriyle diğer adventure oyunları arasından sıyrılmayı başarıyor. Bazen bir alanda sıkışıp kaldığınızda "yok canım bu da olmaz artık," demeyip her türlü ihtimali size düşündürerek ve en olmadık şekillerde bulmacaları çözmenizi sağlayarak sizi içine çekiveren bir oyun. Adventure sevenlerdenseniz, şiddetle tavsiye ederim. ■ Meriç Erbay Bozkurt

Yesterday

- + Güzel hikaye, iyi işlenmiş karakterler, sürprizlerle dolu senaryo
- Zaman zaman ortaya çıkan gereksiz zorluktaki bulmacalar

7,0



IN ALL THESE PLACES, THERE ARE HOMELESS PEOPLE WE STILL HAVEN'T CONTACTED.



Yapım Paradox Interactive
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.victoria2.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

Victoria II: A House Divided

Gerek yok grafiğin dibine vurmaya

Tüm strateji severler bilir ki Paradox Interactive'in oyunları insanın başını bitlendirir. Victoria II: A House Divided da bu özelliği taşıyan Victoria II adlı bir strateji oyununun eklentisi efendim. Her Paradox Interactive oyununda olduğu gibi, burada da ekrandaki görüntü oldukça gösterişsiz grafiklerden oluşuyor gibi görünse de ekranın her bir köşesine saklanmış olan küçük ikonlara tıkladıkça ansiklopediler dolusu bilginin ve özelliğin bombardımanına uğruyorsunuz. Tam bir beyin geliştirme, muhakeme ve İngilizce'yi arttırma oyunu diyebilirim.

A House Divided'da 1861 yılından, yani Amerikan İç Savaşı zamanından itibaren Amerika'daki gelişen olaylara yön verebiliyorsunuz. Üzerinde oynadığınız harita ve haritada yer alan ordularınızı yöneten karakterler tarihteki gerçek yer ve kişilerden oluşuyor. İç Savaş zamanında Amerika daha "Birleşik Devletler" olmadan önce başlıyorsunuz ülkenin politikasını belirlemeye, ordular kurmaya ve hatta işçilerinin günlük çalışma saatlerini düzenlemeye. Production, Budget, Technology, Policy, Population, Trade, Diplomacy ve Military başlıklarından oluşan bir menü var sol üst tarafta. Efendim, bu menülere girdiğinizde oldukça

ayrıntılı pencerelerle karşılaşıyorsunuz. İnsanların günde ne kadar saat çalışacaklarından tutun da devletin nasıl bir ekonomik sistem takip edeceğine ve hatta hangi siyasi partinin hangi politikayı takip edeceğine dair pek çok seçenek mevcut. Seçenekler oldukça ayrıntılı; mesela teknoloji menüsünün içinde kimyadan, kültüre, endüstriden, finansa kadar geliştirebileceğiniz pek çok teknoloji var. Eklenti paketiyle gelen bir yenilik de artık yabancı ülkelerde yatırım yapabiliyor olmanız. Yani bir Almanya olarak Osmanlı topraklarında demiryolu inşaatı gerçekleştirebiliyorsunuz. Bir başka yenilik de diğer ülkelere karşı uydurma nedenler oluşturup onlarla savaşa girebilmeniz. Bu eklenti paketinde sadece Amerika ile sınırlı kalınmadığını görüyoruz. 1861 yılında dünyadaki diğer ülkelerin içinde bulunduğu siyasi ve politik durumlar da oyun içerisinde mevcut ve siz bu ülkeleri de seçip oynayabiliyorsunuz.

Oyunu istediğiniz zaman hızlandırıp istediğiniz zaman durdurarak kritik kararlar verebiliyorsunuz. Belirttiğim gibi oldukça fazla sayıda ayrıntısı olan bu oyunun başında tutorial'i bile bitirmeye çalışırken, her ayrıntıya dikkat ederken saatlerinizi harcamanız mümkün. Grafikselsel olarak pek bir şey sunmasa da A House Divided bizi tarihin tozlu sayfalarına götürüyor. Yine başarılı bir Paradox Interactive oyunu, yine geçen saatler ve yine bitlenen kafalar...

■ Meriç Erbay Bozkurt

Victoria II: A House Divided

- + Oyuncuya her türlü detayı öğreten ayrıntılı tutorial, daha derin politik yapılar ve diplomasi seçenekleri
- Türe alışık olmayan oyuncular için aşırı detaylı içerik

7,5





When Doves Cry

Elçiye zeval olmaz

Deneysel bir oyun When Doves Cry. Türkçe'ye çevirince "Güvercinler Ağladığında" gibi alaturka bir şey çıkıyor ortaya. Bu oyunda bir kuşu kontrol ediyoruz ve oyunda toplamda 16 tane piksel var.

Şairane bir biçimde açılan bu deneysel oyunda, çeşitli insanlar binaların tepelerine çıkıp kendilerini aşağı bırakmak için bahaneler buluyor. Birisi ailesine çok vakit ayıramadığını söylüyor, bir diğeri değerli bir eşyayı sevdiklerine veremediği için canına kıymak istiyor. Bu insanların her biri farklı renklerde ve binanın tepesinde

durmak için belirli bir zamanları var. Bu süre içerisinde onlara doğru uçup ne istediklerini öğrenmeli ve aynı renkte yanan pencereye uçarak istedikleri şeyi alıp onlara geri getirmelisiniz. Tek kişi sorun değil de aynı anda beş kişi sizden bir şeyler isteyince konsept maalesef çöküyor. Şahsen ancak birkaç kişiyi kurtarabiliyordum ve dolayısıyla oyunu bir kenara koydum. ■

Tür Aksiyon
Yapım Lance Lockwood,
Justin Scott
Web tinyurl.com/wdcry

7,3



Infectonator 2

Herkes zombi olsun!

Konu yine zombiler fakat oynanış çok hızlı ve eğlenceli. Şöyle ki biz bir laboratuvarında zombi virüsü üreten bir kişiyiz ve dünyanın çeşitli bölgelerine saldırıyoruz. (İstanbul da buna dahil.) Her bölgede kaç kişiyi öldürmemiz gerektiği söyleniyor ve bunu başarmak için de birtakım ekipmanlar sağlanıyor. Oyunun en başlarında sadece alan etkili bir virüsü birkaç kişiye yayabiliyoruz ve zombiye dönen siviller de diğerlerine saldırıyor, ölenlerden paralar geliyor.

Para olayı çok önemli çünkü bu virüsü sadece tek bir kez kullanabildiğimiz için ilerleyen bölümlerde, öldürmemiz gereken insan sayısına kesinlikle yetmiyor. Kazandığımız paralarla kendimize farklı zombiler, zombilerin özelliklerine güçlendirmeler ve el bombası, mayın gibi silahlar alıyoruz. Oyun Armor Games üzerinden bedava oynanabildiği için de her zaman elinizin altında. Bu oyunu sakın göz ardı etmeyin! ■

Tür Aksiyon
Yapım Toge Productions
Web tinyurl.com/infectonator2

9,0

Juniper's Knot

Zebani ile bir gece...

Digital Novel'ların ne olduğunu biliyor muyuz hepimiz? Bunlar Japon'un en çok ilgilendiği türdeki oyunlar arasında aslında. Sadece görsellerden oluşan, bolca yazı ve konuşma bulunan, size farklı seçenekler sunarak oyunun 30 farklı sonundan birini sunan bu oyunlar, zaman zaman İngilizce olarak da karşımıza çıkıyor ve Juniper's Knot da bunlardan bir tanesi.

Yeraltından çıkıp dünyada neler olup bittiğini görmek isteyen dişi ve sevimli bir zebaninin, bir ölümlü

gençle olan münasebeti konu ediliyor bu novel'da ve oyun size herhangi bir seçenek yapma şansı da vermediği için kısa sürede sonlanıyor. Oyunda seçeneklerin olmamasını bir eksiklik değil, yapımcının tercihi olarak düşünmemiz gerekiyor. Yapımcı istemiş ki oturun, görsellerin ve müziğin tadını çıkararak kısa bir hikaye okuyun. Diyeceksiniz ki "Eh, oyun kısmı nerede?" Haklısınız, bu bir oyun sayılmaz. Olsun, yine de yılda bir böyle ürünlere de yer verelim diye düşünüyorum. ■

Tür Digital Novel
Yapım dischan
Web junipersknot.dischan.org

7,1

AirScape

Dön dünya, dön!

Bir yaratık var, artık dünyada nefes mi alamıyormuş, neymiş... Konuyu hiç anlamadım, iyi mi? Olsun, konuyla ilgilimiz yok zaten bu oyunda zira konu bölümlere ayrılmış oyunda, kırılması gereken fanus benzeri cihazı (Bunu da anlamamışım değil mi...) bulup onu ortadan kaldırmak.

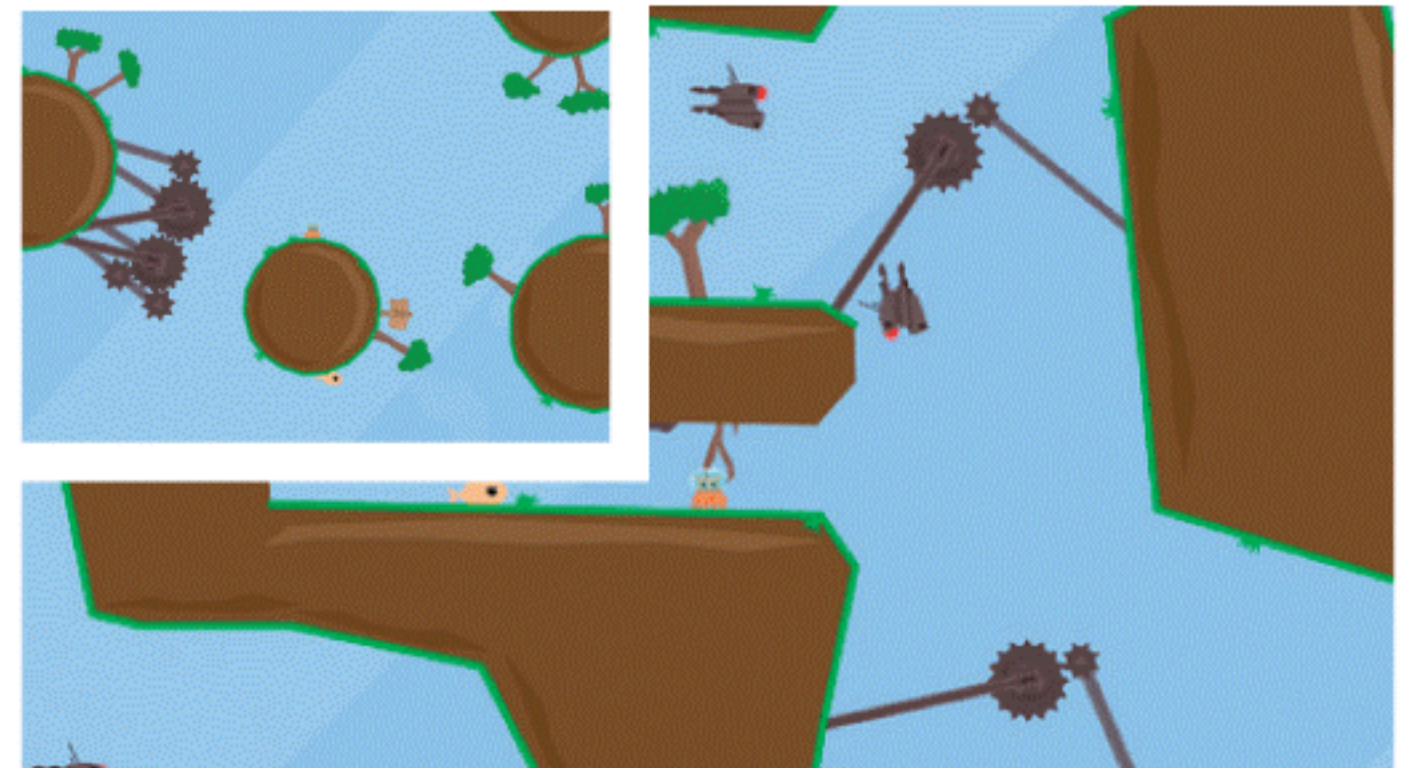
İki boyutlu bir ortamdayız ve sağa, sola, yukarı ve aşağı gidebiliyoruz. Yer çekimi biraz enteresan çalıştığı için iki farklı düzlem arasında zıplayarak geçmek, tersin düz, düzün ters olmasına neden olabiliyor. (Yani tavana

ayaklarımızla zıplayabiliyoruz.) Bu vesileyle de durduğu yer çok zor bir yerlerde olan fanusa ulaşmaya çalışıyoruz.

Yolumuza çıkan en büyük engellerden bir tanesi navigasyon. Mouse'u sağa iteleyince bulunduğumuz alanı daha rahat görebilecek derecede "zoom out" yapabiliyoruz lakin bazen bu bile toplam alanı tahayyül etmemize yetmiyor. Bunun üstüne, bizi parça parça etmek isteyen makineler ve robotlar ekleniyor, olaylar yer yer çok zorlayan bir hal alabiliyor. ■

Tür Bulmaca
Yapım RetroSouls
Web tinyurl.com/airspc

8,7



TUNA ŞENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



SAMURAY SAVAŞÇILARI III

- N'aptın, bitti mi oyun?
- Hangi oyun patron?
- Samuray Savaşçıları III!
- Patron bazen çok enteresan çıkışlarınız olduğu için bir an şüpheye düştüm. Üstelik bir de bunun üstüne Samuray Savaşçıları adında bir oyun da yapmadığımızdan mütevellit, üçüncü oyun falan derken...
- Mütevellit mi?
- Osmanlıca.
- Ben Urdu dili sanmıştım oysa ki! Evladım yaşın kaç, başın kaç; Türkçe kelimeler kullansana.
- Patron oyuna mı geçsek? Bir anlık bir fikir olarak geldi aklıma...
- Tamam. Haydi başlayalım. Oyunda elbette ki oyunun isminden de gördüğün üzere ninjaları kontrol edeceğiz.
- Samuray demiştik ama?
- Ninja, samuray, geyşa, hepsi aynı işte. Bu tamamıyla bir Japon oyunu olacak ama Japonya'dan değil, bizim ellerimizden çıkacak!
- Neden?
- Neden mi?
- Kaplumbağa deden! Haha, pardon patron, bir an neşelendim.
- Oğlum gevşeme lan iki dakika! Koy hemen iki tane ninja-samuray şuraya.
- Ninja-samuray... Tahminimce bunlar bir yandan da geyşa şemsiyeleri taşıyordur yanında.
- Saçmalama oğlum, saçmalama yavrum. Bizim adamımız çok güçlü bir ninja. Bir elinde kılıç, diğer elinde "minçıka", sırtında kocaman bir ninja yıldızı, ayaklarında zehirli bıçaklar-
- kafasında pervane, göğsünde titanyum zırh, baldırında akupunktur iğnesi, göbek deliğinde de saniye- de 1660 kurşun atan Metal Storm makineli tüfeği!
- Evet, hepsini koy bunların şimdi adamımıza.
- Hocam bunların hepsini aynı anda yapabilirsem, burada olmazdım şu an.
- Hocam mı? Patron diyeceksin, işverenim ben!

EDO DÖNEMİNDE JAPONYA'DA... EFENDİM? BU AY MAAŞINI YATIRMAM, SÜRÜM SÜRÜM SÜRÜNÜRSÜN!

- Tamam "patron". Peki bu android karakterimizin düşmanları kim, oyundaki amacı nedir?
- Edo döneminde Japonya'da derebeylikler sürekli birbiriyle savaş halindeydi. Tokugawa'nın bitmez tükenmez savaşma tutkusu, diğer derebeyliklerin barış içerisinde yaşamasına engel olmaktaydı. Tokugawa'nın en büyük düşmanı, Sanada derebeyliği idi. Sanada-
- Tam olarak anlamadım patron; kim en güçlüydü bu şey döneminde... Biraz önce söylediğiniz...
- Edo döneminde Japonya'da derebeylikler sürekli birbiriyle savaş halindeydi. Tokugawa'nın bitmez tükenmez savaşma tutkusu, diğer derebeyliklerin-
- Patron bunu ezberlediniz değil mi?
- Edo döneminde Japonya'da... Efendim? Bu ay maaşını yatırmam, sürüm sürüm sürünürsün!
- Sürümden kazanırım en azından.
- Oğlum o nasıl espri çocuğum!
- Örnek aldığım biri var. Çok yakınımda her zaman.
- Koy oraya Tokugawa derebeyliğini.
- Koydum; bir kare çizdim kocaman.
- Tamam, şimdi bizim adamımız Sanada derebeyliğinden gelsin, Tokugawa'ya saldırsın. Saldırt.
- Bizim adamı sembolize eden bir yuvarlak çizdim ve bir okla da kareye doğru ilerlediğine işaret ettim çünkü bu dediklerinizi yapmam için yaklaşık altı aylık süreye ihtiyacım var normalde.
- Olur olur, sen gönlünü ferah tut. Yalnız bu noktada çok ilginç bir şey yapacağız ve aslında Sanada derebeyliğinin de içten içe Japonya'yı ele geçirmeye çalıştığını bir CGI ile vereceğiz. Hazırla o CGI'yi şimdi.
- Ona da bir 6 ay desek...
- Bizim adam onu öldürüp bunu destekten sonra da nihayetinde Miyamoto Musashi ile karşılaşsın ve onunla büyük bir savaşa girşsin. Ejderhalar da olsun bu savaşta.
- Hocam iyi de Musashi-sama da zaten Tokugawa'nın en büyük düşmanlarından biri değil miydi?
- Ya sana orada ejderhalar olsun diyorum, Japon özentisi otaku gibi Musashi-sama'ya takılıyorsun! Ejderhanın ne işi var savaşta?!
- Geçen ayki oyunu hatırlarsak...
- Tamam uzatma. Stajyeri yolluyorum ben, bu oyun en geç şafak vaktine kadar bitsin. Ben kahvemi yudumlamaya gidiyorum.
- "Şafaktan gördüm seni, çok beyaz geldin bana, sarayda mı büyüdün, oy oy ey patron..."
- Duydum seni!
- "Duydum seni bir kere, başkasını sevemem..."
- Bitir şu oyunu!

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

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 Mayıs 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



Donanım

Donanım dünyasında bahar rüzgarı

Donanım dünyası, çığınca tüketen kitlenin talebini karşılamaya yetişemese de her geçen gün yeni ürünler piyasaya sürmeye devam ediyor. Donanım baharının yaşanmakta olduğu şu günlerde, herkes dizinin üstüne ya da cebinin içine yeni bir cihaz sokma derdinde.

Biliyorsunuz, masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar artık yetmiyor, hepimizin tabletleri ve akıllı telefonları var. Her biri altı ayda bir yenilenen ürünler sayesinde kendimizi sürekli yenileme ihtiyacı içerisinde buluyoruz. Yenilemek ve değişim kaçınılmaz ama bu kadar hızlı olunca yetişmek için bizim de hızlı olmamız gerekiyor.



98

Alienware M11X

Küçük oyun canavarı, büyük abilerine kafa tutuyor!



100

Seagate GoFlex Satellite

Tabletinde hafıza sorunu çekenlere...



101

Teknik Servis

Tüm sorularınızın cevapları burada!



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



Alienware M11X

Vazgeçemediğiniz oyunlar her yerde!

Oynadığınız oyunları da beraberinizde götürmek istiyorsanız Alienware M11X'le tanıştığınızda hayatınız değişebilir. Sıra dışı ve dikkat çekici çizgilere sahip olan bilgisayarda, hiç şüphesiz görünümün dışında yer verilen donanımlar da oyunculara odaklı. 11.6 inç büyüklüğündeki ekranda 1366 x 768 piksel çözünürlük oluşturuluyor. Sunulan sabit disk 500 GB kapasitede ve hibrit özellikleri taşıyor. En büyük görevi üstlenen grafik kartı ise NVIDIA'nın GT 335M modeli. Kendisine ait 1 GB belleği bulunan grafik kartı, monitörün çözünürlüğü de çok fazla olmadığı için tüm oyunların altından

rahatlıkla kalkabiliyor. Çalıştığı zaman aydınlatmaları ile sıra dışı bir görünüme bürünen Alienware M11X'in işlemcisi Intel'in çift çekirdekli Core i7 680UM modeli. 1.46 GHz'de görev yapan işlemci 2.53 GHz'e hızını yükseltebiliyor ve sunulan 8 GB sistem belleğiyle oldukça yüksek bir performans sergiliyor. Alienware M11X kişiselleştirilebilen aydınlatmaları ile de oyunculara hitap eden bir seçim. ■

İthalat: Radius
Web: www.radius.com.tr
Artı: Oyun için uygun güçlü bileşenler
Eksi: Kısa pil süresi
Puan: 9/10

Inca Ardill

Daha fazlasını aramayın

Lacivert, beyaz ve buz mavisi olmak üzere üç farklı renkte tercih edilebilen Inca Ardill, daha fazlasına gerek duymayacağınız bir fare. 1600 dpi'a kadar kademeli olarak çözünürlük ayarına imkan sağlayan farede, gövde içindeki yeşil renkli LED'in yanıp sönme sayılarına bakarak kullanmakta olduğunuz çözünürlük değeri hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. Enerji yönetimi açısından oldukça gelişmiş olan Inca Ardill, alıcı ile aradaki iletişim sonlandığı anda kendisini kapatıyor ve tuşlara basılsa bile açmıyor. Gövde altında ek bir güç anahtarı da ihmal edilmemiş. Güç ihtiyacını iki adet AAA pilden karşılayan ve nano

boyutlardaki alıcısını bile gövdesi içinde saklayabilen Inca Ardill'in ergonomisi ve malzeme kalitesi de hayli yüksek. Görevini 10 metre alan içerisinde sorunsuzca yerine getirebilen ürün, 2.4 GHz kablosuz iletişim teknolojisine sahip. Gayet küçük boyutlara sahip olan Inca Ardill, sahip olduğu dört farklı güç tasarrufu özelliği ile farenizin pille çalıştığını unutturmayı başarıyor. ■

İthalat: Pasifik Bilgisayar
Web: www.pasifikbilgisayar.com
Artı: LED ışıklı çözünürlük göstergesi
Eksi: -
Puan: 8/10



Philips O'NEILL The Snug SH08801

Gümbür gümbür geliyor

Philips ve spor malzemeleri üreticisi O'NEILL'in ortaklaşa geliştirdiği The Snug SH08801 kulaklık fiyatını sonuna kadar hak eden bir ürün. Katlanabilir yapısı sayesinde kolaylıkla taşınabilen kulaklıkta 40 mm çapında sürücüler görev yapıyor. Belirtilen 15 Hz - 24 kHz frekans aralığı oldukça iddialı ve kullanıcıya üstün ses kalitesi olarak dönüş yapıyor. 1.2 metre uzunluğunda kabloya sahip olan kulaklıkta rahatlık ve görünümün üzerinde de fazlasıyla durulmuş. Kulağa temas eden yastıklar oldukça yumuşak ve uzun süreli kullanımlarda bile rahatsızlık hissi oluşturmuyor. Mavi ve siyah renklerin tercih

edildiği gövde ise yaz için kendisine güzel bir aksesuar arayanların sevebileceği türden. 3.5 mm arabirim üzerinden tüm cihazlara bağlanabilen Philips O'NEILL The Snug SH08801'in sağlamlığı ve malzeme kalitesi de oldukça yüksek. Esnek malzeme yapısı sayesinde kulaklığı kaza eseri bile kırmak zor. Benzer şekilde kabloda da kopmalara ve dolaşmaya karşı dirençli bir malzeme kullanılıyor. ■

İthalat: Philips
Web: www.philips.com.tr
Artı: Katlanabilir sağlam yapı
Eksi: Fiyatı
Puan: 8/10

Asus DSL-N12U

Kolay kurulum ve yüksek performans

Asus DSL-N12U, hızlı ve güvenli bir internet bağlantısına sahip olmak isteyenlere hitap ediyor. 802.11n teknolojisi gereğince, teorik olarak 300 Mbps hızda kablosuz veri aktarımını destekleyen üründe, sinyallerin evinizin veya ofisinizin tüm odalarına kolaylıkla ulaşabilmesi için iki adet antene yer veriliyor. Antenler gövdeye sabitlenmiş bir yapıda ve 5 dBi gücünde. Kurulum ve kullanımda kullanıcılara sağladığı kolaylıkla öne çıkan Asus DSL-N12U, kullandığınız internet tarayıcı üzerinden kolaylıkla yapılandırılabilir. Sunulan güvenlik önlemleri arasında kablosuz ağı açıp kapatmak için fiziksel bir anahtara yer verilmesi de

oldukça hoş. USB arabirimi sayesinde yazıcı ve taşınabilir disk gibi donanımları ağ ortamında herkes tarafından kullanılabilir hale getiren Asus DSL-N12U'da, kablolu bağlantılar için dört adet 10 / 100 Mbps'lik ethernet arabirimi yerini almış durumda. Elektriksel olarak korumalara sahip olan üründe üç yıl bire bir değişim garantisi takdire değer bir yön. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: 300 Mbps hızda kablosuz veri aktarımı
Eksi: -
Puan: 10/10



Exper Tria E5B-C1G

Büyük değişime hazırlanın

Evinizde veya ofisinizde kablo karmaşasından kurtularak, daha ferah bir çalışma alanına sahip olmayı kim istemez ki? Exper'in "hepsi bir arada" sınıfındaki Tria modelleri ile klavyesi ve faresi olmayan, tamamen dokunularak kontrol edilebilen bir bilgisayara merhaba diyebilirsiniz. En güçlü modellerden biri olan E5B-C1G'de Intel'in 3.1 GHz frekansında çalışan Core i5 2400 işlemcisi, 4 GB sistem belleğiyle beraber görev yapıyor. Intel'in HD Graphics 2000 entegre grafik çözümünden güç alan bilgisayarın ekranı

dokunuşlara karşı oldukça hassas ve günlük kullanım için klavye-fare zorunluluğunu ortadan kaldırıyor. Güçlü ses sistemi, entegre web kamerası, DVD yazıcısı, bellek kartı okuyucusu ve kablolu / kablosuz ağ adaptörleri ile güncel bilgisayarlardan hiçbir farkı bulunmayan Exper Tria E5B-C1G'ye güç veren işletim sistemi ise Microsoft Windows 7 Home Premium. Piyano siyahı renkte tasarlanmış olan ürün, görenleri fazlasıyla şaşırtacak güçte. ■

İthalat: Exper
Web: www.exper.com.tr
Artı: Güçlü donanım
Eksi: Yüksek fiyat
Puan: 8/10



Toshiba BDX3100

Üç boyutlu filmler evinizde

Toshiba BDX3100 sayesinde ev sinemanızda, bütçenizi zorlamadan üç boyutlu Blu-ray'leri izlemeye başlayabilirsiniz. Üç boyut desteği sunan Blu-ray oynatıcılar arasında uygun fiyatıyla ön plana çıkmanın hesaplarını yapan üründe, ağ bağlantısı sadece arka yüzeyde konuşlandırılmış olan ethernet arabirimi üzerinden

sağlanıyor. Toshiba BDX3100 ile internet bulunan bir ağa bağlantı yapıldığında, BD-Live platformu üzerinden sahip olduğunuz Blu-ray film ile ilişkili ek içerik ve bilgileri ekrana getirebilmek mümkün. Ön yüzeyde sunulan USB arabirimi ise Blu-ray oynatıcının daha da geniş bir kullanım alanına sahip olmasını sağlıyor. Arabirim sayesinde USB belleğinizdeki veya taşınabilir

diskinizdeki birçok popüler medya dosyasını bilgisayara gerek duymadan televizyonunuzda görüntüleyebilirsiniz. Toshiba BDX3100'ün arka tarafında sunulan HDMI arabirimi 1.4 standardına uygun. Kullanıcılar isteğe bağlı olarak kompozit arabirim üzerinden de görüntü ve ses alabiliyor. ■

İthalat: TNB Bilgisayar ve Görüntü Sistemleri
Web: www.toshibatr.com
Artı: Uygun fiyat
Eksi: Ağ bağlantısı sadece Ethernet üzerinden
Puan: 8/10



Seagate GoFlex Satellite

Tüm tabletlere 500 GB doping

Akıllı telefonların ve tabletlerin depolama alanı çok da yüksek değil. Eğer ciddi bir arşiv meraklısıysanız çoğu cihazın dahili hafızası bir yana, ek olarak kullanılacak 32 GB kapasitede bellek kartları bile yeterli gelmeyecektir. Seagate'in geliştirdiği GoFlex Satellite işte bunun için var. 500 GB depolama alanına sahip olan Seagate GoFlex Satellite, tam dolu bataryayla tek bir kullanıcıya beş saat boyunca kesintisiz içerik sağlayabiliyor. Aynı anda üç kullanıcının kablosuz erişimine destek veren disk, USB arabirimi üzerinden şarj olabiliyor ve kutudan araç içinde kullanım için çıkmak girişine uygun bir şarj aleti de geliyor. Cihazlarınıza veri aktarımı için kullanılan yöntem ise

kablosuz ağı. Apple'ın iOS veya Google'ın Android işletim sistemini kullanan tüm taşınabilir cihazlar üzerinden Seagate GoFlex Satellite'a erişerek 500 GB'lık içeriğin keyfini sürebilirsiniz. Verilerinize kablosuz olarak erişebilmeniz için diskin kapsama alanı olan dokuz metrelik mesafenin içinde olmanız yeterli. ■

İthalat: Seagate
Web: www.seagate.com.tr
Artı: Verilere kablosuz erişim
Eksi: Beş saat şarj süresi
Puan: 9/10



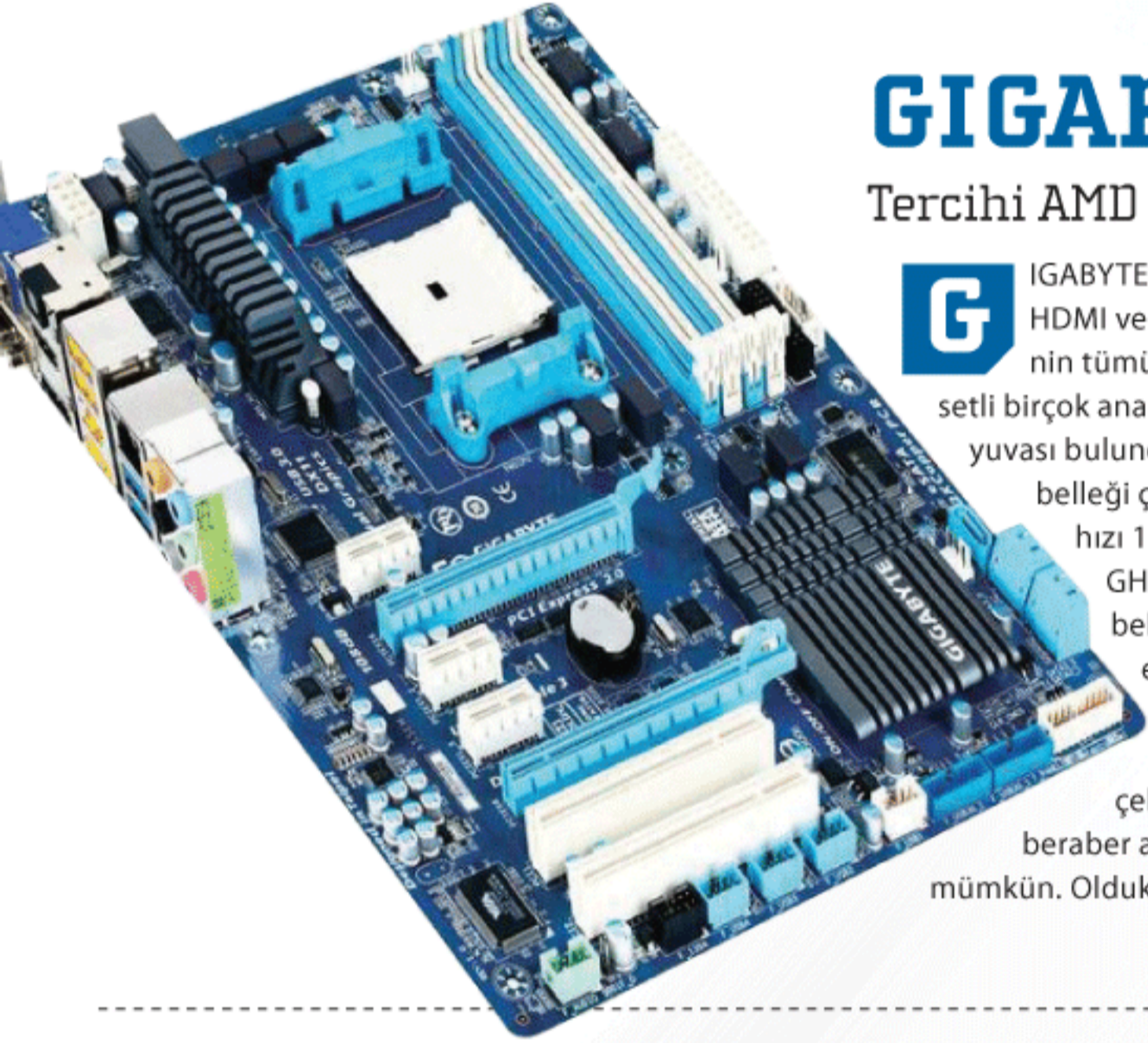
GIGABYTE A75-UD4H

Tercih AMD olanlar için ideal

GIGABYTE A75-UD4H güncel D-Sub, DVI, HDMI ve DisplayPort görüntü arabirimlerinin tümünü destekliyor, AMD A75 yonga setli birçok anakartın aksine tam dört adet bellek yuvası bulunduruyor ve toplamda 32 GB sistem belleği çalıştırabiliyor. Desteklenen bellek hızı 1866 MHz olsa da overclock ile 2.0 GHz barajını rahatlıkla aşabileceğinizi belirtelim. Sonradan tercih edeceğiniz grafik kartının bir AMD modeli olması durumunda işlemci içinde bulunan grafik çekirdeğinden de grafik kartınızla beraber aynı anda faydalanabilmek mümkün. Oldukça zengin özelliklere sahip olan

GIGABYTE A75-UD4H, arabirimler açısından da başarılı. Arka panelde kullanıma hazır tam dört adet USB 3.0 bulunuyor. GIGABYTE A75-UD4H, şu anda piyasada Socket FM1 işlemciler için karşınıza çıkabilecek olan en iyi anakart seçeneklerinden biri. Fiyatının da uygun bir seviyede olması, özellikle fazla para harcamadan güçlü bir bilgisayara sahip olmak isteyenler için ideal bir tercih olacağını gösteriyor. ■

İthalat: GIGABYTE
Web: www.gigabyte.com.tr
Artı: USB 3.0 desteği ve çok sayıda arabirim desteği
Eksi: -
Puan: 9/10



Philips Smart Media Box

Şimdi her televizyon "akıllı"

Televizyonunuz eğer akıllı televizyon özelliklerine sahip değilse üzülmeyin. Philips Smart Media Box, sadece televizyonunuzu akıllandırmakla kalmayıp en sıradan televizyonları bile günümüzün teknolojisine uygun hale getiriyor. Oldukça fazla dosya biçimine destek veren ürün, üzerindeki USB, eSATA ve SD bellek kartı yuvası üzerinden sağlanan dosyaları tek tuşla oynatabiliyor. Öte yandan ağ ortamında bulunan tüm depolama cihazlarında ve bilgisayarlarda paylaşılan dosyalar da televizyonunuza aktarılabilir. Ağ bağlantısını kablolu veya kablosuz olarak gerçekleştirebilen Philips Smart Media Box'un, Türkçeyi de

destekleyen oldukça kolay kullanımlı bir menüsü var. Uzaktan kumandası sayesinde kullanmaya kısa zamanda alışacağınız ürünün, YouTube başta olmak üzere sosyal ortamlara erişim sağlama ve paylaşımlarda bulunabilme gibi daha birçok özelliğinden bahsedilebilir. Philips Smart Media Box'un önemli artlarından birisi de şıklığıyla salonunuzu tamamlayacak olması. ■

İthalat: Philips
Web: www.philips.com.tr
Artı: Sosyal ortamlara erişim sağlama, uygun fiyat
Eksi: -
Puan: 10/10





Teknik Servis

Donanım konusunun siz oyunların keyfini çıkarmak isteyen okurlarımız için bazen kafa karıştırıcı olabileceğini biliyoruz. Bu bağlamda bilgisayarınızdaki bütün bileşenleri bilmek zorunda değilsiniz. Fakat bize soru sormadan önce size en iyi şekilde cevap verebilmemiz için PC'nizin özelliklerini CPU-Z veya AIDA64 ile öğrendikten sonra bunları sorunuzda belirtmeniz gerek. Herkese sorunsuz bir oyun keyfi diliyoruz.

S: Şlemcim Intel Core 2 Duo E7300 2.66ghz, 3 GB RAM, ATI Readon HD3400 serisi 2 GB (1786 MB yanlış olmasın) ekran kartı var. Bu bilgisayara yatırım yapmalı mıyım yoksa yeni bir tane almalı mıyım? Eğer yeni bir bilgisayar almamı söylerseniz önerileriniz genelde toplama üstüne. Eğer toplama bilgisayar alırsam nasıl olmalı sizce? Aklımdaki fiyat yaklaşık 2000 Lira ile 1000 Lira. Ekin Küçükakyüz

C: Sevgili Ekin öncelikle ekran kartının kaç GB olduğunu yazan arkadaşların koordinatlarını tespit edip oraya bir nükleer füze yolluyoruz. Amacımız etraftaki bakkalları yok etmek. Zira her zaman dediğimiz gibi ekran kartında bellek miktarı kullanıcıları kazıklamak için kullanılan bir ibare ki senin ekran kartın da tam bu konuya dahil olan bir model. HD 3400, zaten soldan ikinci rakamından da anlaşılacağı üzere zayıf bir ekran kartı. Daha da kötüsü, bu kartın bellek arabirimi 64 Bit ve bellek tipi de DDR2/GDDR3. Yani aslında senin ekran kartın 256 MB olmalıymış. Zira kartın üstündeki grafik işlemci (GPU), 64 Bit veri yolunun -bunu tek şeritli bir otoyol gibi düşün- kısıtlaması yüzünden ancak 256 MB video belleği kullanabiliyor. Yani o ekran kartında 4 GB bellek de olsa oyunlarda olduğun yerde saymaya devam edeceksin. Sorunun cevabına gelirsek; anakartını yazmamışsın fakat genel anlamda eski bir bilgisayarın olduğunu anlayabiliyorum. 2000 Lira bütçen de varsa Intel'in yeni çıkacak olan Ivy Bridge işlemcilerine sahip bir PC toplayabilir veya bu işlemcileri kullanan Asus'un Essentio CG serisi masaüstü modellerine göz atabilirsin.

S: Ben bir oyun laptopuna sahibim; Toshiba Qosmio X505-Q860. İki sene önce ben laptopu ilk aldığımda da LEVEL'i takip ediyordum ve o zamana göre gayet iyi bir bilgisayardı. Fakat hiçbir zaman önerilen bilgisayar ve laptoplar yerinde görmedim. Her neyse, asıl ben bu bilgisayarın beni daha kaç sene idare edeceğini öğrenmek istiyorum. Ayrıca bir laptop'ta kaç derece sıcaklık tehlikeli olabilir? Emre Aytaç

C: Bilgisayarında NVIDIA GeForce GTS 360M ekran kartı mevcut. Kartta 1 GB sistem belleği ve 128 Bit bellek arabirimi var. Bu bağlamda bilgisayarın piyasadaki birçok dizüstü bilgisayardan daha yüksek bir grafik performansı sunacaktır. Fakat bu ekran kartı DirectX 10.1 ve OpenGL 2.1 destekliyor. Bu teknolojiler biraz eskimeye başladı. Bir de bilgisayarının ekran çözünürlüğü diğer modellere göre biraz yüksek: 1680 x 945. Bu yüzden oyunlarda kartına normal dizüstü bilgisayarlara göre daha fazla yük biniyor. Bilgisayarının performansının yetip yetmediği senin gözlemleyerek karar vereceğin bir şey fakat ben o cihazı bir yıl daha kullanabilirsin derim. Sıcaklık konusunda ise ürünü mutlaka servise gönder. Termal macununu yenileyip fanlarını temizlesinler. Isılar 80 dereceye ulaşıyorsa bu bileşenlerin ömrünü azaltıp devrelere zarar verebilir.

S: Ben X360 almayı düşünüyorum ama evde bir TV'im yok. Bende monitörüne bağlamak istiyorum. Monitörüm Casper 2006AV. VGA girişi var sadece, nasıl bir performans alırım, daha doğrusu bu monitöre bağlayabilir miyim? Emre Albal

C: Sevgili Emre öncelikle şunu belirteyim, Casper bir monitör üreticisi değil. Farklı firmalara fason üretim yaptıran bir marka. Bu bağlamda monitörünün model adı ile monitörün hakkında pek bir bilgi edinemedim. Öte yandan Xbox 360'ta VGA

çıkışı yok fakat Component'ten VGA'ya dönüşüm yapan kablolar mevcut. Hatta bu kablolardan orijinal Xbox aksesuarı olan bile var. Tavsiyem orijinal bir kablo alman zira benzer bir deneyimi ben yaşadım ve eğer kablo kalitesiz ise görüntüde titremeler ve bulanıklık oluyor. Bu bağlamda kablunun kalın ve altın kaplama olması önemli. Çünkü VGA kablosunda sinyaller HDMI gibi dijital değil, analog aktarılır. Bu yüzden de sinyal kaybı olabilir. Bunu engellemek için de kabloların giriş noktaları daha iyi bir iletken olan altın ile kaplanır.

S: Sistemim Intel Core 2 Quad Q9400 2.6 GHz, 3 GB RAM, Zotac GTS 250, Gigabyte GA-M41NT-ES2L, 420 Watt PSU. Bu sistem ile Battlefield 3 oynarken Low değerde kasiyor. Bu neden olabilir? Sisteme overclock yapmak istiyorum. 50 TL'yi aşmayan bir fan istiyorum, ses fazla önemli değil fakat yine de aşırı sesli olmasın. OC yaparsam Battlefield 3'ü medium değerlerde kasmadan akıcı oynayabilir miyim? Ekran kartını değiştirmek istiyorum. Bütçem hemen hemen 350 TL. Ne önerirsin? İlğaz Can

C: Sevgili İlğaz soruyu soruş biçiminden anladığım kadarıyla OC konusunda pek tecrüben yok. OC o kadar basit bir şey değil. Sadece işlemciye OC yapınca bitmiyor maalesef. Zaten işlemciye overclock yapınca otomatik olarak diğer parçalar da overclock'tan etkileniyor ve sistemin daha fazla ısınmaya başlıyor. Bu yüzden OC işine girme. Bak ne güzel para biriktirmişsin 350 TL. Bu para ile GTS 250'den sonra çağ atlamana yarayacak olan HD 6850 ekran kartını alabilirsin. Tabii ki önce şu markası belli olmayan güç kaynağını 80 Plus sertifikalı bir model ile değiştirmen gerek. Ondan sonra Battlefield 3'ü yüksek ayarlarda bile rahatlıkla oynayabilirsin.

S: Benim işlemcim Core i3 ve daha iyisini almak istiyorum. AMD FX-8150 işlemcisi alacağım. Kıbrıslıyım ve Ankara'ya gittiğim zaman Vatan bilgisayardan alacağım. Tek soracağım şey bu ürüne nasıl bir anakart alabilirim? Şimdi bu işlemciyi alıp da performans vermeyecek bir karta takmak istemiyorum. Ekran kartım Gigabyte GV-R6870C-1GD ve RAM'lerim CORSAIR XMS3 Serisi 2x4 8GB DDR3 1600MHz CL9. CAS Latecny yüksek ama beni idare ediyor, oyunlarımda zorluk çekmiyorum. Anakart fiyatı 400 TL'yi geçmeyecek bir kart, 4 RAM slotu olabilir. Crossfire özelliği istemiyorum. Ekran kartım tek başına beni çekiyor. Hasan Korkmazel

C: FX-8150, Bulldozer serinin en üst modeli ve bu bağlamda bu işlemciye layık bir anakart almalısın. Tavsiyem ASUS M5A99X EVO veya MSI 990FXA-GD65 olacaktır. Bu iki anakart da soket AM3+ işlemcilere tam destek veriyor ve DDR3 bellek slotlarıyla geliyor. FX-8150, 1866 MHz bellek gerektiriyor fakat 1600 MHz belleklerin de uyumlu çalışacaktır.

S: Şimdi ben AMD FX serisindeki işlemcilerin hepsi 1866 MHz RAM destekliyor diye biliyordum. Fakat bugün bir arkadaş AMD FX 8150 işlemci olan bir bilgisayara 1600 MHz RAM koymuş. Bende ona AMD FX serisinin 1866 MHz ve üstünü desteklediğini söyledim. O da RAM'ler overclock yapılabilirdiği için sorun olmaz dedi. Performans düşüşü olmaması için RAM'lere overclock yapmak mı lazım yoksa RAM'lerin overclock yapılma özelliğinin olması yetiyor mu? Deniz Şanlı

C: Evet, FX-8150 1866 MHz belleklerle çalışıyor. Fakat sisteme 1600 MHz bellek takarsanız da

sorun olmuyor. Sistem kendi hızını bir kademe düşürerek RAM'lerle aynı frekansta çalışmaya başlıyor. Burada overclock söz konusu değil. Ama kendiniz OC yapabilirsiniz. OC yapabilmek için de satın almış olduğunuz belleklerin CL değerinin düşük olması gerek. Örneğin CL7 1600 MHz olan bir bellek CL9 gecikme süresine çekildiğinde rahatlıkla 1866 MHz hızına overclock edilebilir. Öte yandan 1600 MHz ile 1866 MHz arasındaki fark dikkate değer değil. Bu yüzden overclock yapmadan, olduğu haliyle kullanılabilir.

S: Sony Vaio'nun VPCF13L8E/H modelinde bir dizüstü bilgisayarım var. Yaklaşık dört ay önce aldığım bilgisayarın özellikleri şöyle: Intel i5-480M 2.66 GHz, 4GB DDR3 RAM, 640 GB SATA sabit disk, 2806 MB NVIDIA 425M ekran kartı ve 64 Bit Windows 7 Home Premium işletim sistemi. Bu bilgisayarda Skyrim'i normal ayarlarda ve Battlefield 3'ü de düşük ayarlarda rahat oynayabiliyorum. Sizce bilgisayarımın donanımı iyi mi? Kötüyse sorun nerede? Eğer bilgisayar kötüyse oyunları yüksek ayarlarda oynamaya bayılan biri olduğum için çok iyi bir bilgisayar toplatmayı planlıyorum. Bana bir de toplatacağım bilgisayarın nasıl bileşenlere sahip olması gerektiğini söyler misiniz? Bütçe önemli değil. Ömer Özen

C: Sevgili Ömer, bilgisayarın aslında o kadar da yavaş değil. Fakat oyunları yüksek ayarlarda oynamak için de yeterli değil. GT 425M, soldan ikinci rakamı 2 olan bir ekran kartı. Yani düşük performanslı bir kart. Şanslısın ki dizüstü bilgisayarlarda çözünürlük 1366 x 768 ve bu çözünürlük sayesinde ekran kartına fazla yük binmiyor. Dizüstü PC'yi terk edip masaüstü PC'ye geçmeyi planladığını anlıyorum mesajından. Bütçe sorun değilse sana ASUS ROG Tytan önerebilirim. Ivy Bridge işlemcili, su soğutmalı ve üzerinde overclock tuşu olan bir masaüstü PC. Toplama almak istersen de FX 8150 işlemcili bir sistem alabilir veya bekleyip tercihini Ivy Bridge işlemcilerden yana kullanabilirsin.

S: Acer 5745G dizüstü bilgisayarım var. i3 380M 2.53 GHz, 8 GB 1333 MHz RAM, 320 GB 5400 RPM, NVIDIA GT420M ekran kartlı bir laptopa sahibim. Bütün oyunları son ayarda oynarken (Crysis 2, The Elder Scrolls V - Skyrim, Lost Planet 2 DX11, Need For Speed The Run vs.) Mass Effect 3'ü en alt ayarlarda bile kasa kasa oynuyorum. Ekran kartı sürücüm en güncel 296.10 sürüm. Ben bu kadar oyunu yüksek ayarlarda oynarken sadece Mass Effect 3'te kasması beni rahatsız etti. Bende Mass Effect 3'te bir grafik hatası olduğu kanısına vardım. Fakat birde sana sorayım dedim. Önerin nedir sence sorun PC'de mi? Kahraman Kart

C: GT420M ile Skyrim ve Crysis 2'yi en yüksek ayarlarda oynayabilmen bana pek mümkün gibi gelmedi açıkçası. Mutlaka AA veya AF kapalıdır. NFS: The Run'ın grafik gereksinimleri düşük olduğu için onu saymazsak Mass Effect 3 buradaki en son çıkan oyun. Bu bağlamda grafik gereksiniminin fazla olması normal. Oyunu orijinal kullandığını düşünüyorum ve bu bağlamda güncellemeleri otomatik aldığına inanıyorum. Aksi takdirde korsan kullanıyorsan güncelleme işi zor ve bu yüzden hatalar hep senin yanında. Her halükarda GT420M o kadar iyi bir ekran kartı değil ve işlemcin de i3. Bilgisayarını değiştir demiyorum ama suç Mass Effect 3'te değil, bunu bil. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

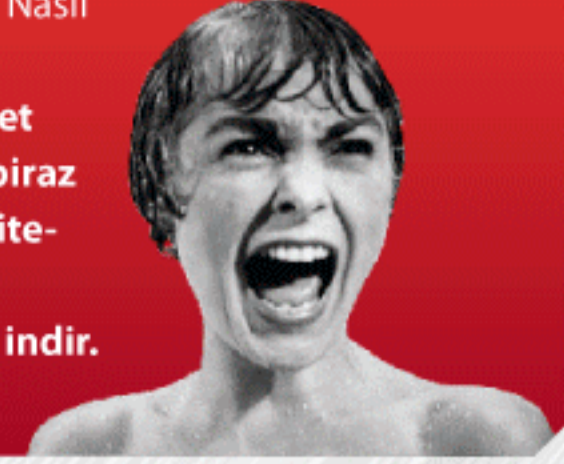
En Saçma Donanım Soruları

S: 800 Lira bütçem var. Bana bir ekran kartı, bir CPU, soğutucu ve monitör önerir misin? Oyuna uygun olsun.

C: Walton Chaintech ekran kartı piyasasına geri döndü. Evden çıkınca köşedeki bakkalda satılıyor. Oradan bir ekran kartı kap. İki adım sonra şen manav var. Oradan da Kühler marka bir CPU soğutucu alabilirsin. Monitör tavsiyem ise CRT'den yana. Tüplünün yerini hiçbir monitör tutmaz. Anlamakta güçlük çekiyorum. Neye göre bir ekran kartı, hangi işlemci için bir soğutucu ve bütçenin ne kadarıyla bir monitör? Bilgisayar parçası bu, kuruyemiş değil ki ortaya karışık yapalım.

S: ASUS marka laptop'im var. Fakat bluetooth driver olmadığı için haliyle laptop'ın bluetooth'undan yararlanamıyorum. Nasıl driver indirebilirim?

C: Casper'ın FTP'sinden indirebilirsin. Casper, ek hizmet olsun diye FTP'ye Asus sürücülerini de atmış. Oraları biraz kurcala bulursun. Dizüstü bilgisayarının üreticisinin sitesinden başka nereden indirmeyi düşünüyorsun? www.asus.com adresine gir ve dizüstü modelini seçip indir. Bu kadar basit!



Sistem Gereksinimleri



Confrontation

İşletim Sistemi: Windows XP SP3
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 7900 GTX



Naval War: Arctic Circle

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 1.8 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 2 GB
Ekran Kartı: 256 MB, DirectX 9.0c



Ridge Racer Unbounded

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista SP2 / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.6 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 3 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 4850 / NVIDIA GeForce 8800 GT



Tropico 4: Modern Times

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium D 3.0 GHz / AMD Athlon X2 4400 2.2 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: 256 MB

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



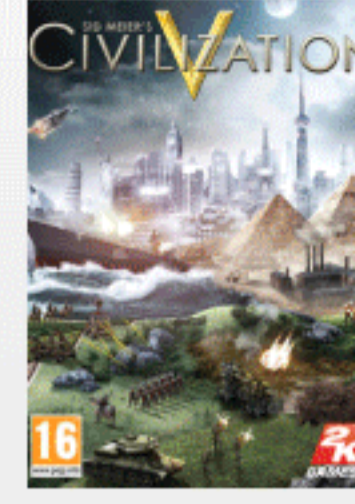
Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crisis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



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



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

NİSAN 2012

A-Men	60
Alan Wake	85
Asura's Wrath	77
Catherine	88
Cubemen	74
FIFA Football	75
FIFA Street	75
Hyperspace Invaders	85
I Am Alive	60

Journey

Lumines: Electronic Symphony	88
Mass Effect 3	95
Michael Jackson: The Experience HD	60
Nexuiz	75
Ninja Gaiden 3	61
Plants vs. Zombies	90
Rayman Origins	89
Silent Hill: Downpour	74
SSX	91

Street Fighter X Tekken

Swindler	88
The Sims 3: Showtime	90
Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai	90
Twisted Metal	90
Yakuza: Dead Souls	58
MART 2012	
Alan Wake's American Nightmare	79
Co-Op	78



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunu-muz oldu.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC	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 Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başyapıt.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini 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

Crusader Kings II	81	Resident Evil: Operation Raccoon City	71	ŞUBAT 2012	
Gotham City Impostors	70	Scoregasm	92	All Zombies Must Die!	72
Grand Slam Tennis 2	76	Shank 2	81	Choplifter HD	75
Jagged Alliance: Back in Action	69	Soulcalibur V	83	Dustforce	75
King Arthur: The Role-Playing Wargame II	80	Super Samurai Sweeper	91	Final Fantasy XIII-2	80
Kingdoms of Amalur: Reckoning	78	Syndicate	77	Frontline Commando	88
ModNation Racers: Road Trip	66	The Darkness II	79	Line Runner	82
NeverDead	65	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	84	ScaryGirl	78
Oil Rush	60	Uncharted: Golden Abyss	85	Unstoppable Gorg	80
Panda vs. Ninjas	80	Verminest	81		

Her güne yeni bir film. Şu anda vızıyonda:



Her güne bir film

tr.mubi.com

“Her güne bir film” yaklaşımıyla hayatımızı dolduracak bir uygulama Mubi.

Yurtdışındaki sinemaseverlerin favori siteleri arasında en başlarda yer alan Mubi, ülkemizde de kullanıma açıldı.

İnternet aracılığıyla dönemin popüler filmlerinin izlenebildiği Mubi, izleyicilerine online film portalı hizmetini sunmanın yanı sıra aynı zamanda sinemaya dair son haberleri ve sinema forumlarını da bünyesinde barındırarak sinemaseverlere interaktif bir uğraşı imkanı tanıyor.

■ Selen Akan

Annem ve Hayatın Anlamı

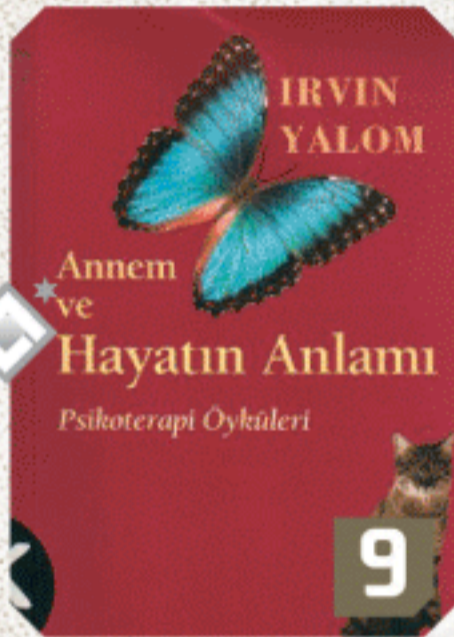
Irvin Yalom

Nietzsche Ağladığında ve Aşkın Celladı gibi psikoterapi severlerin favori kitaplarının yazarı Irvin Yalom'dan bir başka psikoterapi harikası.

Kitap, Yalom'un hayatın anlamını anlamının peşinden giden hastalarının ve kendisinin konu olduğu hikayelerden oluşuyor.

Senelerce yüzleşemediği fakat yıllar sonra rüyalarının etkisiyle objektif bir çerçeveden henüz bakabildiği annesi, ölümcül bir hastalığa yakalanmasına rağmen hayatın anlamının peşinden giden Paula ve birçok farklı yaşam, bizim duygusal çerçevemize yaşantımızın bir anında dokunuyor ve unutulmaksızın zihnimizde yer ediyor.

Kitabın ana fikri, terapilerin pasif bir çözümleme sürecinden ziyade çift taraflı “mutual” bir deneyimi barındırdığı. Kanseri, ölüm, yaşamın anlamı ve kişisel mücadeleleri içeren Annem ve Hayatın Anlamı, okuyucuda farkındalık yaratacak ve unutulmayacak cinsten. ■ Selen Akan



9

Ömrümden Uzun İdeallerim Var

Suna Kıraç

Bir yaşantı düşünün; Robert Koleji eğitimiyle başlayıp, beklenen aksine yurtdışı tecrübesiyle devam etmeyip direkt olarak memlekete ve aile şirketine hizmet şeklinde ilerliyor. Ve bir idealist, Suna Kıraç, Türk iş hayatına tüm idealistliğiyle adım atıyor.

Herkes yaşamını Suna Kıraç gibi “dolu dolu bir hayat ve hatıra yazacak kadar güzel ve heyecanlı anılar” şeklinde değerlendirebilecek manada şanslı değildir.



9

Türkiye'deki en kıymetli iş kadınlarından biri olan Suna Kıraç'ın kitabı, gençliğinden iş hayatına dek yaşanan çeşitli aşamaları olayların da desteğiyle son derece akıcı bir üslupla anlatırken bir yandan da okuyucunun Türkiye'deki değişime tanık olması sağlanıyor.

Hayran olduğum güçlü kadın figürleri arasında en başlarda yer alan Suna Kıraç'ın kitabını herkesin keyifle okuyacağını düşünüyorum.

■ Selen Akan

Etkinlikler



Indialucia

3 Mayıs, CRR Konser Salonu, İstanbul

Indialucia, geleneksel Hint müziği ile Flamenko'yu harmanlayan, dinleyiciyi “çingene” nağmeleri ile mistik Hint ezgileri arasında gezintiye çıkaran farklı müzikal bir proje.

Ayın diğer etkinlikleri

3 Mayıs: Indialucia / CRR Konser Salonu, İstanbul

4 Mayıs: Multisound Festival / KüçükÇiftlik Park, İstanbul

10 Mayıs: Harold Lopez Nussa / Ghetto, İstanbul

15 Mayıs: Duo Carisma / Akbank Sanat, İstanbul

15 Mayıs: Tord Gustavsen / CRR Konser Salonu, İstanbul

16 Mayıs: Warsaw Village Band / CRR Konser Salonu, İstanbul

17 Mayıs: Anders Molin / Akbank Sanat, İstanbul

19 Mayıs: DJ Yahel / Clinic Live Music Club, İstanbul

22 - 23 Mayıs: Suzanne Vega / Salon İKSV, İstanbul

23 Mayıs: Che Sudaka / garajistanbul, İstanbul

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



Marconi Union

Beautifully Falling Apart

Efendim, bu grubun yaptığı müziğe ambiyans ve ortam (Yanlış anlaşılmasın, "club" ortamı değil.) müziği diyebiliriz. İngiltere, Manchester grubu olan ve Richard Talbot, Jamie Crossley ve Duncan Meadows adlı üç müzisyenden oluşan grubun yaptığı müziği elektronik, caz, ambient ve dub müzik olarak niteliyoruz. Geçtiğimiz sene bu grubun bir bestesi, bilim adamları tarafından insan

beynini en çok rahatlatan müzik olarak seçildiğinden ne zamandır dikkatimi çeken bir gruptu. Müzikleri yavaşça ve rahatsızlık vermeden arkada akarken hikayeler yazmak, dünyalar yaratmak ve meditasyon yapmak mümkün. Bu albümse 2011 yılında çıkarmış oldukları en son albümleri. Hiçbir rahatsızlık duymadan kendinizi müziğin akışına bırakabileceğiniz bir albüm gerçekten. Albümde toplam altı şarkı var ve bu şarkılar farklı dünyalardan bahsediyor sanki, farklı dillerden güzel kelimeler fısıldıyor insanın kulağına. Stresli zamanlarda veya sadece kendi iç dünyanızla baş başa kalmak istediğinizde, sizi bunalıma sürüklemeyen müziğin akıntısıyla alıp götürün cinsten şarkıların yer aldığı albümü bulundurun bence aklınızın ve kulağınızın bir köşesinde.

■ Meriç Erbay Bozkurt



Within Temptation

The Unforgiving

Within Temptation, 1996 yılında solist Sharon den Adel ve gitarist Robert Westerholt tarafından kurulmuş bir Hollanda grubu. Kendilerinin yaptığı müziği senfonik metal, gotik metal, senfonik rock ve gotik rock olarak nitelendirmek mümkün. Şimdiye kadar çıkarmış oldukları albümlerin pek çoğu bu gruba çok sayıda ödül getirdi, solistinin eşi benzeri olmayan sesi de senfonik metal

dünyasında bu grubu çok ayrı bir yere oturttu. The Unforgiving, çıkarmış oldukları en son albüm. Elektro gitarın da klasik müzik vari sesler çıkarabileceğinin en güzel örneklerini veren Within Temptation şarkıları, bu son albümde de aynı özelliklerinden taviz vermiyor. Albümü farklı kılan bir diğer özellik de albümdeki şarkıların tamamının BloodRayne ve Dark 48 gibi ünlü çizgi romanları yaratmış olan Steven O'Connell tarafından yazılmış bir çizgi roman serisindeki hikayeyi anlatıyor olması ve albümdeki illüstrasyonların da Witchblade ve X-Men gibi çizgi romanlardaki illüstrasyonlarıyla tanıdığımız Romano Molenaar tarafından gerçekleştirilmiş olması. Eh, bu kadar ilginç konseptli bir albümü de dinlemeden geçemeyiz deyip tavsiye ettiklerim listesine ekledim ben de. ■ Meriç Erbay Bozkurt



Erol Alkan

İngiltere'den gelip İstanbul'u sallayıverdi

Erol Alkan ismini daha önce duymuş muydunuz? Duymadınız. O halde tanıştırayım sizi. Kendisi aslen Kıbrıs Türkü olmasına rağmen İngiltere'de doğup büyüyen ve tüm müzikal kariyerini Ada'da inşa etmiş bir DJ. FG 93.7'nin organizasyonuyla 31 Mart'ta İstanbul'a uğrayan ve Indigo'da yeri yerinden oynatan Erol Alkan, elektronik müzik üzerine kendi mix'lerini hazırlamanın yanı sıra büyük kulüplerde ve partilerde boy gösteriyor. Ben de 31 Mart'a az bir süre kala kendisinden haberdar oldum, kariyerinin özetini okudum ve Indigo'ya gitme konusundan en ufak bir tereddüt yaşamadan yollara düştüm.

Gece 01:00'de sahne alan Erol Alkan, birbirinden popüler elektronik ve dans şarkılarını ardı ardına sıralayıp benim de dahil olduğum insan grubunun kendinden geçmesine vesile oldu. Tüm şarkıları aynı coşkuyla karşılayan güruh, Erol Alkan'ın ortaya

koyduğu en önemli çalışmalara sıra geldiğinde iyice kendini kaybetti ve bünyelere bol miktarda bas nüfuz etti. Bu önemli çalışmaların başındaysa Metronomy'nin The Bay şarkısına yaptığı Extended Mix geliyordu. Performansını tamamlamak üzereyken çıkmaya hazırlanan Erol Alkan'dan insanların son bir isteği vardı. Konserlerden, festivallere kadar her türlü ortamda temposu tutulan The White Stripes'in Seven Nation Army şarkısını mırıldanan seyirciyi boş geçmeyen Erol Alkan, şarkıyı çalmadan sahneden inmedi ve seyirciyi mutlu mesut evine uğurladı.

Etkinliği kaçırmış ve -hatta yazının başında belirttiğim gibi- Erol Alkan'ın adını dahi duymamış olabilirsiniz ama elektronik müziğe ilgi duyuyorsanız, kendisinin çalışmalarına mutlaka göz atmalısınız. Bugüne kadar Chemical Brothers, Daft Punk, Interpol, Klaxons, Red Hot Chili Peppers,

Scissor Sisters, Yeah Yeah Yeahs ve daha birçok ünlü ismin şarkılarını remix'leyen Erol Alkan'ın kariyerine, çalışmalarına ve katılacağı etkinliklere göz atmak için www.erolalkan.co.uk adresini ziyaret edebilirsiniz. ■ Şefik Akkoç





Ahtapotların Dünyası

Geçen ay başlayan ve heavy metal dünyasının en büyük davulcularını onore ettiğimiz makalenin ikinci ve son bölümü ile serüvenimize devam ediyoruz.

Dave Lombardo

Doğum Tarihi 16 Şubat 1965
Doğum Yeri Havana, Küba



Dave Lombardo, birçok kişiye göre tartışmasız heavy metal tarihinin gelmiş geçmiş en büyük davulcusudur. Ben bir önceki cümlede dile getirdiğim gibi iddialı bir yaklaşımı, zemin olarak kabul edip yazımı bu iddia üzerine bina etmeyeceğim. Ancak Lombardo'nun bu listedeki diğer davulcularla birlikte dünyanın en iyilerinden biri olduğuna şüphe yok...

Yanı sıra kendisinin en sevdiğim yaşayan davulcu olduğunu söylemekte de bir sakınca görmüyorum. 46 yaşındaki müzisyenin bilinen bir diğer özelliği de iyi bir caz müzik davulcusu olmasıdır. Ne var ki thrash metal davulcusu denildiğinde, ilk akla gelen isim Dave Lombardo'dan başkası değildir... 1992 yılında Slayer'dan ayrıldığında (Kerry King'le olan ve bitmek bilmeyen tartışmalarının bu ayrılığa neden olduğu söylenir. Bir diğer bakış açısına göre Lombardo gruptan ayrılmamıştır, kovulmuştur.) artık hiç kimse Slayer'ın eski Slayer olmayacağını, olamayacağını düşünüyordu. Bu konudaki kişisel fikrimse o yıllarda Slayer biraz sendelese de Bostaph'ın gruba dahil olmasıyla birlikte grubun malum tramvayı ucuz atlattığı doğrultusunda...

Bu ayrılışın ardından Fhantomas, Grip Inc ve Testament (1999 çıkışlı "The Gathering" albümü.) gibi gruplarda çalan Lombardo'nun Slayer'a dönüşüye

Paul Bostaph'ın yaşadığı sakatlık sonrası oldu. 2002 yılında Paul Bostaph'ın yerine geçici olarak çalmak için gruba dönse de artık tüm Slayer dinleyicileri onun gruptan bir daha ayrılmayacağını biliyor, hissediyorlardı. Sonuçta da beklenen oldu ve efsanevi davulcu halen thrash metalin bu dev grubunun kadrosunda yer alıyor.

Lombardo'yu bu denli büyük bir davulcu yapan temel özelliği hızıdır. Empvizasyon yeteneği, double cross atakları kusursuz seviyede olan bu heavy metal şahsiyetinin, birçok genç müzisyenin ilham kaynağı olduğunu da hatırlatmakta fayda görüyorum.

Öte yandan yazımın bu kısmında, Lombardo'nun büyük usta Antonio Vivaldi yorumu, 1999 tarihli "Vivaldi: The Meeting" albümünün kesinlikle her müzik dinleyicisinin arşivinde bulunması gerektiğini düşündüğümü dile getirirken yapamayacağım.

Değerli okuyucu, yazımın bu paragrafında gerçekliği kanıtlanmamış olsa da Dave Lombardo'ya ilişkin bir rivayeti seninle paylaşmak beni mutlu eder. Bu, bizim dönemimizde sıkça anlatılan bir hikayeydi. Rivayet şu ki Lombardo, bir duvara bir kağıt koyarak, bagetleriyle ona saydırmak suretiyle kağıdı düşürmeden duvarda tutuyor ve ardından "Bu hareketi herhangi bir davulcu yapabilir." diyor. Peşi sıra aynı hareketi tek bagetle yapıyor ve kağıdı yine yere düşürmeden duvarda tutmayı başarıyor. Sonra da "Bunu sadece iyi davulcular yapabilir." diye buyuruyor. Lombardo nihayetinde işi biraz daha zorlaştırarak bir bozuk paranın duvara konmasını istiyor ve çift bagetle düz duvardaki bozukluğa saydırmaya başlıyor. Sonuçta da parayı düşürmeden duvarda tutmayı başarıyor. Bu hareketi bitirdikten sonra etrafındakilere "Bunu ise sadece en iyiler yapabilir." diyor. Finalde de aynı parayı tek bagetle vurarak duvarda tutmayı deniyor. Sonuç yine başarılı oluyor ve ardından Dave Lombardo'nun ağzından şu cümle dökülüyor: "İşte bunu sadece ben yapabilirim."

Lombardo'nun ilk kez canlı performansını Sonisphere İstanbul 2009'da izledim. Yaklaşık 11 yıl sonra Slayer'ı bir stadyum konserinde izlemek zaten yeteri kadar heyecan vericiyken, 1999 İstanbul konserinde Slayer kadrosunda bulunmayan Lombardo'yu da davul setinin başında görmek bu heyecanı ikiye katlıyordu. Lombardo'nun performansıyla her zamanki gibiydi; harikulade ve nefes kesici... ■



Nicko McBrain

Doğum Tarihi 5 Haziran 1952
Doğum Yeri Londra, İngiltere

New Wave of British Heavy Metal'in (NWOBHM) en büyük grubu Iron Maiden'in davulcusu olan bu güler yüzlü yaşlı kurdun en önemli özelliği ne hızı, ne gücü, ne de atakları. Nicko McBrain'in heavy metal literatüründe varolan özel yerinin nedenleri, hiç kuşkusuz müzikal zekası ve dolayısıyla da parti (Sıklıkla "partisyon" kelimesiyle karıştırılan "parti" terimi, tek bir enstrüman ya da aynı enstrümanı çalan bir grup için yazılmış nota anlamına gelir. Örneğin davul partisi, keman partisi gibi.) yazma konusundaki yeteneği...

1983 yılında Clive Burr (Burr de gayet iyi bir davulcudur.) yerine Iron Maiden'a giren Nicko'nun, grupla yaptığı ilk stüdyo albümü 16 Mayıs 1983 çıkışlı "Piece of Mind"dir.

Davulcunun dikkat çeken yanlarından biri, tek cross davul kullanmayı yeğlemesi. Buna karşın deneyimli müzisyenin davul setine hakimiyeti, kompozisyon bilgisi, zil kullanımındaki ve tuşelerindeki ustalıklarla, kendine özgü dolayısıyla da son derece karakteristik bir tekniğe sahip olduğu yadsınamaz gerçekler...

Birinci paragrafta dile getirdiğim gibi McBrain, bu listedeki en hızlı ya da en güçlü davulcu olmasa da söz konusu old school heavy metal davuluysa eğer ilk akla gelen isimlerden biridir. Son yıllarda, ilerleyen yaşı nedeniyle performansındaki ufak düşüslere karşın, 28 yıldır heavy metal tarihinin en büyük iki grubundan birinin kadrosunda yer alması ve yeteneği dolayısıyla müzik antolojisinin çok ama çok önemli karakterlerindedir Nicko McBrain.

Nicko'nun, kadrosunu Rick Baum, Chris Proano, Dave "the beast" Spitz gibi müzisyenlerin oluşturduğu, McBrain Damage isimli bir yan grubu olduğunu belirtmekte fayda görüyorum.

Iron Maiden denildiğinde akla hemen kaptan Steve Harris ve kişisel görüşüme göre heavy metal tarihinin en büyük vokali Bruce Dickinson geldiği için (Sadece ülkemizde değil, tüm dünyada durum böyle.), Nicko McBrain biraz geri planda kalmışsa da yine de birçok Iron Maiden dinleyicisinin kalbinde



kendisinin çok özel bir yeri olduğu kanaatindeyim.

Iron Maiden'ı ve Nicko McBrain'in performansını ilk seyredişim, dolayısıyla da benim için bir hayalin gerçeğe dönüşmesi, 7 - 8 Eylül 1998 tarihlerinde oldu. Aman Allah'ım, ne harika iki gündü öyle; hayatımın en mutlu, en heyecanlı üç ya da dört gününden ikisi, sözü geçen günlerdir... Vokalde Bruce Dickinson yerine Blaze Bayley vardı ama "Olsun!" diyorduk hepimiz, "Olsun, Iron Maiden her zaman Iron Maiden'dır." diye de ekliyorduk... Konser, Harbiye Açık Hava Tiyatrosu'nda gerçekleşmişti. (Bilet fiyatları o günün parasıyla 10.000.000 Türk Lirası'ydı.) Grubun ve Nicko'nun performansı harikaydı. O devasa davul setine hakimiyeti ve her daim gülen yüzüyle Nicko, her iki akşamda da ne denli büyük bir enstrümantalist olduğunu bir kez daha göstermişti hepimize.

Geçtiğimiz yılki konserdeyse dinamizminde ufak bir düşüş gözlemlesem de yine harikulade çaldığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Nicko'yla ilgili yazacaklarıma "Çok yaşa Nicko McBrain!", "Çok yaşa Iron Maiden!" diyerek son veriyorum... ■

Jörg Michael

Doğum Tarihi 27 Mart 1963
Doğum Yeri Dortmund, Almanya

Müthiş bir kariyere sahip olan Jörg Michael, yakın geçmişte çağımızın en beter hastalıklarından biri olan kansere yakalanarak hepimizi üzdü. Umarım bu hastalığı en kısa sürede bertaraf edip daha uzun yıllar, biz müzik-severlerle birlikte olmaya devam eder.

Jörg Michael, heavy metal tarihinin birçok büyük grubunda davul setinin başına geçmiş oldukça deneyimli bir davulcu olmanın yanı sıra, alman heavy metalinin yetiştirdiği en önemli müzisyenlerden biridir de. Michael'ı bir davulcu olarak özel kılsa muazzam güzellikteki double cross atakları ve bu listedeki birçok davulcuda olduğu gibi seyirciyle olan kusursuza yakın

iletişimi...

Davul çalmaya 15 yaşında başlayan Jörg, Axel Rudi Pell gibi müzisyenlerle, Rage, Running Wild, Grave Digger, Stratovarius, Saxon ve benzeri gruplarla 1984 yılından bugüne onlarca albüm yapmıştır. Öyle sanıyorum ki böyle bir kariyer her müzisyenin hayalidir. Jörg Michael'ın bu hayali gerçeğe dönüştürmüş ve çaldığı her grupla heavy metal dinleyicilerinin gönlünü fethetmiş, son derece özel bir rock'n roll şahsiyeti olduğuna hiç şüphe yok.

Helikopter lakaplı davulcu, yeni jenerasyon heavy metal dinleyicisi için daha çok Stratovarius performanslarıyla hatırlansa da old school dinleyici kendisini Rage ve Axel Rudi Pell performanslarıyla da sever, saygı gösterir.

Jörg Michael, son yıllarda adının özdeşleştiği topluluk Stratovarius'la 1996 yılında çalışmaya başlamış ve bu grupla Episode, Visions, Destiny, Infinite gibi doyumsuz albümlere imza atmıştır. Yazımın bu bölümünde, adı geçen grubun 1998 çıkışlı live albümü "Visions of Europe"u tüm müzik dinleyicilerine şiddetle tavsiye ettiğimi belirtmeden yapamayacağım.

Sözün kısası sevgili okuyucu; power metal tarihi, içinde Jörg Michael ismi defalarca geçmeden yazılamaz, yazılsa da çok ama çok eksik bir külliyattan ibaret olur.

Bu benzersiz davulcunun canlı performansını ilk kez, 1999 yılında (Kış mevsimiydi.) Stratovarius'un Kemancı'da verdiği konserde seyretmiştim. İlgilenenler için Rumble Militia'nın da alt grup olduğunu söylemekte fayda görüyorum... Grup da, Jörg de çok başarılıydı. Ses sisteminin kötülüğüne, mekanın böyle bir konser küçük oluşuna karşın, Stratovarius ve davul şovuyla Jörg Michael, hepimizi mest etmişti... ■





Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

Astarı yüzünden pahalı!

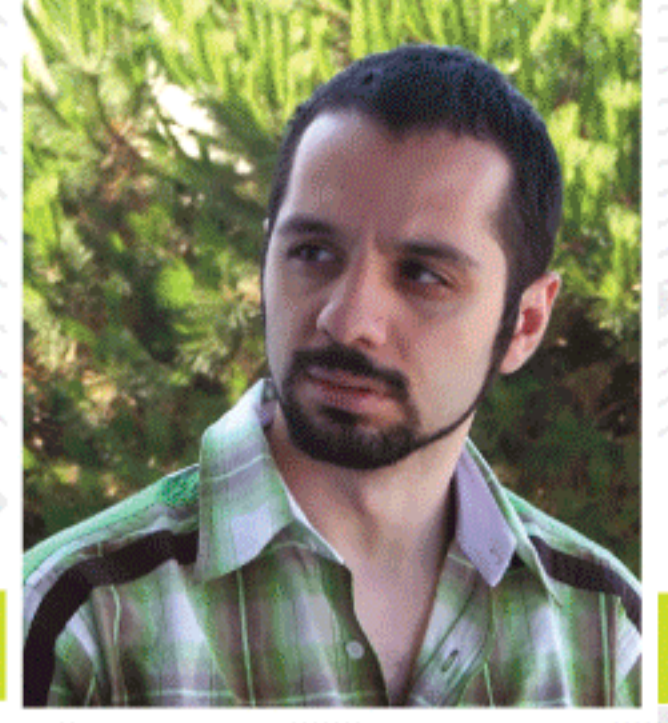
Bu kez size bir ceketin hikayesini anlatacağım; kul Ahmet'in ceketini... (Barış Manço'yu rahmetle anıyoruz.) 30 yıllık ömrü hayatımda giysilere zerre kadar değer vermemişimdir. Giysi dediğin nedir ki? Altı üstü çaputtur. Bez parçasından öte gidemez benim gözümde. Bazı insanlar yılda kaç para kazandığını veya harcadığını 5000\$'lık Gucci takım elbisesi, 3000\$'lık kemer buklesi, Porsche aracı ile insanların gözüne gözüne sokmaya çalışırlar. Bu tip insanların alnında adeta "Yıllık kazancım 500.000\$, ya senin ki?" yazar. Gel gelelim ben modadan zerre çakmam. Üzerinde 30\$'lık elbise olanla, 30.000\$'lık elbise olan arasındaki farkı anlayamam. Bu yetenek bana bahşedilmemiş. Bir gün yılda 500.000\$ kazanmayı başarabilirsem bile -Dolar milyoneri genç nerd'ler gibi- giyim konusunda yobaz kalmaya devam ederim. Gerçi stil sahibi olmanın hayati önem taşıdığı ABD gibi ülkelerde benim durumumdakilere çare olarak "style maker" adındaki profesyoneller astronomik fiyatlara yardımcı olabiliyor ama dedim ya, benim için nerede olursa olsun giysi dediğin çaputtur. Bu yüzden hayatım boyunca ne bir ayakkabı tamir ettirdim, ne de bir terzi yüzü gördüm. Kulaklarımdan dışarı para fıskırmadığı için hep ekonomik ama konforlu çaputlar tercih ettim. "Bozuldu mu? Tamir ettireceğine at, yenisini al." konsepti bugüne kadar hep işime yaradı. Ta ki 49TL'ye aldığım ceketimi eşimin yüksek ikna kabiliyeti sayesinde aldığım yere değiştirmek için götürene ve oradan da yakamı terziye kaptırına dek... Esasında yerli üretim ceketin benimle birlikte New York, Köln, Londra, Münih, Paris gibi yerleri dolaşıp sayısız oyunu daha çıkmadan önce test ederken bana şahitlik etmiş olması dışında manevi bir değeri yoktu ama işte, yine de astarı yırtılınca tamir ettirmeye karar vermiştik bir kez...

Ceketi aldığımız yere götürdüğümüzde bizi bir hafta sonra çağırıp astarı değiştirmek yerine yeni bir ceket vermeyi teklif ettiler. Ömrümde ilk defa bir şeyi atıp değiştirmek yerine tamir ettirmeyi seçtiğim için kabul etmedim. Klas bir alışveriş merkezinde ciks görünümü bir terziye girip "Bu ceketin astarını kaçta değiştirirsiniz?" diye sordum. 60 yaşlarındaki amca vakur bir edayla "100TL'ye olur." dedi. "İyi de ceketin yenisini 50 lira bile değil." dediğimde amcam, "O zaman farklı kalite bir astarla sana 50 liraya olur." dedi. Anlaşıp 50TL'yi peşinen ödedikten sonra terzi amca bana ceketimi bir hafta sonra gelip alabileceğimi söyledi. Tabii ki ben periyodik olarak yurtdışında olduğum için takriben üç hafta sonra ancak gidebildim ceket almaya. Ceket

poşetinden çıkarırken gördüğüm manzarayaysa inanmadım. Sanki kadife ceketin üzerinde tramvay dolaşmış gibi ray izleri var! "Bu ne?" diye sorduğumda terzinin çırağı, "Yukarıdaki kuru temizlemecide ütü buharı vurdur, düzeler." dedi. Dediğini 10 lira karşılığında yaptığımdaysa ceket iyice kullanılmaz hale geldi. Uzun lafın kısası, 50 liralık cekete 60 lira masraf edip yaka-

paça mahvolmuş bir paçavra parçasıyla baş başa kaldım. Terzi amcayla sakin bir münakaşadan sonra verdiğim 60 liradan da bir kuruş geri alamadım ve buranın Türkiye olduğu gerçeğini bir kez daha hatırladım. Bu deneyimden sonra bir daha asla ama asla bir çaputu tamir ettirmek için bir kuruş bile harcamayacağım. Bozulduğunda at, yenisini al konseptine devam... ■





Sonunda, Japonya!

Değerli dostlarım, sevgili okurlar ve beni bugünlere getiren ailem. Ben Japonya'dayım, ya siz? Hahahah!

Pardon, heyecanım çok. Geçen ay derginin bir yerlerinde son derece gizlice bahsettiğim üzere, sizlere iki ay boyunca Japonya'dan sesleneceğim. Planladım, programladım ve Japonya'ya ayak bastım. Zor bir inişten sonra Osaka'dan Tokyo'ya da geçtim ve tam anlamıyla yerleşip dergi işlerine de oturmayı başardım.

Tokyo hakkında neler duyduğunuzu bilmiyorum ve size burada bu defa turistik bir gezi yaşatmayacağım ama Tokyo, gerçekten çok fantastik bir yermiş. Sanıyorum dünyada bu kadar hareketli iki tane yer var: New York ve

Tokyo. Gerçek anlamda milyonlarca insan var ve bunların yarısını bir arada görebiliyorsunuz! Herkes koşturuyor, herkes metrolarda sıkışık sıkışık seyahat ediyor, kimse, asla durmuyor. Tabii ki Japonya deyince akla hemen teknoloji ve oyunlar geliyor. Evet, duyduklarınız bu anlamda da doğru; burada yer gök oyunla ve teknolojik cihazlarla dolu. Bizdeki "Atari salonları" burada tam anlamıyla her iki binadan birinde yer almakta ve buraya akın akın giden insanların oynadığı oyunları bir görmemiz lazım.

Şunu rahatlıkla anladım ki Japonya, tüm dünyadan başka bir şeylerle meşgul. O oyun salonlarında tanıdık sadece iki isim gördüm arkadaşlar: Super Street Fighter IV ve Tekken

Unlimited Tag 2. Bu iki oyun dışındaki hiçbir oyunun adını sanını daha önce görmedim. El-göz koordinasyonunuzu ölçen bir takım müzik oyunlarını Kore'deki G Star fuarında görmüştüm fakat onların dışındaki, bir panele kartlar koyularak oynanan, Monster Hunter türevi oyunları ve RPG benzeri, aksiyon dozajı düşük bir kısım oyunu asla anlayamadım. Tabii Japonlar bunların başında konuşlanıp uzun uzun oynuyordu bu oyunları. Cihazların hepsi internete bağlı olduğu için de skorlar, mücadeleler diğer oyuncularla otomatik paylaşılıyordu. Ben de orada son derece dikkat çeken bir tavırla durup sürekli olan biteni izledim; eminim kimse de benim ne yaptığımı anlayamadı.

Bu salonların dışında, elbette Akihabara adındaki bölgeden de bahsetmek gerekiyor. Tam olarak bir "otaku" bölgesi olarak geçen Akihabara'dan tüm elektronik ihtiyaçlarınızı karşılayabileceğiniz gibi, sekiz katlı bir binaya dalarak anime-manga-oyun tufanına da tutulabiliyorsunuz. Arkadaşlar, Akihabara gerçekten çok ama çok acayip bir yer. Bizde oyun satan, çizgi-roman üstüne yoğunlaşan nasıl iki-üç tane dükkan varsa, burada sadece tek bir sokakta 50 tane vardı. Her yerden bir takım oyunların sesleri geliyor, her yerde Cosplay kostümlü kızlar sizi içeri davet ediyor, her yerde oyunlar oynanıyor, herkes manga kitaplarının arasında kendine uygun bir şeyler arıyor...

Bu noktada şunu fark ettim. Her ne kadar kendimi bildim bileli Uzakdoğu kültürüyle ve ürünleriyle ilgileniyor olsam da Japonya'da olanların sadece %2'sine hakim olabilmişim. İnsanların ilgilendikleri ürünler, onlarla ilgilenme şekilleri, hobileri sayesinde birbirleriyle kurdukları ilişkiler o kadar farklı geldi ki her şey için çok geç kaldığımı anladım.

Eminim siz LEVEL okurları da burayı bir kez ziyaret etseniz, siz de gördüklerinizden bir hayli etkilenirdiniz. Fakat söyleyeyim, burada PES veya FIFA oynanan PS kafeler yok. Burada sürekli müzik çalan oyunlar, Karaoke mekanlarında kendinden geçen kızlar ve özgürlüğün ta kendisi var...

Gelecek ay, Tokyo'dan değil, Japonya'nın güneyinden size sesleneceğim. (Belki Okinawa'nın masmavi sularından?) Hepinize Japonya'dan selamlar! Ja mata! ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

İnsanoğlunu Yeni Bir Bilinç Eşiğine Taşıyacak Kaynak

Geçen ay internette küçük bir araştırma yaptım. Bir hayli de röportaj ve blog okudum. Bağımsız yapımcıların giriştikleri oyun yapım maceralarında karşılaştıkları engelleri, zorlukları anlattıkları çok sayıda anıya şahit oldum. Öykülerin çoğunda

ortak bir isim dikkatimi çekti: Kickstarter.

Kickstarter, bir web sitesi. www.kickstarter.com adresinden ulaşabilirsiniz. Sitenin varlığından, amacından uzun zamandır haberdardım ancak bu kadar işe yaradığını ve hedefine ulaştığını yeni fark ettim. Kısaca özetlemek gerekirse, Kickstarter, yeni

bir projeye başlayan amatörler, projelerini halka anlatıp beğenen insanlardan destek toplamalarını sağlayan bir "başlangıç sermayesi toplama" sitesi.

Bilmeyenler için süreci de kısaca anlatayım. Diyelim ki bir oyun yapacaksınız. Bunun için tahmini maliyetlerinizi çıkarıyorsunuz. Programlama şu kadar, grafik tasarım bu kadar, vergiler şu kadar, ulaşım bu kadar, cart curt. Tüm kalemleri özetleyip projenize bir maliyet biçtiniz mi? Sonra kickstarter'da yapacaklarını, planlarını, üreteceğiniz oyunun detaylarını ve gerekiyorsa maliyet birimlerini de açıklayıp bir kampanya başlatıyorsunuz. "Benim bu oyunu yapmak için 75.000\$'a ihtiyacım var!" diyorsunuz. Eğer belirlenen zaman dilimi içinde bağışçılardan 75.000\$'ı toplayabilirsiniz, oturup projenize başlıyorsunuz. Elbette bağışçılarınıza bazı sözler de veriyorsunuz. 10\$ veren oyunun alpha sürecine katılabilir. 20\$ verene oyunla beraber bir de tişört yollayacağız. 30\$ verenin adını oyunun içine yazacağız, vs...

Bu konsept tutmaz sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Pek çok proje bu sayede hedeflediklerinin çok üzerinde bağış almışlar. Örneğin, Fallout'un yapımcıları yeni bir Fallout gibi RPG projesine milyon Dolar'lar seviyesinde bağış almış. Büyük oyun yapımcılarının hiç sevmediği ve hiç bulaşmadığı pek çok 4X strateji oyunu da 100.000\$'lar seviyesinde destek almış durumda ve yapım aşamalarını adım adım izleyebiliyorsunuz. Örneğin, Star Drive, son derece heyecan verici ve benim de 12 sene önce yapmak için girişimde bulunduğum Uzak Operasyonlar'a çok benzeyen bir oyun. Oyunu merakla bekliyorum.

Elbette siteyi incelerken, keşke demekten de kendimi alıkoymadım. 12 sene önce, tam da ekonomik krizlerin ortasında, beş arkadaş oturup Uzak Operasyonlar isminde bir 4X strateji oyununu hayata geçirmeye hazırlanıyorduk. Oyunun senaryosu, grafikleri bir yandan hazırlanırken bir yandan da kodunu hızla yazıyorduk. O dönem ilk demosunu CHIP'in ofisine getirdiğimde Mahmut Karşlıoğlu ile birlikte demoyu keyifle tekrar tekrar oynadığımızı da hatırlıyorum. Ancak Kickstarter gibi destek alacağımız bir platform olmadığı için ve projede çalışan tüm arkadaşlarımızın o kriz ortamında enerjilerini faturalarını ödeyecek işlerine yöneltmeleri gerektiğinden, Uzak Operasyonlar da yarıda kaldı. Bu arada Uzak Operasyonlar, Türkiye'de bilimkurgu okunmadığı için yayınlamaktan kaçındığım bir romanım ve umarım bu sene sonu, ücretsiz bir e-kitap olarak onu da artık bilimkurgu okurlarına ulaştıracağım.

12 yıl önce biz deneyip maddi sorunlar nedeniyle sonuna ulaşamamıştık ancak aranızdan oyun yapmak için destek arayan varsa umarım kickstarter.com gibi imkanları sonuna kadar kullanırsınız. Ben hatırlatmış olayım, gerisi size kalıyor. ■





Geldiğim Yerden Bakıyorum

Her şey ne kadar da çabuk değişiyor... Değil mi sevgili okur? İnsan ilk başta kendi geçmişine şöyle bir bakıyor; sonra geldiği noktaya ve bir anda fark ediyor ki zaman su gibi akıp geçmiş. Bu durumun yaşınının geldiği rakamla çok da bir alakası yok; zaman diyince illa ki yılları hesaplamamız gerekmiyor, günleri hatta saatleri bile bu hızla akan nehre ekleyebiliriz.

Fakat günümüzde öyle bir hız var ki sormayın, neyin ne ara gerçekleştiğini anlayamadan yaşıyoruz resmen. İsteklerimiz tıpkı bir önceki gibi ısrarcı, net ve sonucunda bizi mutlu edici şekildeler ama her nedense artık onlara kavuştuğumuz zaman daha önceki gibi tatmin olmuş hissetmiyoruz. Benim bu noktada en çok kafamı taktığım durum, yine tarih ve geçmişle ilgili. Gerçekten günümüzde dünya ve Türkiye olarak geldiğimiz ulaşılabilirlik noktasından önce de insanlar böyle mi yaşıyordu? Bundan yüzlerce yıl önce, aslında her ne kadar detayda öyle olmasa da, temelde yavaş gelişen bir tarih süreci var. Yani Roma'nın hüküm sürdüğü tarihlerde insan hayatını derinden etkileyecek bir yenilik olmamış ya da 1200 ile 1400'lü yıllar arasında yapılanlar hep birbirine benzemiş; demek istediğim sanayi devrimine kadar yaşayan insanlar hep benzeri hayatları paylaşmışlar. Bu durum pek tabii sosyal ve kültürel yaşamı da etkiler durumda. Babasının ya da annesinin yolunu izleyen bir nesilden sonra artık günümüzde kendi hayalleri peşinde koşan bir nesil var ki bu nesle ait kişiler bundan yüzyıllar önce kahraman olarak nitelendiriliyorlardı. Kendi kaderlerini kendisi yazabilen, seçimleri sonucu bir noktadan diğerine tüm zorluklara rağmen ilerleyebilen kişilerdi bunlar; tıpkı günümüzde "merhaba" diyebileceğimiz herhangi bir insan gibi.

Nitekim dünyanın geldiği noktada bir dönemin kahramanları artık bulunmuyor, daha doğrusu kahraman kavramı artık çehre değiştirmiş durumda. Diğer taraftan bu değişim eskiye nazaran onlarca farklı yönde oldu; sanayileşen dünyada genişleyen ve ortaya çıkan her yeni alan için bir kahraman bulundu. Müzik sektörü için ayrı, spor için ayrı, sanat için ayrı, siyaset için ayrı derken bir anda kendimizi bu ana başlıkların da kendi içlerinde onlarca dala ayrıldığına şahit eder olarak bulduk ve spor diyince "Hangi spor?" sorusunu sorar olduk. Şu anda dünya üzerinde kaç tane spor ve bu dallarda dünyaca ünlü kim bilir kaç tane kişi

var sanmıyorum ki sorduğumuz taktirde birisi tek seferde, bir çırpıda cevap verebilsin.

Az önceki paragrafı okurken belki birazcık dikkatiniz dağılmıştır ve eğer dağıldıysa bence harika zira günümüzde geldiğimiz noktanın insan üzerindeki şaşırtıcı etkisi de böyle hızlı, karmaşık ve sonu gelmeyen cümleye benziyor. Neden mi? Çok basit: Seçim özgürlüğü... Çünkü artık erişebilirlik söz konusu; istediğimiz her şeye anında ulaşabiliyor, istemediklerimizi basitçe görmezden gelebiliyoruz. Seçim pek tabii ki güzel bir şey ama günümüzde, teknoloji başta olmak üzere, istediğimizi elde edebilmenin verdiği rahatlıkla artık hiçbir şey yapmaz bir hale mi geliyoruz, dönüşüyoruz?

Bir ödev hakkında eskiden ansiklopedi karıştırıp, sırf aradığımızı buluncaya kadar gözümüze takılanlardan bile bir şeyler öğrenirken, günümüzde "Wikipedia" gibi açık kaynak tabanlı ve doğruluğu hiçbir şekilde ispatlanmamış bilgileri "Kopyala - yapıştır" yaparak bir şeyler mi öğrendiğimizi zannediyoruz? Demek istediğim yaşadığımız değişim geçmiş yüzyıllara hiç mi hiç benzemiyor ve geçmişte yaşayan insanlara kıyasla kendimizi bu yüzyıl içerisinde konumlandırmaktansa onun bizi istediği yere götürmesine gereğinden fazla izin veriyoruz; umarım önümüzdeki yıllarda erişebilmenin her şey olmadığını anlayan bir yer küreye dönüşebiliriz. ■



DIABLO III

Şeytan geri döndü...

LEVEL 185

1 HAZİRAN'DA PİYASADA!



Alan Kane

Mayıs Ayında 200. Sayısını Muhteşem Hediyelerle Kutluyor

1 **webadam**
internet hizmetleri

**Herkesine Ücretsiz
1 Yıllık Web Hosting**

Web Alanı 1000 MB
Trafik (Aylık) 10.000 MB
Pop3 E-Mail 1 Adet
Veritabanı 1 Adet
Sub-Domain 1 Adet
HTML, PHP ve MySQL Desteği
sitewebadam.com Uzantılı Alan Adı
Cpanel kontrol paneli

Ayrıca Ücretsiz hosting için başvuran herkese Trend Micro Antivirüs 2012, 19\$ yerine sadece 4\$

2 **Dev CHIP Dergisi
Arşivi & 13
Muhteşem Kitap**

Şimdiye kadar yayınlanmış tüm CHIP dergileri artık, kütüphanenizde tek bir DVD kadar yer kaplayacak



6 **111 Açık Kaynak
Yazılım**

Farklı kategoriler altında bir bilgisayarda mutlaka olması gereken en iyi ücretsiz yazılımlar



3 **World of Tanks
Promo Kodu**

Online oyun içinde kullanabileceğiniz 4\$ değerinde 500 altın ve 2 gün Premium hesap herkese hediye

4 **35 TL
değerinde
eğlenceli
2 Tam Sürüm
Oyun**

Adam's Venture serisinden "Search for the lost garden" & en yeni oyun "Revelations"



7 **CHIP50: Indie Games**

Bağımsız oyun firmalarının hazırladığı bu ücretsiz 50 oyun sizi her zamankinden daha fazla eğlendirecek

5 **Tam 365 TL değerinde
9 Muhteşem Tam Sürüm Yazılım**



Mayıs sayısını kaçırmayın!

LEVEL



Temsilciler Bizim
GÜÇLÜKÜLL
BİZİM