

196 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MAYIS 2013 - 7,50 TL (KDV DAHİL)
2013 - 05 - ISSN 1301-2134

REVEL

THIRZF

EFANE OYUN, YENİDEN...

Zenginleştirilmiş içeriği ve özel sürprizleriyle

ELLE iPad'de



MAYIS
SAYISI
APP
STORE'DA

ÜCRETSİZ İNDİRMEK İÇİN DOKUNUN!



* FIRTINA SEYRİ: KIYILARIMIZDA RİSKLİ YERLER VE DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

YACHT

TÜRKİYE
MAYIS 2013/05
SAYI 87

Denizde konfor arayanlara

15 yeni
KATAMARAN

HERKESE
HEDİYE

Golden Horn
Boat Fest
DAVETİYESİ

Özel Bölüm
YACHT
DECO

Andaman Denizi'nde
Myanmar'a doğru

Buda'nın izinde...

YATMARKET EN KAPSAMLI TEKNE ALIM-SATIM REHBERİ

YACHT TEST

>Geniş alanlar
stabil seyir

RHEA TRAWLER 36

>Alaçatı
rüzgârında bir
Alman

**Bavaria
Cruiser 56**

MEGAYAT

>Antalya'da üretildi
**ATEŞ TANRISI
VÜLCAN 46**

>Class 1 rüzgârı
**İstanbul'a
geliyor**



**2013 MAYIS SAYISI
BAYİLERDE!**

**Tıklayın
OKUYUN**



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



KONSOL SAVAŞLARI

Geçen ay -yoğunluktan ötürü- sürekli olarak planı değiştirmek zorunda kaldığımızdan bahsetmişim hatırlarsanız. Bu aysa tam tersi, çok az oyun çıktı piyasaya ancak içinde bulunduğumuz ay epey hareketli. Yeni ve popüler oyunlar çıkmayacak piyasaya sadece; önemli gelişmeler de yaşanacak. Bunlardan en önemlisiyse kuşkusuz ki 21 Mayıs'ta yeni Xbox'ın açıklanacak olması. Bakalım, "gelecek" konsol savaşlarını kim kazanacak? Xbox mı, PS mi?

Bunun dışında, Thief'in yeni versiyonunun açıklanmış olması biz dinazor oyuncuları oldukça heyecanlandırdı. Haliyle yeni Thief'i, yeni Garrett'i kapağa taşımadan edemedik. Eminim ki sadece eski nesil oyuncular değil, genç oyuncular da Thief'in yeni versiyonunu severek oynayacak.

Son olarak, Brick-Force için LEVEL'a özel bir kod hediye ettik size, umarım beğenirsiniz.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere...

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

Not: Brick-Force promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

■ Oyun hayatın boyunca "gerçekten" en çok korktuğun oyun, an, sahne hangisiydi?

Fırat Akyıldız



■ İlk Resident Evil'da, dar bir koridorda sessiz sedasız ilerlerken, aniden köpeklerin camdan içeriye fırladıkları an...

Tuna Şentuna



■ Resident Evil 3: Nemesis'te, evin içinde dolaşırken üst kattan ayak seslerinin gelmesi ve ardından Nemesis'in karşıma çıkıp oda oda beni takip etmesi... Çok asabım bozuluyordu!

Emre Öztınaz



■ En çok korktuğum oyun değil belki ama en çok korktuğum an, Doom 3'te öldüğünü sandığım bir yaratığın (Kafası yok, yani normal şartlarda ölü olması lazım!) yanında duran PDA'ı alırken aniden oturduğu yerden kalkması. Kalp krizi geçiriyordu bana...

Ertuğrul Süngü



■ Korkmak mı, gerilmek mi? Bak korkma kısmı Doom 3'te, hani oyunun henüz başında, aynaya baktığımızda bir anda "YARATIK" diye gürültüyle gözükten sahnede olmuştu. Hala aklımda! Gerilmeyse ilk Resident Evil'daydı. İki kaplan gözünü bulduktan sonra açtığım kapının, aslında üzerinde durduğum bir havuz olması ve bir yandan bu havuz dolarken, diğer yandan havuzun içerisine köpek balığı düştüğü o güzide sahnedir.

Ertekin Bayındır



■ Silent Hill... Cheryl'in peşinden koşarken daracık bir yerde sıkıştığımı ve o cüce kılıklı çirkin şeyler tarafından insafsızca bıçaklandığımı hiç unutmam. Elimde silah namına hiçbir şey yok, ölüyorum ve sonunda her şeyin bir kâbus olduğu ortaya çıkıyor. Aslında bu tarz bir dolu sahne var aklımda ve tuhaftır, hepsi de Silent Hill serisine ait.

MAYIS 2013, SAYI 196

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcen@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

SAĞLIKLI, AKTİF VE DOĞAL YAŞAMIN DERGİSİ

formsanté

BU AY YİNE DOPDOLU... KAÇIRMAYIN, TÜKENMEDEN ALIN

SÜPER PİLATES EGZERSİZLERİYLE YAZA BOMBA GİBİ GİRİN

www.formsante.com.tr

112413 MAYIS SAYI: 2013/5

5 KILOYA VEDA

BİKİNİ VÜCUDU DİYETİ

Çağla Şikel İKİ ÇOCUKLU SÜPER ANNE

GÜZELLİK Selülitleri siliyoruz

BEMBEYAZ DIŞLER HAYAL DEĞİL ÜNLÜLERİN SAÇ BAKIM SIRLARI

EN SIK YAPILAN 10 seks hatası

EBRU ŞALLI'da Yazın hazır önerileri

GÖĞÜSLERİNİZ KENDİ YAĞINIZLA BÜYÜTÜN!

Gezegenler ilişkilerimizi nasıl etkiliyor?

ISSN 1300-5518 Fiyatı: 6,00 TL

HEDİYENİZ
50
EGZERSİZ
KARTI

KARIN
Tek bacak germe

Topu elinize alın, sırtüstü mata uzanın, dizlerinizi büküp ayaklarınızı yere kaçırmadan masa pozisyonu alın. Nefes alın, nefes verirken tek bacağı ileri uzatıp, omurgayı yere kaldırmadan ve topu da uzatıp bacağı doğru uzatın. Nefes alıp ortaya gelin ve bir sağına bir sola tekrarlayın.

SIRT
Top üzerinde postür çalışması

Ayaklarınızı kalça hizasında açık, sırt dik, omurga uzun bir şekilde topa oturun. Kollarınızı yanlarda omuz hizasında gergin bir şekilde uzatın, avuçlar karşınıza bakıyor... Postürünüzü bozmadan kollarınıza geriye doğru küçük itişler yapın. 4 itişten sonra avuçlar arkaya bakacak şekilde kolları çevirin ve yine doğru 4 küçük itiş yapın. (Bu bir set yapıyor)

Tekrar: 5 set

ESNEME
Üst bacak ve kaskı açma

Bir bacak 90 derece dizden bükülükten diğerini kalçaların simetrisini bozmadan geriye doğru uzatın. Burada belirtilen süre kadar sabit durup diğer bacakta da tekrarlayın.

Süre: 15 saniye

ISINMA
Pelvis yuvarlama

Sırtüstü yatın. Leğen kemiğini kendinize doğru çekip kalçayı tilt pozisyonuna getirin. Kalçalarınızın pozisyonunu bozmadan kemernizi sıkıyormuş gibi karnınıza içerte ve yukarıya çekin. Nefes alıp verirken karnın içerde olmasına dikkat edin.

Tekrar: 5

SÜPER PİLATES EGZERSİZLERİ

YAZA BOMBA GİBİ GİRİN

50
PİLATES KARTI

formsanté

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.formsante.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



FIFA 14 Sayfa 44

Futbolun patronu EA Sports, yeni sezon hazırlıklarına dair tüm detayları paylaştı. Bakın bakalım yeni sezon kadrosu kimlerden oluşuyor...

- 5 Editörden
- 6 LEVEL Tayfası
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 LEVEL Ligi

20 Big Boss

- 22 Haber

DOSYA KONUSU

- 30 Thief
- 90 FRP'nin Popülerleşmesi

İLK BAKIŞ

- 40 Divinity: Original Sin
- 42 Company of Heroes 2 (Test)
- 44 FIFA 14
- 46 Ride to Hell: Retribution
- 47 1954: Alcatraz
- 48 Killer is Dead
- 49 Infinite Crisis
- 50 East vs. West:
A Hearts of Iron Game
- 51 The Raven -
Legacy of a Master Thief

52 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 56 Dead Island: Riptide
- 60 Injustice: Gods Among Us
- 64 Army of Two:
The Devil's Cartel
- 66 Dragon's Dogma:
Dark Arisen
- 68 Defiance
- 70 The Bridge
- 73 Lords of Football
- 74 ShootMania Storm
- 75 Age of Empires II HD
- 76 Far Cry 3: Blood Dragon
- 77 Pressure



Injustice: Gods Among Us Sayfa 60
Süper kahramanların birbirine girdiği bir oyun daha! Bane, Batman, Catwoman, Doomsday, Flash, Joker, Superman ve fazlası bu oyunda!

- 78 Papo & Yo
- 79 Cities in Motion 2
- 80 God Mode
- 81 Sacred Citadel
- 82 Terraria
- 83 Slender: The Arrival
- 84 Incredipede
- 85 Starseed Pilgrim
- 86 Dead or Alive 5 Plus
- 87 Ninja Gaiden 3:
Razor's Edge
- 88 Guacamelee!
- 89 9 Months In

- 89 Magnetized
- 89 Tax Evaders
- 89 Triad
- 94 Rocko@Psikiyatır**
- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 197



LEVEL DVD 196

DEMOLAR

- Conflict of Heroes:
Awakening the Bear
- Machines at War 3
- Pandora: Purge of Pride
- Pressure

FULL OYUNLAR

- 9 Months In
- Mok Force
- Space Whale
- The Crooked Man
- Triad

VIDEO LAR

- Assassin's Creed IV:
Black Flag
- Battlefield 4
- Blacklight Retribution
- Borderlands 2
- Brothers: A Tale of Two Sons
- CryENGINE 3
- Diablo III
- Final Fantasy X/X-2 HD
- Hearthstone:
Heroes of Warcraft
- Injustice: Gods Among Us
- Killer is Dead
- Lost Planet 3
- Metro: Last Light
- Metal Gear Solid V:
The Phantom Pain
- Puppeteer
- Remember Me
- Rocko's Gamer Channel
- Sanctum 2
- Tom Clancy's
Splinter Cell: Blacklist
- Unreal Engine 4
- Warface
- Watch Dogs
- Worlds of Magic

EKSTRALAR

- Assassin's Creed IV:
Black Flag
(Wallpaper Paketi)
- Hearthstone: Heroes of
Warcraft (Wallpaper Paketi)
- Injustice: Gods Among Us
(Wallpaper Paketi)
- The Elder Scrolls Online
(Wallpaper Paketi)
- The Witcher 3: Wild Hunt
(Wallpaper Paketi)

POSTA

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

Ünlü ya da gönüllüye atın: inbox@level.com.tr

I LOVE PC GAMES!

Öncelikle bütün LEVEL ailesine selamlar! Ben Şahin, 14 yaşındayım ve Battlefield oynamayı çok severim. (Hele de Battlefield: Bad Company 2...) Neyse, sorularına geçeyim.

Şahin BC2 mi kaldı ya? BC3 var, BC4 bile açıldı. BC1'i oyna bari? Sürekli BC yazmaktan neyden bahsettiğime yabancılaştım! (Bir de şey vardı, Battlefield 3742. - Şefik)

1. Bildiğiniz gibi Xbox 360'ta ve PlayStation 3'te Battlefield 3'ü multiplayer olarak en fazla 24 kişilik sunucularda oynayabiliyorduk. Sizce Battlefield 4'te bu sınırlamada artış olur mu?

Yeni nesil konsollarda böyle bir artış görülecektir ama PlayStation 3'te ve Xbox 360'ta durum ne olur, emin olamadım.

2. Gears of War serisinin yeni oyunu olan Gears of War: Judgement'ı beğendiniz mi? Ben Gears of War 3'ü hiçbir şeye değişmem şahsen.

Onu Ertuğrul oynadı ve pek beğenmedi sanıyorum ki. Başka yerlerden gördüğüm kadarıyla da pek tutmamışa benziyor. Bende de bir Gears of

War eksikliği var ki sorma gitsin. (Sorar mısın?) O yüzden kendi adıma pek bir yorum yapamayacağım. (Ben de hala aynı eksikliği kapatmaya çalışıyorum be Tuna... - Şefik)

3. Warface oynuyor musunuz? Ben beğendim ama o kadar abartılacak bir şey olmadığını düşünüyorum. Ama tabii ki CryENGINE 3 oyuna çok şey katmış.

Warface'i Fırat denedi Frankfurta ama benim fırsatım olmadı henüz. Oyunun zaten çok abartıldığı bir yönü yok. Sağlam bir online FPS işte.

4. Xbox 360'ın Xbox LIVE sistemindeki Gold üyelik sistemi verdiğiniz parayı hak ediyor mu?

Microsoft çakallık yapıp oyunları multiplayer oynamak için Xbox LIVE Gold üyeliği almanızı öngördüğü için oyunları online oynamak adına Xbox LIVE Gold üyeliği de almak gerekiyor. Sistem gayet iyi ama hâlihazırda PlayStation 3'ün varsa online kısmı orada çözmelisin belki de...

5. Son sorum Tomb Raider'ın multiplayer'ı hakkında. Siz beğendiniz mi?

İKAMETGAH İLMUHABERİ

T.C. Kimlik No.	052944655231
İli	
İlçesi	
Mahalle	
Köy	
Form 5 Numarı	
Adı Soyadı	Hernandez
Baba Adı	Santiago
Ana Adı	Ramiro
Doğum Yeri	Angelita
Medeni Hali	
İş veya Mes.	
Uyruğu	Meksika
Niçin Veri	
İkametgah	
NÜFUS/	
Hüviyetim	
doğru old.	
ikametga	
Yükarı	
DOĞUM TARİHİ	1981

Tomb Raider'ı da Ayça kaptı, çok sevdi. Lara'nın çığıklarına dayanamadığım için ben oynamadım. Gördüğün gibi sorduğun hiçbir oyun bana uğramamış. Enteresan... (Ben çok az oynadım, benim için zaman kaybıydı. - Şefik)

Sorularımı cevapladığınız için çok teşekkürler!
Hasan Şahin TEKER

HITMAN'E BU YAPILIR MI?

Merhaba LEVEL ailesi. Sizi altı yaşımdan beri takip ediyorum ve LEVEL okumaya bayılıyorum. Neyse, lafı uzatmadan sorulara geçeyim.

Altı yaşında ben tam olarak bir taşı diğer taşın üstüne atıp çok eğleniyordum. Sen ise LEVEL okuyormuşsun... Bir dakika! İlkokula yedi yaşında başlanmıyor mu? Altıya inmiş olsa bile hemen okuma yazmayı mı çözdün? Yoksa sadece resimlerine mi bakıyordun derginin? Çok soru sordum, yorgunluk bastı. Hoş geldin diyeyim temizinden.

1. LEVEL 191'de Ertuğrul Abi'nin Hitman: Absolution'a 8,0 verdiği inanamıyorum. Yani

oyun bir şaheser, müthiş, Contracts modunu arkadaşlarla oynamak eğlenceli... En azından 9,0 vermeliydi diye düşünüyorum. Sence?

Bence 10.0 vermeliydi. Ertuğrul'da zaten böyle bir beğenmez haller, bir kendini herkesten üstün görmeler falan! Geçen ay da bana sümük demiş. Ben de ona bir şey diyeceğim şimdi ama ayıp olacak! Ey Ertuğrul, sana sesleniyorum, ben sümüksem, sen de- Birak! Birak klavyemi! İmdat! (İmdat mı?) (PC Gamer 66 vermiş, buna ne diyeceksin?! - Şefik)

2. Tuna Abi, bana önerebileceğin FPS / TPS, aksiyon / macera, bol aksiyonlu RPG ve gizlilik gerektiren aksiyon oyunu var mı?

Sana önerebileceğim tüm oyunlar iki sayfalık şahane Market bölümünde yazıyor. Lakin BioShock Infinite oynamadan da bu diyalardan ayrılmamanı temenni ediyor, gözlerinden öpüyorum. (Gözden öpmek nedir, bir bilen var mı?)

The Witcher 3: Wild Hunt'a daha çok var yahu. The Elder Scrolls V: Skyrim oynadın mı? Anime seviyorsan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch de olur

3. Ya hala karar veremiyorum... Sence bir PlayStation 4 mü, Xbox 720 mi, yoksa şöyle bir 8 GB bellekli, 1 TB sabit diskli, 4 GB ekran kartlı bir bilgisayar mı alsam? Arkadaşlar hep PC diyor, sence?

Söylediğin bilgisayar özelliklerindeki önemli eksikleri geçerse, yüksek donanımlı bir PC sana hayli pahalıya patlayacağı için yeni nesil konsolları beklemen daha iyi olabilir gibi geldi.

4. Tuna Abi, sen hayatında benim gibi 11 yaşında, her türlü oyunu bilen bir "gamer" gördün mü?

Ben 11 yaşında, adı Alp olan ve her kelimenin baş harfini büyük harfle yazan bir arkadaş gördüm. Bence bu arkadaş güzel yazı yazmayı çözdükten sonra gamer olsa daha iyi olur. (İşte yaşlı olduğumun yepyeni bir göstergesi!)

Ben uzatmadan konuları bitiriyorum, şimdiden teşekkürler. Yayınılarsanız sevinirim.

Alp Barkın TOPÇU

KIBRISLIDAN LEVEL'CILARA!

Selamlar Tuna Abi ve parantezlere anlam katan Şefik Abi. Nasılsınız? Orada havalar nasıl? Burası sıcak. Oldukça sıcak... Neyse, ortam ısınmışken sorulara geçeyim.

"Daha da sıcak olacak" diye devam etmişti sanırım Emre Altuğ yıllar önce. Söylenenlere göre bu yaz, yaz aylarının tam 76 günü mevsim normallerinin üzerinde seyredecekmiz. Ve gördüğün gibi "sıcaklık" demediğim için mevsimler havada uçuyor gibi bir durum oluştu. Yaşasın Türkçemiz, yaşasın gizli özne! (Parantez içi hep serin valla, beklerim. - Şefik)

1. Şöyle güzel bir RPG oyunu arıyorum. Aklında bir şeyler var mı yoksa The Witcher 3: Wild Hunt'ı mı bekleyeyim?

The Witcher 3: Wild Hunt'a daha çok var yahu. The Elder Scrolls V: Skyrim oynadın mı? Anime seviyorsan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch de olur. (PlayStation 3'ün varsa şayet...) Mass Effect'leri ne yaptın? Bitti mi onlar? Olmadı Baldur's Gate'in yenilenmiş hali var, ona bir bak.

2. Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad nasıl bir oyun? Silah hissiyatı iyi diye duymuştum...

Orada silah hissiyatı iyi de tek kurşunda yere iniyorsun, biraz illet bir oyun. Gerçekçi olacak diye fazla gerçekçi olmuş, tadın hemen kaçıyor. Paintball oyna, daha iyi...

3. Ben bir PC oyuncusuyum ama NVIDIA GeForce GTX 540M gibi bir ekran kartıyla olmuyor artık. Bana güzel bir PC ya da dizüstü bilgisayar önerir misin?

Güzel PC'nin sistem özellikleri Donanım bölümünde yer alıyor. İyi dizüstü bilgisayar olarak da MSI'nin veya ASUS'un G74 serisine bakabilirsin.

4. Don't Starve'da 72 gün dayanabilmiş bir insan olarak bana MMO olmayan, tek kişilik bir "survival" önerir misin?

Eskiden Resident Evil vardı survival adı altında, şimdi öyle bir şey kalmadı. The Walking Dead'in son oyunu çıktı ve aşırı acele bir şekilde piyasaya sürüldüğü için de hiçbir şeye benzemedi. Ona bakma. Silent Hill'in en son oyunu neyse ona bakabilirsin. (Silent Hill: Downpour sanırım.) PC'de var mı bilmiyorum. (Yokmuş.) (Bağımsız oyunlara yönel, çok şeyler çıkacak, emin ol. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Çoğunlukta öneri istedim ama mazur görürsün umarım. Umarım Türkçeyi de yeterince iyi kullanmışımdır. Cevaplarsan sevinirim. İyi günler!

Gayet güzel bir e-postaydı, ellerine sağlık.

Herkes senin gibi yazsa keşke... İnsanın kendi anadilini yanlış kullanabilmesi bana çok garip geliyor.

Alp ÇANLIBEL

KINECT V2 NASIL OLACAK?

Merhaba gönüllülerin başkanı Hilmituna ve parantezlerin ünlüsü Şefik Abi! Neyse, ben sorulara geçeyim.

Bak iki haftadır izlemiyorum yarışmayı; ne oldu, Ünlüler hala Gönüllülere- Ehm. Gönüllüleri yeniyor mu? Acun gönüllüleri azarlamıştı en son programda, ona bayağı güldüm. "Survivor'ın en kötü takımısınız, inanmıyorum."

1. Hilmituna ve Şefik Abi; siz hangi takımı tutuyorsunuz?

Ben ünlüleri tutuyorum. Bunu sormadın, değil mi? Mersin İdman Yurdu! Olur mu? (Manchester City. - Şefik)

2. Abi ben tam bir Warface meraklısıyım ve siz dergide yayınlamadan önce de oynuyordum ama biraz sıkı. Sence şimdi neyi oynayayım? (FPS ve ücretsiz olursa sevinirim.)

Niye sıkı, gül gibi oyun... WolfTeam, Point Blank, bunlardan birine bakabilirsin belki...

3. Ayça Ablaya ne oldu, ben anlamadım. Sen onu itmişsin, o merdivenden düşmüş mü ne olmuş, bir söyleyen?

Şimdi Ayça bir gün elinde cupcake'ler, donut'lar (Gâvur kendisi.), merdivenlerden yukarı çıkıyordu. (Aşağı çıkmak?) "Aaa" dedim, "Ne o elindeki-ler?" Bana baktı, gözlerini kıstı ve "Sakin!" dedi.

Ondan sonra yavaş çekimde dövüşmeye başladık ve tekmeyi böğrüne gömdüm çünkü ayıyım ve o da merdivenlerden... Elbette ki böyle bir şey olmadı, kadına ayak kalkar mı hiç? Kendi kendine düşmüş bir gün, ben de espri yaptım bu satırlarda. Şimdi gayet iyi ama kendisi... (İyi de o da senin tekme attığını söylüyor Tuna? - Şefik)

4. Sana Warface, CryENGINE 3'ü tam kullanamamış gibi gelmedi mi?

En yüksek detaylarda mı oynuyorsun oyunu?

Ona göre bir daha konuşalım.

5. Abi siz şöyle bir Harlem Shake yaparsanız güzel olmaz mı? Sonra onu da RockoTR'ye koyarsınız? **Harlem Shake'in modası geçti ya, hatta bence çıktıkten üç gün sonra geçti. Yeni bir trend olur da başından yakalarsak yaparız! (Geçen ay evde bir parti verdik, herkese de Harlem Shake videosu çekileceği için materyaller getirmelerini söyledik, sonra geceyi sabah ettik, unutmamız videoyu; yani Tuna'nın dediği gibi, modası geçmiş demek. - Şefik)**

6. Sence Saints Row IV güzel olacak mı? Bir de bir sayıda o oyunu dosya konusu yapar mısınız? **Saints Row IV'ten çok fena Prototype izlenimleri aldım. Bence şaheser olmasına imkân yok ama eğlenceli bir oyun olacaktır diye düşünüyorum. Dosya konusu olacak kadar da önemli bir oyun değil maalesef.**

7. Bu sorum Şefik Abi'ye. Şefik Abi, sen nasıl LEVEL FIFA Ligi olunca bir düşüş yakaladın?

Çünkü Şefik artık NHL Şampiyonlar Ligi'yle ilgileniyor. Değil mi Şefik? (Vallahi ben de anlamadım, üzerimde bir baskı da hissetmiyorum ve olayı ancak kısmetsizlikle açıklayabiliyorum. - Şefik)

8. Assassin's Creed IV: Black Flag bence müthiş olacak. Sence nasıl?

Bence hiçbir halta benzemeyecek. Bir korsan teması eksikti! Oyun o kadar umurumda değil ki haberlerine göz atmıyorum bile. Biri belki bana anlatır sonra...

9. Bu son sorum. Xbox 720'nin Kinect v2 ile parmakları algılaması ve bir gözlükle dışarıdan kontrol edilebilmesi sence nasıl olacak ve bu alet ne zaman tanıtılır?

Parmakları anladım da gözlükle dışarıdan kontrol nedir, o kısmını bilemedim. Belki bu yazıyı okuduğun sıralarda bir şeyler açıklanmış olur zira Nisan'da bir tanıtım olacağı söyleniyordu. (Sonra da Mayıs dediler, bekliyoruz yine... - Şefik)

Yayımlarsanız çok sevinirim, hatta elimdeki şeyi kırarım; o derece yani!

Elindekini yere bırak ve arkana dönüp uzaklaş Sayın Süataç. "Süataç" ne demek, onu da bir söylersen gitmeden... Benim soyadım Şentuna misal; son derece neşeli olduğum, ismimde bile yer ediyor.

Bora Onat SÜATAÇ

BIG BOSS VS ROCKO@PSIKIYATR

Sizlere bol bol selamlar Tunaların en beğenilen Tuna Abi'si ve "parantezlere fıslıdayan adam" Şefik Abi. Aslında "Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim" diyen arkadaşlara inat, sorularımı uzatacaktım ama neyse...

En beğenilen Tuna olmanın haklı gururuyla şunu soruyorum sana: O arkadaşlara inat soruları uzatmak, ne demek tam olarak? Giriş kısmını mı uzatacaktın yoksa? Neyse, fazla uzatmadan cevaplara geçeyim. (Kendime inat!) ("Neyse"siz bir giriş göremedim sanki. - Şefik)

1. Yeni Xbox'ta diskten yükleme yapıldıktan sonra optik diskin işe yaramayacağı söyleniyor. Sizce bu artı bir yön mü?

Bu aslında, "Ya o oyunun diski halının altına kaçtı, sonra biz de o gün halıda tek kale maç yaptık ve hep çizildi o disk." sorununu ortadan kaldırıyor. Fakat asıl amaç, kullanılmış oyunların bir daha kullanılamaması. Yani o boşa çıkan diski arkadaşına verdiğinde ancak bardak altlığı

► (Arabaya CD asma devri geri dönsün!) yapabilir eğer bu durum gerçek olursa. (Word bardak altlığı sözünü yeşille çizdi, bileşik kelime olarak öneri getirdi, öyle yapınca da kırmızıyla çizip "bu yanlış" dedi. Kendiyle çelişen bir programa sahibim, ne mutlu.) (Ya aynı şeyi ben de yaşadım ve senin parantezini okumadan olayı Emre'ye anlattım. Bu nasıl bir kısır döngüdür! Hemen word@microsoft.com adresine e-posta atıyorum. - Şefik)

2. Anladığım kadarıyla PlayStation 4'ün devrim yaratacak, süper bir cihaz olmadığını düşünüyorsunuz. Sizce yeni nesil konsollar en azından hangi özelliklere sahip olmalı?

Devrim yaratmayacağı çok net çünkü zaten gördüğümüz, bildiğimiz ve PC sayesinde tatmakta olduğumuz özellikleri getiriyor yanında sadece. Mesela Microsoft, "IllumiRoom" adında bir konsept proje gösterdi. Sözde konsolun bulunduğu oda oyun alanına dönüyor, tüm duvarlara görüntü yansıyor vesaire. Yeni nesil, bu tip ve hiç bilmediğimiz bir şeyler getirmeliydi yanında diye düşünüyorum.

Samsung telefonlarına sürekli hoş özellikler ekliyor ama Sony için aynısını söyleyemeyeceğim. Bence her açıdan Galaxy S4

3. Sizden şu oyunlar hakkında fikirlerinizi almak istiyorum; iki oyunluk bir bütçem var. Tomb Raider, Assassin's Creed III, Far Cry 3.

Assassin's Creed III'ü geç, Tomb Raider'ı ve Far Cry 3'ü al. Vazgeçtim. BioShock Infinite al Far Cry 3 yerine. Evet!

4. Derginizde en sevdiğim iki bölüm Big Boss ve Rocko@Psikiyatr. Bu kısımları yazmak nasıl aklınıza geldi? Şefik zaten deli, o yüzden rol yapmayı kesip kendisi oluyor. Ben de deliyim şayet, kişilik bölünmem var ve engelleri kaldırıp kendim olunca öyle bir bölüm çıkıyor. LEVEL kimlere emanet, gör! 5. Son olarak, Tuna Abi bir keresinde ayın elemanı seçilmiştin. (Tek bölümlük, güzel bir programdı bu arada.) Dergide neredeyse en fazla senin yazılarının çıktığını da göz önünde bulundurursak bu başarını neye borçlusun? (Sanki bir işadamıyla röportajda gibi hissettim.)

Aslında o dönem, her ay bir kişi ayın elemanı seçiliyordu, bana özel bir durum değildi ama derginin büyük bir kısmında emeğimin geçmesi konusu yıllardır süregelen bir gerçek ve bu başarımı başta ailem olmak üzere tüm ünlülere ve gönüllülere, Çorlu Halk Pazarı'ndan Seyfettin Abi'ye ve elbette ki beni hiç yalnız bırakmayan, ben yazı yazarken bile arkadan gözetleyen, pek sevgili kız arkadaşım borçluyum. Al işte şimdi de tüm cümleyi yemyeşil yaptı Word. Cümle çok uzun diye mi çizdin, niye yaptın, cevap ver! (Eskiden ruh hastası bir ataç vardı gözleri olan, o çıkıp çıkıp bir şeyler derdi; o da geri gelsin.) (Onu gömdük geçen Tuna ama sen çok üzülürsün diye çağırmadık cenazeye. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Ben 14 yaşında bir okurumum. (Küçük sayılırım.) Doğum günüm Ağustos'un ortasında olmasaydı, sizden bana hediye olarak sorularımı dergide yayımlamanızı isterdim ama neyse... Umarım yazım yanlışı yapmamışımdır. (Türkçe öğretmenime kontrol ettirecektim neredeyse.) Buradan tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Size bayılıyorum!

Benim doğum günüm de Ağustos'ta. Birlikte kutlayalım mı? Miami'de yapmayı planlıyorum ben, detayları ve her şeyi sen ayarlarsın. Ben büyüğünüm, benim isteğim olacak!

Umut Mert CAN

HAL HATIR SORMAK DA NEYMiŞ...

1. LEVEL ekibine selamlar. Ben bir animeciyim ve Naruto delisiyim. Kavgada bile Rasengan çakmışlığım var, o kadar çılgınım. Neyse, soruma geçeyim: Naruto'nun üçüncü oyunu sizce nasıl?

Ben de iyiyim Efe, sen nasılsın? Dergiyi kaçınıcı sayısından beri takip ediyorsun? Havalar nasıl? Bunları konuşsaydık ya önce... Fakat Naruto'dan direkt kazandın. (Aaa, Ünlüler'den Bennu ağlıyor, ne oldu acaba?) Üçüncü oyun güzel olmuş, neredeyse anime kadar da ağır ilerliyor, yapımçı ekibi tebrik ediyorum bu açıdan. Bir dövüş girip 30 dakika hikaye dinlemek bayağı hoş... Azıcık daha hızlı bir oyun yapsaydın ya ey CyberConnect2!

2. UberStrike oyununu duymuşsundur. Ben bir tek onu oynayabiliyorum. Onun için bir promosyon kodu olamaz mı?

Duymadım o oyunu. Görüşürüz... Ama gerçekten duymadım. Promosyon kodu zor gibi gözüküyor. Sen niye sadece o oyunu oynayabiliyorsun? Diğer oyunlar ne gibi engeller teşkil ediyor? "Başka oyun oynayınca baş ağrısıyla karışık mide

bulantısı ve titreme geliyor!" gibi bir durum mu? Bilemedim, tahmin yürütüyorum. (Ben duydum ki! - Şefik)

3. Genelde herkes Counter-Strike falan oynuyor. Bense onlardan nefret ediyorum. Hiç zevk almıyorum. Bana indirmeden oynayabileceğim bir oyun önerebilir misin?

Counter-Strike oynayanlardan mı nefret ediyorsun. Yazık değil mi, onlar da arkadaşımız. (Counter-Strike'tan nefret ettiğini anladım, merak etme.) İndirmeden oynayabileceğin oyunlar, tarayıcı oyunları olabilir ve neyi önersem, bir an bilemedim... (Warface? - Şefik)

4. Benim Ayberk diye bir kuzenim var. (Kankayı.) O da bir animeci. Doğum gününde Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 alacağım. En ucuz nerede bulabilirim?

O oyun yeni geldiği için mağazalarda pahalı. Belki GittiGidiyor gibi sitelerde ucuza bulabilirsin.

5. Okuldan biriyle rap yapmaya başlayacağız. Bildiğiniz stüdyo var mı İstanbul, Pendik'te?

Posta bölümü tarihindeki en ilginç soru da bu oldu herhalde. Biz de Şefik ve Emre ile "boyband" kurmaya karar verdik zaten. Fırat da katılmak istedi ama saçı yok, istemedik. Şefik gitar çalacak, Emre bateri. Ben de bet sesimle şarkı söyleyeceğim ama büyük ihtimalle One Republic'in pabucunu dama atacağız. Güven, her şeyin başı... (Stüdyo bilmediğimiz belli oldu mu?)

6. Death Space 3 sizce nasıl? Almayı planlıyorum da... Death Space diye bir oyun yok ama Dead Space var; üçüncü oyunu da pek iyi değil. İlk iki oyun şaheser ama onları oynamadıysan, mutlaka oyna. (Google'a sordum, Death Space diye herhangi bir şey yokmuş hatta. - Şefik)

Teşekkürler.

Biz de teşekkür ederiz Efe. "Haydi eyvallah" bile demeyeceksin diye düşündüm, teşekkürü kaptık ama. Şimdi mesudum.

Efe CELBİŞ

KARDEŞ BEKLE GELİYORUM!

Merhabalar sevgili LEVEL kafesi ve "parantezizm" akımının kurucusu Şefik Abi. Malumunuz üzere bu yıl bir sürü oyun haberiyle sarsıldık, artık bir para basma

makinasına ihtiyacım olduğunu anladım ve nasıl yapacağımı düşünürken size sorular sormak istediğime karar verdim. Sorulara geçelim.

Bir an cümlemin devamında para basma makinesini nereden temin edebileceğini soracaksın sandım. Neyse ki konu soru sormaya geldi. (O da nasıl olduysa...) Geç otur bakalım.

1. Telefon dünyasına iki yeni isim girdi: Samsung Galaxy S4 ve Sony Xperia Z. Size göre hangisi iyi, ya da hangisi alınmalı?

Samsung telefonlarına sürekli hoş özellikler ekliyor ama Sony için aynısını söyleyemeyeceğim. Bence her açıdan Galaxy S4. (Ben gidip LG Nexus 4 aldım vallahi. - Şefik)

2. LEVEL dergisini uzun süredir takip ediyorum. Neden Android veya iOS uygulamalarının bulunduğu geniş bir köşe olmadığını bir türlü anlamadım...

Valla Şefik bu konuda sürekli fikir atılımı yapıyor ama olayı pratiğe dökemiyor. Niye yapamadığını bilmiyorum. Yetenek Sizziniz Şefik! (Bey.) (Vallahi ara sıra oyun incelemesi yapıyoruz ama kapsamlı bir bölüme henüz geçiş yapamasak da böyle bir planımız var. - Şefik)

3. PC'de Diablo III'ü oynadık, bitirdik, sıra PlayStation 3'teki sürümüne geldi. PlayStation 3 sürümü ne zaman çıkar ve sizce alınmalı mı?

Diablo III'ü PC'de oynayıp hatmettiysen, bir de PlayStation 3'te oynamaya pek gerek yok ama oyunu mouse yerine gamepad ile oynayıp biraz daha beat 'em up tadı yaşayabileceksak, sanki eğlenceli olurmuş gibi de gelmiyor değil.

4. PlayStation 3 sahibiyim ve PlayStation 3 için oyun çıkartmaları almak istiyorum. Sizce bu çıkartmalar güvenli mi ve Türkiye'de nerede bulabilirim?

Oyun çıkartmaları tam olarak nedir? Geçen gün DmC (Devil May Cry) almıştım, onun içinden çıkanlar gibi mi? Bir çıkartma nasıl güvenli olabilir? Saygılarımı sunuyorum, bu soruya cevap veremiyorum. (Vallahi bu konuda hiçbir araştırma yapmadım ama konsolu kaplayan çıkartmaların bir zararı, tehlikesi olduğunu sanmıyorum ben. - Şefik)

5. Battlefield 4 tanıtım videosundan sonra Activision'ın videosu ortaya çıktı. Bu videonun rakiplerine gözdağı vermek için çıkarıldığını düşünüyorum. Bu videonun doğruluk payı var mı?

İşte bilmediğim bir konu daha! Activision teknoloji demosu falan mı yayımladı? Durum buysa dediğin şey gayet olası. Şefik belki bir şeyler biliyordur... (Şu yeni nesil karakter demosu ya Tuna, iyice unutkan oldum azizim sen! Vallahi ben videoyu izledim ama gözdağı mesajı almadım. Ha, videoda gösterilmek istenen şey başarılı ama ortada sadece bir surat var, pratiğe dökülmüş pek bir şey yok. - Şefik)

6. Etrafımız savaş oyunlarıyla doldu taşı. Biraz sakinleşmek lazım... PlayStation 3 için sakın, eğlenceli, insanı çileden çıkarmayan bir simülasyon oyunu arıyorum. Önerebileceğiniz bir oyun var mı?

Simülasyon türü galiba öldü ama fark eden de yok. PlayStation 3'te son zamanlarda çıkan simülasyon oyununa rastlamadım. (En azından sakın ve eğlenceli bir oyun önerebilirim; Journey. - Şefik)

Sorularım burada son bulmaktadır. Yeni bir dergi ve yeni bir yazı ile görüşmek dileğiyle...

O zaman biz de selamlarımızı esirgemiyor ve seni yeni bir dergiyle ödüllendiriyoruz! Görüşürüz, kendine dikkat et, sana bir şey yapmasın.

Ahmet Can GÜNDÜZ

TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR

SADECE VIDEO İZLEYEREK EN POPÜLER
30 YAZILIMI UZMAN GİBİ KULLANIN

8 GB DVD 05/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

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

DEV KAMPANYA
RIKOMAGIC 802 II
ANDROID MINI PC
+ KABLOSUZ AIR KLAVYE
TÜM CHIP OKURLARINA
SADECE ~~149\$~~ 99\$
ESKİ TV'NİZİ AKILLI
TV'YE DÖNÜŞTÜRÜN

BU AY: 138 BAŞLIK ALTINDA 7.5 SAATTEN FAZLA HD VIDEO DERS
30 YAZILIMI UZMAN GİBİ KULLANIN

HAZİRAN'DA: 2 web tasarımı eğitimi birden | TEMMUZ'DA: Kendi Android oyununuzu yapın

TÜM OKURLARA 120 TL DEĞERİNDE 3 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM YAZILIM HEDİYİ

Cep telefonu ► Kablosuz ağ ► Masaüstü ve dizüstü PC için

2X performans

Sadece 50€'ya süper terfi Küçük bir harcama ile eski donanımınızı yenileyin

Geleceğin süper virüsleri!

Artık ne cep telefonunuz ne de akıllı tv'niz güvende değil

TEST Veriler için ideal depolama seçenekleri

Dahili ve taşınabilir 45 en iyi sabit disk mercek altında

EV AĞINIZI SEÇİN
Kablosuz & kablolu seçenekler arasında en uygunu hangisi

SANSÜR KABUSU
İnternette engellenen içeriğe, kim neye göre karar veriyor?

MOBİL CİHAZLAR İÇİN
iOS, Android ve WP altında iki farklı kullanıcı tanımlayabilirsiniz

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?

- QR CODE İLE ÇALIŞAN ZİYARETÇİ KARTI YARATIN
- CEPTEN BEDAVA SMS & KONUŞMANIN YOLLARI
- PHOTOSHOP İLE KUSURSUZ FOTOMONTAJ İPUÇLARI

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUÇU



VIDEO EĞİTİM



3
TAM
SÜRÜM
yazılım



CHIP Mayıs sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Takvim Mayıs

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

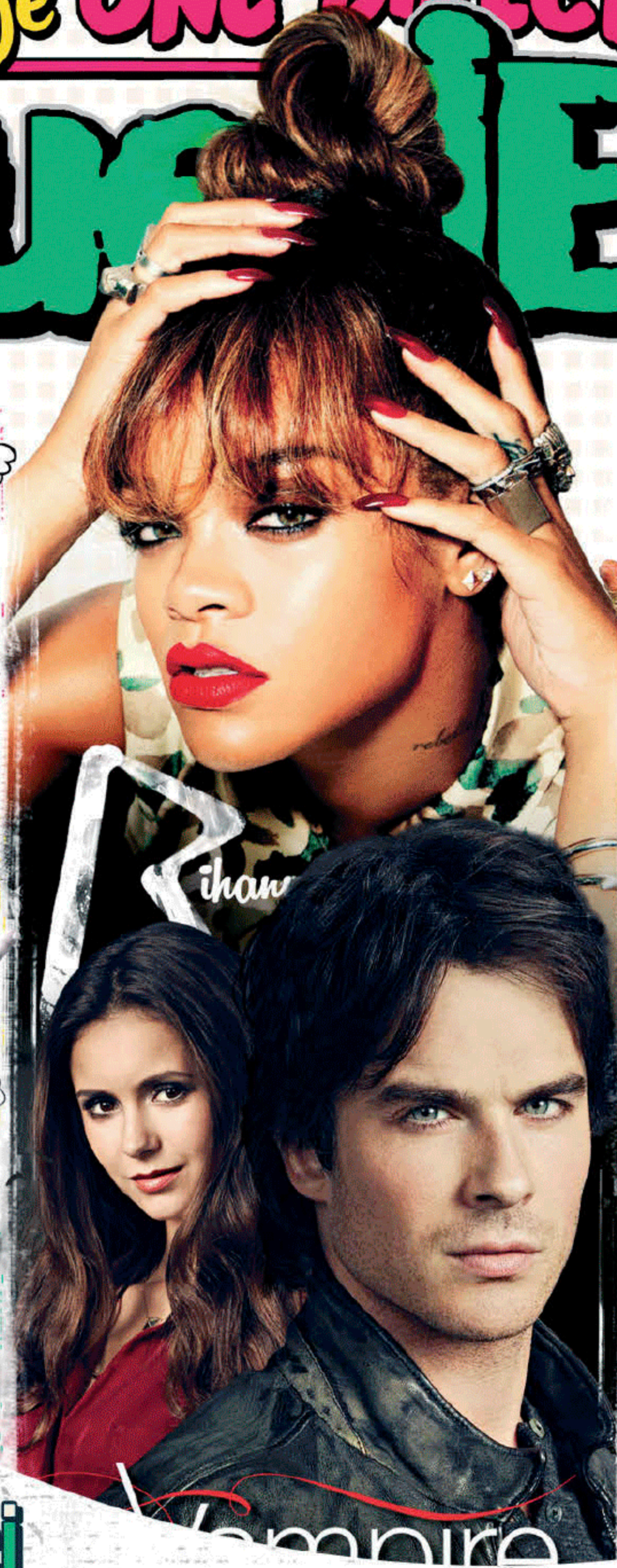
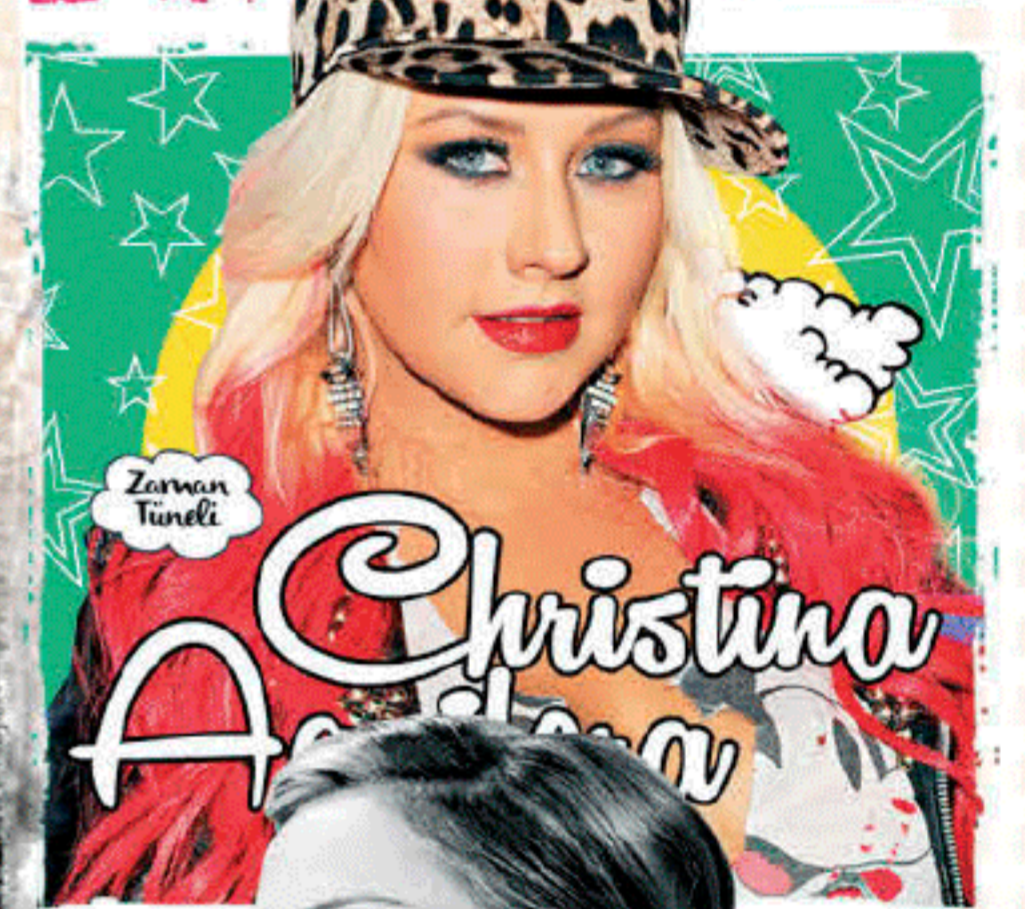
Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzt.
 Far Cry 3: Blood Dragon		1 <ul style="list-style-type: none">Far Cry 3: Blood Dragon (PC PS3 360)Fez (PC)Soul Sacrifice (PSV)	2 <ul style="list-style-type: none">Heroes of Might & Magic VI: Shades of Darkness (PC)	3 <ul style="list-style-type: none">Worms: The Revolution Collection (360)	 Worms: The Revolution Collection	
6	 Fez		9	10 <ul style="list-style-type: none">Deus Ex: Human Revolution Director's Cut (WiiU)Persona 4: Arena (PS3 360)The Walking Dead: A Telltale Games Series (PC PS3 360)	 Metro: Last Light	
13	14	15 <ul style="list-style-type: none">Velocity Ultra (PSV)	16	17 <ul style="list-style-type: none">Metro: Last Light (PC PS3 360)Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity (3DS)Sniper Elite V2 (WiiU)		
20	21	 LEGO Batman 2: DC Super Heroes		24 <ul style="list-style-type: none">Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)Fast & Furious: Showdown (PS3 360 WiiU 3DS)LEGO Batman 2: DC Super Heroes (WiiU)Resident Evil: Revelations (PC PS3 360 WiiU)Sniper Elite V2 (WiiU)	26	
27	28	29	30	31 <ul style="list-style-type: none">Arcania: The Complete Tale (PS3 360)Fuse (PS3 360)GRID 2 (PC PS3 360)Painkiller: Hell & Damnation (PS3 360)	2	

A'dan Z'ye ONE DIRECTION

20
Poster

blue Jean

MAYIS 2013 SAYI 05
112568 FİYATI ₺5,00



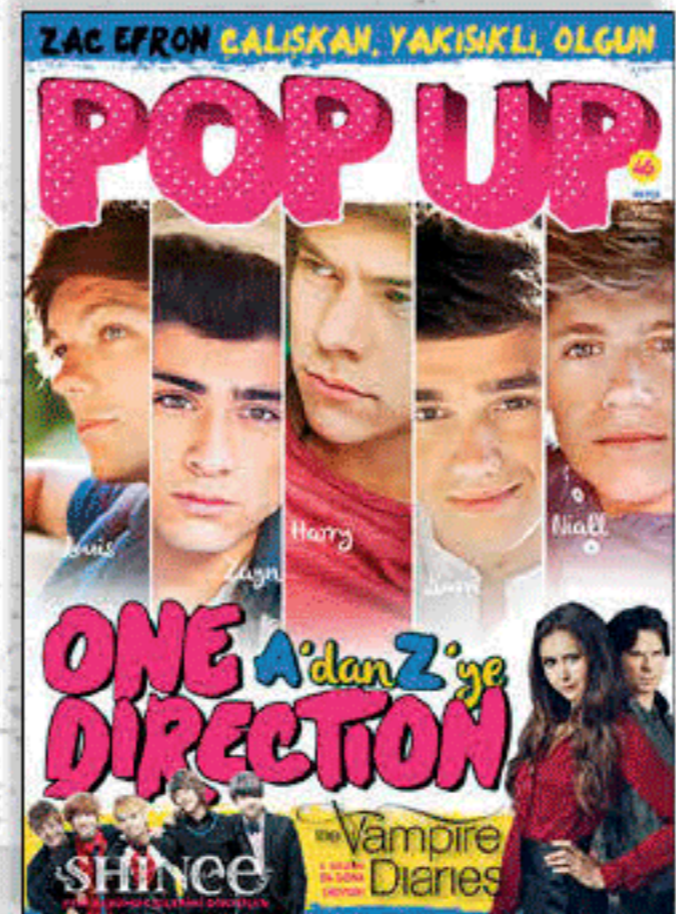
HER AY 3 DERGİ
BLUE JEAN HEADBANG POP UP

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



NHL 14

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 13 Eylül 2013

Electronic Arts'ın ülkemizde pek popüler olmayan spor oyunları serilerinden NHL 14'ün çıkış tarihi geçen ay açıklandı. FIFA'nın çarpışma motoruyla geliştirilen yeni NHL, Fight Night serisinden de motor desteği alarak bizi saha içi kavgalara dâhil edecek gibi. Tüm bunların, NHL oyuncularındaki fiziksel farkları daha belirgin hale getirmesi hedefleniyor.



FIFA 14

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış tarihi: 2013 Sonbahar

Son yılların en iyi ve rakipsiz futbol oyunu serisi FIFA, bu yıl da birçok yenilikle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Özellikle hücum futboluna yönelik geliştirmeler içereceği açıklanan FIFA 14'ün menüsünde Pure Shot, Real Ball Physics, Sprint Dribble Turns ve Variable Dribble Touches gibi önemli maddeler var.



The Sims 3: Island Paradise

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 28 Haziran 2013

The Sims 3'ün bitmek bilmeyen genişleme paketi yağmurunun son üyesi, geçen ay açıklandığı üzere Island Paradise oldu. Adından anlaşılacağı üzere, bu paket sayesinde Sim'lerimizi tatil cennetine sürükleyecek, onları eğlence-den öldüreceğiz! Öldürmezsek genişleme paketi çıkmaya devam edecek, bilirsiniz.



Wargame: AirLand Battle

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2013

Geçen yılın Şubat ayında oynama şansı bulduğumuz Wargame: European Escalation'ın devamı niteliğindeki yapım, derinlemesine stratejik öğeler ile gerçekçi ve etkileyici görselliği bir araya getireceğini iddia ediyor. Oyun, 1975 - 1985 yılları arasındaki Soğuk Savaş dönemini konu alıyor.



Company of Heroes 2

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 25 Haziran 2013

"Strateji oyunları tarihinin en yüksek not ortalamasına sahip oyunun devamı geliyor!" sloganıyla yola çıkan Relic, geçen ay kapalı beta sürecini başlattı ve biz de bu sürece dâhil olduk. Ertuğrul'un oyunla ilgili izlenimlerini ilerleyen sayfalarda bulabileceğinizi belirtiyor, az biraz daha sabretmenizi tavsiye ediyoruz.



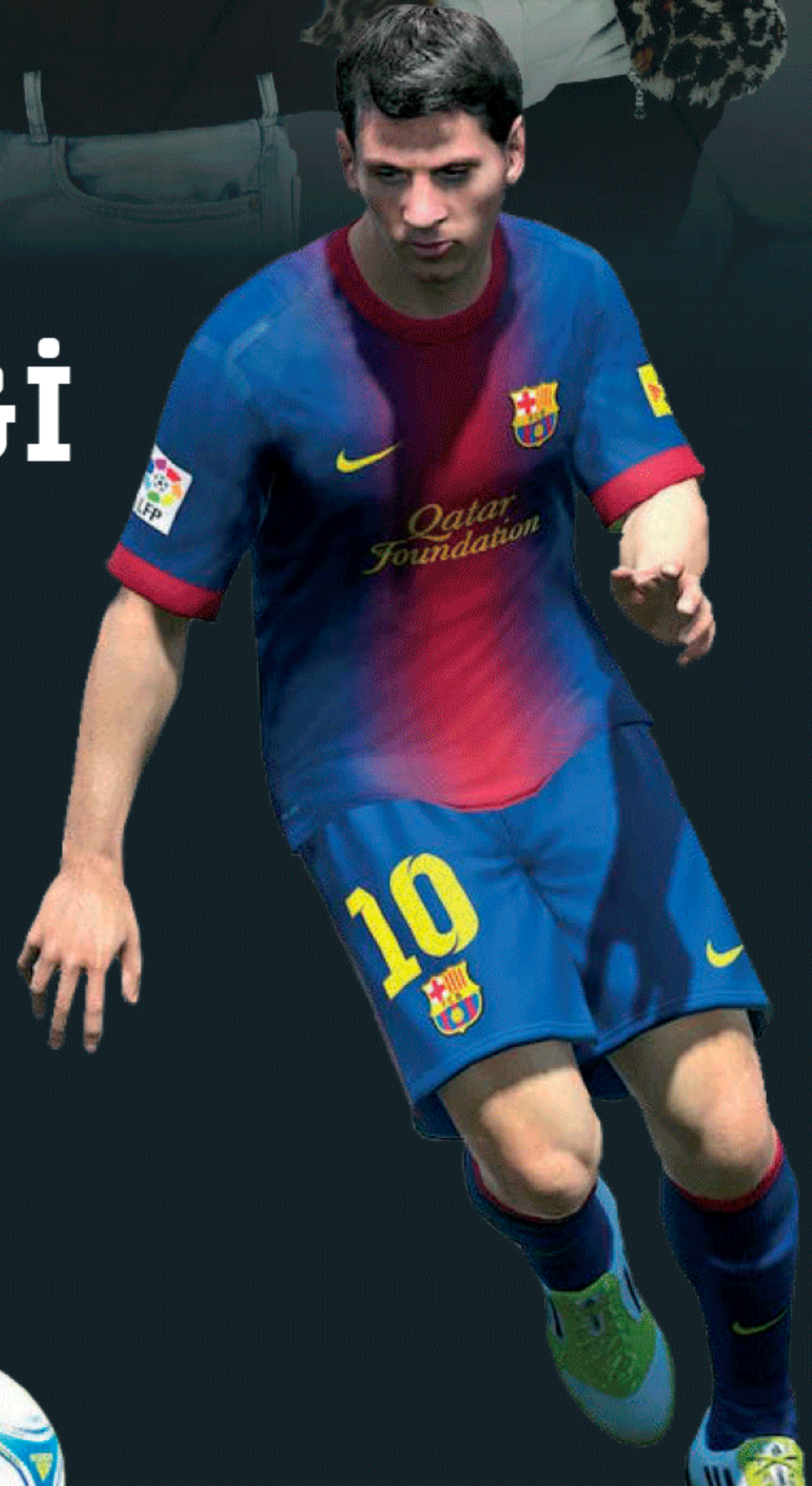
LEVEL FIFA LİGİ

Ay 5

Oyun **FIFA 13**

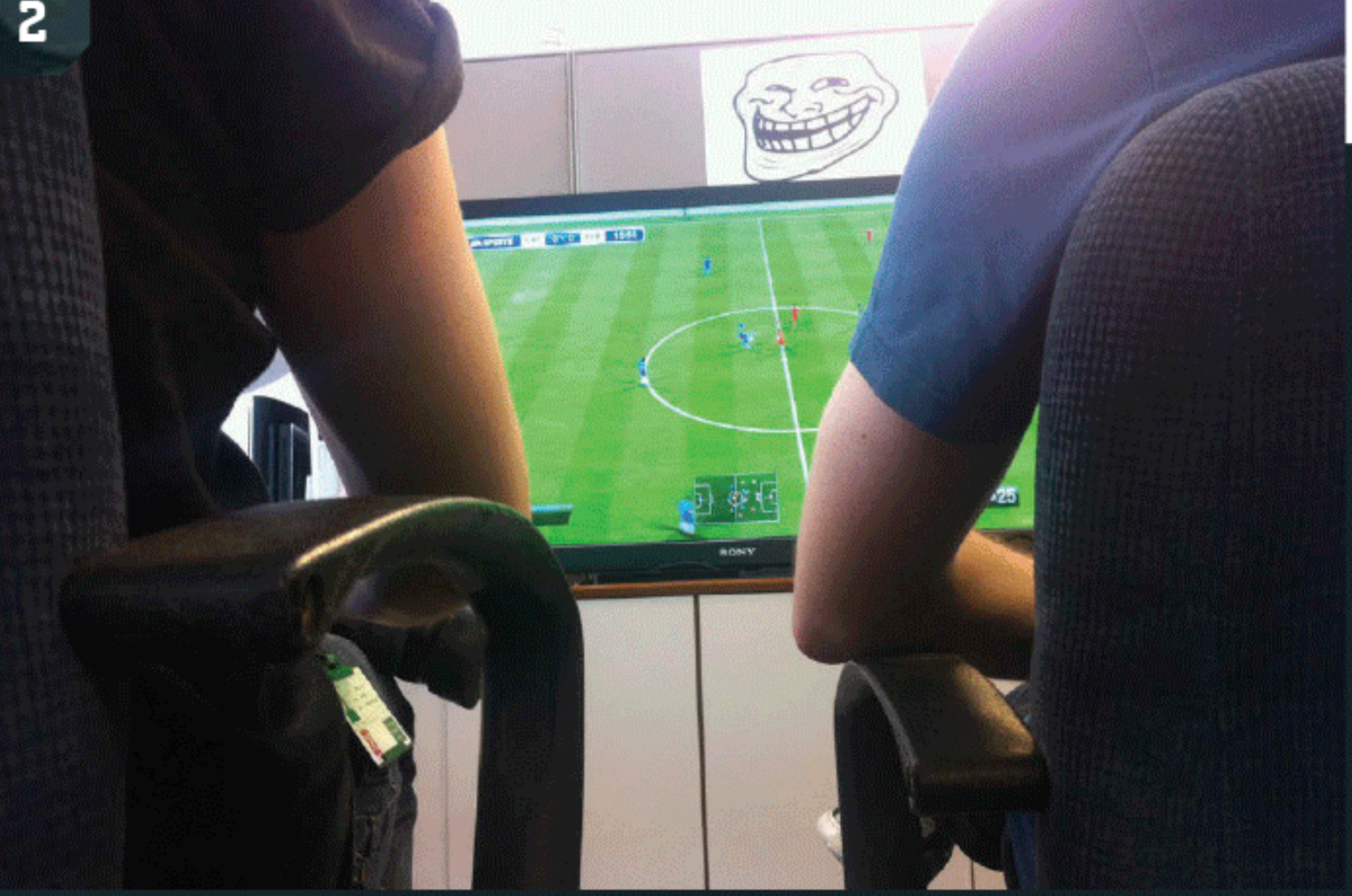
Platform **Xbox 360**

Fırat'ın yeni formattaki LEVEL Ligi'ni, yani yeni adıyla LEVEL FIFA Ligi'ni domine ettiğini artık siz de anladınız sanırım. Her ay Emre ile çabalıyoruz, didiyoruz ama olmuyor, olmuyor, olmuyor. Ne yapsak, ne etsek bir şekilde ayın galibi oluveriyor Fırat. Bu ay da ciddi ciddi hazırlandık, Fırat'ın bu yükselişine bir son vermek istedik, üstüne LEVEL FIFA Ligi'ni canlı yayınlayıp baskı kurmak gibi hain bir plana da imza attık. Sonuç ne mi oldu?





Artık sabitlemiş olduğumuz fikstürü takip edenlerin tahmin edeceği üzere, ilk maç Fırat ile benim aramda oynandı. Açıkçası Fırat'ın canlı yayın baskısı yaşayacağını sanmıyordum ama meğerse yaşayabiliyormuş. Maça oldukça hızlı başladım ve ilk yarıda Fırat'a tek bir şut şansı bile vermedim, üstelik birçok pozisyonu boşa harcadım. İkinci yarıda iki kez öne geçmeme rağmen skoru koruyamadım ve maç 2 - 2 sona erdi.



Bana karşı ilk defa bu kadar zorlanan ve şampiyonluk konusunda ilk kez tedirginlik yaşayan Fırat, Emre karşısına daha iddialı bir şekilde çıktı. Eğer galip gelmezse, bu ayın kupasını bana ya da Emre'ye kaptıracaktı ama tüm gücüyle maça asıldı ve Emre karşısında bulduğu iki golle maçı kazanmayı bildi. Yine de kupa garanti değildi, her şey Emre'ye bağlıydı ve benim de kupayı kazanma ihtimalim vardı!



Ofisteki maçlarda genel toplamda Emre'ye karşı bir üstünlüğüm vardı yıl boyunca ama bu kez için ucunda kupa olunca ufak bir baskı yaşadım. Bir de erkenden golü yiyince, oldu üstüne tuz biber. O golü çıkarayım derken Emre daha da bastırdı ve fark çıktı ikiye, iyice girdim içeri. Maç boyunca skoru çevirmeye ve kupayı getirecek skora erişmeye çalıştım ama ancak bir gol atabildim ve maç 1 - 2 bitti.

Önceki aylara göre Fırat'ı daha çok zorladığımız bir ay oldu ama LEVEL FIFA Ligi'nin dördüncü haftasının galibi yine Fırat oldu. İki kez öne geçtiğim maçı kazansam her şey farklı olurdu ama hem galibiyeti kaçırdım, hem de son maçta Emre'den kısa sürede iki gol yiyip büyük hayal kırıklığı yaşadım. İlerleyen aylar neler getirir, bilmiyorum ama Emre ile beraber Fırat için daha büyük bir tehdit olduğumuz gerçek.

4	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	8	6	2	0	22	6	20	16
EMRE	8	2	2	4	10	15	8	-5
ŞEFİK	8	1	2	5	9	20	5	-11

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Fırat	5	4
Şefik	5	1
Emre	5	0
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



YAK TEPESİNE IŞIĞI

- ...

- ?

- ...

- Patron?

- ...

- Patron duyuyorum sizi, hışır hışır, arkamdan yaklaştırmaya çalışıyorsunuz. Ne tür bir-

- Hop! Daha sonra pişmanlık duyacağın cümleler söyleme evladım.

- Yaşınız bir anda +25 aldı.

- 20'lik zar mı attın? Laflara bak! Aklımda çok karanlık ve çok esrarengiz bir oyun fikri var bu ay.

- Önceki aylara kıyasla hayli heyecanlı gibi.

- Dalga geçip geçmediğini anlamadım, anlamak da istemiyorum. Şimdi biz, bu oyunda karanlıklarda ilerle-

yen ve insanları beklemedikleri anda şaşırtan-

- Bekledikleri anda şaşırtana "mucize" denir bence.

- Sus evladım; sus çocuğum! Devam ediyorum... İnsanları şaşırtan ve işlerini gizlilikle çözüp ardında asla iz bırakmayan bir adam olacağız.

- Peki, amacımız nedir?

- Onu henüz düşünmedim. Bir şey uydururuz sonra.

- Çok saygı duyuyorum yaptığımız işin şekline.

- Evet... Şimdi koy oraya karanlık, yer yer de ekonomik modda çalışan ışıklar ekle.

- Karanlık koymaak ve ekonomik ışıklar...

- Hiçbir şey yapmadan niye laflarımı tekrarlıyorsun arkadaşım?

- Belki dediğimizin ne kadar saçma olduğunu anlarsınız diye bir çabaydı, olmadı.

- Uzatma, koy karanlığı. Bizim adamı da koy. O da böyle çok koyu, erguvanın koyu tonunda, kaftanlı bir takım giysin.

- Padişah mıyız?

- Oğlum görkemli olalım istedim ulan iki dakika! Bozmasana! Şöyle bir bölüm tasarla hemen: Adamımız ilerliyor, koyduğun karanlığın içinde, önünde de hiçbir şeyden haberi olmayan bir adam ve iki kadın var. Bizim adam yaklaşıyor, yaklaşıyor...

ŞİMDİ KOY ORAYA KARANLIK, YER YER DE EKONOMİK MODDA ÇALIŞAN IŞIKLAR EKLE.

- ...ve bir anda ışıklar yanıyor, meğer hepsi bir rüyaymış; biz de birlikte çalışan iki kişi değiliz.

- Bir dakika sessiz kalırsan, konuyu bağlayacağım evladım. Adamımız yaklaşıyor, adam kafasını başka yöne çevirdiğinde, kadının cebinden değerli bir pırlantayı alıveriyor!

- Kadının cebinde değerli pırlanta olması...

- Çantasından alsın tamam!

- Pırlanta çantada da durmaz ya, olsun bakalım.

- Aldık mı pırlantayı? Ama ne oldu, adam bizi fark etti. Şimdi koşarak kaçacağız. Kaçan adam koy oraya.

- Kaçıyor son hız.

- Karanlıkta kalmasına gerek yok artık, kaldır karanlığı.

- Darkness.removeMovieClip()...

- Oyunu Flash'la mı yapıyoruz ulan?

- Aaa! Nasıl anladınız, hayret.

- Flash olmaz, başka bir şeyle yap. GameMaker falan.

- İşte renginizi belli ettiniz.

- Renk, evet... Ortalık aydınlandı, adam kaçıyor, kaçıyor ve bir boruya tırmanıyor.

- Tırmandı maymun gibi.

- Boru da kanalizasyona bağlanıyor, indir adamı kanalizasyona.

- Adam borunun içine mi girdi?

- Girmede. Girdi. Girmese? Girmesi mi lazım?

- Girerse akıbeti pek hoş değil gibi geldi bana...

- O zaman girmesin, direkt insan kanalizasyona!

- Türk yapımı bir icat olmalı bu. Tamam, o kısmı es geçtik, indi kanalizasyona. Bundan sonrasını çok merak ediyorum.

- Kanalizasyona indiğine göre adamdan kurtuldu. Şimdi burada ilerliyor, ilerliyor ve karşısına-

- Dağ gibi bo-

- YayımLAYamayız oğlum bunları! Terbiyesiz! Kanalizasyonda bir bakıyor, mutasyona uğramış kaplumbağalar!

- Teenage Mutant Ninja Turtles?

- Evet! Nasıl plot twist?

- Harika. İyi günler. Ben kahveye gidiyorum. Çav patron.

- Bye oğlum. Haklı çocuk...



Korkunun kalbine yolculuk

Shinji Mikami'den, The Evil Within...

Japonya'da bir korku tüneli hadisesinde bulunmuştum. Tema akıl hastanesiydi ve hastaneye arkadaşlarınızla bir grup olarak giriyor, hastanenin geçmişiyle ilgili bir video izleyip elinize bir el feneri verilip hastanenin içine salınıyordunuz. Aletlere binmek yok, sadece yürümek var... Girmeden önce de biliyordum ki içeride robot olarak ayarlanmış cihazların yanında gerçek oyuncular da bulunmaktaydı; yani bir odaya giriyorsunuz, çevreye aval aval bakarken köşeden bir tane, son derece sinir bozucu

Shinji Mikami kimdir?

1965 yılında doğan ve pazarlama bölümünü bitirip nasıl olduysa oyun programlama işine giren dahi kişiye "Shinji Mikami" diyebiliriz. Capcom'da, içinde Aladdin'in de bulunduğu birkaç oyunla uğraştıktan sonra, 1979'da gösterime giren "Zombie" adındaki film yüzünden hayal kırıklığına uğrar ve kendi survival horror oyununu yapmak üzere harekete geçer, ortaya da Biohazard, yani Resident Evil çıkar. Resident Evil'in başarısından sonra şirkette daha üst bir konuma geçen Mikami-san, Resident Evil 2 ve Resident Evil 3: Nemesis ile birlikte Dino Crisis'in de yapımcılığını üstlenir. Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil 4 gibi oyunların da yapımcılığında bulunduktan sonra 2005 yılı itibarıyla farklı türlere yönelir. Yönetmenliğini veya yapımcılığını yaptığı bazı oyunlar arasında Killer7, God Hand, Vanquish ve Shadows of the Damned bulunuyor.



makyajıyla üstünüze gelen adam çıkıyor. Hoş mu şimdi? Olayın koptuğu an da şu olmuştu ki hastanenin uzunca bir koridoruna denk geldik ve yan yana sıralı birçok kapı vardı. Işıklar da bir yanyana, bir sönüyor... Belli ki oradan geçerken kapılardan birileri fırlayacak. Dedim koşun. Arkanıza bakmadan koşun. Ve koşarken o kapılar açıldı, içerilerden çıkanlar çıktı. Ne korkmuştum Yarabbi!

Bu anımı bu kadar uzun bir şekilde anlattım zira Shinji Mikami ve ekibi, Bethesda Softworks işbirliğiyle asabımızı bozmaya hazırlanıyor. Hayatımda izlediğim en asap bozucu fragmanlardan bir tanesine sahip olan oyunun ilk bölümü de bizi bir akıl hastanesinin ortasına bırakıyor...

Kahramanımız Sebastian, şehrin merkezinde bulunan bir akıl hastanesine çağırılır zira kendisi

bir polistir ve hastanede bir cinayet işlenmiştir. Olay mahalline varan Sebastian birçok polis aracı görür ama araçların hepsi boştur. Bir şeylerin ters gittiği açık olmasına karşın Sebastian içeri girer ve...

Şimdiden bir gerginlik oluştu üstünüzde, değil mi? Zaten Shinji Mikami de tam olarak bunu amaçlıyor. "Survival Horror" türünün yok olmanın eşiğine geldiğini vurguluyor ve birkaç yapım dışında, etrafta bu türün üyesi bir oyunun bulunmadığını vurguluyor. Kendi hissettiği gibi bir survival horror oyunu yapmak için yoğun bir çalışma sürdüren ünlü yapımcı, The Evil Within ile birlikte oyuncuları gerçek korkunun içine çekmeye çalıştığını söylüyor.

Hikâyenin devamında Sebastian, tüm polis memurlarının ve doktorların kanlar içerisinde akıl hastanesinde sağda solda yayıldığını görüyor. Kanlar içerisinde güvenlik odasına varan Sebastian, burada





bir doktorun hala hayatta olduğunu görüyor. Doktor birkaç kelime söylüyor ama bunların ne olduğunu daha biz anlamamışken, hakkın rahmetine kavuşuyor. Sebastian kameralarda kapüşonlu bir adamın herkesi katlettiğini görüyor ve çok geçmeden o adam, Sebastian'ın arkasında beliriyor ve kahramanımızı etkisiz hale getiriyor...

Sebastian uyandığında mezbahada sallanan kadavralardan biri gibi kendini zincirlere bağlı olarak buluyor. Bu sırada kasap rolü üstlenmiş iri yarı bir "adam", Sebastian'la birlikte asılı duran insanlardan bir tanesini yerinden alıyor ve tezgâha yatırıp doğramaya başlıyor.

Manzarayı tahmin edebileceksiniz sanırım... id Tech 5 motorunun Mikami'ye uyarlanmış versiyonu sayesinde son derece detaylı ve asap bozucu görüntüler ekrana geliyor burada ve anlıyorsunuz ki bu, her şeyin başlangıcı.

Hikâyeyi anlatmaya devam etmek mümkün ama daha önemli konular var bildirilmesi gereken. Az önceki kasaptan ve benzeri yaratıklardan nasıl kurtulacaksınız mesela? Hele ki oyunun fragmanında ve görsellerde de yer alan, birçok kola sahip bir kadın var ki... O karşıma çıktığı saniye ben oyunu bırakırım, söyleyeyim. Yaratıklar genellikle bizden daha üstün özelliklerde olacak ve cephanemiz elbette ki kısıtlı olacak. Dolayısıyla daha çok

kaçmak, sessiz olmak ve dikkatli davranmak esas olacak. Kasap etrafta dolaşırken, ondan kurtulmak için şişeleri atıp dikkatini başka yere çekebileceğimiz örneğin. Eğer hedefinizi şaşırtıp şişeyi kasabın kafasında kırarsanız da elbette ki o peşinize düşecek ve bu defa da topuklayarak kaçmanız gerekecek.

Mikami-san, oyunda kahramanımız korktuğunda bizim de korkmamızı, bir şeyler bulup heyecanlandığında bizim de heyecanlanmamızı istiyor. Korku kısmı zaten cepte; oyun o kadar karanlık ve rahatsız edici görüntülerle dolu ki korkmamaya imkân yok. Oyunun kurgulanışında da bir ipucu bulup bir şeyleri çözmek, hep daha fazla esrarın kapısını araladığı için heyecan kısmı da otomatik olarak geleceğe benziyor.

Sanmayın ki oyun sadece akıl hastanesinde geçecek; akıl hastanesi oyunda bulunacak sayısız mekândan sadece bir tanesi. Bazı mekânların dar ve kapalı alanlardan oluşacağı, bazılarının da alabildiğince açık bölgeleri kapsayacağı bildiriliyor. Bir başka bölümde Sebastian, bir kasaba evinde

buluyor kendini. Burada zombi benzeri ama üzerlerine dikenli tel ve cam parçaları saplanmış birtakım düşmanlar Sebastian'ın üzerine geliyor ve o da silahıyla bu düşmanlara karşı koyuyor. Dışarıdan büyük bir grubun geldiğini görünce de evin olası girişlerine tuzaklar hazırlıyor. Bu sırada enteresan bir olay oluyor ve ev yavaş yavaş şekil değiştirmeye başlıyor, yerden kanlar yükseliyor ve kahramanımız bir anda kendini tekrar akıl hastanesinde buluyor. Anlayacağınız aksiyon hiçbir zaman sıradan olmayacak ve hiç beklemediğiniz anda sizi şaşırtabilecek sürprizler karşınıza çıkabilecek.

Mikami-san'ın yeni oyun stüdyosu Tango Gameworks tarafından hazırlanan The Evil Within, çevremizi çok daha fazla görmemize olanak tanıyan ilginç bir görüntü oranı kullanıyor: 2:35:1. Sinema perdesine uygun bu oran, oyunun sinematik etkisini de yükselteceğe benziyor.

2014'ün herhangi bir zamanı, PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacak The Evil Within. Şimdiden kendinizi hazırlayın derim... ■





Yarasa adam, yeniden...

Batman: Arkham Origins, Noel neşesini evinize getiriyor

Yeni bir Batman oyunu bekliyor muydunuz? Aslında yeni bir Batman oyununun hazırlanacağı bildirilmişti ama bu oyunun yeni nesil konsollara değil de elimizin altındaki konsollara geleceğini duyunca şaşırmadık desek yalan olur. Şaşırdık ve bir yandan da sevindik; firmaların kolay kolay PS3'lerimizi ve Xbox 360'larımızı terk etmeye niyeti yok demek!

Dünyaca ünlü Game Informer dergisinin geçen ayki sayısının kapağı olarak belirlenmiş olan Batman: Arkham Origins hakkında biz de eksik kalmadık, topladığımız bilgileri güzelce derledik ve size sunmak üzere harekete geçtik.

Her şey bu defa "Black Mask" adındaki kötünün başının altından çıkıyor ki Black Mask'i maalesef tanıyamadım; elimdeki kocaman DC Kahramanları ansiklopedisinde de kendisine yer verilmemiş. Her neyse, bu "Black Mask" adındaki kötü, ünlü sekiz tane suikastçıyı da ayartıp Noel arifesinde ortalığı karıştırmak üzere harekete geçiyor. Bu suikastçılardan bir tanesi de süper insan olarak nitelendirilebilecek, kılıç ve ateşli silahlar ustası Deathstroke... Black Mask kaos yaratmanın ya-

Batman: Arkham Origins Blackgate

Arkham Origins, ilk iki oyundan birkaç yıl önce-sini konu alıyor. "Blackgate" adındaki iki buçuk boyutlu aksiyon oyunuyla Arkham Origins'den biraz daha sonrası. Arkham Origins'den bağımsız olarak hazırlanmakta olan Blackgate bir PS Vita & 3DS oyunu. Oyunda yine Batman'i kontrol ediyoruz ve yine Batman'in tüm dövüş stillerine, dedektiflik özelliklerine sahibiz. Oyun tam olarak iki boyutlu da değil zira arka ve ön plandaki bazı nesnelere etkileşime geçebiliyoruz. (Bir heykeli patlayıcı jel sıkarak havaya uçurmak gibi...) Blackgate de aynen Arkham Origins gibi 25 Ekim'de piyasada olacak.

nında gözünü Batman'e de dikmiş durumda ve suikastçıları Batman'i öldürmek üzere güdülemeyi de eksik etmemiş. Ayıptır...

Bir önceki Batman oyunu olan Batman: Arkham City'den yaklaşık iki kat daha büyük bir alan sunacak olan oyunun bir kısmı Arkham City'nin neredeyse aynısı. Buradan anlıyoruz ki yapımcılar biraz kolaya kaçmış ama önemli değil. Tabii ki Arkham City'deki kısmın büyük bir kısmı duvarlarla çevrili bir hapisane değil. Ayrıca Amusement Mile bölgesi de sular altında kalmamış.

Yeni eklenen güney bölgesiyse Gotham'ın şaşalı bölümü. Gangnam bölgesi gibi bir yer diyebiliriz. (PSY'nin yeni şarkısı bayağı kötü, üzgünüm.) Devasa gökdelenlerle çevrili olan bu bölge de kuzey bölgesi gibi yaşayan bir şehir imajı çiziyor, Arkham City'deki gibi umutsuz bir durum söz konusu değil; hatta olaylar Noel zamanı geçtiği için her tarafa Noel süslemeleri görmek de mümkün olacak.

Harita bu kadar genişlediği için Batman, Batwing'in yardımını da alabilecek. İstedığımız bölgeye hızlıca gitmek için

kullanabileceğimiz Batwing'in erişim alanını açmak için öncelikle sinyal bozan kuleleri etkisiz hale getirmemiz gerekecek.

Batman'in önceki oyunlarını oynadıysanız, kahramanın dövüş stiline bu oyunda da aşına olacaksınız. Aynı dövüş stilini kullanan Batman, yine birçok yardımcı ekipman da kullanacak ve bunların en yenisi Remote Claw, bu defa bayağı farklı bir oynanışı da beraberinde getirecek. Remote Claw kısaca peşinde bir ip barındıran bir Batarang ve bu sayede düşmanlarınızı birbirine bağlayıp bırakabiliyorsunuz. Sadece insanlar da değil, eşyaları da bu şekilde bir yerlere bağlayıp tuzaklar kurmanızın mümkün olacağı söyleniyor.

Şahsen çok hoşuma gitmeyen bir yenilik daha geliyor oyuna ve o da dedektiflik bölümü. Kahramanımız zaman zaman bazı olayları çözmek için dedektiflik yapacak, olay yerini inceleyecek, kamera kayıtlarına bakacak, kayıtları yavaşlatıp detayları inceleyecek ve sonunda olayı çözecek.

Modifiye edilmiş bir Unreal Engine 3 motoruyla hazırlanan Batman: Arkham Origins; PC, PS3, Xbox 360 ve Wii U için hazırlanıyor ve çıkış tarihi de 25 Ekim 2013 olarak belirtildi. ■



Yeni bir YouTube oyun kanalı

Rocko's Gamer Channel yayında!

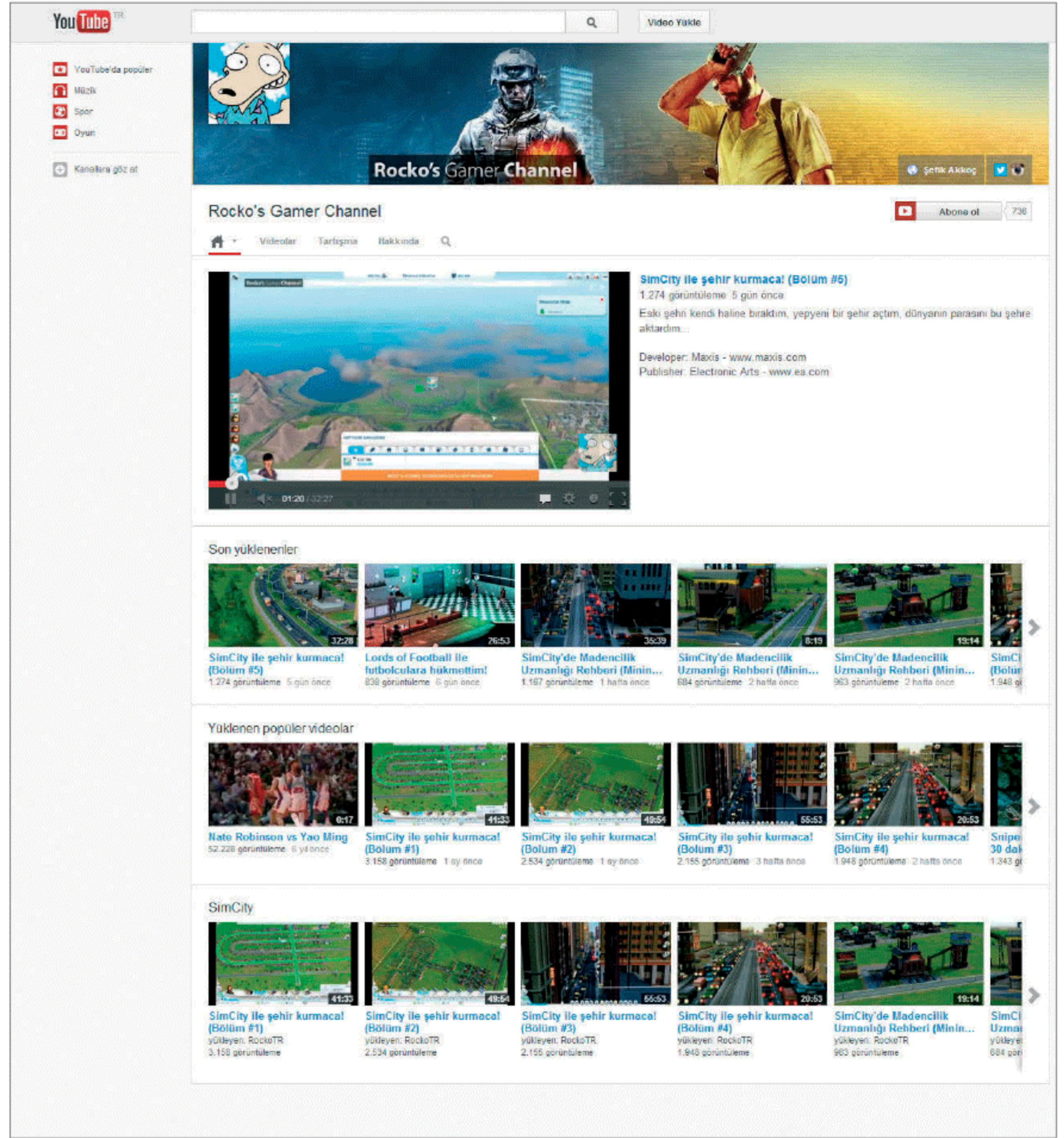
“Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olan ve 17 yıldır yayın hayatına devam eden LEVEL dergisinden Şefik 'Rocko' Akkoç, Şubat ayı sonu itibarıyla yeniden aktif hale getirdiği YouTube kanalı üzerinden kendi oynanış videolarını yayınlıyor, anlık yorumlarıyla görüşlerini izleyicilerine aktarıyor.” demiş Şefik ve eklemiştir; “Evet, kendi reklamımı yapıyorum.” (Bunu ben ekledim, yalan söylüyorum.)

“An itibarıyla Battlefield 3, F1 2012, FIFA 13, Max Payne 3, SimCity, Sleeping Dogs ve Tomb Raider gibi popüler oyunlara ait videoların yer aldığı kanalın içeriğinde PC, PlayStation 3, Xbox 360 ve iOS platformlarındaki oyunlar yer almaya devam edecek; ilerleyen dönemde Twitch.TV üzerinden canlı yayınlar da gerçekleştirilecek. Kanalı takip eden oyun severlerse görüşlerini Şefik ile paylaşıp kanalın içeriğine yön verme şansına sahipler.” diye devam etmiş Şefik kendi yazdığı bir metinde. Düşünün ki adam uğraşmış didiniyor, oturup oyunları oynuyor, yetmezmiş gibi üstüne bir ton da ses ve video kaydı yapıyor ve artan zamanda da bu satırları yazıyor. İşte Şefik, işte 10 parmağında 11 marifet!

“Rocko's Gamer Channel adıyla yayın hayatına devam eden kanala www.YouTube.com/RockoTR adresi üzerinden ulaşabilirsiniz.” diyor Şefik'e birkaç söz de ben söylemek istiyorum.

Sevgili Şefik. Kanalını ziyaret ettim. Zaten ziyaret etmeme fırsat vermeden, “Al bunları LEVEL DVD'ye koy!” diye bana bir ton videonu yolladın. O sırada oturdum ve dinlemeye / izlemeye başladım. İzledim, dinledim ve gördüm ki gerçekten bu işte iyisin. Helal olsun diyor ve başarılarının devamını diliyorum!

Şefik'in YouTube kanalını her daim ziyaret etmenizi de öneriyorum zira Şefik, hiç beklenmedik anlarda yepyeni videolarla karşınıza çıkıyor. Yürü de Şefik, kim tutar seni! (Tezahurat tonunda.) ■



Birincilik sonunda geldi

Tekken Turkey zafer turunu tamamladı

Tekken Turkey'den daha önce de bahsetmiştik. Konu Tekken olduğunda Türkiye'de hatırı sayılır bir yere sahip olan Tekken Turkey, Tekken Tag Tournament 2 ile birlikte gelen takım özelliğini de hemen Türkiye takımı kurarak değerlendirdi. Geçtiğimiz ay da Tekken Turkey'nin kurucusundan gelen bir haberle, PlayStation 3 platformunda kurdukları takımın dünya birincisi olduğunu öğrendik ve gururlandık. TekkenTR'nin kurucusunun ağzından, bakın bu başarı öyküsü nasıl gerçekleşmiş.

“Tekken Turkey, 2006 yılında ve Türkiye'deki Tekken severleri bir araya getirmek amacıyla kurulmuş, kar amacı gütmeyen, tamamıyla bu oyuna gönül veren kişiler sayesinde bugünlere gelmiş bir topluluktur.

Bu zamana kadar hazırladığımız kombo müzik video projeleri, kendi imkânlarımızla düzenlediğimiz birçok buluşma, turnuva ve bunun gibi etkinlikler ile elimizden geldiğince her alanda faaliyetlerde bulunmaya devam

etmekteyiz.

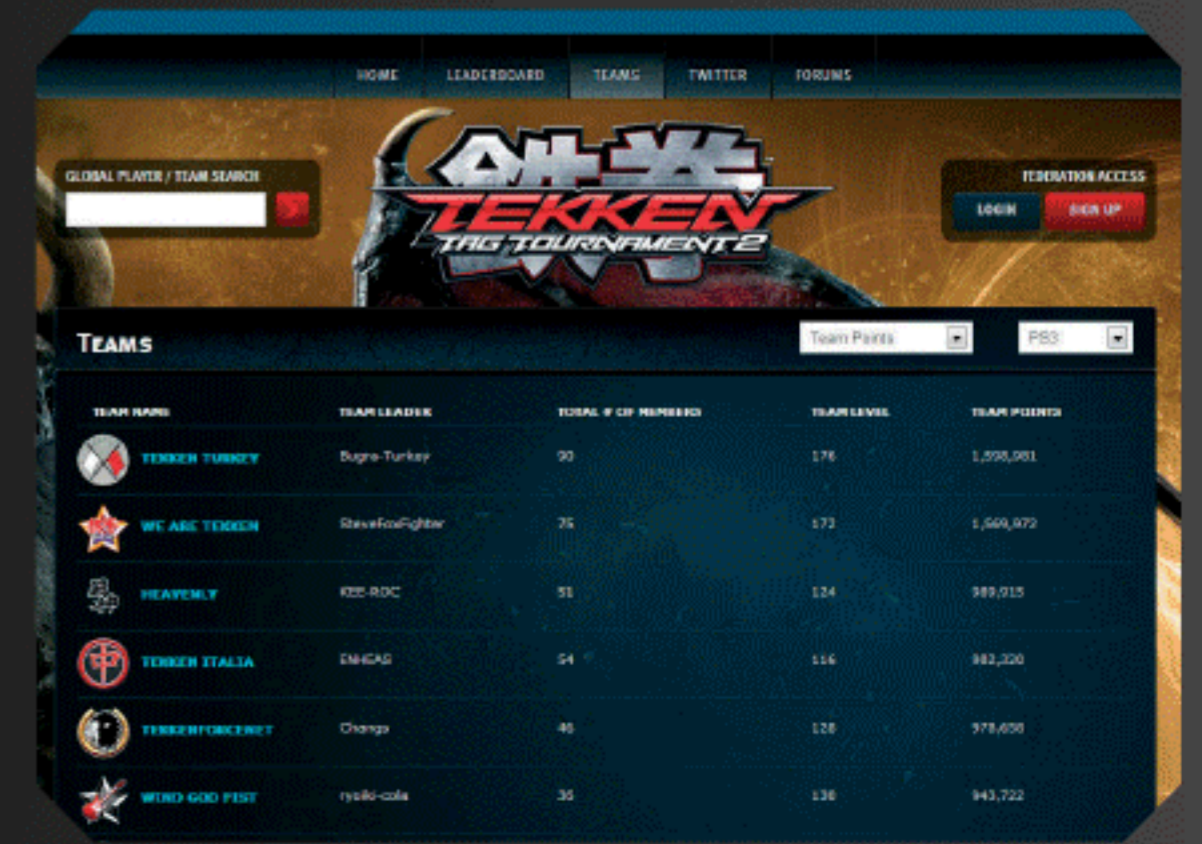
Bahsettiğim bu faaliyetlerin sonucu olarak Tekken Tag Tournament 2 oyununun PlayStation 3 platformunda, takımlar sıralamasında hem puan, hem de seviye bazında dünya birinciliğini elde ettik.

Türkiye'nin ve dünyanın dört bir yanından bu oyuna gönül veren kişilerle oluşturduğumuz Tekken Turkey ve TekkenTR takımında, gerçekten profesyonel anlamda kişiler bulunmakla beraber, erkek ve kadın, yaşları 10'lardan 40'lara kadar uzanan, öğrencisi, işçisi, memuru mühendisi ve benzeri kişileri kapsayan, geniş bir kitleyiz. Şu anki hedefimizi gerçekleştirmiş olmanın gururu ve heyecanı ile beraber gelecekteki hedeflerimiz arasında Tekken'in ülkemizde eSpor dallarından biri haline gelmesine katkıda bulunmak, oyuna ülkemizi temsilen yeni bir karakter, yeni bir bölüm ve bunun gibi içerikler ekleştirebilmek, ülkemizdeki turnuva ve organizasyonlara destek vererek bu alanda diğer ülkeler statüsüne gelebilmek, arcade

salonlarıyla beraber dövüş oyunu kültürünün unutulmaması sağlamak gibi unsurlar bulunmakta.

Desteklerinizi bekliyoruz. Teşekkürler!”

Kendilerini biz de tebrik ediyor, herkesi www.tekkentr.com adresini ziyaret etmeye bekliyoruz! ■





Rusya'da yılın oyunu

Prime World'un yakın gelecek planları açıklandı

Açık beta sürecinin başlamasından bu yana geçen bir yılda aktif oyuncu sayısı 12 kat artan Prime World için yakın gelecek planları açıklandı. RTS ve MOBA tarzlarına taze kan getiren Prime World'un Rusya'da "Yılın En İyi Yerli Oyunu" seçildiğini hatırlatan Nival'in Oyun Operasyon Departman Lideri Ivan Spijarskiy, betanın ilk bir yılında pek çok yenilik yapıldığını hatırlattı.

Spijarskiy, "Açık beta sürecinin bir yılını doldurması bizim için çok önemli." diyerek sözlerine şöyle devam ediyor: "Bu süreç içerisinde Dragonwald, İleri Karakol, Ana Vatan ve Kıyamet modları, lonca sistemi, reyting sistemi, yeni yetenekler, yeteneklerin geliştirilme imkânı, yeni skin'ler ve kahramanlar

başta olmak üzere oyuna birçok yenilik getiren çok sayıda güncelleme yapıldı. Yine bu süreç içinde ilk Prime Turnuvası'nı gerçekleştirdik. Tüm bunlar oyunun popülaritesiyle bize dönüş yaptı. Aktif oyuncu sayımız haftalık rekorlarla artmaya devam ediyor. Biz bununla yetinmeyeceğiz ve önümüzdeki yarıyılıda oyuncularımızın karşısına daha birçok yenilikle çıkacağız."

Başarılı yerelleştirmesi, özenli Türkçesi ve seslendirmeleriyle dikkat çeken Prime World Türkiye'ye gelecek pek çok yenilikten birkaçı şöyle... Oyunun teknik yönünün güçlendirilmesiyle ilgili çalışmalar yoğunlaşacak. Prime World'e yeni kahramanlar ve görünüm ekleneyecek. Skin'lerin büyük bölümü ilk büyük güncellemeyle ekleneyecek. Yeni Prime World kahramanı olan, büyü gücüne sahip güzel kıza yaz

aylarının başlarında oyuncularla tanışacak. Kaleye bir Taverna eklenecek ve bu yeni bina, oyuncunun katılımı olmadan kahramanların görev yapmasını sağlayacak. Oyunculara solo veya takım halinde, Prime dünyasının en azılı canavarlarına meydan okuma imkânı sağlayacak yeni bir oyun modu eklenecek.

Daha birçok özelliğe ev sahipliği yapacak olan Prime World'un açık betasına katılmak için tr.playpw.com adresini ziyaret etmeniz yeterli. Spijarskiy, tüm Türk oyuncularını bu harika deneyime davet ediyor ve çok önemsendiği bir şeyi vurguluyor: "Hiçbir şey bizim oyuncularımız için en eğlenceli ve kendi türünün en iyi oyununu yapma isteğimizi değiştiremez." ■



Biraz Salvador Dali, biraz Tim Burton...

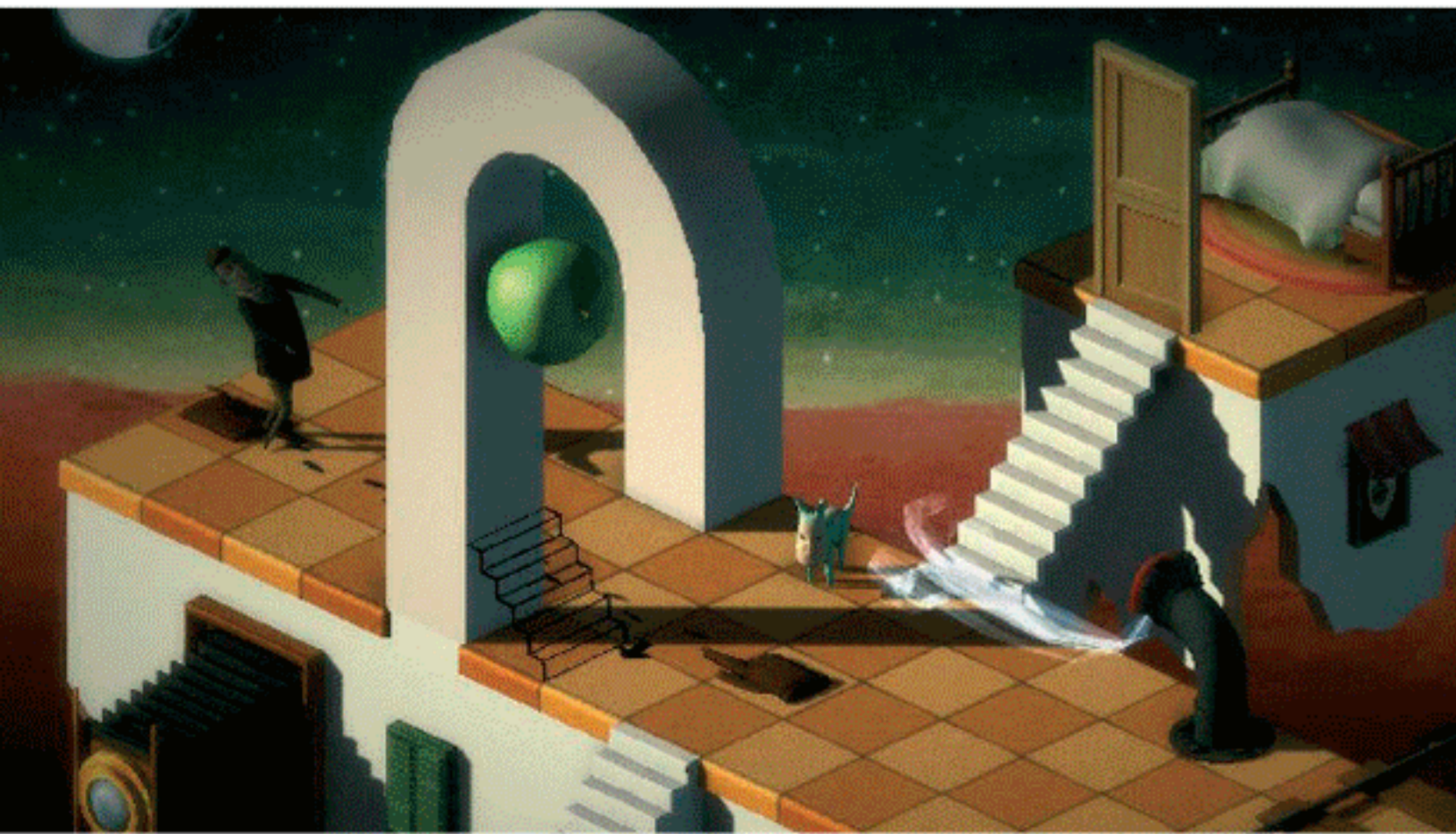
Bulmaca tutkunlarının gözü **Back to Bed**'de

Bir öğrenci projesi olarak hazırlanan Back to Bed, IGF 2013'te gösterilmişti ve ödüle de layık görülmüştü. Bir tarayıcı oyunuydu, az bölüme sahipti ama o vakitte bile gelecek vaat eden bir oyun olduğunu kanıtlamıştı. Şimdi o öğrenciler mezun oldular, baktılar patron falan çekilecek dert değil, kendi oyun stüdyolarını kurup Back to Bed'e devam etme kararı aldılar. Yalnız ortada bir sorun vardı: Paraları yoktu. Üstelik öğrenciyken bedava kullanabildikleri Unity motorunun, olay ticarete dökülünce para gerektirmesi de ayrı bir dertti. Onlar da bir Kickstarter kampanyası başlattılar 12.000\$ gibi cüzi bir hedef koydular ve 13.000\$ gelire kampanyayı tamamladılar.

Bu kadar hikâyeden sonra Back to Bed'in neden ilginizi çekeceğini anlatayım. Oynanış

ve görsellik açısından gayet orijinal bir oyun Back to Bed. Amacımız "Bob" adındaki bir uyurgezeri her bölümde yatağına döndürmek. Bunu yapmak için onun alt benliği Subob'u (Bir uzaylıya benziyor.) kontrol ediyor ve Bob'un yolunu açıyoruz. Burada da Escher misali engeller karşımıza çıkıyor. Örneğin, bir merdiven bir açıdan bakıldığında merdiven olarak gözüküyor ama açı değiştiğinde merdiven oluyor ve Bob'un yolunu açıyor. Bob eğer herhangi bir zaman yolundan şaşarsa veya bir engele takılırsa bölüme en başından yeniden başlamamız gerekiyor.

Orijinal bulmaca oyunları her zaman dikkat çekmiştir ve Back to Bed'in de bu türde çok iyi bir yere sahip olacağından eminiz. Oyun hakkında pek fazla bilgi olmasa da daha fazlasını görmek ve ekibi tanımak için oyunun adını Kickstarter'da aratabilirsiniz. ■



Bir fotoğraf makinesinden fazlası...

Profesyonellerin merakla beklediği yeni **Samsung NX300** Türkiye'de!

Dijital medya ve dijital yakınsama teknolojileri konusunda bir dünya lideri olan Samsung Electronics, başarılı NX serisinin yeni yıldızı NX300'ü Türkiye pazarına sundu. Yüksek kalitede fotoğraf çekme olanağı sağlayan NX300, gelişmiş özelliklerinin yanı sıra işlevselliği ve stili bir araya getiriyor.

NX300'ün olağanüstü görüntüleme performansının arkasında, sahip olduğu yeni 20.3 mega piksel APS-CMOS sensörü bulunuyor. Yüksek kalitede ayrıntılı görüntüler yakalayabilen bu sensör, tüm ışık koşullarında keskin, canlı ve net görüntüler sunuyor. Sahip olduğu geniş ISO aralığıyla (ISO100-25600) performansı daha da ileri bir noktaya taşıyarak kullanıcılara en karanlık ışık şartları altında bile aydınlık fotoğraflar çekme olanağı sunan NX300, yeni 105 noktadan faz algılamalı ve 247 noktadan kontrast algılamalı gelişkin Hibrit Otomatik Odaklama (AF) sistemiyle de hızlı ve net fotoğraflar çekmenize olanak sağlıyor. Ayrıca NX300'ün 1/6000 saniyelik enstantane hızı ve saniyede 8.6 karelik sürekli



çekim modu fotoğraf çekerken her anı yakalamanızı sağlıyor.

Kompakt tasarıma sahip NX300 ile herkes kolaylıkla profesyonel fotoğrafçılar gibi etkileyici fotoğraflar çekebilir. Fotoğraf makinesindeki Akıllı Mod yardımıyla kullanıcılar Yaratıcı Çekim, Manzara, Işık İz veya Hareket Dondurma gibi 14 farklı ortam ayarı arasından seçim yaptıklarında diyafram açıklığı veya deklanşör hızı gibi parametreler seçilen ortamda en iyi çekimi yapabilecek şekilde otomatik olarak ayarlanabiliyorlar.

NX300'deki Smart Camera Wi-Fi bağlantısı kullanıcılara çektikleri fotoğrafları anında ve güvenli bir şekilde fotoğraf makinelerinden akıllı telefona veya

tablete aktarmaları olanağını sunuyor. Bir akıllı telefonu fotoğraf makinesine bağlamak için gereken tek şey hem Android, hem de iOS tabanlı uygulama mağazalarından ücretsiz sağlanabilecek Samsung Smart Camera uygulamasını telefona veya tablete indirmek ve fotoğraf makinesiyle güvenli bir bağlantı oluşturmak için gereken basit adımları uygulamak.

Samsung NX300, gördüğümüz gibi gerçekten bir fotoğraf makinesinden fazlası... ■

21 gün sonra...

Bakalım yeni Xbox, PS4'ün karşısında durabilecek mi?

Mart ayında açıklanan bir raporda, yeni Xbox'ın tanıtımının 21 Nisan'da yapılacağı yazılıyordu. 21 Nisan'a yaklaşılırken bir başka rapor ortaya çıktı ve oradaki tarih, 21 Mayıs'ı gösteriyordu. Bu da hala bir söylenti, çok da güvenmemek lazım ama büyük bir ihtimalle Microsoft'un yeni bombası hakkındaki tüm bilgileri, 21 Mayıs'taki özel bir gösterimde alacağız.

Tabii ki tarih yaklaştıkça ortaya yeni bilgiler de çıkmaya devam ediyor. Konsolun sürekli açık konumda olacağı ve hatta sürekli internet bağlantısına ihtiyaç duyacağı, uzun süredir konuşulan konular arasında. Sürekli açık konumda olma konusu da yeni Xbox'ın Google TV'ye rakip özellikler barındırarak bir televizyon seti olarak çalışmasını ön görüyor. Var olan kanallara ek özellikler getireceği söylenen yeni Xbox, Microsoft'un birçok yayın firmasıyla anlaşması bulunmasından dolayı tam bir televizyon canavarına dönüşebilir. Raporda aynı zamanda konsola bağlı bulunan yeni Kinect'in daha maharetli olduğu ve birden fazla insanı daha kolay algılayabildiği bildiriliyor. Gözlerinizi ekrandan ayırdığınızda yayının durması gibi özelliklerle karşılaşacağımız söylenmekte.

Konsolun fiyatının yaklaşık 500\$ civarında olması planlanıyor yayımlanan raporlardan birine göre. Her şeyin dâhil olduğu bu konsolun yanında daha ucuz

ve taahhüt gerektiren bir modelin daha piyasaya sürüleceği açıklanıyor. Bunların yanında, oyun oynatmaktan uzak olan ve sadece televizyon izleme konusunda faydası olacak olan "Yumo" kod adlı bir konsolun da gelecek yıl satışa sunulacağı bildirilmekte. "Stingray" adında, 100\$'lık fiyata sahip ucuz bir Xbox 360'ın da yakında piyasada olması bekleniyor ve bu haber, yeni Xbox'ın Xbox 360 oyunlarını oynatamayacağını habercisi gibi gözüküyor.

Crytek'in yakın dövüş odaklı FPS oyunu Ryse'in, yeni Xbox'ın çıkış oyunlarından biri olacağı yönünde de söylemler bulunmakta. Bununla birlikte, inanılmaz grafiklere sahip yeni bir Forza oyunu, hakkında pek az şey bilinen bir zombi oyunu ve Kinect ile vücudunuzu tarayıp buna göre bir avatarı oyuna yerleştiren, Pixar animasyonlarını aratmayacak grafiklere sahip bir aile oyununun da hazırlık aşamasında olduğu söylenmektedir. Daha fazla dedikoduya mahal bırakmadan, şu 21 Mayıs gelse artık... ■



Konsept çalışmasıdır.

Son Dakika!

- Namco Bandai, yepyeni bir Ridge Racer üzerinde çalışıyor ve oyun tamamıyla bedava olacak. Ridge Racer Driftopia, PC ve PS3 için bu yılın sonlarına doğru indirilmek üzere hazır olacak.
- İçeriğinde üç tane Jak and Dexter oyunu barındıran The Jak and Dexter Trilogy, Haziran ayında PS Vita'ya geliyor.
- Heavy Rain'in ve Beyond'un yapımcısı Quantic Dream, bir PlayStation 4 oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun 2012 yılından beri yapım aşamasındaymış meğer.
- Metal Gear 1'i, 2'yi, 3'ü, 4'ü ve Peace Walker'ı içeriğinde barındıracağı düşünülen bir oyun, Metal Gear Solid: The Legacy söylentisi bakalım gerçek olacak mı...
- Deadpool'un çıkış tarihi 25 Haziran olarak açıklandı.
- 28 Kasım'da piyasada olması beklenen bir oyun açıklandı ki buna kayıtsız kalmak mümkün değil. PlayStation 3 için Gran Turismo 6!
- Burnout oyunları ve son olarak Need for Speed ile adını duyuran Criterion Games, yarış oyunlarından uzaklaşıp yeni bir türe odaklanacağını açıkladı.
- Yeni bir Tekken oyunu geliyor! "Tekken Revolution" adındaki oyun bir ihtimal 3DS oyunu olacak, bir ihtimal de yeni nesil konsollar için yepyeni bir oyun olacak.
- Bethesda, The Elder Scrolls V: Skyrim'e yeni bir DLC'nin hazırlanmayacağını açıkladı.
- EA, üç tane Facebook oyununun ipini çekti: SimCity Social, The Sims Social ve Pet Society.
- Ni no Kuni ile adını iyice duyuran Level-5, PlayStation 4 için yeni bir oyun hazırladığını açıkladı. PlayStation 4'ün sosyal ağ özelliklerine de uygun olması planlanan oyun, yepyeni bir oyun da olabilir, bildiğimiz bir ismin devamı da olabilir.
- Lost Planet 3, iki ay ertelenerek Ağustos'un sonuna itelendi.
- Media Molecule'un ilginç PS Vita oyununun çıkış tarihi 25 Ekim olarak belirlendi. PS Vita sahipleri gözlerini Tearaway'den ayırmasın.
- Bitmeyen efsane, Dynasty Warriors sekizinci oyunuyla PlayStation 3'e ve Xbox 360'a geliyor. Dynasty Warriors 8, 12 Temmuz'da piyasada olacak.



Dark Souls'dan daha mı zor?

Sabır taşı, Lords of the Fallen ile çatlar mı dersiniz...

Sniper: Ghost Warrior'ın yapımcısı City Interactive ve Almanya'dan kopup gelen Deck Games, PC ve yeni nesil konsollar için ilginç bir RPG üzerinde çalışıyor. İki yıldır yapım aşamasında olan oyunun çıkış tarihiyle ilgili konuşmak için daha erken ama gelecek yıl, ortada bayağı somut görüntüler olacağını belirtiyor yapımcı firma. Aksiyon / RPG olarak adlandırdıkları oyunlarının bayağı zor olacağını da vurguluyor ekip. "10 tane düşmanın bulunduğu bir alanı temizlemek için birkaç saat uğraşmanız gerekebilecek." diyorlar. "Nasıl Tekken'de, Mortal Kombat'ta bir

düşmanı yenmek için bayağı çaba sarf ediyorsunuz, Lords of the Fallen'da da aynısı olacak" diye ekliyorlar. Borderlands'e benzer bir yetenek ağacı da barındıracak olan oyun, Dark Souls'tan ve The Witcher'dan da etkilenmiş benziyor.

Yeni nesil konsolların gücü sayesinde, neredeyse istedikleri gibi görseleği abartabilmiş CI Games. Oyunun şimdiki konsollarda sahip olmayacağı birçok güzelliğe ev sahipliği yaptığını belirten yapımcılar, Lords of the Fallen'in bazı online özellikleri olacağını da belirtiyor fakat oyunun aslen tek kişilik bir oyun olarak tasarlandığını vurguluyorlar. ■

Dünya bir futbol topunun üstünde dönüyor

Futbol heyecanı için adresiniz, KIXEL

Portal ve e-ticaret alanlarında etkin, kullanışlı ve yaratıcı tasarımlarıyla fark yaratan Tart New Media'nın "StartUp Kitchen" kapsamında geliştirdiği Tart Games'in ilk oyunu KIXEL, futbol severlerle buluşuyor. www.kixel.co adresinden oynanabilen oyuna, Facebook üzerinden kaydolmak mümkün.

Futbol oyunu severlerin yakından bildiği "pixel perfect" estetiğini kullanan KIXEL'e dinamik yapısı, multiplayer özelliği ve 80'lerin retro tasarımları ile büyük bir ilgi olması bekleniyor.

KIXEL'in altında yatan ruhu anlatan StartUp Kitchen Kurucusu Emrah Olgun: "Bizi futbol oyunu oynamaya iten 80'lerin ruhuydu, 90'ların küçülen dünyası futbol aşkımızı pekiştirdi. 2000'lerde büyüdük ve işte o zaman tekrardan sevdiğimiz türden oyunları oynamak istedik. Bu motivasyonla doğan StartUp Kitchen'in yeni girişimi Tart Games'in ilk ürünü KIXEL oldu. Oyuna gösterilen ilgiye beklediğimizin çok daha üzerinde..."

Tart Games tarafından tasarlanan KIXEL, gerçek zamanlı oyun kurgusuyla futbolseverlerin keyifli anlar geçirmesi için ideal bir oyun. ■





TüSOT'ta yeni dönem

Yönetim yapısı ve turnuvalar sil baştan

2 013 yılı, Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu'nun yönetim yapısından, turnuvaların ilanına ve uygulanmalarına kadar pek çok konuda yeniliklere sahne oluyor. TüSOT oyun gruplarının tümünün kalbini oluşturan hakemlerin ve iki yıldır turnuvalara katılan tüm oyuncu üyelerin de önerileri göz önüne alınarak, uzun süren bir araştırma ve tartışma sürecinin sonunda TüSOT Üst Kurulu, yeni yapılanmayı yayınladı.

Yeni yapıda pek çok değişiklik var. Bunlardan ilk göze çarpanlar, Oyuncu Sadakati ve Hakem Kıdemi kavramları... Oyuncuların katıldıkları turnuva sayıları, zamanla onlara Sadakat Nişanı kazandırabilecek. Böylece TüSOT organizasyonlarına sık katılan oyuncular, turnuva kazanmamış olsalar bile hak ettikleri ödülü alabilecekler. Oyuncu Sadakati benzeri bir uygulama da TüSOT hakemleri konusunda geliyor. Hakemler de yönettikleri ve yardımcı hakemlik yaptıkları turnuva sayısı belli dönüm noktalarına geldikçe Hakem Kıdemi kazanacaklar. Hakem Kıdemi, yönettiği turnuvanın nişanı üzerinde belirtilecek ve ayrıca Genel Nişanlar arasında da kıdemli hakemlerin nişanları sergilenecek. TüSOT uygulamalarında tutulan puanların ve verilen nişanların tümü yıllık olduğu halde, Sadakat Nişanı ve Hakem Kıdemi zamandan bağımsız biçimde kalıcı olacak.

Yeni yapıda göze çarpan bir başka konu da Ulusal ve Bölgesel Turnuva kavramları... Yılda bir defa her oyun grubu için yapılan Ulusal

Turnuva'ya davetiye kazanma koşulları belirginleşiyor. Bir önceki yılın puan sıralamasının ilk üçünün yan sıra Bölgesel Turnuva'dan da Ulusal Turnuva davetiyeleri kazanılabilir oluyor. Bu sayede Ulusal Turnuva'ya farklı bölgelerden daha çok oyuncu katılımı sağlanması planlanıyor.

TüSOT yapısında, bu söz edilenler dışında birçok ayrıntıda da değişiklikler yapılıyor. Topluca büyük bir değişim olarak nitelenebilecek bu hareketlilik sonunda TüSOT turnuvalarının ve organizasyonunun daha verimli ve yaygın çalışabilmesi planlanıyor.

2013 yılının ilk dört ayında, Türkiye genelinde üç kentte beş TüSOT turnuvası düzenlendi. Şubat ayında İstanbul'da Mehmet Çamuroğlu'nun düzenlediği turnuvayı Imperial Guard ordusuyla Can Adatepe, Ferhan Taner'in düzenlediği turnuvayı Chaos Space Marine ordusuyla Fırat Uğurlu kazandı. Mart ayında Ankara'da Gökhan Sağlam'ın düzenlediği turnuvada Necrons ordusuyla Genco Caner birinci gelirken, aynı ay içinde İstanbul'da Berkay Mumoğlu'nun düzenlediği turnuvayı Imperial Guard ordusuyla Can Adatepe kazandı. Nisan ayı süresince tek turnuva düzenleyen kent İzmir oldu. Hüseyin Ruhi Küçük'ün düzenlediği turnuvayı Grey Knights ordusuyla Salih Barlak kazandı. Hüseyin Ruhi Küçük, bu turnuvayla Usta Hakem unvanını ve yeni TüSOT hakemlerine onay verme yetkisini kazandı. Böylece İstanbul dışında Usta Hakem yetiştiren tek kent olma özelliğiyle de göze çarpan İzmir, ikinci Usta Hakem'ini çıkarmış oldu.

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



İzmirCon'da TüSOT şenliği

Mart ayındaki İzmirCon; Pegasus Oyuncak, Oversoul Hobby ve LEVEL sponsorluğunda büyük bir TüSOT oyun gününü ağırladı. Halil İbrahim Kardıçalı'nın düzenlediği 3. Geleneksel Warhammer 40.000: Apocalypse savaşında dev ordularla kalabalık takımlar birbirine girdi. Altın Taht İdman Yurdu ile Fenalıkspor arasındaki ezeli rekabette bu yıl Altın Taht İdman Yurdu zafer kazanarak hem 2 - 1 öne geçti, hem de geleneksel baklava ödülünü hak etmiş oldu.

2013 yılına turnuvalar, görkemli oyun günleri ve yeni bir altyapı çalışması ile giren TüSOT bünyesinde, bir yıl içinde İkinci Dünya Savaşı temalı yeni bir oyun grubu kurulması hazırlıkları da hız kesmeden sürüyor. ■

DOSYA KONUSU

Yapım Eidos Montreal
Dağıtım Square Enix
Tür Aksiyon
Platform PC, PS4, Xbox 720
Çıkış Tarihi 2014
Web www.thiefgame.com



THIEF

ZENGİNİN MALI, ZÜGÜRDÜN DİLİNDEN ÖNCE, ONA GELİR...

Fırat'a sorsanız onun için üç tane oyun vardır: FIFA, Dark Earth ve Thief. FIFA konusunda kendini yeniliyor, modayı takip ediyor ama diğer iki oyunu artık söyleye söyleye eskitti. Hayır, zaten eskidiler, artık tamamıyla antika durumuna geçtiler.

Aslında ona hak vermek lazım. Dark Earth de, Thief de gayet iyi oyunlardı. Etraf Doom'lar, başka aksiyon FPS'ler ile doluyken Thief çıkageldi ve büyük bir grup oyuncu, oyuna tav oldu. Bunlardan bir tanesi de Fırat'tı işte...

O dönemler konuşuyoruz, Fırat'tan şöyle çıkıyor laflar:

- "Thief. Thief Thief Thief." Thief Thief.
- Abi iyi misin?
- Thief? Thief, Thief Thief; Thief Thief.
- Fırat?
- Thief?

Konuşmayı unutmuştu, öyle geveliyordu. Şimdi yeni oyunla ilgili tam olarak nasıl bir tepki veriyor, o kısma tam hâkim olamadım ama sanıyorum ki belli bir heyecana sahiptir. (FIFA'dan kafasını kaldırılabirirse...) (En son "Bu ay Grand Theft Auto çıkarsa bile kapak Thief olacak!" dedi vallahi. - Tuna)

Thief'in ortaya çıkış konusu da bir hayli trajik aslında. Onu da anlatayım da iyice konuya ısınalım.

1998'in karlı bir Aralık ayında, "Looking Glass Studios" adındaki, şu anda var olmayan bir oyun stüdyosu, Thief: The Dark Project'i PC için piyasaya sürdü. Yapım süreci sancılıydı, yapım süreci boyunca umutsuzluk hâkimdi. Oyun iki kez iptalin eşiğinden döndü, oyunun yapım süreci boyunca oyunun yapımcısı, proje koordinatörü, tasarımcısı, çaycısı, kim varsa stüdyodan ayrıldı.

Thief beğenilen bir yapım olmayı başardı ve bu da -her ne kadar zorluklar içinde bir firma olsa da- Looking Glass Studios'u yeni bir Thief oyunu yapmaya itti. Thief II: The Metal Age, 2000 yılında piyasaya çıktı, ilk oyun kadar büyük bir sükse yaratmadı ama yine de beğenildi. Oyun iyi bir oyun olmuş olsa da maalesef bu başarı, Looking Glass Studios'un iflas etmesine engel olamadı. Firmanın eski çalışanları, Austin'de yer alan Ion Storm'a transfer oldu ve zaten hazırlıkları başlamış olan üçüncü oyunun yapımına başladılar. Bu defa işin içinde, işinin ehli, ilk Thief oyunu üzerine de çalışmış olan Warren Spector da vardı hatta. Artık oyuna belalı mı dersiniz, uğursuz mu dersiniz, 2004 yılında Thief: Deadly Shadows (Üçüncü oyun oluyor.) piyasaya çıktıktan sonra, Warren Spector'ın da firmadan ayrılmasıyla birlikte Ion Storm da kapılarını kapadı.

Thief lisansı artık öksüzdü, yetimdi, uğursuzdu.

Kimse, dört yıl boyunca lisansa dokunmadı fakat 2008 yılında Eidos, Thief'in isim haklarını satın aldığını açıkladı ve 2009'un bahara yüz veren Mayıs ayında da yeni bir Thief oyunu üzerinde çalışmakta olduklarını duyurdu. Ve sonra ne oldu? Elbette ki Thief ismi yine uğursuzluğunu gösterdi ve projeden bir daha, uzunca bir süre ses çıkmadı.

2011 yılında Eidos, Deus Ex: Human Revolution ile birlikte başarılı bir şekilde eski lisansları yayımlayabildiğini kanıtlayınca, Thief fanatiklerinde de bir endişe oluştu. Oyunun açıklanmasının üzerinden iki yıl geçmişti ve proje hakkında hiçbir detay ortaya çıkmıyordu. Detayı bırakın, en ufak bir bilgi kııntısı bile yoktu. Birkaç konsept çizim dışında Thief cephesinde herhangi bir hareket yoktu ki geçtiğimiz ay yepyeni bir fragmanla birlikte görseller, bilgiler, her şey su yüzüne çıktı. Evet, bir AAA oyunun yapım süresi olan üç yıllık sürenin üzerinde bir zaman geçmişti ve oyunun piyasaya çıkması için daha süreye ihtiyacı vardı ama en azından Thief'in gerçekliği de kanıtlanmış oldu.

Eidos'un bu konuyla ilgili açıklaması da aslında tatmin edici sayılır. Thief lisansı alındıktan sonra, konsept proje aşamasında sürekli yeni fikirler ortaya atılıyormuş ama bu fikirler sürekli değişim gösteriyormuş. Bazı kabul edilen detaylar oyunda



yapan ve en büyük mimarlarından bir tanesi. Yani şimdiki gibi değil, o zaman mimarlara değer de veriliyormuş, bir şehrin en zenginlerinden biri de olabiliyorlarmış. (Hayatta inanmam! - Şefik) Baron ve Eastwick iyi arkadaş oldukları için şehrin birçok yapısını Eastwick'in ellerine bırakmış baron ve bu sayede de Eastwick, şehrin en ünlü isimlerinden bir tanesi olmuş. Garrett konuşmanın devamında bu ünlü mimarın ve daha birçok ünlü ismin, bu akşam özel bir evde bulunacağını öğreniyor ve House of Blossoms'a doğru yol almaya başlıyor.

"House of Blossoms" adındaki bu, sadece zenginlere hizmet veren evin kapıları gece yarısında kapanıyor. Garrett saatine bir bakıyor ki neredeyse gece yarısı olmuş bile. Sokaklarda koşsa devriyeler onu mutlaka çevirecek, bunu yapamaz. O da hemen başlıyor hırsızlık becerilerini sergilemeye ve gölgelerde ihtiyatla ilerlemeye başlıyor. Garrett'in görünme oranı ekranın altında bulunan bir göstergede yer alıyor; merkezden açılan daire ne kadar genişse o kadar çok görünür oluyor Garrett. Ne var ki aynı zamanda ekranın etrafını kaplayan karanlık bulutlardan da ne kadar görüldüğümüzü anlayabiliyoruz. Eğer bulutlar karanlıkta görünmüyorsa, yanıp sönmeye başlıyorsa kabak gibi ortadayız.

Garrett bir noktada iki tane devriye görüyor ve bunları şaşırtmak için bir şişeyi alıp atıyor. Şişe kafalarında patlamıyor, alakasız bir yere isabet ediyor ve devriyeler o noktaya doğru ilerlemeye başlayınca Garrett da koşuyor, koşuyor ve bir boruya tırmanıp çatıya çıkıyor. House of Blossoms'un ışıkları ufukta yanıp sönerken, kahramanımız da ne kadar az vaktinin kaldığını anlıyor. Artık oyalanma vakti değil, Garrett'in son hız koşması lazım ve o da öyle yapıyor, basıyor, çatılarda koşar adım ilerlemeye başlıyor. Çatılar bitiyor, yere iniyor ve burada da önüne çıkan her şeyin üstünden atlayarak koşmaya devam ediyor. Bir noktada ya binanın etrafından dolaşması gerekiyor ya da içinden geçmesi ve o da ikinci seçeneği seçip binaya bir pencereden giriş yapıyor. Binanın öbür tarafından çıktuktan sonra Eastwick'in gizli bir girişten "mutluluk evine" girdiğini görüyor ve kendi planını yapmaya başlıyor...

Giriş maalesef bolca aydınlatılmış ve iki tane de bekçi tarafından korunuyor. Garrett buraya nasıl girecek? Savaşmaya çalışsa işini riske atar. Gölge desen, gölge yo- Hayır. İlk bakışta hiç gölge yokmuş gibi gözüküyor fakat dikkat edildiğinde bir bekçinin tutmakta olduğu fener, diğer bekçinin

denenmeye başlanmış ama sürekli bir beğenilme, değiştirilme durumu oluşmuş. Oyunun FPS kamerasında tutmayacağı, Assassin's Creed gibi başarılı bir "gizlilik" teması içeren oyunların üçüncü kişi kamerasından oynadığı durumu da söz konusu olmuş ama FPS kamerasından da vazgeçilememiş. Oyunun bir kısmı üçüncü kişi, bir kısmı birinci kişi kamerasına odaklı bir oynanış içermiş bir süre ama bu sırada oyunu deneyenlerin başları dönmüş,

mideleri bulanmış zira bu geçişler o kadar sık olmuş ki benliğini yitirmiş oyun. Bunun gibi detaylarla uğraşmaktan, sürekli bir şeyler denemekten ötürü çok zaman kaybettiklerini açıklıyor Eidos ve bence bunun altında şu satır da gizli: "Biraz da tembellik yaptık sanırsınız..."

Nihayetinde, sonunda "4" takısı olmayan yeni Thief hem konsollara, hem de PC'ye geliyor ve gördüğümüz kadarıyla da oyun bayağı iyi şekilleniyor.

Kaosun hüküm sürdüğü bir şehir

Adı bilinmeyen bir şehir; kısaca City. Şehir, zalim bir baronun yönetiminde ve bu yüzden eziliyor. Zenginler çok zengin, orta direk ve daha fakirler de çok fakir. Büyük bir dengesizlik, büyük bir politik karmaşa söz konusu. Ünlü hırsızımız ki artık ustalık mertebesine ulaşmış Garrett, City'ye geri dönüyor ve bu karanlık şehre niye döndüğünü birkaç saniye sorguluyor. Veba yüzünden ölenlerin sokakların kenarlarına istiflendiği bu karanlık ve kokuşmuş şehir, elbette ki Garrett'in şehre aydınlığı getirmesini beklemiyor; şehrin ona sunacağı tek şey, zenginlerin ceplerindeki değerli eşyalar...

Garrett şehirde dolaşırken çoğu insanın diyaloguna kulak kabartmıyor ama içeriğinde "zengin" kelimesi geçen her türlü diyalog ilgisini çekiyor ve bunlardan bir tanesinde de "Eastwick" ismi kulağına çalınıyor. Theodore Eastwick, City'nin en çok iş

Garrett'in geçmişi

Thief serisini oluşturan üç oyun, maalesef hiçbir konsola uğramadı. "Maalesef" diyorum çünkü bu, PC sahibi olmayan ve sadece konsol oyunlarıyla oyun dünyasına hâkim olanların Thief isminden uzak kalmasına neden oldu. Eidos Montreal de yeni Thief oyununda her şeyi baştan tasarlıyor ama bir yandan da Garrett'in geçmişine bir ölçüde sadık kalmaya çalışıyor.

Garrett, gizli bir hırsızlar loncası olan Keepers tarafından yetiştirilmiş ve kendi yetenekleri sayesinde de bayağı iyi bir hırsız haline gelmiş, yalnızlığı seven bir adam. Ne var ki Garrett, "Trickster" adındaki, adından ne halt yiyeceği hemen belli olan, garip, insanüstü varlık tarafından oyuna getiriliyor ve bunun sonucunda da gözlerinden bir tanesini kaybediyor. Henüz işe yarayıp yaramadığı kanıtlanmayan, mekanik bir göz takılıyor yerine ve Garrett, bir Cyborg oluyor! (Abarttım, itiraf ediyorum.)

Trickster'in bulunduğu Thief evreni ve ilk üç Thief oyunu, garip yaratıkların, hatta dinazorların bulunduğu, fantastik bir ortamdı. Artık bu tip temalar tutmuyor, biliyorsunuz. Daha ayakları yere basan, daha az fantastik, fantastikse bile bunu insanın gözüne sokmayan oyunlar ve senaryolar moda olduğu için yeni Thief de böylesine büyümlü aktiviteleri içeriğinde pek barındırmayacak. Yine de yeni Garrett'in tasarımında yeşil mekanik gözünü görüyoruz ve bu da oyunun geçmişine bir ölçüde de olsa sadık kaldığını gösteriyor.



Bakalım bu madalyonun gizemi neymiş...



gölgesinin düşmesine neden oluyor ve bu gölge, Garrett'a yeter. Garrett bir ipten yavaşça sallanıyor ve bekçilerin hareketlerine dikkat edip gölgenin düştüğü yeri takip ederek içeri giriyor.

Yapımcılar bu tip yerlerde oyuncuyu serbest bırakmanın ne kadar önemli olduğunu vurguluyorlar. "Bir oyundaki özgürlük, oyun alanının genişliğinden öte, çeşitli problemlere nasıl yaklaşabileceğimizin tasarımıyla da belirlenir." diyorlar. Thief'in zaten çizgisel bir oyun olmadığını ve senaryonun, daha önceden ayarlanmış sahnelerle bezeli olmadığını da ekliyor Eidos Montreal. Bu bağlamda da az önceki örnekte şöyle seçenekler çıkıyor karşımıza: Girişteki iki bekçiye saldırmak, gölgeleri kullanmak veya çevreyi daha da iyi araştırıp evin mutfağına çıkan gizli girişi bulmak.

Kasa mı dedin?!

House of Blossoms'a girdikten sonra Garrett çevreyi kolaçan ediyor. "Opium" adındaki kimyasalın etkisindeki zengin adamlar, birtakım süslü kadınlar, sözde samimi olması gereken, son derece sahte bir ortam karşılıyor onu. "Xiao Xiao" adındaki bir kadın, tüm konuklara sesleniyor: "Bu kadar çok güvenlik olmasına aldırmayın, onlar sadece sizin eşyalarınızın güvenliği için buradalar. Fakat yine de tam olarak güvenmiyorsanız, değerli eşyaları-

nızı odamdaki kasaya da koyabilirsiniz." Garrett'ın tabii ki gözleri açılıyor. Sonuçta "değerli eşya" ve "kasa" sözleri geçti; onun yaşama sebebi olan iki önemli kelime... Garrett'ın hedefi her ne kadar Eastwick'se de Xiao Xiao'yu ve onun kasasını da not ediyor kafasına. Eastwick'in tekrar peşine düşmek üzereyken de kalabalıkta onu kaybettiğini görüyor ama onu nerede bulacağını cevabı da yine Xiao Xiao'da ve konuk konaklama listesinde yatıyor. Bir taşla iki kuş vurma düşüncesiyle Xiao Xiao'nun peşine düşüyor Garrett ve soluğu odasında alıyor.

Belki soracaksınız, "Garrett gideceği yeri, hedefini nasıl bulacak?" diye. Devir, kolay oyun devri olduğu için Eidos da hedefimizi gösteren bir ok eklemiş oyuna. Yalnız bu ok sadece hedefin nerede bulunduğunu gösteriyor, oraya nasıl gireceğiniz size kalmış zira çoğu zaman bir yerin birden fazla girişinin olacağı söyleniyor.

Xiao Xiao'nun ofisine giren Garrett hızla konuk defterini buluyor, Eastwick'in odasını not ediyor. Bunun ardından da kasaya gözü gidiyor haliyle. Kasayı açmak için harekete geçiyor ve karşısına bir

çilingir oyunu çıkıyor. Daha önce başka oyunlarda da (Ben Tom Clancy's Splinter Cell'e çok benzettim. - Şefik) yaptığımız işlemi hatırlarsınız; maymuncukla kilidin dişlerini itele, onları doğru yere oturt ve kilit açılın. Garrett da bunu yapmaya uğraşırken odaya bir anda Xiao Xiao giriyor ve eli ayağına dolanan kahramanımız hemen kendini bir gölgeye atveriyor. "Kasa da gitti elden..." diye düşünürken içeri bir başka kız giriyor ve misafirlerden bir tanesinin olay çıkardığını söylüyor. Onunla birlikte dışarı çıkan Xiao Xiao, Garrett'a kasayı açabilmesi için ikinci bir şans veriyor ama hırsızımızın bu defa çok az vakti var ve o da Focus gücünü devreye sokuyor...

Focus, Garrett'ın sahip olduğu en önemli özelliklerden bir tanesi ve oyunun hırsız temasına da tam oturuyor. Focus gücünü çalıştırdığında, Garrett farklı bir bakış açısına geçiyor ve söndürebi- leceği mumlar, tırmanabileceği yerler mavi renkte kendini gösteriyor. Bu güç yükseltildiğinde parmak izlerini de göstermeye başlıyor ve böylece içinde eşya bulunan çekmeceleri bir bir açmak zorunda kalmıyor, direkt olarak parmak izi bulunanlara ▶



ANALİZ

Sizinle dövüşmeyen NPC'lerin bir dövüşe tanık olduğunda ortalığı karıştırıp karıştırmayacağı, devriyeleri "devreye" sokup sokmayacakları henüz belli değil.

Bu devriyelerle baş etmenin bir yolu da bir tanesini gafil avlayıp diğeriyle Focus moduna geçerek erkek gibi dövüşmek!

Aşağıdaki ortama düşmemek için bu kalasın üzerinden yürümek gerekiyor ve korkmayın; eğer düşerseniz, Garrett kalasın kenarına tutunabilecek.

de madalyon ışıdamaya başlıyor. Garrett -artık ne hikmetse- diğer odaları da karıştırmaya karar veriyor ve her odadaki gizli şekli bularak madalyonla eşleştiriyor ve son şekil için de aynısını yaptıktan sonra madalyon ışıllı parlamaya ve dönmeye başlıyor. Garrett da anlıyor ki elinde artık sıradan bir eşya yok.

Olayların gizeminde boğulduğu sırada bir anda evde bir hareketlilik oluyor ve anlıyor ki Eastwick soyulduğunu anlamış, tüm evi de velveleye vermiş. Evde bulunan tüm güvenlik Garrett'in peşine düşerken Garrett da kaçmanın yollarını aramaya başlıyor. Devriyelerin yapay zekâsı, umuyorum ki bu oyunda gerçekten iyi olur zira bir yapay zekânın iyi olması gereken en önemli oyunlardan bir tanesi Thief. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, düşmanlarımız buldukları bölgeyi iyi tanıyacak ve sizi aramaya başladıklarında bir insanın saklanabileceği her yeri göz önünde bulunduracak. Ayrıca farklı düşman tiplerinin farklı yerleri arayacağı da belirtiliyor.

Tamamıyla bir kaos ortamına dönen evde kalabalığı yatıştırmanın bir yolunu arayan Garrett, iki kızın konuşmasına kulak misafiri oluyor ve daha önce bir Opium kazası yüzünden tüm evin telef olduğundan bahsediyor. Garrett'a bu iyi bir fikir olarak geliyor ve bunu bir yan görev olarak ekliyor menüsüne. Bir yerlerden bulduğu Opium'u havalandırma sistemine salıyor Garrett ve ev ahalisinin birçoğunun olduğu yerde uyuyakalmasını sağlıyor. Artık çıkış yolu biraz daha açık...

Opium'un onu da etkilememesi için hızlı hareket etmesi gereken Garrett, o aceleyle bir grup devriyenin kucağına düşüyor ve burada da oyunun dövüş kısmının nasıl olacağıyla karşılaş-

► yöneliyorsunuz.

Focus özelliğinin bir başka güzelliği de yankesicilik yaparken bir yerine üç vermesi. Şöyle ki Garrett uzman bir yankesici aynı zamanda ve birçok NPC'nin ceplerini boşaltabiliyor. Focus moduna geçtiğindeyse bir kişiden çaldığı değerli eşyalar üç katına çıkıyor. "Bu değerli eşyalar ne işe yarıyor?" diye sorarsanız da cevabı çok net: Bölüm sonlarında alınabilecek yeni silahlar, yeni ekipmanlar ve yeni güçler... Her eşya para demek, para da daha fazla yetenek!

Xiao Xiao'nun ofisinde kasayı açmaya çalışan Garrett'a geri dönecek olursak onun da Focus gücünü kullanıyor olduğunu görürüz. Bu sayede kilit açma işi çocuk oyuncağına dönüyor ve kahramanımız saniyeler içerisinde kasanın içtekileri

cebe atıyor. Xiao Xiao odasına dönmeden önce de onun girdiği gizli girişten, evin gizli dehlizlerine çıkış yapıyor ve Eastwick'in odasına doğru yöneliyor...

Gizemli taş

Eastwick'i odasında bir kadınla bulmayı bekleyen Garrett, onu duvarları incelerken görüyor. Kendi kendine mırıldanan Eastwick belli ki duvarda bir şeyler arıyor ve onun bu dalgın halinden faydalanan Garrett, odaya sızıyor ve masadaki değerli madalyonu cebe indiriyor. O madalyon ki her şeyin başlangıcı olan...

Kahramanımız merakına yenik düşüyor elbette ki ve Focus moduna geçerek duvara bakıyor. Duvardaki mavi yazıyı madalyondaki yazıyla eşleştirence

Kim var orada?!

Düşünün ki ofisteki insanların yürürken çıkardıkları sestem, kim olduklarını anlar hale geldim. Ben böyleyken Garrett'in seslere karşı duyarlılığı nasıl olmalı... Ses konusunun gerçekten çok önemli olduğunu vurguluyor yapımcılar ve yeni nesil konsolların gücünün de işin içine girmesiyle birlikte, artık sesler ile animasyonları çok daha iyi bağlayabildiklerini ve bu sayede karakterlerin ve cisimlerin seslerinin direkt olarak oynanışa etki edebildiğini belirtiyorlar. Bir hırsız olarak sestem uzak durmamız gerektiği aşikâr. Seramik, taş zeminde yaldır yaldır koşmak, karanlıklar içinde olsak bile çevrenin dikkatini üzerimize çekecektir. Aynı şekilde yerde bir halı gördük ve sesi örtmesiyle ünlü halılar, Garrett için son derece iyi bir kaçış zemini oluşturacak. Etraf ışıltılı olsa bile, bekçiler bakmadığı sırada bir halının üzerinde istediği gibi koşabileceğini bilecek Garrett ve bu sayede normalde fark edilmeden aşılması imkânsız olan bir açıklığı rahatlıkla geçebilecek. Yapımcılar, olayın "bekle, gizlice sıvış" mantığından daha uzak olmasını ve oyuncuların olanakları görüp bunları lehlerine kullanabilmelerini sağlamaya çalışıyorlar.

yoruz. Sayıca üstün olan devriyelerle adil bir savaş yapabilmek için Opium sisinin içine geri çekiliyor kahramanımız ve oradan, sahip olduğu yayla bir heykeli düşmanın kafasına indiriyor. Diğer düşmanlarıyla savaşmak için de Focus modunu çalıştırıyor ve burada da Focus'un dövüş sırasında nasıl çalışacağına tanıklık ediyoruz. Focus modundayken düşmanlarının belirli uzuvlarını seçme şansı doğuyor kahramanımıza. Bunlardan bir tanesini seçmek, Garrett'in kaçmak için kısa bir zaman kazanmasını sağlıyor, daha çok nokta seçmekse daha çok Focus kullanıyor ama rakibimiz de etkisiz hale geliyor. Garrett bu örnekte düşmanın kolunu büküp bir de diz geçiriyor ve rakibi yere etkisiz bir halde yığıldıktan sonra pencereden atlayarak kanalizasyonda izini kaybettiriyor. (Ve bir anda karşısında Ninja Kaplumbağaları buluyor! - Şefik)

Garrett'in artık ilginç işlere yaradığı açıkça görülen bir madalyonu ve bolca merakı var...

Dövüş sırasında...

Garrett'in sahip olduğu iki hareket hakkında daha bilgi sahibi olduk. Oyun temel anlamda gölgeler arasında ilerlememizi istediği için karakterimizin de buna uygun bir hareketi bulunuyor ve harekete "Swoop" adı verilmiş bile. Bu hareket aslında Gears of War ve türevi oyunlarda, siperden siper

geçerken kullanılan hareketin gölgelerde olan versiyonu. (Yine Tom Clancy's Splinter Cell havası aldım. - Şefik) Garrett iki gölge arasında son derece hızlı bir şekilde geçiş yapıyor ve bu sırada düşmanlarına da gözüküyor.

Yine gizlilik içeren çoğu oyunda olduğu gibi, burada da Garrett'in özel öldürme hareketlerine sahip olduğunu görüyoruz. Düşmanları onun farkında değilken gerçekleştirilebileceği bu hareketler farklı animasyonlar içeriyor ve bu sırada kamera, üçüncü kişi kamerasına taşınıyor. Garrett, "Claw" adındaki ekipmanını kullanarak duvarlara tırmanırken de yine üçüncü kişi kamerası kullanılıyor.

Bu kadar anlatılandan ve gösterilenden sonra anlıyoruz ki Eidos Montreal gerçekten oyunu iyi bir yere getirmek için yoğun bir çaba gösteriyor. Her türlü detaya özen gösteriyor Eidos ve hatta buna, Garrett'in duvarlara veya bazı eşyalara yaklaştığında ellerini koyup oradan ileriye bakması (Aynen gizlice hareket eden bir insan gibi.) da dâhil.

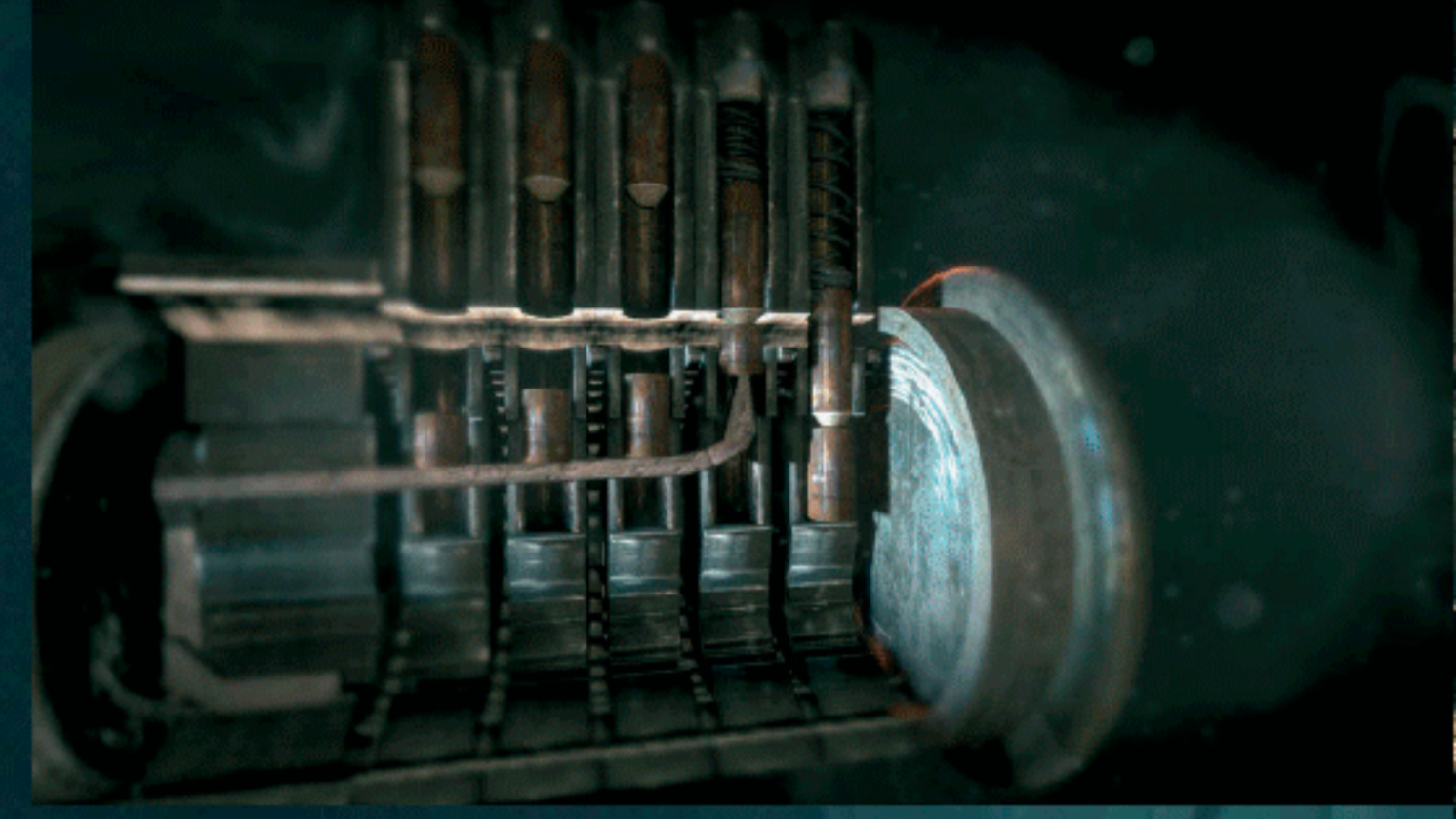
Oyunun PC ve PS4 için hazırlanmakta olduğu kesinlik kazanmış durumda. Listede, "diğer yeni nesil konsollar" da bulunuyor ama bundan kasıt, yeni Xbox mı, maalesef bunu henüz kesin olarak bilmiyoruz ama yeni Xbox olduğundan da kendimizce eminiz bir yandan. Thief'in sadece güçlü

sistemler için tasarlanıyor olması da sevindirici bir gelişme zira bu sayede, yepyeni bir Thief'i, daha önce pek de alışık olmadığımız bir görsellikte oynayabileceğiz. Yalnız oyunun Unreal Engine 4 motoru yerine, modifiye edilmiş bir Unreal Engine 3 motorunda çalışıyor olması biraz üzücü. Oyunda Unreal Engine 4'ün nimetlerini görmek çok güzel olurdu...

2009'dan beri yapım aşamasında olan oyun için bir yıl daha beklememiz gerekiyor. Umuyoruz ki Eidos Montreal oyunu 2014'ün başlarına yetiştirir de 2014'ü de bu oyunu bekleyerek geçirmeyiz. O vakte kadar Tom Splinter Cell: Blacklist, Assassin's Creed IV: Black Flag ve Dishonored'in yeni DLC'si The Knife of Dunwall ile vakit geçirmemiz gereken gibi gözüküyor... ■ Tuna Şentuna



■ House of Blossoms, edebin ve terbiyenin en yüksek seviyede hissedilebildiği bir "ev".



Röportaj

Thief'in yönetmenleri ve bölüm tasarımcıları ile bir söyleşi

Karşınızda Thief'in genel yönetmeni Nicolas Cantin, yanında senaryo yönetmeni Steven Gallagher ve baş bölüm tasarımcısı Daniel Windfeld Schmidt. Onları köşeye sıkıştırdık ve ağızlarından Thief hakkında bilgileri almak için harekete geçtik. Dostane tavırlarıyla sorularımızı yanıtlayan ekip, belki zamanından önce çok fazla bilgi vermek istemedi ama bizi birçok konuda aydınlattı. Dört yıldır yapım aşamasında olan Thief hakkında bakın bakalım bize neler anlatmışlar...

Tuna Şentuna: Garrett geri dönüyor, bunu öğrendik. Peki, onda hem görünüşü, hem de karakteri açısından ne gibi değişimler göreceğiz?

Nicolas Cantin: Garrett'ı Garrett yapan karakterini ve görüntüsünü korumaya çalıştık aslında fakat bazı özelliklerini de geliştirmeye çalıştık. Sahip olduğu yeni kostüm, oyunun zaman aralığını belli ediyor; Viktorya dönemi ile yeni endüstri dönemine geçiş aralığı. Ayrıca Garrett, yeni kostümü ve görüntüsü sayesinde artık daha özel duruyor; eskiden sıradan, şablon bir hırsıza benziyordu ama şimdi çok daha farklı bir görüntüye sahip ve kalabalığın içinde direkt olarak kendini belli ediyor. (O kadar belli etmese daha iyi değil miydi? - TŞ) Çünkü o artık ustalık mertebesine ulaşmış bir hırsız! Sahip olduğu yeni eşkiya maskesi, gizli işler çevirirken artık onun daha zor fark edilmesini sağlıyor. Bu maske aynı zamanda onun bir suçlu, bir anti kahraman olduğunun da görsel bir kanıtı.

Garrett'in silahları ve ekipmanları da önceki oyuna göre daha güçlü bir hal aldı. Zamanımızın büyük bir bölümünü ona güçlü, kapanıp açılabilir bir yay tasarlamak için harcadık örneğin. Ayrıca ona, özellikle bir kaleye gizlice girmeye çalışırken çok işine yarayacak tırmanma hareketi de sağladık. Gölgelere girip gölgeler arasında geçiş yapabilmesini kolaylaştıran bir başka hareket de oyuncuların çok işine yarayacak. Garrett ayrıca, oyuncu ihtiyaç duyduğunda kullanılabilecek yeni bir Focus hareketine de sahip. Bu hareket, onun hırsızlık işlerini daha hızlı ve kolay yapabilmesini

sağlıyor. Garrett kilitleri daha hızlı açıyor, yankesicilik yaparken daha çok değerli eşya çalıyor, düşmanlarını daha hızlı bir şekilde etkisiz hale getiriyor veya okların hassasiyetini arttırabiliyor.

TŞ: Garrett hala sadece hırsızlıkla mı uğraşiyor, yoksa daha büyük bir planın parçası mı?

Steven Gallagher: Garrett özünde bir hırsız ve hep öyle olmaya devam edecek. Kendisi bazı zamanlarda kendisinin de en kötü düşmanı oluyor. Her zaman yalnız başına hareket eden, kimseye doğru düzgün bir güveni olmayan Garrett, merakı yüzünden sürekli kendi sınırlarını da zorlayan olayların içine düşüyor. Oyunun başında da Garrett kendisini yepyeni bir heyecanın içinde buluyor. Sıradan bir iş, büyük bir olaya dönüşüyor. Geçmişinden gelen bir dürtünün etkisiyle tekrar politikanın ve insanların arasındaki ince çizgide yürümeye başlıyor ve bu sırada çaldığı şeyin lanetinden kurtulmak için uğraşılıyor. (Bunun ne demek olduğunu yazıda okumuş olacaksınız. - TŞ)

TŞ: Oyunda sadece bir şeyler mi çalacağız, yoksa farklı görevler de yerine getirecek miyiz?

Daniel Windfeld Schmidt: Oyundaki ana görevimiz hırsızlık yapmak fakat bazen, bazı



Garrett bir yere görünmeden bakmak istediğinde, duvarlara elini koyuyor.



kişilerin sizden enteresan istekleri olacak... Biraz para kazanmak için onlara olumlu yanıt verirsiniz herhalde?

TŞ: Oyunun geçtiği bölge hakkında neler söyleyebilirsiniz? Şehrin adının "The City" olduğunu biliyoruz ve 1800'lerin İngiltere'sine benzediği de gözümüzden kaçmadı. Fakat bize bu bölge hakkında daha fazla bilgi verebilecek misiniz?

NC: Aslında amacımız spesifik bir şehir, hatta spesifik bir zaman aralığı vermektense bir atmosfer yaratmak.

Elbette ki ilk akla gelen, saat kulesi ve Viktorya dönemi görüntüsüyle Londra oluyor; haliyle o dönemin en büyük şehriydi. (Ben Londra dememiştik oysaki... - TŞ) Fakat Londra dışında Paris, Edinburgh, hatta burası Montreal'den bile esinlendik zira bu bölgelerde de Viktorya ve sanayi dönemi izleri rahatlıkla görülüyor.

TŞ: Bir yerlerde, "Oyun bu defa sadece gizlilik etrafında dönmeyecek..." demiştiniz. Gizlilik dışında oyunda nasıl bir oynanış hâkim olacak?

DWS: Gizlilik kavramına tam olarak oturmayan, başka kavramlar da oyunda yer alıyor. Örneğin, bulmacalar ve bazı araştırma kısımları. Ayrıca yakalandığınızda kendinizi savunabilmeniz için bir dövüş sistemi de tasarladık. Fakat bunlara rağmen oyunun büyük bir kısmı gizlilik teması etrafında dönecek, bundan emin olabilirsiniz.

TŞ: Fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla, Garrett bazı ilginç ekipmanlara sahip. Acaba bu ekipmanlardan en heyecan verici olanını

bize açıklayabilir misiniz?

DWS: Tüm ekipmanları ve araçları şu anda ortaya çıkarmamız mümkün değil ama çok yakın bir sürede, daha fazlasını size tanıtacağız. Şu ana kadarsa gösterdiklerimiz şu şekilde:

1. Broadhead oku: Bu ok aslında çok sıradan ve basit gözüküyor ama birkaç tane farklı kullanım şekli bulunuyor. NPC'leri kafalarından veya boğazlarından vurarak onları sessizce etkisiz hale getirebiliyorsunuz. (Özellikle gölgede duruyorlarsa...) Ayrıca çeşitli düğmelere uzaktan basmak ve ses çıkararak düşmanınızı bir yere çekmek için de bu oku kullanabiliyorsunuz.

2. Blackjack: Bu silah da yine sessizce düşmanlarınızı alaşağı etmek için kullanılıyor. Bu yakın dövüş silahıyla yukarıdan düşmanlarınızın üstüne inerken sessiz bir saldırı yapabiliyor, eşyaları

kırabiliyor veya yine düşmanlarınızı bir yere yönlendirmek için ses çıkarabiliyorsunuz.

3. Snuff / Dry Ice: Bu isimler nihai değil ama kısaca su okunu sembolize ediyorlar. Su oku da açıktaki ateşi söndürmek ve düşmanlarınızın dikkatini dağıtmak için kullanılıyor.

4. Claw: Karakterinizin bazı duvarlara tırmanabilmesini sağlıyor bu ekipman ve böylece Garrett, yepyeni bölgelere ulaşıyor.

Röportajın sonunda gizlice yanlarından uzaklaşmaya çalışıyoruz ama bu esprimiz birer ahmak gibi görünmemize yol açıyor. Oysaki sadece Thief'e gönderme yapmak istemiştik...

Sorularımızı yanıtlayan yapımcılara ve tüm Eidos Montreal ekibine teşekkürlerimizi sunmayı da ihmal etmiyoruz; hepinizin ellerine sağlık! ■



POPULAR SCIENCE MAYIS SAYISINDA

MUHTEŞEM İCATLAR: YILIN EN İYİ 10 PROTOTİPİ.

- ▶ Atom fabrikasında üretilen elementler.
- ▶ Dünyanın en korkunç hız treni.
- ▶ Karanlık Madde'nin sırları aydınlanıyor.
- ▶ Güneş yakan roketlerle Mars'a yolculuk.
- ▶ Bu genler zıplıyor!
- ▶ Köpekbalıklarını etiketlemek.
- ▶ Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science Mayıs sayısında sizi bekliyor.



Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

MAYIS SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

İlk Bakış

Bir kez daha tutar mı?

Bu ay ilk bakış sayfalarının en önemli konuğu Company of Heroes 2. "En yüksek not ortalamasına sahip gerçek zamanlı strateji oyununun devamı" sloganıyla lanse edilen Company of Heroes 2, ne yazık ki çıkış tarihi yetişemediği için THQ'yu kurtaramadı ama bu kez Sega'yı ihya edebilir.

Oyunun kapalı betasını test etme fırsatı geçti elimize, hemen Ertuğrul'u gönderdik cepheye ve neler olup bittiğini ondan öğrenin istedik. Strateji oyunlarıyla arası iyi olmayanlar içinse menüde çeşit çeşit oyun mevcut. FIFA 14 ile top tepiklemek isteyenler de, Ride to Hell: Retribution ile adam tepiklemek isteyenler de buraya!



Company of Heroes 2

THQ'nun ömrü yetmedi bu oyunu görmeye ama biz sizin için test ettik

42



40

Divinity

Bir Kickstarter projesi daha parayı topladı, şimdi bekleme zamanı



45

FIFA 14

Şampiyon takımın yeni sezon formaları ve transferleri görücüye çıktı



48

Killer is Dead

Lollipop Chainsaw'u geride bıraktık, yeni hedefimiz bu oyun!

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

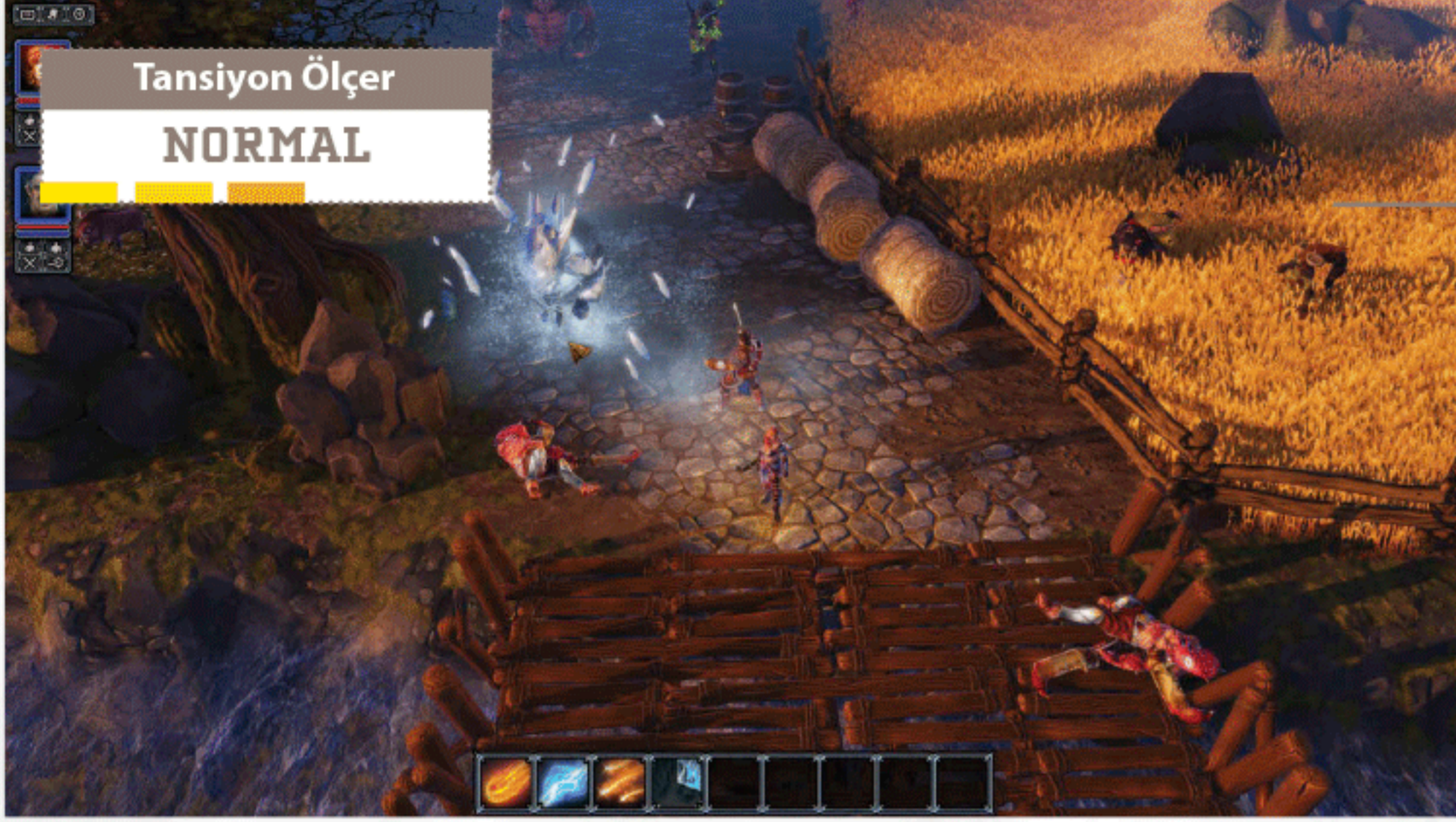
ÇOK YÜKSEK

Yapım Larian Studios Dağıtım Belli Değil Tür RPG Platform PC
Çıkış Tarihi 2013 Web www.divinityoriginalsin.com

Divinity: Original Sin

Büyük savaşta sıranı bekleyeceksin!

Bir dönemin çığırılığı sıra tabanlı RPG'lere artık burun kıvrılıyor zira tüm oyunlar kolaylaştı, artık kimse oyunu öğrenmek, oyunun başında "boşuna" zaman harcamak istemiyor. Ne var ki Larian Studios, geçmişe bağlılığını koruyarak, günümüz teknolojiyle son derece iyi bir oyun hazırlıyor. Oyunun adı Divinity: Original Sin, oyunun türü sıra tabanlı RPG. İzometrik açıyı, büyüü ve bolca yarattığı da formüle eklediğimizde sizde herhangi bir heyecan oluşmuyorsa bu sayfaları çevirmenin vakti de gelmiş demektir... ■ Tuna Şentuna



1 İzometrik görüntüyü gördüğümüz gibi, aklınız Diablo III'e gitti ama konu bundan çok farklı. Öncelikle strateji ön planda bu oyunda ve bunu da sıra tabanlı oynanış takip ediyor. Neymiş, Diablo III'le alakası yokmuş durumun...



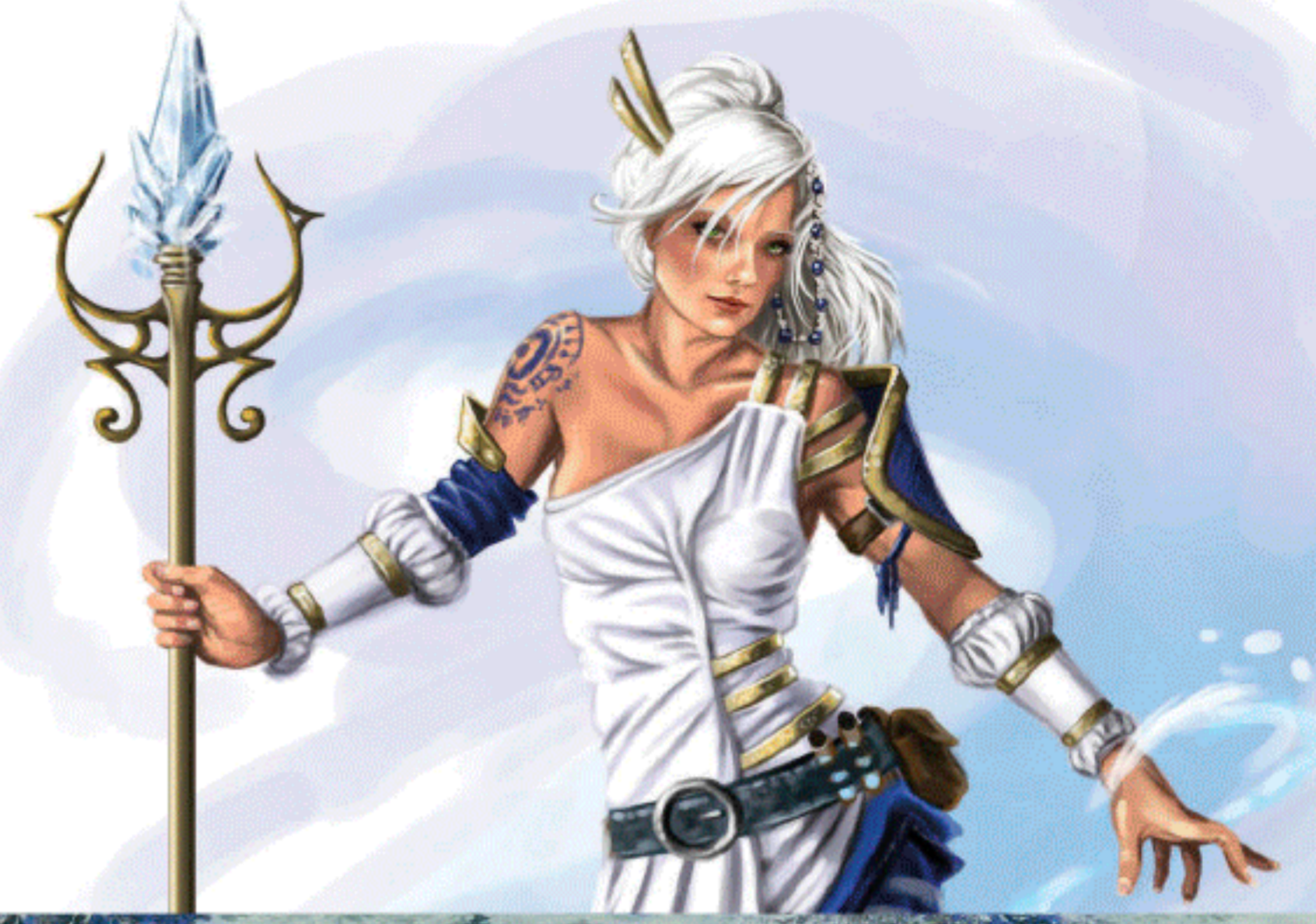
2 Gördüğümüz gibi, ikiye iki bir savaş söz konusu. Bu oyun tamamıyla anlaşılmalı oynanıyor, yani bir başka arkadaşınız tüm oyun boyunca size eşlik ediyor. Tek başınıza üstesinden gelmenizin imkânsız olduğu durumlarda arkadaşınız imdadınıza koşuyor.



3 Büyü olmayan bir RPG'ye, "RPG" demek mümkün değildir çoğu zaman. Burada da büyülerin oyunda büyük bir etkisi olacak. Örneğin, yerleri buzla kapladığınızda, üstünde duran karakterler bir sonraki sıralarında düşebilecek, bir yere yağmur yağdırdıktan sonra yıldırım büyüü yaparak suyun iletken özelliğini kullanabileceksiniz.



4 Karakterlerinizin ekipmanlarını giydirmek ve bu ekipmanların özelliklerini takip etmek çok kolay olacak. Çoğu silah ve zırh birbirinden hayli farklı özelliklere sahip olacak, böylece detaylarda boğulmadan hangi eşyayı tercih edeceğinize karar verebileceksiniz.



5 Her RPG'de olduğu gibi, burada da bolca toplanabilecek eşya olacak. Bazı evlerde, evin sahibi peşinizi bırakmayacak ki hırsızlık yapmayasınız. Ne var ki siz ev sahibini oylarken arkadaşınız da bir yandan diğer odalarda soyguna çıkabilecek.



6 Birbirinden farklı mekânlara ev sahipliği yapacak oyunda lavların arasında da dolaşacaksınız, zindanlara da ineceksiniz, görseldeki gibi karlarla kaplı alanlara da uğrayacaksınız...



7 Kasabalar yine görevler almak için en ideal mekânlr olacak. Burada NPC'lere saldırıp saldıramayacağımız henüz belli değil ama iyi veya kötü bir karakter olup olmayacağımızın kararını kendimiz vereceğiz.



8 Oyunu iki kişi oynamanın getirdiği bir yenilik de diyalogları üç kişi yaşayacak olmamız: İki oyuncu karakter ve bir NPC. Verilen cevaplara göre tartışmalar da çıkabilecek, NPC'yi kandıracak diyaloglar da...

Saklan

Gerçekten de saklan! İlk oyundaki "cover" sistemini hatırlıyorsanız, ikinci oyundakinin ne kadar geliştiğini deneyim ettiğiniz zaman, bu konu hakkında neden üstelediğimi anlayabileceksiniz. Sarı ile orta seviye, yeşil ile tam anlamıyla mevzi tutan birimler, tepelerine havan topu yemedikleri ya da arka taraflarından çevrelenmedikleri sürece resmen ölmeyi seçebiliyorlar.

Yapım Relic Entertainment Dağıtım Sega Tür Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi 25 Haziran 2013 Web www.companyofheroes.com

Company of Heroes 2

Beyazın ve kırmızının en ürpertici karışımı

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

i kinci Dünya Savaşı temelli oyunlar bir dönemi tamamen ele geçirmiştir. 2000'li yılların başından, 2007 yılına kadar geçen süre içerisinde elimizi attığımız her yerde Nazi, Amerikan askeri ya da MG 42 bulmak mümkündür. İlerleyen zaman ile gündelik hayatımıza iyiden iyiye işleyen modern savaşlar ise bu tarihten sonra direkt olarak oyunlarda büyük yer edindi ve o gün bugündür düzenli olarak modern savaşları konu alan yapımlarla boğuşuyoruz. Pek tabii ki İkinci Dünya Savaşı'nın en ağır bastığı tür FPS idi, ta ki Company of Heroes kendisini gösterinceye kadar. THQ'nun tam desteğini alan Relic, tıpkı Warhammer 40.000 serisinde olduğu gibi öyle derin ve öyle detaylı bir oyunla karşımıza çıktı ki başta dönemin hayranlarından olmak üzere tüm oyun tutkunlarından tam not almayı başardı. (Artık bu desteği sağlayanın SEGA olduğunu da belirtmek lazım.) Üzerine iki adet de eklenti paketiyle kendisini iyice geliştiren yapımcı, uzun zamandır beklenen Company of Heroes 2 ile karşımıza çıkmak için gün sayıyor. Bendeniz sizlerden biraz daha önce kendisini deneyim etmiş bulunmaktayım; kızmak, gücenmek yok, şimdiden söyleyeyim!

Company of Heroes'un temelinde bulunan "stratejik nokta elde tutma" mantığı, StarCraft'ta kullanılan ince hesaplı makro-mikro sisteminden sonra belki de üretilmiş hem en farklı, hem de en tutarlı RTS dinamiğine sahip. Bunun çok ama çok iyi bir sistem olduğunun farkında olan yapımcı Relic, kendisine hiçbir şekilde dokunmamış. Konuya derinlemesine daldım, farkındayım ama bu temel noktayı hemen başta aradan çıkarmak istedim. Evet, sizlerin de tahmin edebileceği gibi, tıpkı ilk oyundakine benzeyen üç ana kaynak bulunuyor. Bunlardan ilki Manpower ki bu kaynak her türlü üretimimizin temelini oluşturuyor. Etrafta en çok bu kaynağı arttıracak stratejik noktalar bulunmakta. Hemen yanında Munitions var. Deneyim ettiğim kadarıyla oyunun en kritik kaynağı ta kendisi zira hem askerlerimizin upgrade'lerini, hem bazı bina upgrade'lerini, hem de oyundaki tüm dengeleri bozacak birimleri, bolca Munition harcayarak aktif hale getirebiliyoruz. Son kaynağımızsa Fuel. Özellikle zırhlılarımızı yapmamız için büyük önem taşıyan Fuel, tıpkı Munition gibi haritada sınırlı miktarda mevcut. Önceki oyuna göre farklı olan ve gördüğümüz zaman kafanızın

karışmaması için "Pioneer Squad" isimli mühendis ekibimizin seçenekleri arasında bulunup fazladan Munition ve Fuel sağlayan yapıları, sadece ve sadece normal stratejik noktalara yapabildiğimizi belirtmek isterim. İlk etapta, "Fazladan Munition için kurulum." şeklindeki ibareye kandığım için, ele geçirdiğim Munition noktalarına inşa edemediğim binaların, sadece daireyle gösterilen bölgelere yapılabildiğini biraz geç de olsa öğrendim; sizler de oyun piyasaya çıktığı zaman şaşırmanın isterim. Pioneer Squad ve bina demişken bu konu hakkında konuşalım birazcık da...

İlk oyunda olduğu gibi, binalardan sorumlu bir ekibimiz var ve Alman tarafı mühendisleri gerektiği zaman yine alev makinesi kuşanabiliyor ya da tüm silahlarını bırakıp mayın arayan bir ekip halini alabiliyorlar. Mühendislerimizin üretebildikleri dört adet ana bina bulunuyor ki bunlar da ilk oyundakilerle neredeyse birebir örtüşüyor. Munition ve Fuel için bulunan yapılar ise Cache binalar olarak yer almış durumda. Kendisi tarafından üretilen diğer binalarsa Protection ve Field Defense olarak karşılıyor bizleri. Bunker'ı ve düşman piyadelerinin geçmesini tamamen engelleyen kısımları işte buradan yapıyoruz ki bazı birimlerimiz de bu savunma parçalarını bir araya getirebilecek zekâya sahip.

Şimdi olayları birazcık daha başa alıyorum ve sizlere beta test süresinde karşıma çıkan ekrandan oyuna doğru ilerlemeyi teklif ediyorum. Efendim, ana ekranda tek kişilik senaryodan hiçbir iz yoktu. Seçeneklerim arasında direkt olarak oyuna dalma ya da hesabımı didikleme vardı ki malumunuz hemen didikleme işlemine başladım. Company of Heroes 2, biz oyunda ilerledikçe hesabımıza seviye atlatan ilginç bir yapı sunuyor. Roster kısmından, oyun içerisinde seçebileceğimiz Doctrine'leri belirliyoruz. Benim için üç adet açık olan ve daha açılmayı bekleyen birçok model bulunuyordu. Hemen yanındaki sekmede Commander kısmı mevcut. Yine aldığımız yeni seviyelerle yepyeni komutanlara kavuşabiliyoruz. Bulletins kısmında bulunan ve komutanlarımıza alabildiğimiz bonus özellikler, oyun içerisindeki bazı achievement'ları yapmamızla kullanılabilir hale geliyor. Skin olarak göze batan son seçenekte oyuna direkt olarak etki eden hafif, orta ve ağır zırhlılarımızı çok daha farklı şekillere sokan görünüşler mevcut. Her birisinin iki farklı skin'i bulunan zırhlılarımızı yoğun kar altında daha ölümcül bir hale getirebiliyor olmak gerçekten muazzam.

Bu ayarlamaları yaptıktan sonra oyuna girişmeye geçtim. Az önce de bahsettiğim gibi, tek kişilik senaryodan eser yoktu ama online olarak farklı test insanlarıyla Company of Heroes 2 deneyim etme gibi bir şansım vardı. Onun haricindeyse dilediğim takdirde dört farklı zorluk seviyesinden birisini karşıma "lök" diye rakip olarak açabildim, hatta gerektiği takdirde takım oyunu olarak ayarladım



Ünitelerimizin soğuktan donmaları işte bu termometre ibreleriyle gösteriliyor, mavi bar bittiği anda ölüyorlar. Onlar için en iyi sığınma noktalarından birisi yakındaki evler.

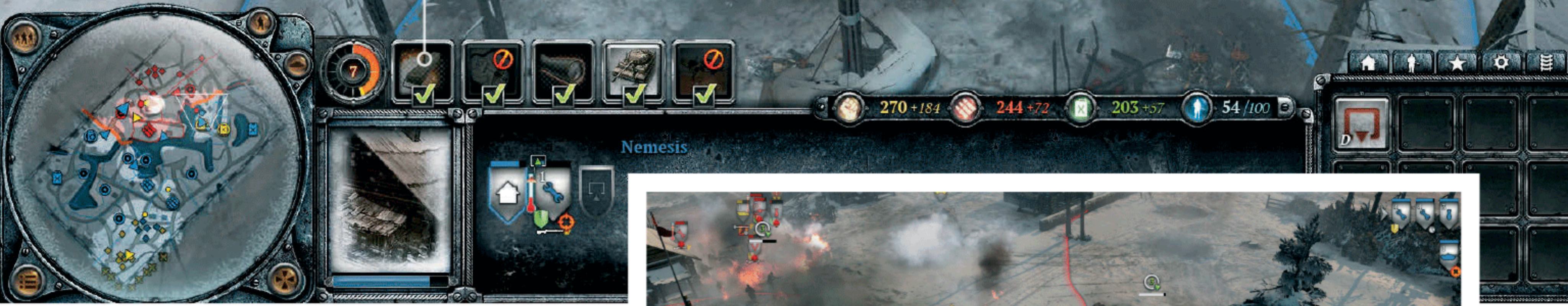
Stratejik noktalar tıpkı ilk oyundaki gibi büyük önem taşıyor. Üzerlerine kuracağımız Cache binaları ise daha fazla gelire kavuşmamızı sağlıyor.

Oyun içerisinde seçilmeyi bekleyen farklı komutan modelleri var ve biz savaştıkça gelen yetenek puanlarıyla beş farklı seviyedeki güçlerini kullanabiliyoruz.

Enemies Revealed!

Infantry under Attack!

Vehicle under Attack!



ve Company of Heroes 2'nin birçok farklı varyasyonunu deneyim edebildim. Harita açarken az ama öz seçeneklerimiz bulunuyor. İlk olarak etrafta bulunan kaynak miktarını Standart ya da High olarak ayarlıyoruz, sonraysa ne çeşit bir galibiyet modelini benimsediğimizi seçmek şart... Victory Point usulü 250, 500 ve 1.000 olarak dağılmış olan puanlardan birisini seçerek ya da direkt son canlı düşman birimi haritadan silinene kadar savaştığımız Annihilation modlarından birisiyle oyunumuza başlıyoruz. Test esnasındaysa iki kişilik haritadan, altı - sekiz kişilik harita modeline kadar uzanan toplamda altı farklı savaş alanı mevcuttu. 1vs1 ile 4vs4 oyun modeli arasında mekik dokumaksa harika bir deneyim oldu. Bu arada bir şeyden emin oldum ki o da oyunun 4vs4'ten daha fazlasını kaldıramayacak olması. Bence yapım tamamlandığında da daha kalabalık gruplar karşımıza çıkmayacak.

Artık oyunun içerisine iyice girmekte fayda var... Önceden baktınız ya da bakmadan, bilmiyorum ama Company of Heroes 2, Almanlar ile Amerikalıların sonsuz savaşından sıyrılıp olayları daha çok Rus cephesine çeviriyor. Bunu yaparken de en çok kar teması üzerinde durmuş bulunmakta. Yapımcı Relic'in üzerinde fazlasıyla durduğu bu buzul dünya o kadar güzel yansıtılmış ki anlatamam. İlk olarak kar, gerçek hayatta aklınıza gelecek her türlü zorluğu oyuna taşıyor. Bunların en başında ince buz ve yoğun kar bulunuyor. Eğer ince buz üzerinde gereğinden fazla ağırlıkla ilerlemeye çalışırsanız, buz "çötönk" diye çatlıyor ve tüm üniteleriniz anında yok oluyor. Eğer kar çok yoğunsa bu sefer de içerisine giren birimlerimiz gözle görülür şekilde (Adım atmaları bile değişiyor.) yavaşlıyor. Daha da önemlisi, kar üzerinde kalan izler... Kaç kişilik bir piyade grubu geçmiş ya da kaç adet zırhlı buralarda dolaşmış, hepsini izler aracılığıyla hesaplayabiliyoruz. En ama en önemli yenilikse askerlerimizin, tıpkı savaş zamanında olduğu gibi donarak ölmeleri. Gereğinden fazla soğukta kalan birimlerin yanında direkt olarak termometre çıkıyor. Mavi olarak gözüktüğünde kendilerinin donmaya başladığını anlıyoruz. Yapmamız gereken, kendilerini en yakın ısı kaynağına yollamak; aksi halde önce savaş performansları azalıyor, hemen



ardındansa donarak can veriyorlar. Ateşler gerektiği takdirde birimlerimiz tarafından yakılabilir, tek şart bölgenin kontrol altında bulunması. Havanın sadece soğduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz zira yapım ekibi, Nazi Almanyası'nın Ruslara karşı savaşı ne şekilde kaybettiğini gözümüze sokmak istiyor olacak ki belirli aralıklarla Blizzard, yani tipi çıkıyor. Haritayı tamamen etkisi altına alan hava olayı, tüm görüşü kısıtlıyor, donma riskini en üst düzeye çıkarıyor ve birimlerimizin düzgün ateş etmelerini engelliyor.

Test süresi boyunca oyundan çıkmadım dersem hiç de abartmış olmam sanıyorum. Company of Heroes 2, uzun süredir beklediğim yapımlardan birisiydi. Onu belki sadece test ettim ama gördüklerim bana yetti. Tıpkı StarCraft örneğinde olduğu gibi, ilk oyunuyla o kadar farklı ve özel bir RTS sistemi üretti ki Relic, üzerine çıkacağı her farklı renk tuğla onun için büyük tehlike anlamına geliyor. Kıvrak bir hareketle cepheyi Rus tarafına çevirmek ve kar teması üzerinden hareket etmek çok ama çok başarılı. Company of Heroes 2 şimdilik muazzam duruyor ama bakalım tam sürüm piyasaya çıktığında oyuna neler eklenecek, oyundan neler kaybolacak. ■ Ertuğrul Süngü

■ Oyun içerisindeki grafik kalitesi, gölgelendirme ve ışıklandırma gerçekten harika.



Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2013 Sonbahar Web www.ea.com/intl/football/fifa14

FIFA 14

Şampiyon takıma takviye

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

■ FIFA 13'te olduğu gibi, FIFA 14'ün kapak yıldızı yine Messi ve yayınlanan ilk ekran görüntülerinde tabii ki boy gösteriyor.

Her yıl konuya aynı cümlelerle giriş yapıyorum, doğrudur ama karşımda istikrarlı bir seri varken de ne yapabilirim? FIFA 09'da göz kırpan, FIFA 10 itibarıyla de beni ele geçiren FIFA serisini hiç sektirmeden, yıllardır oynamaya devam ediyorum. Her ne kadar FIFA 13'e FIFA 12 kadar zaman ayıramamış olsam da FIFA 13, serinin zirveye ulaştığı oyun olarak rafımda durmakta. Nisan ayı ortasında bir anda FIFA 14'ün duyurusu yapıldı, ekran görüntüleri yayınlandı, birkaç kelimeyle çekici hale getirilen tüm özellikler tek tek sıralandı. İşte menüdekiler...

Electronic Arts'ın "Pure Shot" adıyla lanse ettiği ve süslediği ilk özellik, anlaşılacağı üzere şut sisteminde geliştirmeler içeriyor. FIFA 13'ün getirdiği noktada şutların gayet başarılı olduğuna ve keyif verdiğine şüphe yok ama daha fazlasını isteyenler için bir şeyler yapılıyor tabii ki. Pure Shot'ı açtığımızda, kontrol edilen futbolcunun adımlarına dikkat edilebilmesi ve şut açısını daha sağlıklı bir şekilde yakalayabilmesi detayları çıkıyor ortaya. Bu sayede şut hissiyatının oyunculara çok daha sağlam bir şekilde aktarılması hedefleniyor. FIFA 13'te kimi zaman adımlamanın denk gelmemesi nedeniyle tuhaf pozisyonlar ortaya çıkabiliyordu ve Pure Shot'ın bu pozisyonları ortadan kaldırması muhtemel. Aslında bu tip pozisyonları futbolun doğasına yordum hep, her ne kadar bazı arkadaşlarım bana karşı çıksalar da. Sonuçta izlediğimiz maçlarda adımını ayarlayamayan ve bu nedenle topa nasıl dokunacağını bilemeyen futbolcular oluyor. Evet, FIFA 13'teki gibi bir anda topu tepiklemiyorlar ama toptan bir temizliğe karşıyım.

"Real Ball Physics" adlı yenilik sayesinde şut çeşitliliğinin artacağı söyleniyor. Karşıma çıkacak sayısız yeni animasyon eşliğinde uzaktan atılacak sert şutlar,



fazla yükselmeden ve hatta yerden gidebilecek sert şutlar ya da topun altına girerek verilebilecek falsolu şutlar sıralandı yapımcılar tarafından. Oyunu oynarken şutlar konusunda bir tekrar ya da can sıkıcı bir durum yaşadığını söyleyemem ama yenilikleri kendim gördükçe -önceki oyunlarda olduğu gibi- FIFA 13 için de "Aaa, hakikaten bu böyle değildi." gibi tepkiler vereceğime eminim. Ha, şöyle bir genel şikâyetim var aslında: Yahu, çaprazdan girmişim ceza sahasına, illaki terse mi vurmam gerekiyor topu. Şöyle uzaktan, kalecinin kapadığı köşeye yaptığım vuruşlar da küt diye girse kaleye, buluşsa ağlarla, fena mı olur? Yerden sert vurulması da pek tanık olduğum pozisyonlardan değil açıkçası, gözlerim bu vuruşları arayacak şimdi.

Paragraf atladım, "Protect the Ball" adlı başlığa geçtim. Yine açık, net bir isim var karşımda: Topu koru. FIFA'daki top kontrol sistemi zaten oldukça başarılı ve FIFA Street'ten gelen yeniliklerle beraber topla oynamak büyük bir keyif ama şahsen FIFA 13'te topu korumanın pek mümkün olmadığını düşünüyorum. Yapımcılar da böyle düşünmüş olacaklar ki topun korunması üzerine bir çalışmaya girişmişler. Bence bu isim altındaki en büyük detay, koşu sırasında topun korunmasına yönelik çalışmalar. Pozisyon alma konusunda da yenilikler yapıldığı söyleniyor ama maçın gidişatında zaten bu mücadeleyi yeteri kadar verdiğimi, yani böyle bir sistemin hâlihazırda var olduğunu söyleyebilirim. Aslında tüm bu paragrafı yazarken,



önceki oyunlardan birindeki sırtı dönerek topu koruma sistemi geldi aklıma. FIFA 13'te bu sistem yok hakikaten, değil mi? Kesintisiz olarak FIFA 13 oynarken bu sistemin varlığını fark etmemiş olamam herhalde.

Sonrasında "Teammate Intelligence" diyor yapımcılar, yani zeki takım arkadaşları! Yılların eskitemediği bir çalışma alanı bu ve her seferinde takım arkadaşlarımız daha akıllıca ve yararlı hamleler yapıyorlar. FIFA 14'te de savunma ve hücum konusunda başarılı, zeki takım arkadaşlarımız olacak ve "Onu da ben mi tutayım arkadaş?!", "Yahu ne duruyorsun, koşuna devam etsene!" gibi cümleleri daha az sarf edeceğiz umarım. Hücum ederken takım arkadaşlarımız kendilerine daha fazla pozisyon yaratmaya çalışacak, ofsayda düşmeden daha akıllıca koşular yapacaklar. Savunma yaparken ise takım arkadaşlarımız adam markajını daha başarılı bir şekilde uygulayacak, pas arası konusunda daha başarılı olacaklar.

Yeni bir paragraf daha ve sıradaki başlık "Sprint Dribble Turns" adını taşıyor. Bu başlık altındaki çalışmalar sayesinde, artık hızlı koşarken de -ve tabii ki hızımızı koruyarak ve mantık çerçevesi içinde- istediğimiz gibi yön değiştirebileceğiz. Açıkçası çizgiden

kaptırıp gittikten sonra sadece az bir miktar eğim alabilmek ve kendimi koridora sıkışmış gibi hissetmek, kimi zaman bir çıkmaza götürüyordu beni ve FIFA 14'te bu anlarda neler yapılabileceğini merak ediyorum. Devamındaysa "Variable Dribble Touches" adlı yenilik, hızlı koşarken futbolcu ile top arasındaki etkileşime çeşitlilik getirecek ve ufak dokunuşlarla oyunumuzu geliştirebileceğiz. Bu iki kalem, Drogba gibi insanüstü fizik gücüne sahip oyuncuların daha da fark yaratır hale gelmesini sağlayabilir. Schalke maçındaki, üç futbolcunun gelip gelip Drogba'ya çarparak savrulduğu pozisyonu hatırlıyor musunuz? İşte bu tip pozisyonlara vesile olabilir Sprint Dribble Turns, Variable Dribble Touches ve Protect the Ball kombosu.

Oynanışa dair tüm yenilikler ve vaatler tabii ki oyunu oynayana kadar havada kalan bilgiler olacak ama diğer konularda daha somut detaylar var. Örneğin, kariyer modunda artık oyuncu aramak çok daha sağlam bir sistem üstüne oturmuş olacak. "Global Scouting Network" adı verilen sistem, kuracağımız gözlem sistemi sayesinde uzun vadede daha fazla sonuç almamızı sağlayacak. Öte yandan oynanışın da önüne geçen Ultimate Team konusunda yenilikler yapıldığı, online

mücadelelerdeki rekabet ortamının daha da çetin bir hale getirildiği söyleniyor. Tüm bunların yanında Türkiye'nin veri tabanında yer alıp almayacağıysa hala belirsiz ne yazık ki.

Yine birçok yenilik sıraladı yapımcılar, zaten başarılı bir oyun var elimizde, bir de bu yenilikler eklenecek üstüne ve şahane bir FIFA 14 çıkacak karşımıza. Son yıllardaki performanslarından sonra Kanada stüdyolarının beni, sizi hayal kırıklığına uğratmayacaklarına eminim. O halde sonbahara, muhtemelen Eylül ayı sonuna kadar beklemeye başlayalım. ■ Şefik Akkoç



Tottenham Hotspur
Matt Bilbey

BillersEA
18 1230/2,000 XP 19 250,000

FIFA 14

CENTRAL
SQUAD
TRANSFERS
OFFICE
SEASON

PLAY MATCH

League Match

SIM MATCH

PREVIEW: SPURS VS CHELSEA

Spurs play host to Chelsea on Saturday in a early battle for 4th place ...

GLOBAL SCOUTING NETWORK

M. MILES 7 8

Claran Clark ICB

Sébastien Coates ICB

RSS FEED

Gareth Bale in great form scoring in back to back matches.

Match Preview: Fulham V Aston Villa.

Robin van Persie's goal keeps Man United clear of City at the summit.

	PLD	PTS
1 Man United	7	18
2 Man City	7	16
3 West Brom	7	16
4 Spurs	7	14
5 Chelsea	7	12
6 Everton	7	10
7 Arsenal	7	10

■ Global Scouting Network ile genç oyuncular keşfetmek daha kolay olacaktır.





Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Yan Oyunlar

Ride to Hell: Retribution daha piyasaya çıkmadı, hatta kendisi hakkında bildiklerimiz bile bir hayli sınırlı ama şimdiden iki yan oyun hazırlandığı bilgisini almış bulunuyoruz. Haziran ayında Ride to Hell: Route 666 (PC, PS3, Xbox 360) ve Ride to Hell: Beatdown (iOS) olmak üzere iki oyuna beğenimize sunulacak.

Yapım Eutechnyx Dağıtım Deep Silver Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 26 Haziran 2013 Web www.ridetohell.com

Ride to Hell: Retribution

İki yumruk, iki teker; kural yok!

Her yeni oyun, farklı beklentiler uyandırır. Eğer yapım stratejiyse hâlihazırda var olanlardan daha farklı olması beklenir ya da FPS ise ilk olarak grafik kalitesine, sonra da bizi oyunun içerisine ne kadar çektiğine bakılır. Bu ve benzeri beklentiler, geçen yıllar içerisinde ortalama oyuncuların akıllarına ilk gelen noktaldır. Fakat bazı yapımlar da vardır ki türü her ne olursa olsun, öyle bir tarzla karşımıza çıkarlar ki oyuncuya yeter de artar bile. Ride to Hell: Retribution da baştan aşağıya kendi tarzına sahip yapımlardan bir tanesi. Oyuncusunu motosiklet ve metal müzik ile bir araya getirmeyi planlayan yapımda bolca kan, şiddet ve cinsellik öğesi göreceğimiz şimdiden kesinlik kazanmış durumda. Saydığım başlıklar altında sürekli gündeme gelen Grand Theft Auto serisiyse bu yapımin ardından resmen unutulacakmış gibi gözüküyor.

Oyun günümüzden birazcık geride, 1960'larda ge-

Eski bir asker olan Jake, tüm bu süreçte tek başına kalmayacak tabii ki. Yapımcıların açıklamalarına göre, en az yedi karakter daha maceramızda boy gösterecek

çiyor. Tek tabanca olarak kendisini yollara vermiş olan ana karakterimiz Jake Conway'in, acımasız motosiklet çetesi The Devil's Hand ile giriştiği nefret dolu hikâyeyi konu alan yapımda, olaylar zaman içerisinde büyük bir intikam arayışına dönecek. Jake, düşmanlarını yok etmek için teke tek dövürlere bodoslama dalacağı gibi,



bir yandan da motosikletiyle onların peşine düşecek. Eski bir asker olan Jake, tüm bu süreçte tek başına kalmayacak tabii ki. Yapımcıların açıklamalarına göre, en az yedi karakter daha maceramızda boy gösterecek. En çok göreceğimiz ve bize akıl hocalığı yapacağı dile getirilen Mack'in haricinde King Dick, Triple 6, Greasy Steve, Anvil, Colt ve Meathook bulunmakta listede.

Ride to Hell: Retribution'un beraberinde getireceği en önemli detaylardan birisi de müzikleri olacak. Şimdiden oyunun kendi resmi sitesinde müzikler için özel bir yer ayrılmış ve öyle görünüyor ki 60'lardan, 80'lere kadar uzanan, biraz karışık ve bir o kadar da gaza getirici şarkılarla oyunun içerisine dalacağız.

"Sex, drugs, and rock 'n' roll" teması hakkında yapımcı ekip fazlasıyla net: "1960'larda dönem nasılsa biz de aynısını yansıtmak için elimizden geleni yapacağız." şeklinde verdikleri demeçle beraber, A.B.D.'nin bir dönem nasıl bir kültürü içerisinde barındırdığını göstermek istediklerini dile getirdiler. Pek tabii ki böyle bir kültürü ortaya çıkarmak için oyun içerisinde görmekten hoşlanmayacağımız birçok farklı noktayı gözümüze batıracaklar. Eh, konu motosiklet olduğu zaman, kendisini kullanmadan geçeceğimizi zannetmiyorum. Uzun bir süre motosikletimizle ne kadar iç içe olacağımız hakkında bilgi vermeyen yapımcı ekip, Nisan ayının sonuna doğru yayınladıkları son video ve bilgilerde hem motosiklet sürüp hem de düşmanlarımıza saldırmayacağımızı net bir şekilde gözler önüne sermiş bulunmakta.

Her ne kadar halen oyun hakkında çok fazla bilgi bulunmasa da Ride to Hell: Retribution için ön sipariş verenlere harika ekstralar sunulacak. Her nerede olursanız olun ve hangi dükkândan ön sipariş verirseniz verin, anında elde edeceğiniz "Cook's Mad Recipe" isimli DLC içerisinde üç yeni bölüm ve dürbünlü tüfek bulunacak. Ön sipariş vermezsek ise oyun çıktıktan sonra bu DLC'yi 9.99\$ / 800 Microsoft Puanı karşılığında satın alabileceğiz.

Açıkçası beklemem ve çıktığı anda oynamam gereken yapımlardan birisi gözüyle bakıyorum Ride to Hell: Retribution'a. Tek korkumsa Brutal Legend gibi kendisini kısır döngüye sokması. Malum, belirli bir tema üstüne inşa edilen oyunlar, sahip olduğu çizgiyi bozmamak için elinden geleni yapıyor ve bu yüzden sürekli benzeri hataları oyuncuların gözüne gözüne sokmayı başarıyor. Oyunun içerisinde barındırdığı ruhsa sanıyorum ki birçoklarına hitap edecektir. ■ Ertuğrul Söğüt



Yapım Daedalic Entertainment **Dağıtım** Daedalic Entertainment **Tür** Adventure **Platform** PC, Mac
Çıkış Tarihi 2013 **Web** www.daedalic.de/en/game/1954_Alcatraz

1954: Alcatraz

Önce kaç, sonra parayı bul

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Savulun, eğlenceli bir adventure oyunu geliyor! El çizimi arka planlar, üç boyutlu karakterler, mükemmel seslendirmeler ve heyecan verici bir konu! Hepsi 1954: Alcatraz'da, hepsi biz adventure meraklıları için!

Böylesine bir heyecana mahal veren durum, elbette ki kaliteli adventure oyunlarına rastlama olasılığımızın düşük olmasından kaynaklanıyor. FPS ve aksiyon oyunlarının liderliğinde ilerleyen oyun dünyasında, işini bilen isimlerden gelen adventure oyunlarına her zaman yerimiz var ve 1954: Alcatraz da burada kendine hoş bir yer edineceğe benziyor.

Soygunun sonu Alcatraz

A.B.D.'nin en ünlü hapisanelerinden biri olan ve aynı adda bir diziyeye sahip olup iptaline şahit olduğumuz Alcatraz, kimsenin kaçamadığı bir hapisane olarak hatırlanır. Buradan kimse kaçamaz zira Alcatraz'ın güvenlik önlemleri bir yana, hapisane bir adadadır ve adayı çevreleyen denizdeki akıntı, yüzülmeye asla izin veremez. Ayrıca mahkûmlar duşlarını her zaman sıcak suyla alırlar ve vücutları sıcak suya alıştığı için de denize atıldıklarında soğuk su onları normalden fazla etkiler, boğulup giderler. Biraz canice ama kim katillerin aramızda dolaşmasını ister ki?

Biz oyunda bir katili değil, bir bankayı soymaktan 40 yıl hüküm giymiş bir adamı, Joe'yu kontrol ediyoruz. Joe'nun bir de karısı var, onun adı da Christine. San Francisco'da yaşayan eşi de maalesef pek refah ve rahatlık içinde yaşamıyor çünkü Joe'nun bankadan kaldırdığı paranın peşine

düşen Mickey, Christine'e rahatlık vermiyor. Joe'nun aklı elbette ki Christine'de kalıyor ve yapması gereken de saklı olan parayı yerinden çıkartmak ve Mickey ile bir uzlaşmaya varmak. Tabii ki bunun için de öncelikle Alcatraz'dan kaçması lazım ve bunu yaparak da Alcatraz'dan kaçabilen tek mahkûm olma unvanını yakalayacak.

Anlayacağınız, oyunda bolca pislik, mafya elemanı, silah ve cinayete teşebbüs bulunacak. Olay adventure boyutunda olduğu için belki silahlar ateşlenmeyecek ya da ateşlense bile kaçmak için hamleler yapmayacağız ama gergin bir hava olacağı da ortada.

Oyundaki ilginç ve hoş durumlardan en önemlisi, verdiği kararların oyunu direkt olarak etkileyecek olması; hatta Heavy Rain'deki gibi "kimin yaşayacağına biz karar veriyoruz" gibi bir durum bile söz konusu. Diyaloglardaki seçimlerimiz, olaylara yaklaşımımız hep konunun farklı yönlerine sapmasını sağlayacak ve nihayetinde oyunun birçok farklı sonundan bir tanesini göreceğiz.

Toplamda 90 adet elle çizilmiş arka planın bulunacağı oyun, 20'den fazla üç boyutlu animasyona sahip karaktere de ev sahipliği yapacak. El çizimi arka planlarla, üç boyutlu animasyonlar nasıl buluşacak, buluşunca ortaya nasıl bir görüntü çıkacak, bu konuda biraz çekincemiz olsa da Daedalic'in bunun da altından başarıyla kalkacağından eminiz.

Çizgi film tarzıyla da dikkat çeken 1954: Alcatraz, bu yıl pek iyi adventure oyunu oynayamadığını söyleyen herkese ilaç gibi gelecek. Oyunun çıkış tarihi tam olarak belli olmasa da 2013'ün sonuna kadar piyasada olacağı söyleniyor.

■ Tuna Şentuna

Müzikler

Oyunun arka planında çalacak müzikleri Fairytale Fights ve Ghost Pirates of Vooju Island oyunlarının da müziklerini yapan, başarılı müzisyen Pedro Macedo Camacho hazırlıyor. Çoğu aksiyon oyununda belki önemli değildir ama özellikle adventure oyunlarında müziğin yeri dikkat çekicidir.





Müzikler

Oyunun müzikleri, Silent Hill serisinden de tanıdığımız Akira Yamaoka'ya emanet edilmiş. Yamaoka, üzerinde çalıştığı oyunların özüne sağdık kalarak çok güzel işlere imza atıyor. Oyunda bir aşk hikâyesi de olunca Yamaoka'nın besteleri için şimdiden heyecanlanabiliriz.

Yapım Grasshopper Manufacture **Dağıtım** Deep Silver **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360

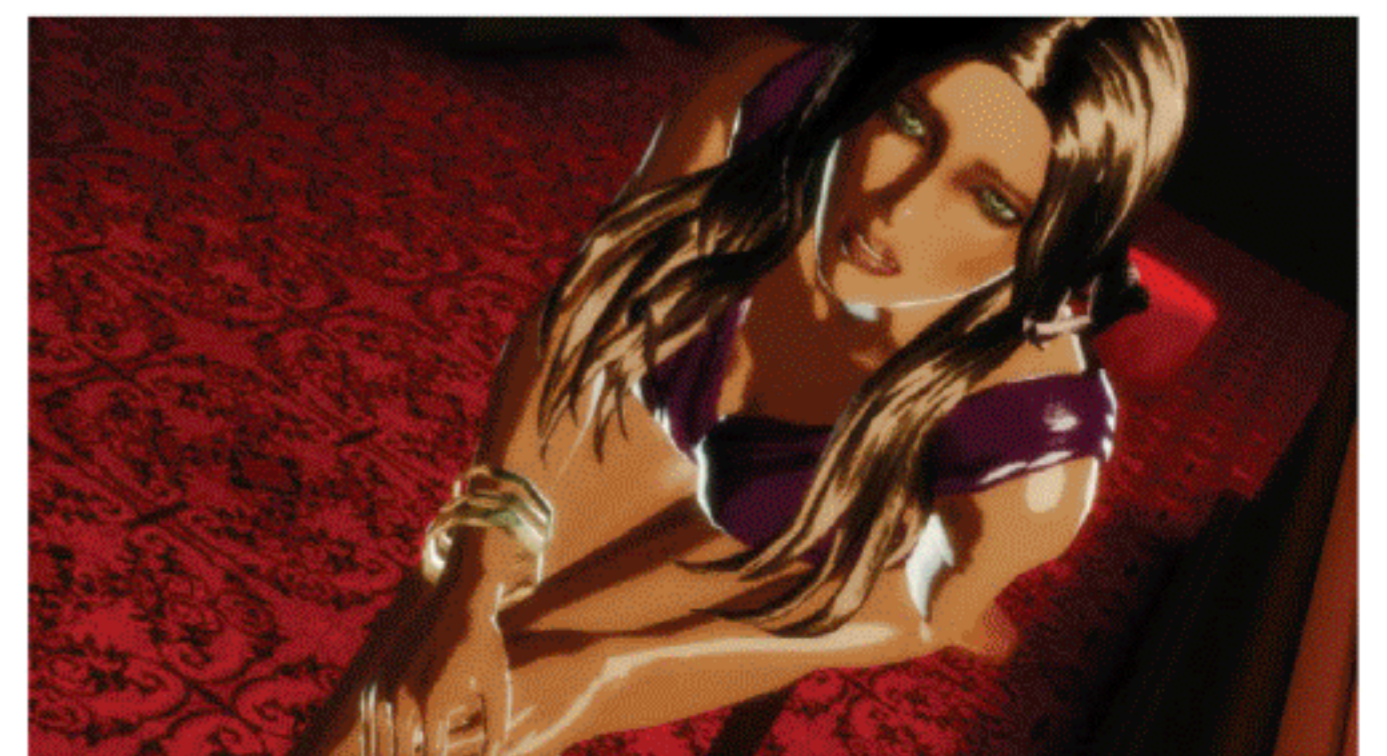
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2013 **Web** www.loveandkill.com

Killer is Dead

Kendini korurken sevgini de koruyabilir misin?

Oyunun yönetmeni Suda 51'i, yani Goichi Suda'yı Killer7, No More Heroes ve tabii ki Lollipop Chainsaw isimli oyunlardan tanıyoruz. Lollipop Chainsaw'ın ardından kendi çizgisine dönen Suda 51'in yeni oyununda siberetik bir karakteri yöneteceğiz. Pek de alışık olmadığımız bu kavram, canlı ve cansız tüm sistemlerin denetlenmesini amaçlıyor. Oyunun geçtiği evrende de siberetik alandaki çalışmalar bir hayli ilerlemiş. Bu çalışmaların ışığında insanlara müdahaleler edilmeye başlanmış ve yarı cyborg - yarı insan bir topluluk ortaya çıkmış. Oyunun hikâyesi, insan robotları barındıran birçok bilimkurgu hikâyesiyle benzer bir geçmişi paylaşıyor. Oyunda kontrol edeceğimiz karakter Mondo Zappa da bu siberetik teknolojiden nasibini almış. Karakterimizin sol kolunun yerini tutan bir çeşit silah bulunuyor. Bu silahın yeri geldiği zaman dev bir matkaba dönüşebildiğini ve yine yeri geldiğinde uzaktaki düşmanlara ateş edebildiğini görüyoruz. Teknolojiye rağmen atalarının izinden giden Zappa'nın sağ eliyle kullandığı bir de katanası var. Yapımcı ekipten karakterimizin silaha dönüşmüş olan sol kolu ve katanası ile birlikte ölüm saçan bir suikastçı olduğunu öğreniyoruz. Ayrıca karakterimiz, başarılı performansı ile adından "cellat" olarak sık sık söz ettirmiş. Başarılı performanslarının ardı arkası kesilmeyince ölüm cezasına çarptırılan Zappa'nın bu sefer hayatta kalabilmek adına peşindeki suikastçıları öldürmesi gerekiyor. Peşindeki suikastçılardan sadece kendini değil, sevdiği kadını da koruyacak olan karakterimiz için işlerin sarpa saracağı noktanın burası olduğu tahmin edebiliyoruz. Oyunda ayın

çok ayrı bir yer tuttuğunu da yapımcılardan öğreniyoruz. Zappa'nın düşmanları sadece ayla birlikte ortaya çıkacak ve ayın bu düşmanlar üzerinde güçlü bir etkisi olacaktır. "Ay" deyince akli sadece kurt adamlara gidenlerin aksine, yayınlanan ekran görüntülerinde kurt adamlara rastlamıyoruz. Birbirinden farklı ve güzel tasarlanmış yaratıklarla birlikte bir dev de görebildiğimiz ekran görüntülerinden, düşmanlarımızın çeşitli türlerde olacağını söyleyebiliriz. Bu tarz aksiyon oyunlarında düşman çeşitliliği farklı stratejileri gerektirdiğinden oyunun oynanabilirliği adına güzel bir adım atılmış. Düşmanlarımızla olan ilk karşılaşmalarımızda onların insan silüetinde olmaları, savaşmaya başladığımız zaman gerçek yüzlerini gösterecekleri gelen bilgiler arasında yer alıyor. Ayrıca yapımcı ekip, oyunun bölümler halinde olduğunu söylüyor. Her bölümün bir günü temsil edeceğini söyleyen yapımcılar, olayların birdenbire gerçekleştiğini düşünmemizi istemiyorlar. Her bölümün sonunda bizleri bekleyen bir boss da olacak. Oyunun oynanışa geçerse Metal Gear Rising: Revengeance'dakine benzer hızlı bir oynanışın bizleri beklediğini görüyoruz. Yayınlanan videolarda aksiyon seviyesinin bir an bile düşmediği göze çarpıyor. Böylesine hızlı bir oynanışın olmazsa olmazı kombolar hakkında maalesef yapımcı ekip sessizliğini koruyor. Buna rağmen sol elinizdeki silahınızı ve sağ elinizdeki katananızı farklı kombolarla bir araya getirebileceğimizi tahmin etmek zor değil. Öte yandan kopan kollar, bacaklar ve hatta kafalar göreceğimiz, bunun da çok kanlı bir şekilde olacağı muhakkak. Grafikselsel olarak cel-shading sisteminin kullanılıyor olması, bu görüntüleri daha sevimli gösteremiyor. Yine de grafikselsel alanda iyi bir iş çıkarıldığını, karakter ve çevre tasarımlarının detaylı olduğunu söyleyebiliriz. Suda 51'in kendine özgü yorumları, Uzak Doğu'ya özgü hızlı oynanışı ve aksiyona bezeli yapısı ile Killer is Dead kendine farklı bir yer edinecek, No More Heroes hayranlarını da mutlu edecek gibi. ■ Ahmet Rıdvan Potur



Yapım Turbine **Dağıtım** Warner Bros Interactive Entertainment **Tür** Strateji
Platform PC **Çıkış Tarihi** 2013 **Web** www.infinitecrisis.com

Infinite Crisis

DC kahramanları, bir kez daha sahnede

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Injustice: Gods Among Us ile DC'nin birçok süper kahramanı karşı karşıya geldi ve kimin galip geldiğini ilerleyen sayfalardaki incelemede bulabilirsiniz. (Heyecan yaratmak adına taktikler.) Kazanan kim olursa olsun, güzel oyun olmuş, Ed Boon'a selamlarımı yolluyorum. (Noob Saibot kazandı.) Peki, düşünün ki League of Legends oynuyorsunuz... Şimdi oradaki kahramanları kaldırın ve yerlerine Joker'iydi, Batman'iydi, Flash'iydi, Wonder Woman'iydi, bunları koyun. Nasıl, heyecan verici değil mi? Yapımcı Turbine da bu heyecanı hissetmiş olacak ki aynen dediğim tarzda bir oyunun hazırlığına girmiş. Tüm League of Legends ve MOBA türü fanatikleri buraya; Infinite Crisis çok eğlenceli olacak!

Farklı dünyalar, tek bir savaş

Infinite Crisis, aslında DC'nin yıllar önce yayımladığı yedi kısımdan oluşan bir çizgi roman serisi. Oyun, ismini bu çalışmadan almış ama konunun neredeyse çizgi romanla hiçbir alakası yok.

Altı farklı dünya söz konusu: Prime, Arcane, Atomic, Gaslight, Nightmare ve Mecha. Tanıdığınız, sevdiğiniz DC kahramanlarının tümü bu paralel dünyalardan, Prime'a akacak ve bir alanda dövüşmeye başlayacak. Bu

dünyalar ne demek, açıklayayım. Mesela, siz Batman'ın hayranısınız. Prime, yani bildiğimiz dünyadaki Batman'ı de tercih edebilirsiniz, onun Nightmare versiyonunu da. Nightmare dünyasından gelen Batman, normal Batman'e kıyasla daha farklı güçlere ve görünüşe sahip doğal olarak; hatta yarasanın vampir özelliklerine biraz daha yakın durduğu için buna uygun güçlere sahip. Bu şekilde, tüm DC kahramanlarının birkaç farklı versiyonuna kavuşacak ve aynı kahramanın farklı şekilleri sayesinde, daha çok karakteri deneme imkânı bulacağız.

Açıklanan kahramanların tam listesi şu an için Nightmare Batman, Doomsday, Flash, Gaslight Batman, Gaslight Catwoman, Gaslight Joker, Green Lantern, Poison Ivy, Shazam (Captain Marvel), Joker, Wonder Woman ve Zatanna gibi isimlerden oluşuyor. Elbette ki birçok karakter daha eklenecektir ve Bane, Superman, Aquaman, Deathstroke gibi ünlüleri de göreceğimize eminim.

Oynanış tam olarak League of Legends gibi. Karakterimizi seçiyor ve karşı takımın üssünü alaşağı etmek üzere, minion'larımızla birlikte hareket ediyoruz. Karakterlerimizin geliştirilebilir birçok gücü oluyor ve bunlar sayesinde rakip kahramanlara karşı üstün konuma

geçmeye çalışıyoruz.

Nightmare Batman'ı ele alalım örneğin. Enerji tabanlı ve yakın dövüşte usta olan, vampir özellikleri taşıyan bu Batman'ın güçleri arasında Eternal Hunger bulunuyor. Bu güç sayesinde tüm temel saldırılarına sağlık puanı çalma özelliği ekleniyor. Vampire Batarang, Batman'ın uzaktan saldırmasına olanak tanıyor ve bu güç düşmanlarına hasar verirken, onları yavaşlatıyor. Batman'ın tamamıyla gözlerden uzaklaşmasını sağlayan Bat Swarm gücü, Batman'ın yeniden belirdiğinde çevresine hasar vermesini de sağlıyor. Batman'ın bir süreliğine "berserk" moduna geçmesini sağlayan Savagery, Batman'ın tüm saldırılarının daha fazla hasar vermesine, zırh delmesine ve Batman'ın hız kazanmasına neden oluyor. Batman'ın bu sırada yaptığı tüm basit saldırılar da Savagery'nin aktif olma süresini uzatıyor. Ve son olarak Feral Embrace, Batman'ın bir düşmanın üzerine uzaktayken atlamasını ve düşmanını bir süreliğine etkisiz hale getirmesini sağlıyor.

Anladığınız gibi, tüm karakterlerin birçok farklı özelliği olacak ve bunların tümünü keşfetmek için de oyunun başında bayağı zaman geçireceksiniz. Bundan sonrası da bildiğiniz, MOBA eğlencesi!

■ Tuna Şentuna



■ Nightmare Batman favori karakterlerden biri olma yolunda ilerliyor.





Doomsday Clock

Kıyamet Günü Saati, Chicago Üniversitesi'ndeki Bulletin of the Atomic Scientists yöneticileri tarafından 1947'de belirlenen sembolik bir nükleer savaş geri sayım sayacı. İnsanlığı ve o anki durumu inceleyen bilim adamları, olası bir nükleer felakete ne kadar kaldığını hesaplarlar. Saate göre 00:00 nükleer kıyamettir. Bugüne kadar 19 kez değiştirilen saat, an itibarıyla 23:55'i göstermektedir.

Yapım Paradox Development Studio Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi 2013'ün ikinci çeyreği Web www.tinyurl.com/eastvswesthoi

East vs. West: A Hearts of Iron Game

Demir yürekler, demir yumruklar...

Bugüne kadar günlerce oynadığımız, İkinci Dünya Savaşı'nın stresinde saçlarımızı ağartan Hearts of Iron, bu kez de Soğuk Savaş'ta ter dökülebilelim diye East vs. West ile geri dönüyor. Mikro yönetiminden, tarihin akışını değiştirecek büyük operasyonlara kadar her şeyi en ince ayrıntısıyla düşünen Paradox, sonunda seriyi İkinci Dünya Savaşı'nın dışına çıkarmayı akıl etti ancak çok değil, hemen 11 yıl sonrasına götürüyor bizi bu kez. Tam olarak Birleşmiş Milletler'in ilk toplantısının yapıldığı yılda ve ABD - SSCB, NATO - Varşova Paktı, Komünizm - Kapitalizm çatışmalarının tam ortasında bırakıyor bizi. Burada hiçbir şey eskisi kadar parlak değil. İkinci Dünya Savaşı'ndan alışkın olduğumuz gibi, düşmanımız cephede değil ve üstelik Kıyamet Günü de giderek yaklaşıyor.

Neydim değil, ne oldum diyeceksin

Belki oyundaki en büyük değişim, önceki oyunlarda derinlemesine işlenen ve çok ayrıntılı sunulan savaş stratejisinin yerini, en azından bir kısmını ekonomik dengelere, politik oyunlara, özel ajanlara ve nükleer silahlara bırakması ve multiplayer seçeneği olacak. Aslında oyunu edindiğimizde ilk yapacağımız, nükleer başlıkları açana kadar ilerleyip dünyaya felaketi getirmek olacak. (Her insanın önce içindeki kitle imhacıyı susturması gerekir!) Ardından gizli ajanları toplayıp 007 ruhunu estireceğiz ve elbette ki ondan sonra ülkesini akliselim yöneten bir insana dönüşeceğiz. Lafı çok uzatmadan dinamiklere gelelim. Hearts of Iron, artık eskisi gibi galibiyet puanlarını saymıyor. Prestij puanı denen bir özellikle galibiyete ne kadar yakın olduğumuzu anlıyoruz. Bu prestiji kazanmak içinse birçok şey yapmak mümkün. İkiye bölünen dünyada taraf seçmemek bile puan getirebilecek, yalnızlık da.

Savaş sonrası kimsenin tekrar savaş batağına girmek istemediği bir atmosferde diplomatik çıkarlar ve Soğuk Savaş yöntemleri önem kazanıyor. İkinci Dünya Savaşı'nda bir ülkeyi mahvetmek için eskiden bodoslama yaptığımız hareketler, bu kritik dönemde yeni bir dünya savaşının nedeni olabilir. Bu yüzden elimizi vicdanımıza koyup casuslarımızı yollamamız, ekonomik hamleler yapmamız ve düşmanımızı diplomatik bir çıkmaza sokmamız gerekecek. Bunları yaparken de ülkenin bütünlüğüne ve halkın mutluluğuna dikkat etmek önemli. Örneğin, çok sevilen ve sayılan bir partinin yönetimde bulunduğu ülkelerde

bu parti, nükleer silahlanmadan yana tavır koyan ve daha savaş yanlısı halkı sevindiriyor. Biz de barış yanlısı, iyiliksever insanlar olarak suikastçımızı göndererek kendi ülkemizde yeni bir yönetim sağlıyoruz ve silahsızlanma yasaları çıkarıp halkın mutluluğunun azalmasını engelliyoruz. Ya da NATO'ya girip SSCB'yle ticari antlaşmalarımızı bozuyor ve SSCB'yi destekleyen halkın komünist kesimi tarafından alaşağı edilebiliyoruz. Bu şekilde tarihin akışını tamamen değiştirmek mümkün; buna SSCB'yi kapitalist, ABD'yi komünist yapmak da dâhil!

Her yiğidin yoğurt yiyişi

Şimdiden gözümün içine bakan savaşçı yiğitleri görebiliyorum. "Bize hiç mi bir şey yok?" diye soruyorlar. Olmaz olur mu? Elbette ki var. Her Hearts of Iron oyuncusunun eski dostu savaş, hala yanımızda ve yıkım gücü daha yüksek bir halde. Savaş dinamiklerinde yaşanan en büyük değişimse teknolojinin etkisi olacak. Artık gemilerimiz, gördüğü bir gemiyi radar sistemi sayesinde vurabilecek ya da yeni piyade doktrinleri araştırmamızı sağlayabilecek ve bunu yaparken de sadece tek bir birimi değil, tüm birimleri etkileyecek; iyi ya da kötü yönde. Teknolojiyi uzay yarısına girmek için de kullanabileceğiz. Uzay teknolojisini savaşta nasıl kullanacağımız tam olarak açıklanmasa da uzaya ilk insanı göndermek büyük prestij kazandıracak bir eylem olacaktır.

Geldik işin can alıcı noktasına ve bu teknolojiyi nükleer başlıklar için de kullanabileceğiz ancak kimse "atayım da kurtulayım" havasına girmesin diyor yapımcılar çünkü nükleer bir bomba hem çok açık bir savaş, hem de Kıyamet Günü'nün 12'ye vurması demek. Üstelik kesin bir çözüm bile değil! O yüzden herkes bu seçeneği uygulamadan önce iki kez düşüneceksiniz.

Uzun oyunun kısası

Clausewitz 1.5 oyun motoruyla hazırlanıyor oyun, yani biraz daha parlak grafikler gelebilir ancak Hearts of Iron hâlâ kendi çizgisinde yol alıyor ve bu yüzden çok büyük bir değişiklik olacağını düşünmüyorum. Oyun kendi çizgisinde kalarak oyuncu kitlesini de aynı sınırdan tutuyor. İnanılmaz sabır ve zaman alan oynanışı, yeni senaryosu ve zaman aralığı ile birçok hayranının gecesini gündüzünü katacak ve hâlâ duruyorsa saçındaki renkleri alacak. **Çaylak**

- Ülkemizde çıkan isyanları ve huzursuzlukları bastırmak için başka devletlerden yardım alabileceğiz.





■ Oyun içerisindeki rengârenk dünya, sanıyorum adventure oyuncularını daha fazla zorlayacak.



Yapım KING Art Dağıtım Nordic Games Tür Adventure Platform PC, Mac, Linux

Çıkış Tarihi 20 Haziran 2013 Web www.raven-game.com

The Raven - Legacy of a Master Thief

Polisiye macera

Ben oyun ayırt etmem, ne bulsam oynarım, denerim ve hakkında bir şeyler karalarım. Fakat herkesin olduğu gibi, benim de özel ilgi alanlarım var. Her ne kadar RPG yapımları başımın tacı olsa da adventure'lar bir o kadar önemlidir benim için. Zamanında LucasArts tarafından üretilen birçok oyun, eminim ki sadece beni değil, birçoklarımızı etkisi altına almayı başarmıştı. Günümüzde neredeyse unutulmaya yüz tutmuş olan adventure türü, The Raven - Legacy of a Master Thief ile yeniden dirilmek üzere...

Sözlerimde birazcık kesinlik var, ben de fark ettim. Nedenini de hemen açıklayayım. 2011 yılında piyasaya çıkan "The Book of Unwritten Tales" adlı bir oyun vardı. Hatırladınız mı? Eğer hatırlamadıysanız ve adventure oyun arayanlardansanız, çok ama çok fazla şey kaçırdığınızı belirtmek isterim. The Raven'ın arkasında da bu oyunu tasarlayan ekip bulunmakta. KING Art tarafından geliştirilen proje, tıpkı The Book of Unwritten Tales'da olduğu gibi capcanlı renklere sahip. Aradaki tek fark, bu sefer daha modern bir dünyaya ışınlanıyor olmamız. Yapım ekip tarafından açıklanan bilgilerin başındaysa oyunun senaryosu geliyor.

Olaylar ilk olarak 1960 yılında, Paris'te başlıyor. "Raven" isimli bir hırsız, şehrin altını üstüne getiriyor ve bir şekilde gölgelerde kalmayı başarıyor. Tüm şehrin ilgisini çeken bu hırsız, en nihayetinde dedektif Nicolas Legrand'ın kendisini ölümcül bir şekilde yaralamasıyla duruluyor. Bu olaydan dört yıl sonraki oyunun yayınlanan demosunda bu kısmı izliyoruz ve ünlü hırsız Londra'da ortaya çıkıyor. British Museum'da bulunan efsanevi "Eyes of the Sphinx" isimli taşı çalan

hırsız, arkasında bıraktığı karga tüyü yüzünden kendisini ele veriyor (Ya da bilerek yapıyor?) ve Legrand da olayları araştırmak için kendisinin peşine düşüyor. İşte hikâye kabaca böyle. Peki, bu oyunda farklı olan ne? Bizi neler bekliyor?

The Raven'a ilk olarak baktığımızda, o klasikleşmiş point & click, yani mouse yardımıyla tıklarak ilerleme konseptini görüyoruz. Tür adventure olduğu için zaten olaylar yavaş ilerliyor olacak ki bu beklenmedik bir durum değil. Etraftaki her türlü detaya bakmak ilk işimiz olacak ve Nordic Games burada devreye birçok farklı bulmacayla gireceğini söylüyor. Alışlagelmişin dışında olansa bazı bulmacaları çözmek zorunda kalmayacak olmamız. Diğer taraftan tüm bulmacalara girişmeyi bekleyen deneyimli oyuncuları skor sistemi bekliyor. Ben ve benim gibi oyuncular için ideal bir yöntem olduğunun altını hemencecik çiziyim. Tüm koşuşturmaca içerisinde karşımıza tamamen yenilenmiş üç boyutlu grafikler çıkıyor. Adventure oyunlarında genelde çok üzerine düşülmeyen grafik çalışmalarının, aynı zamanda HD olarak tasarlanması da dikkat çekici. Tüm bu özellikler size yetmediyse The Raven'ın türe yeni başlayan oyuncuları da unuttuğunu belirtmekte fayda var. Adventure oyunları genelde zorlayıcıdır ama bu oyunda yeni başlayanlar için ayrıca Notebook ve yardım tuşları bulunacak. Anlayacağınız "Ne yapmalıyım?" sorusunun cevabını bir şekilde alabilecek, internet üzerinden oyunun tam çözümünü araştırmadan sonucu görebileceğiz.

The Raven'ın en önemli farkı, az önce bahsettiğim senaryo kısmının işleyişi olacak. Her ne kadar henüz kesinlik kazanmasa da oyunu sadece tek bir karakterin gözünden değil, birçoklarının hayatlarına dâhil olarak

deneyim edeceğiz. Bu şekilde hikâyenin çok daha farklı işleneceğini düşünen Nordic Games, The Raven oyuncularına karakterlerini kontrol ederken birbirinden farklı yüzlerce kamera açısı sunmayı hedefliyor.

Mevcut senaryosuna göre fazlasıyla "şirin" bir oyun gibi gözüküyor The Raven. Benimse en çok merakımı uyandıran nokta, birden fazla karakterle oyunu deneyim edebilme fikri oldu. Hele bir de hem Raven'ı, hem de peşindekileri ayrı ayrı kontrol edip senaryoyu dediğimiz yere çekebilirsek gerçekten adventure türü için son zamanların en büyük bombası patlayabilir.

■ Ertuğrul Süngü



Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Go oyununu birçoğunuz duymuştur ama Go'nun tam olarak nasıl bir oyun olduğunu anlayamamıştır. Hâlbuki dünyanın en eski, en karmaşık, en çok oynanan strateji oyunlarından biri Go. Evet, biz yeni yeni duyuyoruz adını ama hemen hemen bildiğimiz tüm Uzak Doğulular için tam bir fenomen. Kore'de Go üzerine 24 saat yayın yapan kablolu televizyon kanalları var, dört yıllık fakülte var, Japonya'da haftalık yayınlar, zirvedeki oyunculara dünyalar kadar para kazandıran unvan maçları var. Uzak Doğulu profesyonel oyuncular, hayatlarını Go'ya adıyorlar. Her gün saatlerce çalışıyorlar, çalışıyorlar ve çalışıyorlar çünkü Go'nun sonu gelmiyor. Go'daki olasılık sayısı, satranç dâhil olmak üzere bildiğimiz tüm oyunlarda daha fazla ve bu da basit kurallarına rağmen nasıl böylesine karmaşık bir hal aldığına bize anlatıyor oyunun.

Go'da birçok prensip, alıştığımız kurallardan farklı. Mesela taşlar boşluklara değil, çizgilerin kesişim noktalarına yerleştiriliyor. Oyun, taşların tahtada belli bir düzende yerleştirilmesiyle değil, tahta bomboşken başlıyor. Bir siyah, bir beyaz derken tahta dolmaya başlıyor ve şekil alıyor. Tahtaya koyduğunuz taşı hareket ettiremiyorsunuz ancak esir alınan taşlar tahtadan kaldırılıyor. Amacınız, belli bir bölgeyi ya da taşı ele geçirmek değil. Nereyi alırsanız alın, tahtanın rakibinizden daha büyük bir kısmını kontrol ederseniz oyunu kazanırsınız. Bu sebeple 361 noktadan oluşan devasa oyun alanında bazı bölgeleri ve çarpışmaları kaybetmeniz bile oyunu kazanabilirsiniz. Go, birçok çarpışmadan oluşan büyük bir savaş ve bu savaşta tavrınız, psikolojiniz son derece etkili. Aşırı saldırgan, uysal ya da zamansız hamleler sizi cezalandırıyor. Go uzun soluklu bir mücadele olduğu için dikkatinizi ve dengenizi belli bir noktada kaybederseniz bunun bedeli ağır olabilir. Bu sebeple Go, sadece bir oyun olmanın ötesinde kişinin kendini ve rakibini tanıması için bir ayna olarak da görülmüş Uzak Doğulu ustalarca.

"Peki, biz şu an neredeyiz?" diye soracak olursanız, Uzak Doğu'ya nazaran emekleme aşamasında olduğumuzu söyleyebilirim. Ancak son haberler yine de güzel. Hemen her sene Türkiye'de düzenlenen turnuvalar daha yüksek katılımıyla gerçekleştiriliyor.

Son Uluslararası İstanbul Go Turnuvası'na 144 oyuncu katılmış. Çatı kurum olarak faaliyet gösteren Türkiye Go Oyuncuları Derneği'nin yanı sıra İstanbul'da ve İzmir'de dernekler faaliyette. Diğer birçok ilde oyuncular bir araya gelerek topluluklar oluşturuyorlar. Bu önemli bir nokta çünkü Go, kitapçığa bakılarak öğrenilebilen bir oyun değil. Bilen birilerinden destek almadan eve alınan Go setleri raflarda tozlanmaya mahkûm. Bu sebeple yereldeki Go toplulukları bir çeşit tohum gibi. Birçok insanın oyunla tanışması ve kendini geliştirmesi için başlangıç noktası. Peki, ya internet? İnternette Go ile ilgili birçok kaynak var ancak yine de online da olsa gerçek bir oyuncunun yardımı çok belirleyici. Bu noktada online Go sunucuları size çok faydalı olabilir. Öğrenirken gerçek oyunculardan destek alabilirsiniz ama bu sunucular öğrenmekten çok oyunu bilen oyuncuların sıkı mücadeleler gerçekleştirmek için kullandıkları adresler. Bu sitelerin en popülerleri www.gokgs.com ve Uzak Doğu'dan, A.B.D.'den, Avrupa'dan birçok oyuncu bu adreste toplanıyor, ortak bir Go diliyle birbirleriyle konuşuyor. Java eklentisi üzerine inşa edilmiş platformda her oyuncunun kullanıcı istatistikleri tutuluyor ve birkaç maç sonra seviyeniz sistemde beliriyor. Eski maçlarınızı açıp inceleyebilir, başka oyuncuların oyunlarını izleyebilir, oyuncu odalarında ya da bireysel olarak oyuncularla sohbet edebilir ve yardım talep edebilirsiniz. Sistemde oyun analiz araçları son derece gelişmiş, incelediğiniz tüm varyasyonları geri dönüp tekrar inceleyebilirsiniz. Ayrıca bilginiz olsun, Türk Odası'nda hemen her saat Türk oyuncuları bulabilirsiniz.

KGS Go sunucusundan bahsederken seviye sisteminden bahsettim. Go'da geleneksel bir seviye sistemi mevcut. Oyuna başlayan bir çömez, 30kyu seviyesinde, yani öğrenci kabul ediliyor. Güçlendikçe seviye atlıyor ve ters bir mantıkla 29, 28, 27 diye ilerliyor; Yani 1kyu bir Go oyuncusu, 10kyu bir oyuncudan daha güçlü demek. 1kyu'dan ileride 1dan var ki bu seviye, Uzak Doğu dövüş sanatlarındaki siyah kuşağa denk gelir diyebiliriz. Bu seviyede güçlendikçe yukarı doğru seyrederek, 1dan'dan 7dan'a kadar yükselebilirsiniz. Tabii ki bunun ne kadar zor olduğundan bahsetmiyorum bile. Aikido ya da diğer bazı Uzak Doğu dövüş sanatlarına katılanlar, bu sistemin



dövüş sanatlarındakine ne kadar benzediğini fark edeceklerdir. Tabii ki Go hemen hemen tüm doğuş sanatlarından daha eski bir gelenek, geleneksel Go eğitimi de zira Aikido gibi dojo'da verilmiştir.

Uzun zamandır içine daha fazla girmeyi planladığım Go oyununu bana hatırlatan ve bu yazıyı tetikleyen arkadaşım Mehmet Emin Barsbey oldu. Türkiye Alt Kültür Topluluğu'nun KONTAKT 3 etkinliğinde -her zaman görebileceğiniz gibi- önünde bir Go tahtası, Go'yu anlatıyordu. Fırsat bulmuşken kendisiyle bu yazı için mini bir röportaj da yaptım...

Ertuğrul Süngü: Sevgili Mehmet, bize Go'ya nasıl başladığınızı ve şu anda neler yaptığınızı kısaca anlatabilir misiniz?

Mehmet Emin Barsbey: Go'ya üniversitenin Go topluluğunda başladım. İstanbul Go Oyuncuları'nın buluşmalarına katıldım ve bu buluşmalar bana kendimi geliştirme şansı verdi. Sonrasında yurt dışındaki bazı etkinlikler, Türkiye'de düzenlediğimiz turnuvalar, Go Dergisi macerası ve birçok deneyim ile gelişti hikâye. Şimdiyse tam zamanlı olarak Go üzerine çalışıyorum. İstanbul Go Okulu çatısı altında çocuklar ve yetişkinler için atölyeler açıyor, yazılar yazıyor ve burada olduğu gibi her fırsatta insanlara Go adında mükemmel bir oyun olduğundan bahsetmeye çalışıyoruz.

ES: Sanırım üstün zekâlı çocuklarla da çalışıyorsunuz. Go, üstün zekâlı insanlara göre bir oyun mudur?

MEB: Yaklaşık beş yıldır farklı kurumlarda üstün zekâlılarla çalışıyoruz. Go'nun sınırsız bir gelişim ve yaratıcılık imkânı sunması, üstün yetenekli çocuklara potansiyellerini diledikleri gibi kullanabilme şansı tanıyor ama sadece üstün yetenekli çocuklarla değil, zihinsel engelli çocuklarla da Go oynadık. Uzak Doğu'da da Alzheimer hastalarına destek amaçlı Go öğretiliyor. Tabii ki bunların hepsi aynı seviyede değil ancak güzel olan da bu. Go, hemen her yaşta ve seviyede oynanabilir. Bu oyunda kimse en iyi olamaz. Herkesin her zaman öğrenebileceği bir şeyler var. Bazen yetişkinler zor bir oyun olduğunu düşünerek çekiniyorlar. Go, esasen basit kuralları olan, basit bir oyun. Zor olması size bağlı, siz içine girdikçe o da daha derinleşir.

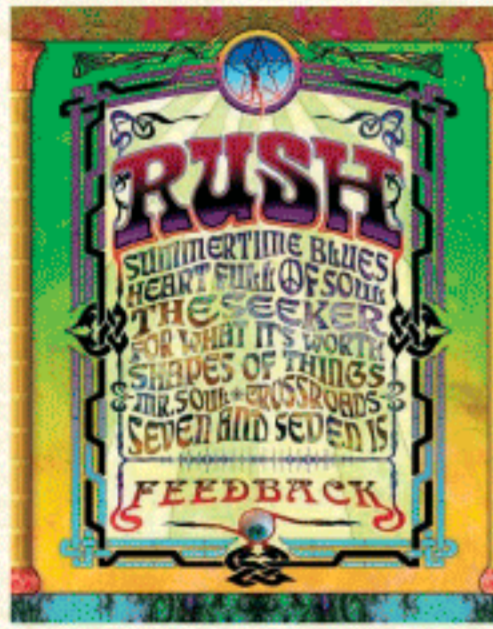
ES: Go ile yeni tanışmak isteyenlere tavsiyen var mı?

MEB: İnternette Go öğrenip kendilerini geliştirmeleri mümkün ancak en iyisi, oyunu bilen bir oyuncu bulmaları. Hemen her Go oyuncusu misyoner olduğu için yardım istemekten çekinmesinler. Kendi bölgelerinde Go oyuncuları buluyorsa onlara da katılabilirler. İstanbul'da bulunan Go Okulu atölyelerine katılmak ya da üniversite topluluklarını ziyaret etmek bir alternatif olabilir. Oyunu öğrenmek zor değil, sadece başlangıçta makul bir zaman ayırmak gerekiyor. Siz oyunun içine girdikçe, o daha da esrarengiz bir hal alıyor, gittikçe keyifleniyorsunuz.

ES: Daha ileri aşamalarda katılabilecekleri organizasyonlar var mı?

MEB: Türkiye'de yaz kampı dâhil hemen her ay birkaç etkinlik düzenleniyor. Yurt dışında da birçok organizasyon var, dünyanın hemen her büyük şehrinde Go kulübü bulunabilir. Go sayesinde birçok ilginç insan tanıyabilir, yurt içinde ve yurt dışında bolca gezilebilir. "Ben kendim başlayayım." diyenler için kurallar şu adreste: www.gookulu.com/kurallar/

Ben de verdiği tüm bu engin bilgiler için Mehmet Emin Barsbey'e teşekkürü bir borç biliyorum. İşte böyle sevgili RPG okurları; bu ay da farklı ve bir o kadar mistik bir diyar olan Go tahtası üzerinde aldım soluğu. Hem eğitmeninden bilgi almış oldum, hem de yarım kalmış Go bilgilerimi tamamlamak için aradığım kapıyı tamamen açmak için harika bir bahane yarattım. En kısa sürede Emin'in kapısında, sizleri de beklerim. ■ [www.twitter.com/ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

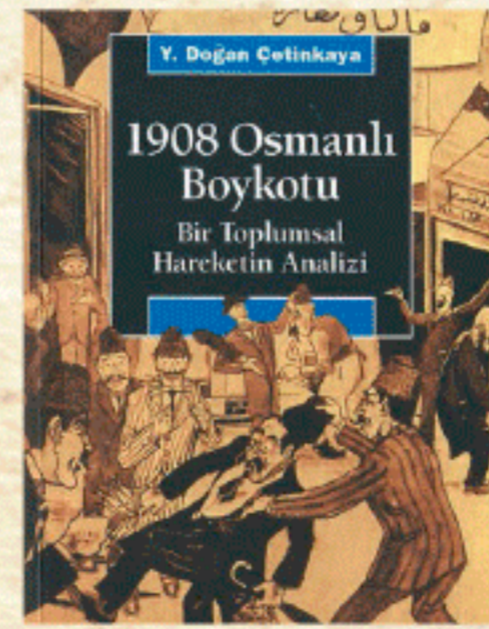


Ne dinledim

Rush

Kanada'nın göbeğinden, 1968 yılının Ağustos ayında fırlamış ve halen çılgınlar gibi müzik yapan, bence muhteşem gruplardan bir tanesidir Rush. Harika vokale eşlik eden dopdolu müziğin ardında bulunan klavyeyle iyice renklenmiş ekip, özellikle 1974 yılında gerçekleştirdiği

A.B.D. turnesiyle kendisini tüm dünyaya tanıtmayı başarmıştı. Bugüne kadar sayısız Gold ve Platinum unvanlı albüm hazırlayan ekibin dönemindeki satış grafiği, The Beatles'ın ve The Rolling Stones'un hemen arkasında gelmekteydi. Bazı hesaplamalara göreyse grubun tüm dünyadaki albüm satışı 40.000.000'dan fazla. Tavsiye şarkı vermek bile istemiyorum, hangi albüme eliniz giderse gitsin, akabinde hepsini dilemek isteyeceksiniz!



Ne okudum

1908 Osmanlı Boykotu
Doğan Çetinkaya

Bu tarih sizler için ne ifade ediyor, bilmiyorum ama dönemin en büyük olaylarından birisi şüphesiz ki "Osmanlı Fes Boykotu" olarak da bilen süreci ele alan dönem, aynı zamanda eylemler, mitingler ve akabinde gelen büyük bir isyan ile de meşhur. Doğan

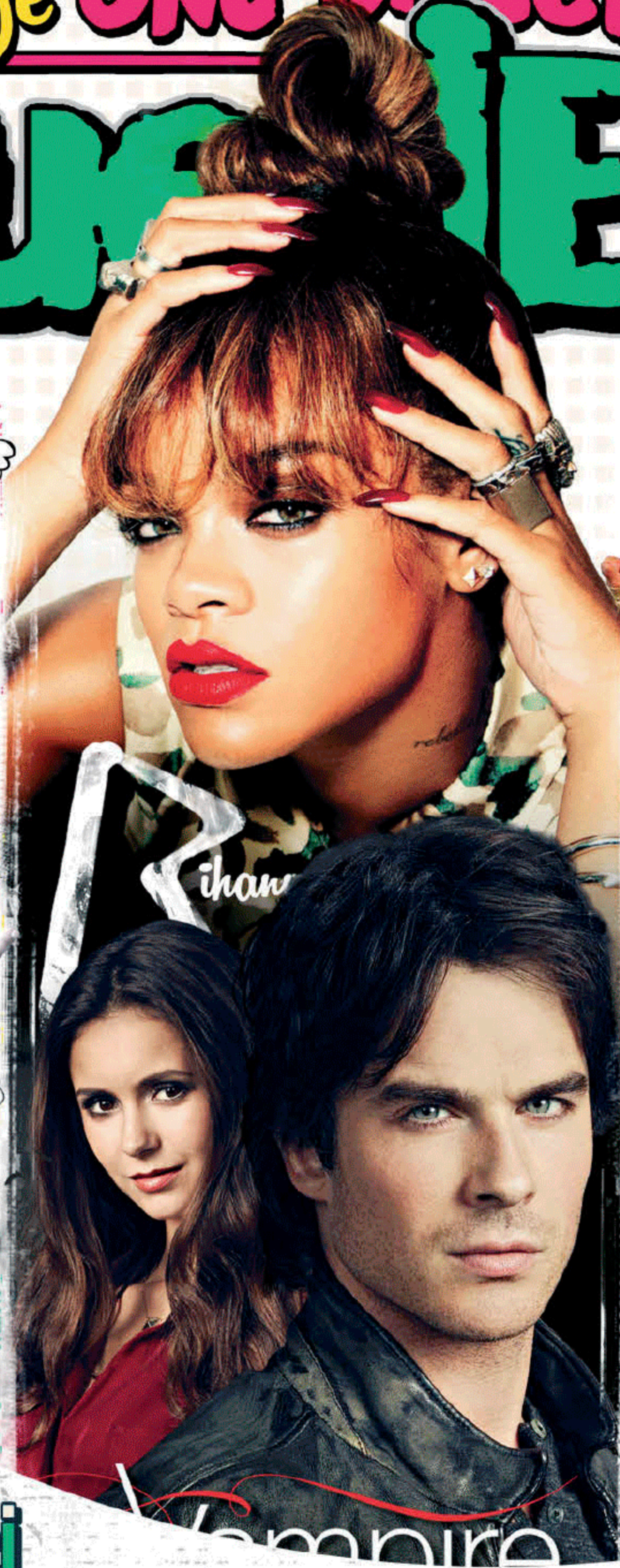
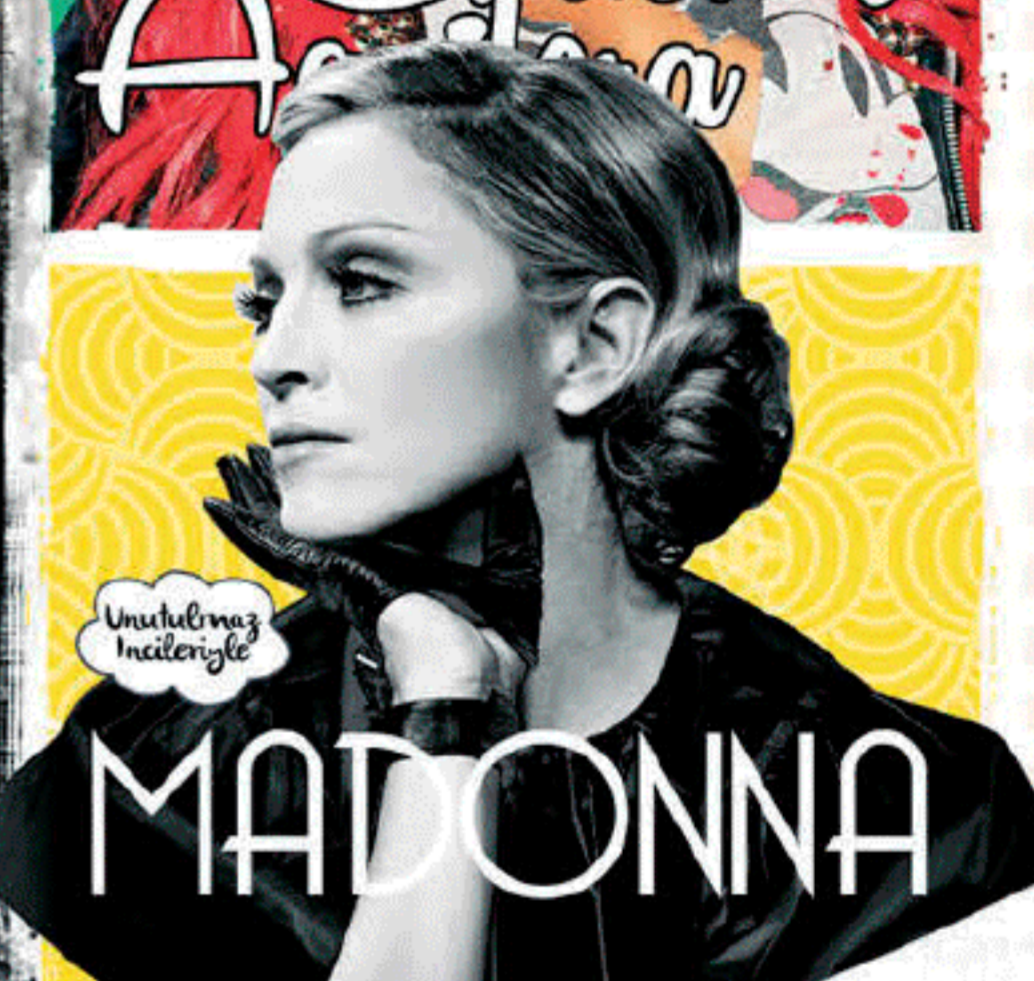
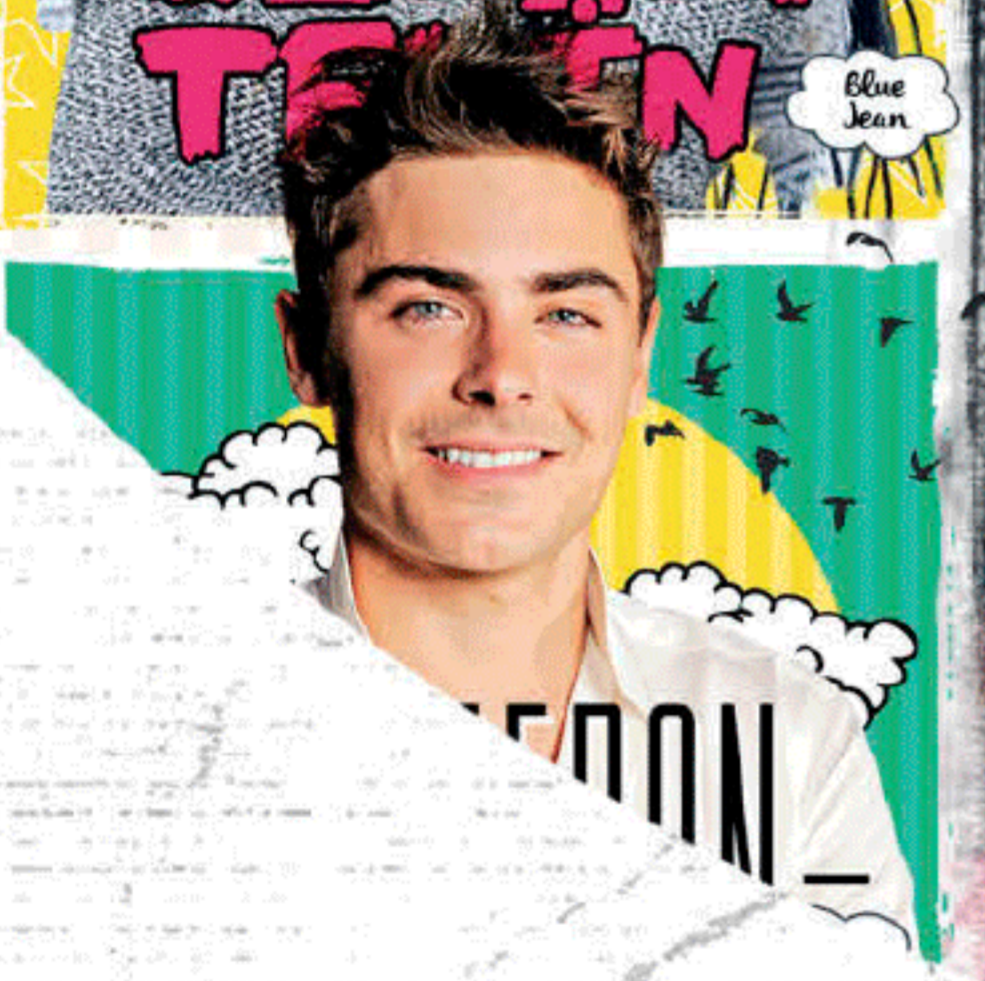
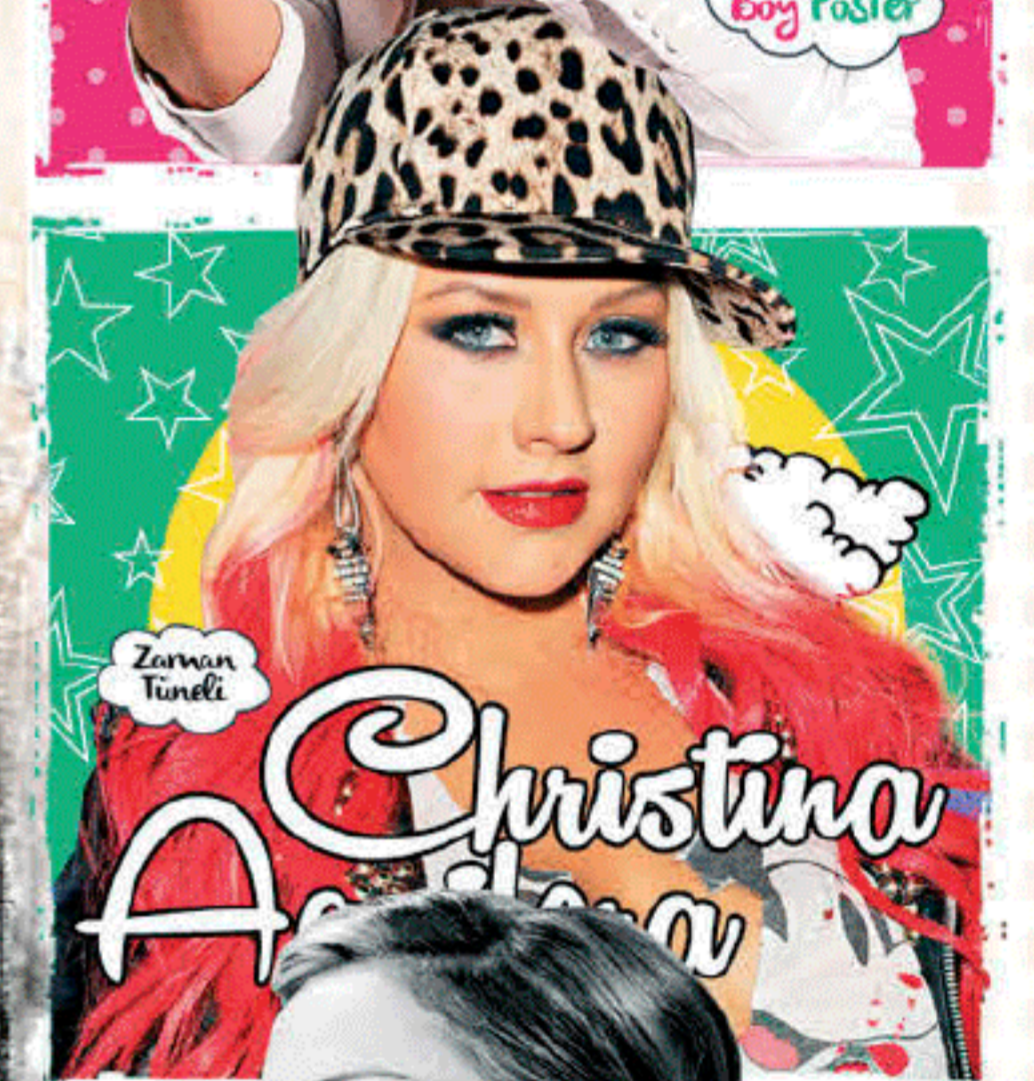
Çetinkaya'nın 2002 yılında Boğaziçi Üniversitesi'ne verdiği tezine dayanarak, yine kendisi tarafından kitaplaştırılmış bu önemli eserde, o dönem yaşananları birçok farklı noktadan görmek mümkün. Sokaktaki insanın durumundan, basınla ulaştığı yeni ve farklı özgürlük olgusuna kadar her türlü detay bu eserde sunulmakta... Özellikle Meşrutiyet'in İlanı'ndan sonra Osmanlı İmparatorluğundaki kamuoyunun nasıl şekillendiğini merak edenler için harika bir kitap.

A'dan Z'ye ONE DIRECTION

20
Poster

Blue Jean

MAYIS 2013 SAYI 05
112568 FİYATI ₺ 5,00



HER AY 3 DERGİ

BLUE JEAN HEADBANG POP UP

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



İnceleme

İrili ufaklı bir ton oyun!

Önceki aylara kıyasla bu ay uzun incelemelerin az olduğu, tek sayfalık incelemelerin yağmur olup yağdığı bir inceleme içeriğiyle karşınızdayız. Dead Island: Riptide ve Injustice: Gods Among Us ikilisini onore edip Army of Two: The Devil's Cartel faciasını geride bıraktıktan sonra birbirinden farklı, kimisi fazlasıyla

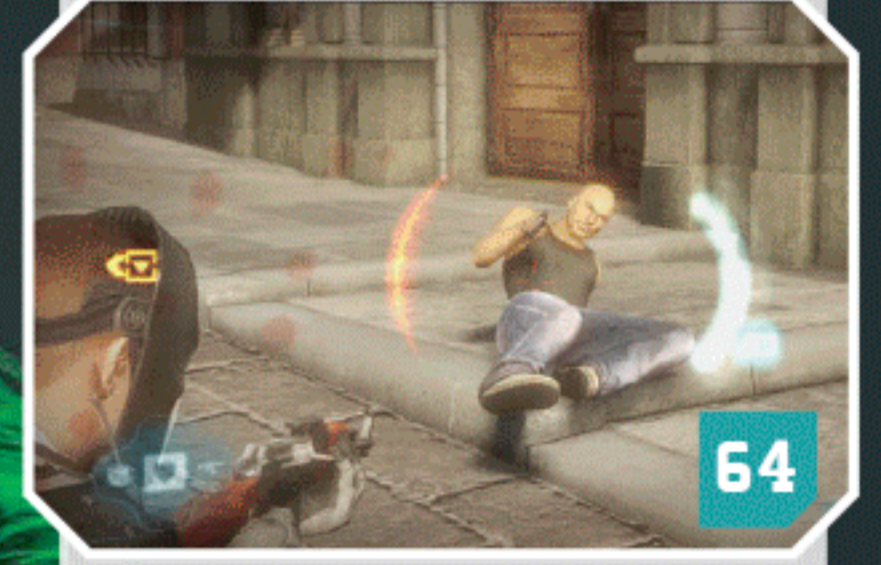
eğlenceli, kimisi bir o kadar ürkütücü oyunlar sıralanacak. Far Cry 3'ün sürpriz "çocuğu" Blood Dragon, "futbolun patronu" temalı Lords of Football, nostalji rüzgârları estiren Age of Empires II HD, korku filmi tadındaki Slender: The Arrival, SimCity'de umduğunu bulamayanlar için Cities in Motion 2 ve çok daha fazlası ilerleyen sayfalarda...



56

Dead Island

Zombilerin mahvettiği "rüya" tatilde ikinci perde...



64

Army of Two

Bir oyun ne kadar kötü olabilir, kötü bir seride daha ne kadar ısrar edilebilir, işte kanıt!



83

Slender

Bir internet efsanesinden, bir YouTube fenomenine

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Injustice: Gods Among Us

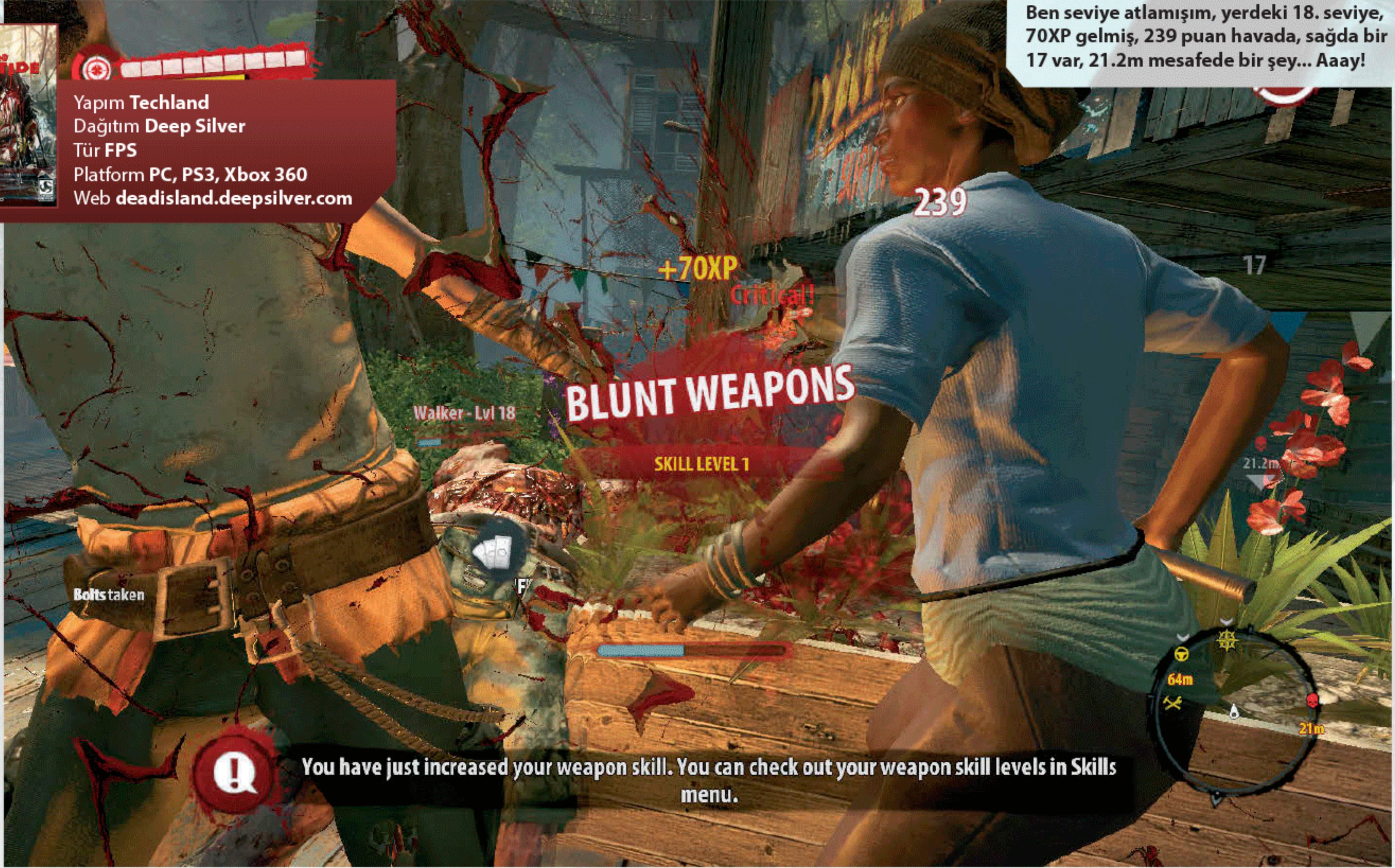
"En güçlü süper kahraman kim?" sorusuna cevap aradık

60



Yapım Techland
Dağıtım Deep Silver
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web deadisland.deepsilver.com

Ben seviye atlamışım, yerdeki 18. seviye, 70XP gelmiş, 239 puan havada, sağda bir 17 var, 21.2m mesafede bir şey... Aaay!



You have just increased your weapon skill. You can check out your weapon skill levels in Skills menu.

Film

Zombi temalı filmlere ilgi duymam ama geçen ay Gorillaz'ın "M1 A1" adlı şarkısını dinlerken, baştaki feryat dikkatimi çekti ve öğrendim ki bu kısım "Day of the Dead" adlı filmdenmiş. Eşten dosttan edinip izlediğim film, oyunu oynarken bazı benzer karakterler ve detaylar hatırlamama vesile olmadı değil. Tavsiye ederim...

Dead Island: Riptide

LEVEL'dan herkese Panalai tatili hediye!

Bütün yıl çalışıp biriktirdiğimiz paramızla tatile gitme hayalleri kuruyorduk ve sonunda yaz mevsimi geldi, hazırlandık, bavulumuzu aldık ve kendimizi Banoï'de geçirmeyi planladığımız rüya gibi bir tatile sürükledik. Peki, ya sonra ne oldu? Bir anda adayı cehenneme çeviren bir salgın başladı, daha dün deniz kenarında, havuzda, barda, gece kulübünde gördüğümüz insanlar birer zombiye dönüştüler. Sonrası hayatta kalma mücadelesi, falan filan, derken Dead Island'ı bitirdiniz. "Bitirdiniz" diyorum çünkü ben bitirmedim, hatta ilk oyunu defalarca indirime girmesine rağmen bir türlü satın almadım ki Steam'de indirime gelen hemen her oyunu koleksiyona katmak gibi saçma sapan bir huyum var. Neyse, sonrasında taşlar iyice yerine oturdu ve anlaşıldı ki Dead Island, tam bir pazarlama harikasıymış. Ha, oyun kötüydü gibi bir söylemim yok ama öyle bir tanıtım videosu yayınlanmıştı ki en başta, beklentiler tavan yapmıştı ama en nihayetinde görsel olarak çok üst seviyede olmayan, üstelik seslendirmeleri feci bir oyun çıkmıştı karşımıza.

Geçen ay da tam bir "devam oyunu" olarak Dead Island: Riptide çıktı. O cehenneme dönen Banoï'den canlı ve sağlıklı bir şekilde kurtulan dört ana karakterle yola devam ediyoruz. Kimdi bu karakterler? Eski bir Amerikan Futbolu oyuncusu Logan, eski bir VIP koruması ve polis memuru Purna, şarkıcı Sam B ve Çin Özel Kuvvetleri'nden Xian. Peki, yeni oyuna yine bu dördüyle mi devam ediyoruz? Hayır. Oyunun hemen başında, karakter seçme ekranında yeni bir sima, "çakma Wolverine" lakabını taktığım, Avustralya Özel Kuvvetleri askeri John çıktı karşıma. Tanıtım faslını bir kenara bırakıp, yani bir kutuya paslayıp maceraya başladıktan sonra nelerle karşılaşacağınızı anlatayım.

Tek mi, çift mi?

Dead Island: Riptide, bireysel takılmanızdan ziyade ekip olarak hareket etmenizi teşvik ediyor aslında. Bunun için yapmanız gerekense oyuna başlamadan önce, "Options" menüsü altındaki

"Online" sekmesine gitmek ve "Game Type"ı "Cooperative" seçmek. Böylece kendi başınıza başlayacağınız oyun, internete açık hale gelecek ve diğer oyuncular size eşlik edebilecek. (İsterseniz LAN'ı seçip aynı ağ üzerinden de partner edebilirsiniz.) Tek ya da çift ya da daha kalabalık, oyuna başlar başlamaz kendinizi bir "hücrede" bulacaksınız. Banoï'den bir gemiye getirilen dört eski ve bir yeni kahraman, yatakhane benzeri bir hücrede kapalı tutulmakta. Gözünüzü açar açmaz başlayacak olan aksiyon, bir an önce içinde bulunduğunuz odadan ve hatta gemiden çıkmanızı gerektirecek çünkü geldiğinizde hiçbir problemin gözükmediği gemi, uyuduğunuz sırada zombi istilasına uğramış durumda. Birkaç odayı geçtikten sonra karşılaşmaya başlayacağınız zombiler, güverteye ulaştığınızda ciddi bir kalabalığa ulaşacaklar. Bu noktada gemideki mürettebatla işbirliği yapıp zombileri kısmen temizlemek ve gemiyi batmadan karaya ulaştırmak gerekiyor ama tabii ki başarılı olunamıyor. (Olunsaydı da bütün oyunu gemide mi geçirseydik?!) Oyunun açılış, konuya giriş ve kontrolleri kavrama bölümü olarak sayabileceğimiz -vasat- Prologue'un ardından Panalai Adası'na çıkıp hayatta kalan diğer insanlarla tanışıyor, ardından onların yanına taşınıyoruz.

Adada hayatta kalmayı ve salgından etkilenmemeyi başaran insanlar, kendilerine güvenli bir bölge oluşturmuşlar ve burada gergin ama işbirlikçi bir ortam mevcut. (Bu bölgeye giderken "Paradise" tabelası görmek çok manidar.) Ortamdaki her karakterin bir adı ve farklı etkileşim seçenekleri bulunuyor. Kimisi bizimle alışveriş ve takas yaparken, kimisi bize ucunda ödülleri olduğu görevler veriyor ve biz de bu etkileşimler sayesinde kendimizi geliştirip duruyoruz. Misal, adını hatırlayamadığım amcanın biri, kampın merkezinin güvenli olmadığını ve etrafa tel örgü çekilmesi gerektiğini belirtiyor, biz de hemen işe koyulup etrafı tel örgüyle kapatıyor, sonrasında Call of Duty'nin zombi moduna benzer şekilde ama daha küçük çapta bir zombi dalgasına karşı koyuyoruz. Devamında teyzenin biri, elektrikli tel örgünün daha akıllıca ve etkili bir yöntem olacağını belirtip bize sipariş veriyor,



■ Oyunun henüz başlarında edinilen, leziz bir silah.

"Git, bunları al, gel." diyor, biz de yeni kahraman olarak "Hemen!" deyip kamptan ayrılıyor, zombilerin istila ettiği adada yol almaya başlıyoruz.

Alınan görevler sayesinde kamptan ayrılmak, bir anlamda adayı keşfetmek için bahane oluyor. Zombilerle dolu, serbestçe dolaşılabilen, alternatif yolların yer aldığı ve kaybolmanın kolay olduğu bu adayı yürüye yürüye gezmek mümkün mü peki? Tabii ki hayır... Hemen haritada beliren direksiyon ikonlarına gidip boştaki cipleri alarak gaza basabiliyoruz. (Bot da var!) Tropik bir adada cip kullanmak, bir anda Far Cry oynuyormuş hissine kapılmama neden oldu. Üstelik yine Far Cry'da olduğu gibi, cipten inip sağı solu kurcalamak ve bir şeyler toplamak mümkün ki bu noktada oyunun aslında fazlasıyla sıkıcı olabilecek bir yönü ortaya çıkıyor. Şöyle ki Dead Island: Riptide'in adası, bir tatil beldesi olması vesilesiyle bol bol turist ağırlamış ama bu turistler telef olunca ortada sadece cesetler ve bol miktarda çanta, bavul kalmış. Biz de bunları kurcalaya kurcalaya para ve birtakım eşyalar topluyoruz. Para, sahip olduğumuz silahları tamir etmemize (Repair) ve geliştirmemize (Upgrade) yarıyor. "Birtakım" diye nitelendirdiğim ıvır zıvrısa yeni silahlar yaratmamıza (Create) vesile oluyor. Bu üç işlemi, kamp merkezindeki ve aslında birçok yerdeki tezgâhlarda yapıyoruz. Silahları neden tamir ediyoruz? Çünkü her silah kullandıkça yıpranıyor, parçalanıyor ve en sonunda kullanılamaz hale geliyor. Silahların durumunu iyi takip etmezseniz, bir anda kendinizi zombi ordusunun ortasında ve tek bir silahınız bile olmadan bulabilirsiniz. Geliştirme olayı da DPS ve Force değerlerinin yanı sıra dayanıklılığı (Durability) arttırıyor ki silahsız kalma ihtimalimiz azalsın.

Repair ve Upgrade kolay, onda bir şey yok ama Create olayı çok daha detaylı bir konu, bu yüzden ayrı paragrafa geçtim fark edeceğimiz üzere. Şimdi... Sıfırdan hazırlanabilecek birçok silah var ama bunların ne olduğunu ve nasıl yapılacağını ezberleyecek halimiz yok ya. Örneğin, kamptaki

insancıklardan birinden görev aldık, görevi başarıyla yerine getirdik, sonra o kişinin yanında bittik ve o da ne? Bize hediye olarak bir "Blueprint" verdi. Nedir bu peki? Şablon. Ne şablonu? Tabii ki silah! Şimdi bu şablonu açıp silahı geliştirmek için gerekli malzemelerin listesine bakabiliriz. Sırada ne var? Bu malzemeleri toplamak ama bu noktada işte o sıkıcı yön ortaya çıkıyor. (İkinci söyleyişim, ancak açıklıyorum.) Sıkıcı olan detay, tarife göre parça arama mantığının olmaması. Yani aslında her yeri, her köşeyi, her bucağı, her binayı, her karavanı, her bir çantayı tek tek aramak zorundayız ki her türlü eşyayı bulabilelim, cebe atabilelim ve böylece tarifteki malzeme listesini şans eseri tamamlayalım. Böyle bir yapıda her tarafı araştırmak, loot'un dibine vurmak gerçekten sıkıcı bir hal alabiliyor. Ha, bunu sevenler vardır, olabilir ama emin olun ki bir noktadan sonra bu süreç kabak tadı vermeye başlıyor ve kendinizi sürekli olarak "F" tuşuna basar halde buluyorsunuz. (Tuşu doğru hatırlıyorumdur umarım çünkü bir noktadan sonra mala bağladım cidden.) Öte yandan oyundaki birçok görevin "git,

Zombilerle dolu, serbestçe dolaşılabilen, alternatif yolların yer aldığı ve kaybolmanın kolay olduğu bu adayı yürüye yürüye gezmek mümkün mü peki? Tabii ki hayır...

topla, gel" şeklinde olması da sıkıcılığı arttırıyor ve sonuçta "tekrar eden görevler" maddesini eksi hanesine yazdırıyor oyun.

Her şey silah mı? Bizde bir numara yok mu?

Dead Island: Riptide, ilk bakışta birinci şahıs görüş açısından oynanan bir aksiyon oyunu, hatta FPS gibi gözükse de tam bir karakter geliştirme editörü aslında. Karakterimizi geliştirebileceğimiz o kadar çok kategori, madde ve aşama var ki uzun süre tecrübe puanı biriktirdikten sonra dakikalarca karakter geliştirme ekranında kalabilmek mümkün. "Skills" sekmesinden ulaşabileceğiniz karakter ekranı, üç farklı başlığa bölünmüş durumda: Fury, Combat, Survival. Fury, karakterin "öfke" modunda kullanabileceği yetenekleri kapsıyor. (Örneğin, Fury yetenek ağacının ilk ögesi bir karakterde Touch of Power oluyor ve bu da daha hızlı ve ölümcül saldırılar yapabilmemizi sağlıyor.) Combat, adından anlaşılacağı üzere saldırı konularını kapsıyor ve Survival da hayatta kalma konusuna yönelik yetenekleri içeriyor. Açılan her yetenek sırası, bir alttaki sıraya ulaşılmasını sağlıyor. Ayrıca bazı yetenekler tek bir aşamadan oluşurken, bazı yetenekler ikinci ve üçüncü aşamalara çıkarılabilir. Örneğin, Fury altındaki Lightning Moves yeteneğini açarken ilk aşamada hareket hızınız %33, ikinci aşamada %66 ve üçüncü aşamada %99 oranında artıyor. Bu arada Fury yeteneklerinin, öfke barını tamamen doldurulup "Z" tuşuna basıldıktan sonra aktif hale geldiğini not düşeyim. Bir not daha: Dead Island: Riptide'a başlarken ilk oyunun kayıt dosyasını kullanarak mevcut karakterinizi yeni oyuna aktarabilirsiniz. Benim gibi direkt olarak ikinci oyundan başlarsanız da karakteriniz 15. seviyeden başlıyor ve yeteneklere dağıtılabilir 14 yetenek ▶



Ölümsüzler!

Tabii ki ölümlüler ama oyunun inatla hayatta kalmayı başaran ve kendisini virüsten sakınan süper bir beşlisi var.

John Morgan

Yeni oyunla kadroya katılan John Morgan, Banoi'de büyüyen bir denizci. Yakın dövüş konusunda uzman olan John'ın dört temel özelliği var: Silah kullanma yeteneğini daha hızlı geliştirebiliyor, Fury anında daha geniş bir alan için tehdit oluşturabiliyor, aparkat ve uçan tekme gibi özel saldırılar yapabiliyor, ölümden sıyrılıp kendini iyileştirebiliyor.

Logan Carter

Kariyerini Texas'ta tamamlayan, eski bir Amerikan Futbolu oyuncusu ve haliyle bir şeyler fırlatma konusunda uzman olan Logan'ın temel özellikleri şöyle: Fırlattığı şeyleri otomatik olarak geri alabiliyor, Fury anında birçok düşmanı birden hedefleyebiliyor, yangına karşı daha dirençli, "kafa olduğu" anlarda daha fazla hasar verip daha hızlı iyileşebiliyor.

**Xian Mei**

1987 doğumlu, özel kuvvetler mensubu, kılıç ve benzeri silahları kullanma konusunda uzman Xian'ın temel özellikleri şöyle: Arkadan bıçaklamalarda ekstra hasar verebiliyor, Fury anında daha çabuk öfkelenip bu süreci uzatabiliyor, kılıçlı saldırılarda ekstra kritik hasar verebiliyor, sağlığını geri kazanma konusunda daha etkili davranabiliyor.

Purna Jackson

Hem eski bir VIP koruması, hem de eski bir polis memuru olan Purna, mesleği gereği ateşli silahlar konusunda uzman. Purna'nın temel özellikleri şöyle: Teke tek mücadeleler sırasında aurası tavan yapabiliyor, Fury anında kendine özel tek elle kullanılabilir silahını kullanıyor, daha fazla cephaneye ulaşabiliyor, keskin atışlarda birçok düşmanı birden vurabiliyor.

Sam B

Tek şarkılık bir rap yıldızı olan ve sert mi sert mizaçlı karakterimiz Sam B, sopa ve benzeri silahları kullanmaya meyilli. Logan'ın temel özellikleri şöyle: Düşmanlarına sert ve "abanarak" saldırılar yapabiliyor, Fury anında düşmanlarının ayaklarını yerden kesebilecek vuruşlar sergileyebiliyor, şiddetli saldırılara daha iyi direnebiliyor, düşmanlarını daha hızlı bir şekilde ve daha uzun süre boyunca devre dışı bırakabiliyor.



► puanıyla atılıyor maceraya. Bu puanları Combat, Survival ve Balanced seçeneklerinden otomatik olarak ya da tamamen kendi isteğinize göre dağıtabilirsiniz.

Matematiğine güvenen gelsin!

Oyunun yetenek sistemi, tecrübe puanları üzerinden işliyor. Tecrübe puanı kazanma süreciyle bir hayli göz boyuyor aslında. Şöyle ki düşmanları her vuruşumuzda ve öldürüşümüzde ekranda bir sürü rakam beliriyor, eğer bir kargaşanın içerisine dâhil olmuşsak ve paldır küldür saldırılarda bulunuyorsak bu rakamlar ekranı adeta ders tahtasına çeviriyor. Her yerde puanlar, tecrübe kazanımları ve benzeri değerler derken insan kendini "Oha, ne biçim oynuyorum be!" şeklinde havalara girerken bulabiliyor. (Borderlands oynarken de aynı hisse kapılmıştım; yaptığım her hamle ve vuruş sonrası ekranda o kadar çok rakam belirliyordu ki kendi kendimi gaza getiriyordum oyun boyunca.) Bu kadar rakamı takip etmek tabii ki zor ve siz sadece ara ara Skills ekranına bakıp anlayabiliyorsunuz kazanımları. Öte yandan yan karakterlerden alınan görevleri yerine getirmek de tecrübe puanı olarak geri dönüş sağlıyor ki görev kazanımları oldukça yüklü olduğundan direkt olarak bir yeteneği geliştirme hakkı sağlayabiliyor. Bu arada adayı turlarken yardımımıza muhtaç başka insanlara da denk geliyoruz ve bu insanlara yapılacak ufak yardımlar da tecrübe puanı olarak bize geri dönüyor.

Gelelim oyunun aksiyon tarafına. Dead Island: Riptide'da ilk silahımız levye, sonrasıyla tabanca, makineli tüfek, pompalı diye gidiyor. Silah kullanımındaki kilit nokta, nişan alma sistemi aslında. Elinizde levye bile olsa yakın mesafedeki düşmanlara saldırırken, onların istediğiniz yerine nişan alabilirsiniz. Burada yapacağınız seçim, düşmanı etkisiz hale getirme sürecini hızlandırabiliyor. Örneğin, zayıf noktası kafası olan zombi ırkını bu noktaya yönelip kolayca ortadan kaldırebilirsiniz. Hele ki elinize bir beyzbol sopası geçtiyse önce rastgele bir vuruşla zombiyi yere düşürün, sonra da kazasını bir güzel ezin! (Ölümün kıyısından dönülen anlarda bunu yapmak öyle tatmin edici bir şey ki!) Ha, silahlar konusunda uzman bir karakter geliştirdiniz ama kurşununuz mu az? O zaman sıkın bir tane topuğuna, sürünsün adi herif! Tüm bu saldırı aksiyonları, ayrıca hızlı koşmak ve zıplamak aynı enerji barından yiyor. Koşu ve zıplama kısmı sizi yormasa da aksiyon kısmı bir hayli yoracaktır. Karşıdan zombiler geliyor diye mouse'un tuşuna ha bire basarsanız, kısa süre sonra hareketsiz kalıp zombilere yem olursunuz. Bu arada mouse'un sol tuşunun saldırı, sağ tuşununsa bir şey fırlatmak için hedef alma görevi gördüğünü belirteyim. (Konsol kontrollerini hiç bilmiyorum, keşfi size bırakıyorum.)

Otopsi

Başlık biraz iğrenç, evet... Aslında oyunun teknik özelliklerine değinmek için attım bu başlığı ama bir anda aklıma oyundaki iğrenç sahneler geldi. Zombileri paramparça edebilme özgürlüğümüz, zaman zaman mide bulandırıcı sahneler ortaya çıkmasına vesile oluyor. Hele ki saniyeler önce bahsettiğim kafa ezme aksiyonu ve sonrasında karşılaşılan manzara... Neyse, ben asıl konuya geçeyim. Dead Island: Riptide'in görsel açı-



dan ortalamanın üzerinde ama çok da parlak olmayan bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Özellikle karakter animasyonları tam anlamıyla vasat, karakterlerin merdivenlerle etkileşimi de bir hayli komik. Ha, ortada AAA kalitede bir oyun iddiası yok belki (Var mı yoksa?) ama bu tip detayların da artık aşılabilmesi gerektiğini düşünüyorum. Hadi rahatsız edici animasyonları, grafik kalitesi bir nebze kurtarıyor ama ya o seslendirmelere ne demeli? Böylesine amatör ve ruhsuz bir seslendirmeye uzun süredir tanık olmadım herhalde. (Aslında vardı yine bu çapta bir şey de hatırlayamadım şimdi.) Adada turlarken zombilerin uğultularını duymak, bir anda onlarla karşılaşmak kimi zaman korkutucu ve bu açıdan atmosfer başarılı sayılabilir ama kampa dönüp o diyalogları duyunca insan insanlığınan utanıyor, keşke herkes zombi olsa deyiveriyor içinden. (Yok yok, olmasın tabii ki.)

Macerayı bu noktada bitirmem gerekirse oyunun güzel bir ada atmosferine ve görselliğine sahip olduğunu söyleyebilirim. Panalari'de özgürce dolaşmak ve ciple zombi ezmek bir hayli eğlenceli ama oyunun kısa süre sonra kendini tekrar etmeye başlaması ve yan görev odaklı ilerlemesi, yani ortada dikkate değer bir senaryo olmaması üzücü. Yine de zombilere paldır küldür dalmak isteyen ve ekranda daha önce görmediği kadar kan görmek isteyen -ben dâhil- herkes için ideal bir yapım. ■ Şefik Akkoç

Dead Island: Riptide

- + İnsanı havaya sokan ve tatmin sağlayan tecrübe sistemi, farklı silahlar geliştirme imkânı, renkli ve zaman zaman ürkütücü ada atmosferi
- Tekrar eden görevler, ortalama grafikler, rezalet seslendirmeler, bazı bug'lar

7,0

► Seçilen karaktere göre içeriği değişen bu ekran siz kendine hapsedecek...



Arabayla Kafasına Vur!

Tüm arenalarda rakibinize bolca hasar veren eşyalar bulunuyor. Bu bir araba olabilir, bir varil veya bir heykel bile olabilir. İlgili nesnenin önüne geldiğinizde R1 / RB tuşuna basıyorsunuz ve karakteriniz, sahip olduğu güce göre o nesneyle bir saldırı yapıyor. Bu saldırılar bloklanmadığı için de büyük avantaj sağlıyor.

Injustice: Gods Among Us



Tanrılar çıldırmış olmalı

Bir köşede gözlerinden yakıcı ışınlar saçan, nefesiyle bir binayı bile dondurabilen, süper güçlü, süper hızlı ve ölümsüz Superman, diğer köşedeyse cılız, silah olarak tabanca ve birkaç bomba taşıyan, kurbanlarına "güldüren gaz" sıkkan Joker. Şimdi düşünecek olursanız, Superman'ın Joker'e karşı üstünlüğü tartışılmaz. Joker en fazla Superman'i eğlendiren bir şaklaban olabilir.

Batman'ın Doomsday'e karşı koymaya çalışmasını da konuşmak istiyorum. Doomsday dediğin, Superman'i öldürmüş (Öldürmüş sayılır!) bir yaratık. Dur durak bilmiyor ve tek yumruğuyla binaları çökertiyor. Eh, Batman ona batarang atsa ne olacak, tekme savursa neyine yarayacak? Batmobile'i çağırırsa Batmobile, Doomsday'e çarparsa Doomsday düşer mi, siz söyleyin...

Birçok karakter için bu konu söz konusu. Ortada büyük bir mantıksal çıkmaz var ama bunları dert ediyor muyuz, hayır... Çünkü oyun eğlenceli, çünkü oyun, daha önce kötü bir deneme olan Mortal Kombat vs. DC Universe konusunu çok daha düzgün bir konuma getirmiş. Japonya'nın önderliğinde ilerleyen dövüş oyunları, Injustice: Gods Among Us ile şahane bir eklentiye ka-

vuşmuş, benden duymuş olmayın. ("Bu dergiye niye para veriyoruz o zaman?!" diye çıkışan okur, edebiyat koluna üye yapıldı.)

Superman çıldırdığında...

Neyle karşı karşıya olduğumuzu anlama adına sizi hemen aydınlatmak istiyorum. Bu oyun, bildiğiniz Mortal Kombat'ın (Sonuncusunun.), DC karakterleriyle bezeli hali. Evet, oyun fazlasıyla Mortal Kombat'a benziyor ve yapımcılar bu durumdan da gayet memnun zira bildiğiniz üzere son Mortal Kombat oyunu, gayet büyük övgüler almıştı.

Tek tek maçların yapıldığı oyun, iki boyutlu ve üçüncü boyutla pek az işimiz oluyor. Aynen Mortal Kombat'taki gibi rakibimizi birçok farklı hareketle yenmeye çalışıyoruz. Yenilen rakibin kolunu bacağını koparmak yok zira Green Arrow'un Doomsday'ın kollarını koparması çok saçma olurdu.

Oyun o kadar çok Mortal Kombat'a benziyor ki Injustice: Gods Among Us için değiştirilen blok alma sistemini, oyunu saatlerce oynadıktan sonra bir yadırgadım. Artık diğer dövüş oyunlarındaki gibi ka-



Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros.
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360, Wii U
Web www.injustice.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

rakterimizi geriye çekerek blok alıyoruz. (Mortal Kombat'ta bir tuşa basmamız gerekirdi.) Bu aslında, özellikle dövüş oyunlarına kendini adanmış oyuncular için son derece alışıldık bir kullanım fakat oyunun Mortal Kombat'a benzerliği yüzünden ben bayağı bir bocaladım. "Bu kadar da benzetmeseydiniz!" dedim. Sinirlendim, gamepad'i attım. Evi ateşe verip ufukta uzaklaştım...

Neymiş, blok sistemi değişmiş. Mortal Kombat'la karşılaştırılınca başka ne gibi özellikler göze çarpıyor, onları da hemen aradan çıkaralım. Artık karakterlerin iki tane sağlık barı var ama bu biraz yalandan bir olay olmuş. Bazı dövüş oyunlarında karakterler iki sağlık barına sahiptir ve biri bitince diğerinden devam edilir. Bu da aslında tek ekrana sığmayan, çok uzun bir sağlık barına sahipmişsiniz izlenimi yaratır. Buradaysa bir karakterin sağlığı sıfırlandığında, raunt bitmiş gibi bir muamele yapılıyor ve karakter, ikinci sağlık barıyla maça dönüyor. Bu durum şurada aksaklık yaratıyor; diyelim ki ilk sağlık barı %10 kalmış bir oyuncu var karşınızda. Buna süper hareketinizi yapıyorsunuz, normalde %30'dan fazla hasar vermesi gereken hareket %10'u temizliyor sadece çünkü diğer bar, diğer raunt demek. O yüzden size tavsiyem, süper hareketlerinizi ancak ve ancak tam hasarı yedirebileceğiniz zamanlarda kullanmanız.

Bir başka önemli değişiklik de her karakterin, kendine özel bir harekete sahip olması. Daire / B tuşuyla aktive edilen bu özellik her karakter için farklılık gösteriyor. Batman etrafında mekanik yarasalar oluşturuyor ve bunları ya rakibine yolluyor ya da etrafında döndürerek rakibine hasar vermeye çalışıyor. Flash zamanı yavaşlatıyor, Superman bir süreliğine daha güçlü bir hale geliyor. Ares balta ve kılıç savurabiliyor, Green Arrow farklı tipte oklar (Elektrikli, buz etkili ve benzeri...) atıyor, Wonder Woman ip ve zırh / kılıç seçenekleri arasında geçiş yapıyor. Gördüğünüz gibi her karakterin gerçekten kendine has ve farklı şekillerde

Bana ne yapacağımı söyleme!



Oyunun hikâye modunda ve S.T.A.R. Labs kısmında zaman zaman karşımıza dövüşlerden farklı bir şey çıkıyor ve bunun adı da oyun literatüründe QTE, yani Quick Time Event olarak belirlendi. Kâh QTE'lerde, kâh başka işlerde de zamanında tuşlara basmamızı isteyen Injustice: Gods Among Us, bizi bazen bunu yapmaya zorunlu tutuyor, bazen de seçeneğe dayalı bir durum olarak bırakıyor.

Hikâye kısmında, hikâyenin ilerleyişine de uygun olarak bazı zamanlar (Bunlar dövüşe çıkmadan öncesi oluyor.) bazı tuşlara basmamız istenebiliyor. Bir yerde Solomon Grundy'nin Green Arrow'a yaklaşmaya çalışırken ona attığı sandalyeleri hedefleyip vuruyoruz, bir başka yerde Joker ile kartların üstünde yazan tuşlara hızla basarak kartları düşmanımıza fırlatıyoruz. Aynı şekilde bize gelen saldırıları durdurmak için de belirtilen tuşlara basmamız gereken yerler oluyor. Tüm bunların sonunda da ne kadar başarıyla tuşlara bastıysak, kendimizin ve karşı tarafın sağlık barlarında bir değişim oluyor ve dövüş bu şekilde başlıyor. Eğer başarılı olduysak, rakip tarafta gözle görülür bir sağlık kaybı olduğunu gözlemliyoruz.

S.T.A.R. Labs'de konu daha ciddi çünkü burada görevleri gerçekleştirmek için tuşlara basmamız isteniyor ve en ufak hatamız, görevin sonlanmasına neden olabiliyor.

Her iki kısımda da bu farklı oyun mekânı çok iyi durmuş. Hiçbir şekilde sırtmadığı gibi oyuna farklı bir lezzet katıyor...



avantaj sağlayan özellikleri var. Yalnız bu özelliği hayat kurtaran veya oyunun seyrini değiştiren güçler olarak düşünmeyin. Aksine oyuna biraz tat katmak adına yapılmış bir dokunuş ve nadir durumlar dışında, herhangi bir özel hareketinizden öte fayda sağlamıyor.

Dövüşün seyrini değiştiren ve özellikle yapay zekânın bolca kullandığı son yeni özelliğin adı da Clash. Bu olayın işleyiş şekli biraz enteresan, o yüzden dikkatinizi buraya verin. Bir kere bu özellik, ancak ilk sağlık barınız ortadan kalktıktan sonra kullanılabilir. Bundan sonra, gerekli tuş kombinasyonunu girip Clash hareketini çalıştırıyorsunuz. Önünüze dövüş ekranından farklı bir ekran geliyor ve burada belirtilen kısa zaman içerisinde, süper barınızın ne kadarlık bir kısmını bahse koyacağınız soruluyor. Taraflar birbirlerinin bahis miktarını göremiyor ama amaç, rakibin bahsinden yüksekini söylemek. Diyeceksiniz ki, "En yüksek bahsi koyarım!" Eğer karşı taraf da bunu yaparsa Clash berabere bitiyor ve iki taraf da süper barlarının o kadarlık kısmını kaybediyor; yani haybeye bir iş yapmış oluyorsunuz. O yüzden zaman zaman, süper barınızın tamamını tehlikeye atmadan da iş yapmaya çalışmalısınız. Biz üç birimlik kısmı bahis yaptık, karşı taraf iki. Bu durumda Clash'i biz kazanıyoruz ve hareketi de biz çalıştırdığımız için savunmada olan taraf olarak sağlığımızın, bahiste üstün gelen kısma denk bir oranını kazanıyoruz. Durum tersine olduğundaysa karşıya o oranda hasar veriyoruz. İşte bu durum özellikle aradaki oran büyük olduğunda, sağlık kazanma sözü konusu olduğu için dövüşün seyrini değiştirebiliyor. Kaç kez rakibimin ölümden döndüğünü gördüm bu şekilde... Bu özelliğin bir maça, bir kez kullanılabilir olması

■ Bir zombiye ok atmak, ne kadar faydalı sizce?

■ Deathstroke tahmin ettiğimden daha eğlenceli bir karakter olmuş.





► da iyi bir karar olmuş yoksa oyun hiç bitmeyen bir kumara dönerdi.

En güçlü kim?

Hemen Superman'i seçmek istiyorsunuz, değil mi? Merak etmeyin, oyunun hikâye kısmında kendisine bolca yer verilmiş.

Size tam karakterlerden bahsedecektim ama önce hikâye tarafına biraz değinelim. Konuyu fazla anlatıp da ufak sürprizleri bozmak istemiyorum, o yüzden kısaca anlatacağım konuyu. Alternatif bir dünyada, Joker bir bomba patlatıp Metropolis'i yok ediyor ve Superman'in yavuklusu Lois Lane'i ve çocuğunu öldürdüğüne inandırıyor. Superman deliriyor ve Joker'i Batman'in gözleri önünde öldürüyor. Tüm dünyaya barış getireceğine inanarak, büyük bir diktatöre dönüşüyor. (Ben bu senaryoyu ya bir çizgi roman olarak okudum ya da çizgi filmde izledim.) Superman'in yanına geçen Justice League ekibi, Batman'in yeraltındaki hükümdarlığına karşı koyuyor. Bu sırada bizim dünyamızdan birkaç karakter (Joker de dâhil.), alternatif dünyaya ışınlanıyor ve burada Batman'e katılarak Superman'in diktatör rejimine karşı koymaya çalışıyor. Birçok farklı kısımdan oluşan hikâyede, kötüler de dâhil olmak üzere birçok karakteri kontrol etme şansı yakalıyoruz. Bu

Alternatif

Mortal Kombat
Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Tekken Tag Tournament 2

hem karakterleri tanımak adına iyi oluyor, hem de tüm hikâyeyi farklı bakış açılarından görmek adına.

Hikâyenin anlatımı ve kurgusu gerçekten çok başarılı. "Bir bakayım..." diye oturduğum hikâye modunun başından ancak oyunu bitirerek kalkabildim, öyle düşünün. Hikâyede ilerlerken birçok dövüşe giriyorsunuz ama korkmayın, hiçbirisi zor değil. En fazla birkaç tane dövüşü tekrar etmeniz gerekir, gerisinde hiç problem yok.

Kahramanlar tarafında kimler var? Superman ve Batman cepte. Bunlara ek olarak Aquaman, Cyborg, Flash, Green Lantern, Green Arrow, Hawkgirl, Nightwing, Raven, Shazam (Captain Marvel) ve Wonder Woman bulunuyor. Kötüler tarafındaysa Joker, Ares, Bane, Black Adam, Catwoman, Deathstroke, Doomsday, Harley Quinn, Killer Frost, Lex Luthor, Sinestro ve Solomon Grundy var.

Tüm karakterler neredeyse yakın dövüşte iyi. Karakterleri bu şekilde ayırmak yerine, hızlı ve yavaş olarak ayırmak daha doğru belki de. Flash aşırı hızlı mesela, o

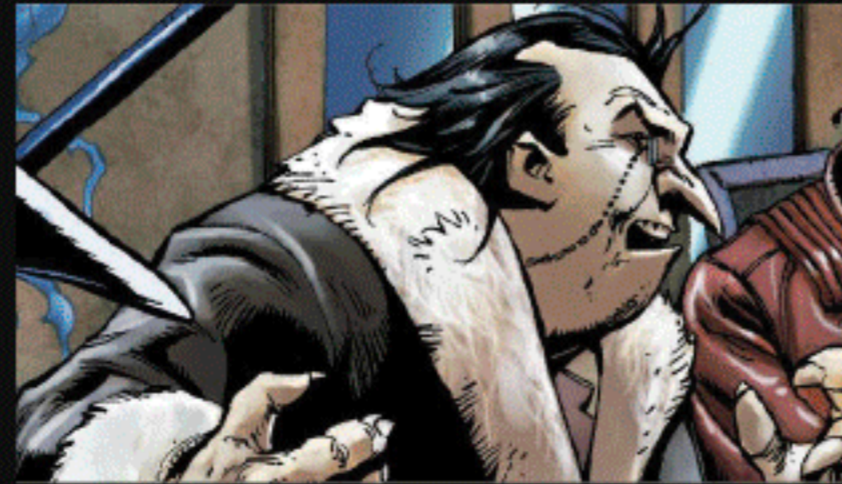
Yeni karakter tahminleri

Kuşkusuz ki yepyeni karakterler eklenecek oyuna; hatta bir tanesi, Lobo açıklandı bile. Tamamıyla DC dünyasına aşinalığımdan kaynaklanarak, hiçbir bilgi gelmeden bazı karakter tahminleri yapacağım, bakalım kaç tanesi tutacak...



■ Bizarro

Lex Luthor tarafından yaratılan ve Superman'i yenmek üzere tasarlanan, kötü bir kopyadan başkası değil Bizarro. Superman gibi neredeyse yenilmez olan Bizarro, Superman'in sahip olduğu güçlerin tam tersine sahip. Gözlerinden yakıcı ışınlar yerine buz eden ışınlar saçıyor, ejderha gibi alevler püskürtüyor, kendisinin farklı kopyalarını da oluşturuyor.



■ Penguin / Two Face

Batman'in azılı düşmanlarından Penguin veya Two Face'den bir tanesinin oyuna ekleneceğini düşünüyorum. İki karakter de süper güçlere sahip değil, oyunda Joker ve Harley Quinn gibi Batman düşmanı iki karakter zaten bulunuyor ama bu karakterlerin popülerliği onların oyunda bulunmalarına yol açabilir.



■ Poison Ivy

Güzel kadınlar her zaman iş yapar düşüncesiyle ve ilginç güçleriyle, Poison Ivy'yi oyunda hayal edebiliyorum. Bitkilerle yapacağı saldırılar, düşmanı zehirleyecek hareketler, çevik kaçış hareketleri... Poison Ivy'den güzel bir eklenti olabilir oyuna.



■ Fire / Firestorm

Oyunun bir tane alevli kahramana ihtiyacı var diye düşünüyorum ve Fire bu iş için son derece uygun bir kadın. Firestorm da aynı şekilde uçabilen ve ateşle oynayan bir başka kahraman. Killer Frost'a iyi bir rakip lazım ve bu iki kahramandan bir tanesinin bu iş için son derece uygun olduğunu düşünmekteyim.



ayrı bir kategori. Lex Luthor ve Solomon Grundy de çok yavaş. Superman ve Batman dengeli karakterler arasında. Catwoman ve Harley Quinn gibi karakterler de yakın dövüşe, diğer karakterlerden fazla yönelenler arasında.

Benim favorilerim arasında Superman, Flash, Catwoman, Deathstroke ve Batman bulunuyor. Lex Luthor'ı, Bane'i ve Solomon Grundy'yi hiç sevmedim. Doomsday desen, yine ağır aksak... Green Lantern daha eğlenceli bir karakter olabilirdi; aynı şekilde Wonder Woman da...

Bu arada bazı karakterlerin de Mortal Kombat karakterlerine benzemesi kesinlikle gözümünden kaçmadı. En bariz olanlar Batman - Scorpion, Killer Frost - Sub-Zero, Shazam - Raiden ve Superman - Jax. Diğer karakterlerin bazı hareketlerinde de Mortal Kombat karakterlerinden izler görülüyor ama o kadar da kurcalamamak lazım.

"Karakterler olmuş mu?" diye sorarsanız, "Olmuş." derim ama süper güçlere sahip olmayan karakterlerin, iki seviyeden oluşan bölümlerde, metrelerce yüksekten beş farklı yere çarpıp yere düştüğünde hala yaşıyor olması hala pek anlamlı gelmiyor. Ya da Ares'in süper hareketini yedikten sonra yaşıyor olmak... Yine de bu düşünceyi kafanızdan atıp herkesin bir noktaya kadar yenilmez olduğunu düşünebilerseniz raylar yerine oturuyor.

Laboratuvarda...

Senaryoyu tamamladınız ve ne yapacağınıza bakıyorsunuz. Tek kişilik oyunda S.T.A.R. Labs, Battle Mode ve tek dövüş özellikleri sizi karşılıyor. S.T.A.R. Labs, Mortal Kombat'ın Ladder modu. Farklı karakterlerle birçok görevi yerine getirmeye çalışıyor ve karşılığında yıldızlar kazanıyorsunuz. Görevin üç şikkini de yapmak, üç yıldız demek ve bunu başarmak için bazı görevlerde cidden çok uğraşmanız gerekebiliyor. Battle Mode ise sizi farklı şekillerde, bir dizi düşmana karşı savaştıran bir mod. Sadece kahramanlara karşı savaşmak, zehirlenmişken düşmanlarınıza karşı durmak ve benzeri birtakım farklı

özelliklere sahip maçlara çıkmak ve bolca tecrübe puanı kazanmak için Battle Mode'a uğrayabiliyorsunuz.

Evet, oyunda sağlam bir tecrübe puanı mevzusu var. Tecrübe puanlarıyla seviye atlıyor ve bu seviyelerle kostümler, konsept çizimler, daha fazla tecrübe puanı için güçlendirmeler satın alabiliyorsunuz. NetherRealm oyunu bolca oynamamızı istiyor ve bunu da tecrübe puanlarına sağlam bir şekilde bağlamış.

Multiplayer kısmı da yine tecrübe puanlarıyla birlikte ilerliyor ve buradaki dövüşlerden çok ilgimi bahis mevzusu çekti. King of the Hill modunda sekiz kişilik bir dövüş söz konusu. Maçlar olurken de lobide oturup maçları izleyebiliyorsunuz ve bu sırada farklı şekillerde, tecrübe puanlarını bahis yapma olanağınız oluyor. Maçı kimin kazanacağını bilmek örneğin, güzel puan getiriyor. Bu şekilde de sıkılmadan sıranızın gelmesini bekleyebiliyorsunuz.

Multiplayer'da yavaşlık pek söz konusu değil (Xbox LIVE için.) lakin Injustice: Gods Among Us da eğlencenin ön planda olduğu bir oyun olduğundan, turnuva mantığına pek uygun hazırlanmamış. Bazı karakterler bariz bir biçimde diğerine karşı üstün ve çok zorlarsanız %100'lük kombolar yapma şansınız bile var. Yine de bu, multiplayer kısmının eğlenceli olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

Turnuva stili bir dövüş oyunu olarak nitelendirdiğinizde çok geride kalan Injustice: Gods Among Us, keyifli vakit geçirmek için gerçekten çok iyi bir oyun. Oyundan uzunca bir süre keyif alacağınız da bir gerçek. DC kahramanlarına ilgi duyuyorsanız hele, tadından yenmez. Lafın kısası, bu oyun alınır... ■ **Tuna Şentuna**

Injustice: Gods Among Us

- + Eğlenceli oynanış, sağlam oyun modları, ünlü DC kahramanları
- Bazı karakterler güçsüz kalmış, grafikler artık yaşını belli ediyor

8,3

■ **Ve Aquaman, Shazam'ı infaz etti!**



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



Aksiyon!

Oyuna heyecan katmak adına bazı farklı anlar yaratılmış. Mesela bir helikopterin içinden tetikçilik yapmak, helikopterin taretile düşmanları kurşuna dizmek, bir cipin arkasındaki taretile önümüzdeki tehlikeleri yok etmek... Fakat bunlar durumu kurtarmış mı? Hayır...

Army of Two: The Devil's Cartel

İki kişilik eziyet

Günlerden bir gün, Meksika'da ortalık karışır, "Fiona" adındaki bir kadın tutsak edilir. Fiona çelimsiz ve korkaktır. Onu kurtarmak için de Salem'e ve Rios'a ek olarak Alpha ve Bravo da harekete geçer. Salem, Rios, Alpha ve Bravo güçlüdür, cesurdur.

Salem, Rios ile arkadaştır, Alpha da Bravo'yla. Bu ikili arasındaki en büyük farksa Salem'in ve Rios'un birer karaktere sahip olmasıdır. Alpha ve Bravo dünyadaki en düz insanlardır. Hiçbir kişilikleri olmadığı gibi, iki kelimeyi bir araya bile getirememektedirler.

Bu sırada Fiona beklemektedir. Kurtulacağı günü ipe çekmektedir.

Alpha ve Bravo Meksika'ya iner, bakarlar etraf savaş alanına dönmüş, hemen silahlarını kuşanırlar. Onlara Salem ve Rios ikilisi de eşlik eder. Dörtlü, oyunun ismine bakmadan Army of Four veya daha iyisiyle, Mahşerin Dört Atlısı misali Fiona'nın tutsak edildiği yere gitmeye çalışırlar.

Giderler, giderler, karşılarına birçok adam çıkar. Tişörtlü adamlar çıkar, vururlar. Üstleri çıplak adamlar çıkar, öldürürler. Satırla, sopayla koşan deliler görürler, etkisiz hale getirirler.

Ve Fiona kurtulur.

Ama bitmez. Her şey kaldığı yerden devam eder. Tişörtlüler, atletliler, üstsüzler, punklar, sakallılar, sopalılar, bombacılar, roketatarlılar... Onlar hep gelir, Alpha ve Bravo hep ateş eder. Gelsin, ateş et, gitsin, ateş et.

Ve sonunda yazar, gamepad'i bırakır, arkasını döner ve gider. Panama'da Ünlüler ve Gönüllüler arasında, Bağımsızlar olarak yeni bir oluşum başlatmak üzere, Xbox 360'ın karşısından ayrılır...

Fuzuli işler

Meksika'da Fiona'yı kurtarıyoruz ama olay burada bitmiyor maalesef. Bir anda Meksika'nın tamamı bize düşman oluyor, sokaklar eli silahlı adamlarla doluyor ve bu böyle, oyunun sonuna kadar sürüyor.

Meksika'da olmayan şeylerden bahsedelim biraz. Mesela polis. Hepsi tasfiye edilmiş büyük ihtimalle. Keza siviller de aynı şekilde, ülkeden uzaklaştırılmışa benziyorlar. Kısacası sizi öldürmek isteyen adamlar dışında Meksika'da hayat yok.

Bu bağlamda da anlıyoruz ki ortada bir senaryo yok. Koskoca bir çeteyi yok etmekten ötesi olmalıydı, olamamış. Alpha ve Bravo adındaki karakterlerimizin "karakterleri" de olmayınca, oyunda takip edilecek tek şey, daha çok para kazanıp silahınıza farklı parçalar eklemek oluyor.

Oynanışa değinelim, gelin. Karakterlerden her zaman bir tanesini kontrol ediyor, diğerine de ancak düşmanı şaşırtması veya bizi koruması yönünde taleplerde bulunuyoruz. Karakterimizin yürüyüşü, nişan alması güzel... Yanımızda sadece üç tane silah taşıyabiliyor ve genelde de iki tanesini kullanıyoruz. Bir makineli tüfek ve bir pompalı tüfekte tüm oyunu rahatlıkla götürebileceğinizi bilin. Olay siper almaya geldiğinde biraz sorun çıkıyor çünkü karakterlerimiz siper girip çıkmakta pek yetenekli değil. Siper girdikten sonra bir diğer siper geçmek için oraya doğru yönelmelisiniz ve ilgili tuşa basmalısınız. Ne var ki karakteriniz bunu yapmak yerine siperden çıkıp alık alık bakabiliyor. Bazen de siperde ilerlemeye çalışırken siperi bırakıp dışarı çıkıyor ve kurşunların hedefi oluyor. Hele ki bir düşmanınız yakınına geldi veya bir bomba yanınıza düştüyse oradaki panikle siperden anlamlı bir şekilde çıkmayı



Alternatif

Gears of War 3
Max Payne 3
Spec Ops: The Line



başarmak gerçekten imkânsız hale geliyor.

Bir problem de el bombalarında. Bombalar havada adeta bir pamuk gibi uçuyor ve yere düşünce de anlamsızca sekebiliyor. Bu olay, bombanın etkisini değiştirmese de bomba değil de onun plastikten bir kopyasını atıyormuşsunuz havası esiyor.

Oyunda zıplamak yok, eşyalarla etkileşime geçmek yok, silah veya cephane dışında bir şey toplamak yok. Sadece gerekli olduğunda bazı kapıları açıyoruz (Veya arkadaşımıza söylüyoruz, o açıyor.) ve sadece bazı zamanlarda duvarları aşmak için ya yardım istiyor ya da ediyoruz. Kısacası neymiş, dümdüz ilerliyormuşuz...

Ölümsüzüm!

Önceki oyunlarda karakterlerimizin ilginç hareketleri vardı. Sırt sırta verirlerdi mesela, düşmanlarına karşı avantaja geçerlerdi. Burada oyun o kadar basitleştirilmiş ki sadece tek bir Overkill özelliği getirilmiş. Şöyle ki düşmanlarımızı öldürdükçe puan kazanıyor ve Overkill barını dolduruyoruz. Bar dolduğunda da L1 / LB tuşlarına basarak bir süreliğine ölümsüz oluyoruz, silahlarımızın etkisi de bu süre içerisinde artıyor. Bu özelliği, düşmanlarımızın sayısı çok olduğunda kullanmak pek akıllıca değilmiş meğer, oynarken bunu anladım. Yani baktınız, karşınızda bir ordu var ama siperiniz sağlam, hiç öyle cengâverlik yapmak adına Overkill'i çalıştırmayın zira barın ne zaman biteceği belli olmuyor ve bir anda birçok düşmanın arasında kalabiliyorsunuz. Overkill en çok başınız sıkıştığında, kurşunların nereden geldiği belli olmadığına işe yarıyor. Başınızı beladan kurtarıp korunaklı bir yere geçtikten sonra da hemen Overkill'i kapatın ki doldurması kolay olsun.

Oyun boyunca düşmanlarınızı öldürürken şöyle ibareler görüyorsunuz: "Kill", "Combo Kill", "Tag Kill", "Flank" ve benzeri. Düşmanlarınızı öldürme şekliniz, izlediğiniz taktik, puan olarak geri dönüyor. Bu puanlar da daha sonra, bölüm aralarında karşınıza çıkan ekranda başarınıza etki ediyor. Başarı demek de bir bölümde ne kadar para topladığınız. Seviyeler atlıyor, daha fazla silah ve silah parçası açıyor ve bunları kazandığınız paralarla satın alıyorsunuz.

Alınabilecek silahlar, makineliler, hafif makineliler, pompalı tüfekler bayağı para tutuyor. O yüzden bir silaha odaklanıp onu geliştirmek için para harcamak daha mantıklı. Silah parçaları silahın etkisini değiştirdiği gibi, görüntüsünü de değiştirebiliyor. Silahınıza renk vermek için bir ton para harcamanız olası



anlayacağınız.

Olayın multiplayer kısmında görevleri anlaşmalı olarak oynamanın ötesinde bir şey yok. Bunu ya internetten yapıyorsunuz ya da ekranı ikiye bölerek. Her ne kadar oyunu bir başka oyuncuyla oynamak keyifli olsa da sonuçta yaptığınız iş, ardı arkası kesilmeyen düşmanları vurmak olduğu için bu eğlence de kısa sürüyor.

Grafiksel anlamda da söylemek istediklerim var. Hayatımda gördüğüm en şablon görsellik sanırım bu oyunda. Meksika'yı çeşitli mimari öğelerle renkli ve hareketli hale getirmeye çalışmış yapımcılar ama bu da durumu kurtarmamış. Sürekli kahverenginin tonlarındaki binalarda, bomboş, sadece bari-katlardan oluşan yollarda dolaşılıyor ve hiçbir ilginç ana tanıklık etmiyoruz. Tek hoşuma giden olay şu oldu ki bu denli büyük bir çatışmanın olduğu oyunda siperlerin dağılması, hatta bazı kolonların kaplamalarının patlayıp sizi açığa çıkarması, oyundaki tansiyonu artırmış. Buna mukabil bir arabanın patlamadan önce son derece ölümcül bir siper olmasına, ancak patladıktan sonra alev alev yanarken yok edilemez bir siper dönüşmesine hiç anlam veremedim.

Size Army of Two'nun sıradanlığını daha fazla nasıl anlatabilirim, bilmiyorum. Hiçbir şekilde heyecan vermeyen ve tamamıyla bir hedef çalışması olarak adlandırılabilir, müthiş anlamsız bir oyun olmuş. Yıllar önce çıksa anlayacağım ama bu devirde, böyle bir oyun neden üretilir, gerçekten anlam veremedim. Army of Two hiçbir zaman çok iyi bir oyun olmadı ama The Devil's Cartel, apayrı bir boyutta sıkıcı ve monoton bir oyun olmuş. Gördüğünüz yerde kaçın! ■ **Tuna Şentuna**

■ Bu manzarayı oyunda o kadar çok göreceksiniz ki...

Army of Two: The Devil's Cartel

- + Karakterlerimizin bazı kıyafetleri güzel tasarlanmış
- Sıkıcı oynanış, kötü grafikler, kötü diyaloglar, sık senaryo

4,4





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

Bedava Eşya

Eğer elinizde bir adet Dragon's Dogma bulunuyorsa Dark Arisen sizlere birçok oyun içi ödül vermeyi kafasına koymuş durumda. Tam tamına 100.000 Rift Crystal, limitsiz Ferrystone ve içerisinde altı adet özel ücretsiz kostüm bulunduran Gransys Armour Pack, Capcom'un vefalı Dragon's Dogma oyuncularına hediyesi.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Kaldığı yerden devam

Çok detaya girmeden, yazının hemen başında Dragon's Dogma: Dark Arisen'in tek başına bir oyun olmadığını, geçen yıl çıkan Dragon's Dogma'nın yenilenmiş ve güncellenmiş bir hali olduğunu belirtmekte fayda görüyorum. Oyunu yakından takip edenler zaten biliyorlardır ama yepyeni bir isme sahip olan oyunun bir nevi yeniden tasarlanmış, farklı bir konumda olduğunu öğrenmeleri en doğal hakları... Aynı oyunun, bir yıl sonra çok daha geliştirilmiş bir şekilde karşımıza çıkıyor olmasına belki anlam veremeyebilirsiniz ama -başta konsolda RPG oynayanlar olmak üzere- fantastik dünya hayranlarının ziyadesiyle ilgisini çeken bir yapım Dragon's Dogma. Nitekim asıl oyunda bulunan birçok eksiklik, yapımcı ekibin karşısına her platformda çıkmıştı. Belki ticari, belki manevi, onu bilemem ama içerisine envaiçesit yenilik eklenmiş olan bir yapım olarak karşıladı beni Dark Arisen.

Yeniliklere girmeden önce oyunun geneline bir bakmak gerekiyor...

Oyuna girer girmez kendimizi olayların göbeğinde buluyoruz. "Savan" isimli bir savaşçı ve pawn'ı olan Salde ile ilerliyoruz. Karanlık mağaralar içerisinde bir - iki adet goblin kesmek suretiyle yolumuza devam ediyoruz. Akabinde karşımıza bir adet Harpy çıkıyor. Bu yaratığı da alt ettikten sonra sıra "Chimera" isimli diğer bir mitolojik yaratıkla karşılaşmaya geliyor. Uzun bir savaş sonunda yok ettiğimiz yaratığın ardından, oyun tam anlamıyla başlıyor... Dark Arisen'in girişi, aynı zamanda senaryoyla büyük ölçüde alakalı ama diğer önemi de bize kontrolleri gösteriyor olması. Ufak ve büyük saldırılar,

savaş mekaniğinin temel dinamiklerini oluşturuyor. Ardı ardına yaptığımız vuruşlar komboya dönüşebildiği gibi ok, kalkan, bıçak ve büyü gibi birçok farklı saldırı sistemine sahibiz. Asıl oyunda bulunmayan birçok farklı saldırı modeliye kendisini ilk belli edenler arasında yer alıyor ki esas fark yeteneklerde ortaya çıkıyor. Savaşmadan önce bir karakter yaratmak gerekiyor pek tabii ve Dark Arisen, asıl oyundan en çok ayrılan konulardan birisini de gözler önüne sermiş oluyor. Normalde çok limitli bir karakter yaratma menümüz vardı. Cinsiyet, isim, şekil ve ses olarak dörde ayrılmış olan kısımlar yine mevcut ama artık bu dört aşamayı geçtikten sonra "daha detaylı karakter yarat" gibi bir seçeneğimiz bulunuyor. Artık "Edit Head" kısmında sekiz farklı, "Body" kısmında yedi farklı ve "Features" kısmında beş farklı alt başlığa ulaşabiliyor, karakterimizi kelimenin tam anlamıyla mıcıklayabiliyoruz. Özellikle konsollarda bu derece detaylı karakter yaratma menüsüyle karşılaşmak bir hayli sevindirici...

Başlangıçtan ve ara sıcaklardan sonra rotayı senaryoya çevirebiliriz. Harika bir şekilde oyun içerisinde şekillenmiş olan karakterimiz, bir sahil şehrinde gözüküyor. Görülmemiş büyüklükteki bir ejderha şehre saldırıyor. Biz de kendisinin ayaklarının yanı başında, onu geri püskürtmeye çalışıyoruz. Tam bu sırada bizi geri fırlatan ejderha,



Alternatif

BioShock Infinite
Dark Souls
Dragon Age II





tırnağının ucuyla çelimsiz vücudumuzdan kalbimizi söküp alıyor ve mideye indiriyor. Karakterimiz pek tabii ki ölmüyor ve "Arisen" olarak yeniden doğuyor. Kalbi atmayan bir karakter olarak uyandığımız evde, önümüze gelen ilk kullanılabilir eşyalara bastığımız anda da sınıf seçimi ekranıyla karşılaşırız. Figher, Strider ve Mage seçeneklerinden birisini seçtikten sonra yolumuza devam ediyoruz. Şehirden çıktığımız dakika ilk görevimizle karşı karşıya geliyoruz. Menüden rahatlıkla takip edebileceğimiz görevlerimiz, ana ve yan görev olarak ikiye ayrılıyor. Her zamanki tavsiyem, yine yan görevlerin ilk olarak bitirilmesi olacak zira daha çok yetenek puanıyla oyuna eklenen yeni tier yeteneklere ulaşmak daha hızlı olacaktır. İlerlediğimiz yolda goblin'ler tarafından saldırıya uğramış bir karakteri kurtarmaya geldiğimiz esnadaysa devreye ilk pawn'ımız girecek. Sonrası zaten kan, revan.

Pawn konsepti Dark Arisen'in en önemli noktalarından birisini oluşturuyor. Oyun içerisinde parti sistemi mevcut ve bu sistemi pawn'larla dolduruyoruz. Birisi Main Pawn, kalan ikisi Supporter Pawn olarak karşımıza çıkan NPC'ler, Dark Arisen'in sonuna kadar bizlerle bulunuyor. Supporter kategorisinde bulunan yancılarımız, hemen her yerde denk gelebildiğimiz karakterler. Kendileri seviye atlayamadığı gibi, herhangi bir özelliği de sahip değil; kısacası büyücüye büyücü, savaşçıya savaşçı olarak karşımıza çıkıyor. Diğer taraftan Main Pawn'ların Dark Arisen içerisindeki rolü bir hayli büyük. Senaryonun temelini oluşturan paralel evren ya da bir diğer deyişle, bilinmeyen bir dünyaya açılan Rift Stone'larla karşılaştığımız anda, esas pawn'ımızı da yaratabilir hale geliyoruz. Her ne kadar sadece "basic" ve "advanced" iş seviyesine yükselbiliyor olsalar da bizimle beraber seviye atlayan ve kendilerini güçlendirebilen müttefikler olarak oyundaki yerlerini almış. Kendisini güçlendirmek ya da başka destek pawn'lara ulaşmak için Rift Stone'u kullanmamız gerekiyor. Kendilerinin bir diğer özelliği, multiplayer ortamdaki kullanım şekilleri. PlayStation Network üzerinden oynadığımız Dark Arisen oyunlarında, diğer oyuncuların ana pawn'larını kullanabiliyor, eğer kendi pawn'ımızı "Inn" bölümünde bırakırsak, başka oyuncuların da bizim yardımcımızı kullanmasına izin verebiliyoruz. Bu arada online ortamda pawn'ların asıl oyundan mı, yoksa Dark Arisen'dan mı olduğunu açıkça belirten işaretler bulunuyor. Bu sayede özellikle yeni silahlarla donanmış Dark Arisen pawn'larını tercih etmemiz çok daha kolay oluyor.

Dark Arisen'da kullanılan savaş sistemi aslında göze çok güzel hitap ediyor. Yazımın başında da belirttiğim gibi, iki farklı saldırı modeli mevcut. Oyuna eklenen yeni yeteneklerle çok daha farklı şekillerde saldırılar gerçekleştirilebiliyor. Dark Arisen ile birlikte saldırılarımıza olan en büyük etki, eklenen 100 adet yeni eşyayla sağlanmış bulunuyor. Animasyon zenginliği yine güzel "gözüküyor" zira oyunu en büyük eksisi de burada devreye giriyor. Ne yazık ki Dark Arisen, ilk oyunda da bulunan içten geçme, alakasız yerlerin üzerinde durma gibi fazlasıyla göze



batan ve hem şekil, hem de oyuna etkisi itibariyle birçok saçmalamaya yol açan sorunlar giderilmemiş. Her ne kadar grafik kalitesi ve animasyon zenginliği çok derin olsa da oyun hala o eski hantal görüntüsünden kurtulabilmiş değil. Tüm bunlar unutulmuş ya da değiştirilmemiş ama beni en çok mutlu eden şey Fast Travel sisteminin gerçekten "hızlı" kelimesini hak etmiş olması. Asıl oyunda bir noktadan sonra harcanan kristallerin haddi hesabı olmuyor, hızlı yolculuk teması Taksim'den Bostancı'ya sürekli gitmek zorunda olan İstanbullunun dramına dönüşüyordu. (7 TL çok para ha!)

Her birisi üç seviye upgrade'ine sahip olan silah ve zırhlarımız, oyunda bulunan "Enhancement" özelliğiyle güncellenebiliyor. Oyunun belki de belkemiği konumunda olan bu kısma yepyeni tier'ler eklenmiş olduğunu da buraya sıkıştırırım.

Benim Dark Arisen için söyleyebileceklerim aslında çok da fazla değil zira "remake", yani yeniden yapılma sistemi üzerine kurulu bir oyun olduğu için beklediğimden çok daha azı karşıma çıkmış durumda. Birçok yeni silah, yetenek ve eksik kalmış detay oyuna eklenmiş pek tabii ki ama bir yandan da remake kavramının işaret ettiği oluşumlardan fazlasıyla uzakta. Eğer Dark Arisen kendi senaryosuna sahip bir eklenti paketi olsaydı, inanırım çok daha iyi bir oyun olarak hatırlanırdı. ■ Ertuğrul Süngü

■ Düşmanlarımızın üzerine tırmanabilmek harika! Kendilerini biçebiliyor olmak da cabası...

Dragon's Dogma: Dark Arisen

+ Bolca yeni silah, yeni upgrade'ler, gelişmiş karakter optimizasyonları, yeni yetenekler

- "Yeni" kisvesi altında silahlar hariç her şeyin limitli olması, grafik sorunlarının devam etmesi

7,5



Defiance

Dünya'yı bu sefer kurtaramadık beyler!

Yabancı televizyon dizilerini takip edenler, "Defiance" ismiyle geçen ay karşılaşmış olmalılar. SyFy kanalında yayına giren dizi, biricik dünyamızı istila etmeye gelen uzaylıların, madara olup plan değiştirmesinin öyküsünü anlatıyor. Aslında dizi, uzun zamandır eksikliğini duyduğumuz bilimkurgu türündeki yapımlara özlemimizi giderecek kadar güzel. Üstüne, yapımcılar bir de dizinin oyununu hazırlamışlar ki diziyi takip edenler kadar, diziden habersiz olan oyun severler için de güzel bir gelişme bu.

Öncelikle Defiance'ın öyküsünden bahsetmek gerekiyor. Kendi gezegenleri yok olmak üzere olan uzaylı arkadaşlarımız, dev gemilere doluşup Dünya'ya geliyorlar ve "Bu gezegeni bize vereceksiniz, başka çareniz yok!" diyorlar; hatta bir de utanmadan Dünya'yı kendi gezegenlerine benzer şekilde değiştirmeye başlıyorlar. Böyle acayip dev yaratıklar, kendini şaşırmış edepsiz bir bitki örtüsü, bir sürü ıvır zıvır gereksiz uzaylı detayı vesaire derken, gezegende insanların yaşayabileceği fazla bir yer de kalmıyor. Ancak bizim çocuklar da yaman. Bunlar uzaylılara bir saldırıyorlar, uzaylılar neye uğradıklarını şaşıyor. İnsanlar eline geçirdiği uzaylıyı, sağlı sollu pataklıyor, Allah yarattı demiyor, tokat manyağı yapıyorlar. Bunu gören uzaylılar da "Biz ettik, siz etmeyin!" diyerek, savaşmaktan vazgeçip barış yapmak istiyorlar. Ancak uzaylı dediğimiz yaratıklar da öyle tek format tipitipler değiller. İçlerinde bir sürü fraksiyon, bir sürü acayip acayip çeşit var. Neyse, bunların komutanları "Barış marış yok, insanları yok edene kadar savaşacaksınız köpekler!" diye azar çekince, uzaylı askerler son savaşta silah bırakıp insanlarla müttefik oluyor; hatta yörünge bombardımanında hasar alan şehirlerdeki yıkıntılar arasında kalan insanları falan kurtarıyorlar. Süper duygusal şeyler oluyor. Bu arada yörüngedeki ana gemilerin içinde de barış yanlıları var. Onlar da gezegendeki insanlar ve uzaylılar yaşayabilsin diye birkaç ana gemi patlatıyorlar. Sonra dünyanın yörüngesi tam bir savaş çöplüğüne dönüyor. Dev gemilerin



parçaları yörüngede dönüp dururken, kalan gemiler de savaştan çekiliyor lakin bu yörüngede dönüp duran hurda gemi parçaları zamanla dünyaya düşmeye başlıyor. Bu düşen parçaların içindeki sağlam kalmayı başarabilmiş kimi materyaller de acayip para yapıyor. Dolayısıyla düşen parçaların peşine düşen bir tür yeni teknoloji avcıları ortaya çıkıyor. Bunlar motosiklet veya arazi araçları ile sürekli düşen parçaların peşinde oradan oraya koşuyorlar. İşte oyunumuz da burada başlıyor.

Siz de bir teknoloji avcısı olarak, oradan oraya koşturup, uzaydan düşen parçaları arayıp cebinizi doldurmaya çalışıyorsunuz. Fakat bu iş o kadar kolay değil. Dünyada ne kadar annesinin terbiye veremediği baş belası tip varsa bu düşen parçaların peşinde. Hem onlarla savaşmak, hem de uzaylı kardeşlerimizin ilk geldikleri dönemde dünya ekosistemini değiştirmeleri yüzünden ortalıkta dolaşan haşarelere, vicdansızca büyümüş örümceklerle, saygısız dev hayvanatlara laf anlatmak zorundasınız. Öylesine rezil bir dünya ki biliyorsunuz, insanoğlu banyoda bi tane minik böcek gördü mü dengesi bozulan, aklını kaybeden bir yaratık. Bunların bir de inek boyutunda, zürafa boyutunda olanlarını düşünün.

Neyse, oyun güzel. Onu baştan söyleyeyim. Online RPG bekleyenler biraz hayal kırıklığı yaşayacak, biraz yaşamayacak zira oyun aslında RPG değil, birinci ve üçüncü şahıs kamera açısından oynana bir shooter. Ancak sağlam RPG'leri aratmayan RPG özelliklerine sahip. Bir oyun RPG özelliklerine sahip olup da nasıl RPG olamıyor, onu da merak edenlere anlatmaya çalışayım. RPG'de tetiğe bastığınız zaman, düşmana verdiğiniz hasarı ve hatta onu vurup vurmeyeceğinizi dahi karakterinizin istatistikleri belirler. Defiance'da ise düşmana

Alternatif

EVE Online
Star Wars: The Old Republic
The Secret World



doğru nişan aldığınız sürece onu vuruyorsunuz. Ona verdiğiniz hasarıysa yetenekleriniz değil, silahınızın istatistikleri belirliyor. Bu açıdan bakınca RPG ama tetiği ne kadar hızlı çekersiniz, o kadar iyi düşman öldürebildiğiniz için de bir shooter! Neyse, bunlarla kafanızı yormayın, hayatta çok daha önemli meseleler var. Bazı şeyleri olduğu gibi kabulleneceksiniz, sonra dert sahibi olursunuz, içiniz şişer, hayata küsersiniz. Zaten ergenliğin de temel problemi bu. Oysaki meseleleri dert edinmeyi bırakabilseydiniz, hayat çok daha güzel olacak ve sürekli sağa sola yazdığınız "Çok sıkıyorum! Hayat çok sıkıcı!" şikâyetleriniz de bitecek. Cem Abi'nizin sözünü dinleyin, göreceksiniz.

Neyse, olayımıza dönelim. Anladığınız üzere, oyunda en önemli detaylardan biri silahınız. Silahınız güçlüyse ortamın ekmeğini yiyorsunuz, silahınız güçsüzse ortam sizi yiyor. O yüzden loot'lar, silah geliştirmeleri, satın almalar falan çok önemli. Şahsen ben de içinde toplasan 10 tane farklı silahın olduğu eski nesil FPS'lere kıl olan biri olarak, içinde gigatryonlarca farklı silahın olduğu Borderlands gibi oyunlar sayesinde, yeniden oyunları sevmeye başladım. Defiance da bunun güzel örneklerinden biri.

Defiance bana biraz 2007'de çıkan bilimkurgu temalı MMORPG Tabula Rasa'yı da anımsatmadı değil. Ancak umarım, kaderi onunkiyle aynı olmaz. Richard Garriot'ın büyük umutlar bağlayarak piyasaya sürdüğü oyun, NCsoft tarafından yeterince başarılı olmadığı gerekçesiyle 2009'da kapatılmıştı. Richard amcamız da sonra NCsoft'ta oyununa yeterince özen göstermedikleri ve onu zarara uğrattıkları gerekçesiyle dava açıp 27.000.000 Dolar tazminat kazanmıştı. Darısı, bir eseri yaratıcısından



aldıktan sonra özensizce yayınlayıp yaratıcıyı zarara uğratan tüm kaypak yayıncıların başına...

Lafı çok uzatmayayım gençler. Oyun süper. Ne kadar süper? Çok süper değil ama az süper değil. Kötü hiç değil. Süper süper süper süper iyi de değil. Şimdi bilimkurgu hayranı değilseniz, belki bir The Elder Scrolls V: Skyrim oynamak size daha çok keyif verebilir veya yakında çıkacak The Elder Scrolls Online ile çığıllıklar atabilirsiniz ama Defiance da başarılı çıkış yapan bir bilimkurgu oyunu olarak övgüyü hak ediyor. Görevler güzel, oyun hızlı, akıcı... Çoğu görev salak bir metinle geçirilmek yerine sinematiklerle açıklanıyor. Bu da oyuna süper atmosfer katıyor. Düşman kardeşlerimiz de aptal değil. Ölmek için üstünüze koşmuyorlar. Ateşten kaçıyorlar, saklanıyorlar, sizi çevirmeye çalışıyorlar. Araç kullanma imkânı da güzel bir özellik olmuş. Aracınıza atlayıp oradan oraya koşturuyorsunuz. Dizide araçlar önemli bir yer tutuyor çünkü yayan olarak o dünyada ayakta kalmak çok mümkün değil. Bu ambiyansı oyuna da yansıtılmalarını sevdim. Atmosfer zaten renkli ve zengin... Acayip bir oyun. Oynarsanız seversiniz, inanıyorum. ■ Cem Şancı

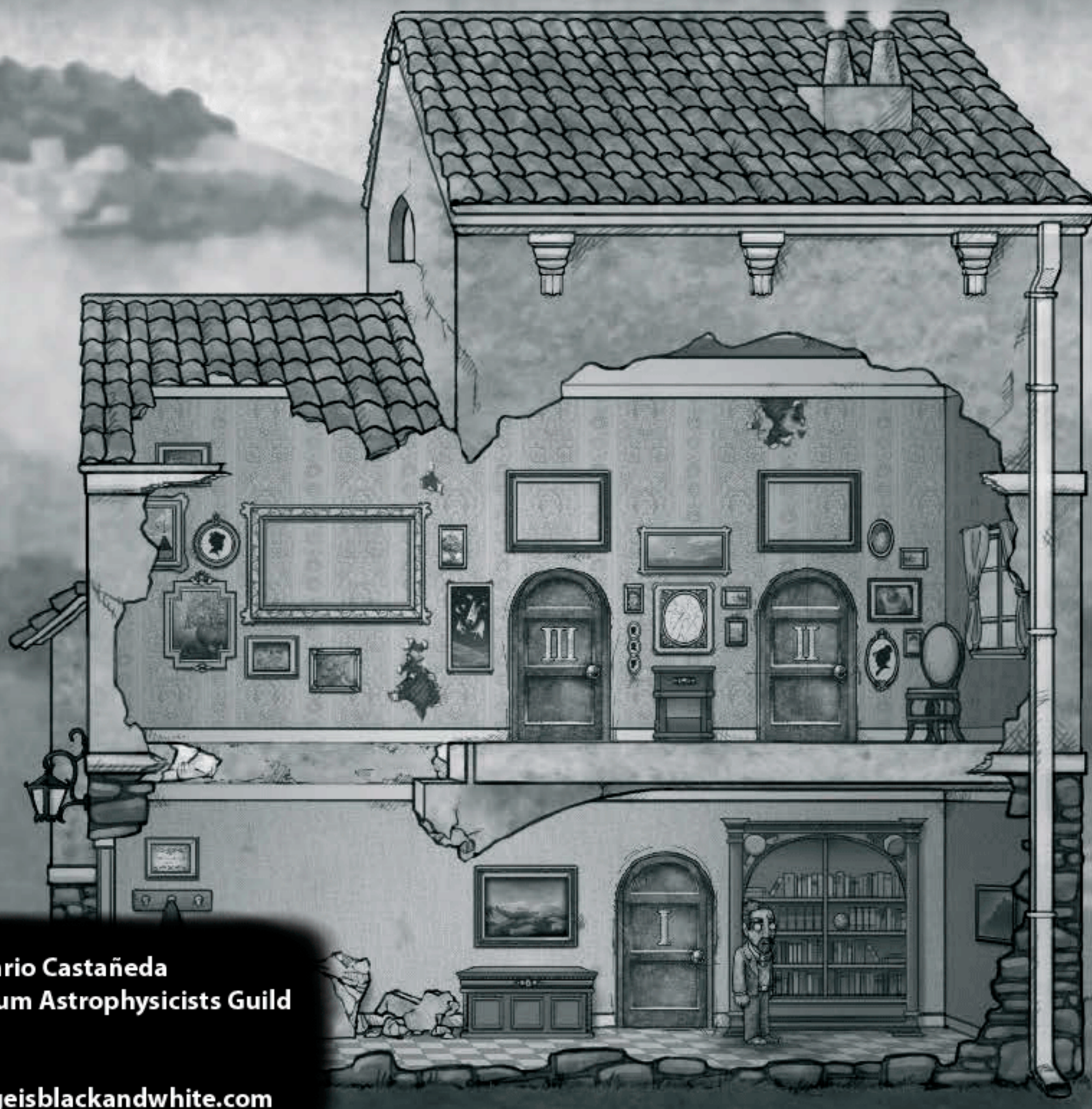
Defiance

- + Hızlı, akıcı, zengin içerikli, sürükleyici
- Minik bug'lar, yeni bir MMORPG'nin oturma sürecindeki geçici sorunlar

7,4

Yapım Trion Worlds
Dağıtım Trion Worlds
Tür MMO
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.defiance.com/game





THE
Bridge

Yapım Ty Taylor, Mario Castañeda
Dağıtım The Quantum Astrophysicists Guild
Tür Platform
Platform PC
Web www.thebridgeisblackandwhite.com

The Bridge

Newton ile Escher arasında bir köprü

The Bridge, basit bir şekilde özetlemek gerekirse ikin boyutlu bir platform / puzzle oyunu. Oyun, fizik kuralları yardımıyla çözülen çeşitli bulmacalardan oluşuyor. Ne var ki bu oyunda ne düz bir platformdan söz etmek mümkün, ne de bildiğimiz fizik kurallarından. The Bridge'de "tüm duvarların zemin olduğu", imkânsız bir evrende, mantık ötesi fizik kuralları işliyor. Bu gerçeküstü ortamın kendi içindeki mantığını keşfetmek ise oyunun en keyifli kısmı!

Oyun oldukça ikonik bir sahne ile açılıyor; karakterimiz bir ağacının altında horul horul uyuyor. Onu tatlı uykusundan nasıl uyandıracacağımızı keşfedip daha sonra etrafta ne var ne yok kolaçan ettiğimiz bölümde, aslında oyunun hangi tuşlarla kontrol edildiğini ve mekânini öğrendiğimiz kısa bir tutorial'ı tamamlamış oluyoruz. Çevrede biraz gezindiğimizde evimizi buluyor ve arka arkaya açacağımız kapılar vesilesiyle oyuna ve bulmacalara dalıyoruz.

Oyunun ilk sahnesindeki Isaac Newton göndermesinden de anlayacağımız gibi, bu oyunun en temel unsuru yerçekimi. Oyuna hâkim olan diğer ana unsur ise M.C. Escher'in çizimlerinden esinlenilmiş gerçeküstü ortamlar; hatta ana karakterimiz de Escher'e benziyor bana kalırsa. Oyundaki amacımız, kareli eskiz kâğıtlarına karakalem ile çizilmiş,

adeta bir İstanbul beyefendisi gibi şık giyimli karakterimizi bölümlerin içindeki kapılara ulaştırmak; bunun için de mekânı ve yerçekimini manipüle ediyoruz.

Başlangıçta oyun oldukça basit ve bu bölümlerde oyunun temel mantığını, yerçekiminin farklı durumlarda işleyişini adım adım öğreniyoruz. Oyunun kontrollerine alıştığımız ilk bölümleri hızlıca geçiyoruz. Bu arada biz ilerledikçe, oyunda işleyen yerçekimini daha da karmaşıklaştıran, ulaşmaya çalıştığımız kapı ile aramıza engeller koyan yeni unsurlar ekleniyor. Örneğin, "Menace" adlı baş belamız, "Vortex" adlı bizi hem kısıtlayan, hem de yerçekiminden muaf tutan girdap gibi. Bunların bazıları kapiya takılan bir kilit, kilidin veya girdabın açma kapama düğmesi görevindeki butonlar gibi bilindik şeyler olabildiği gibi bizi beyaza dönüştürüp farklı bir yerçekimi düzlemine geçiren bir mekanizma da olabiliyor. Son olarak da "Veil" çıkıyor karşımıza; bu perde, yer yerinden oynayadursun, bizim sabit kalmamızı sağlıyor. Bu özelliklerin en faydalı görüneni bile bazen işimizi zorlaştırırken, bizi öldürebilen tek varlık olan Menace çoğu zaman kısıldığımız kapanlardan bizi kurtaran can yoldaşımız oluyor.

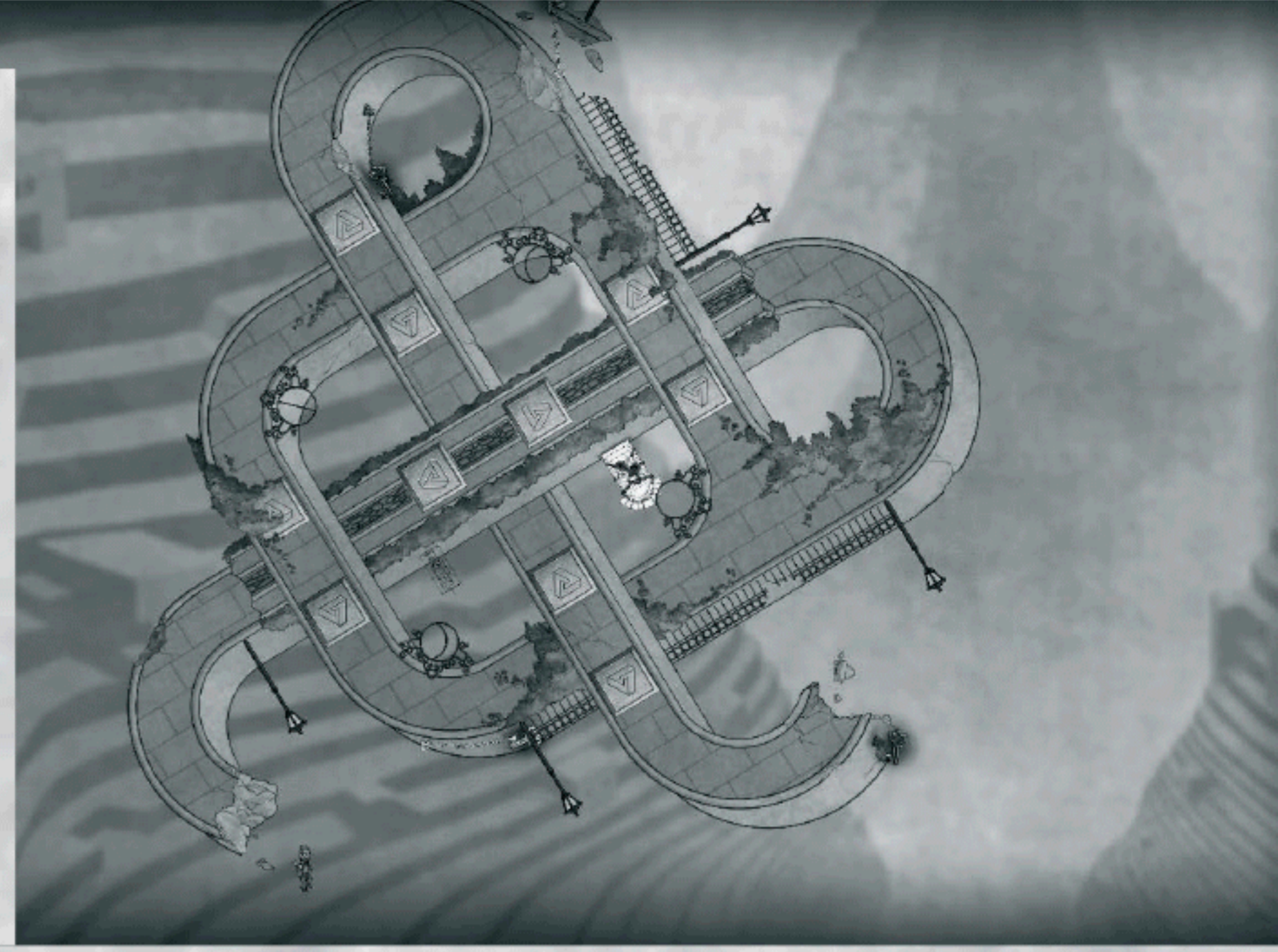
Bana kalırsa farklı özelliklerle tanışıp birkaç karmaşık bölümü de çözdükten sonra oyun heyecanını biraz yitiriyor. Görsellik, müzik ve Escher bağlantılarının ilk etapta yarattığı etki ve bulmacaların uyandırdığı merak duygusu ilerledikçe azalıyor. Tüm bölümler benzer mantık üzerine kurulu olduğundan, çözümler biraz monotonlaşıyor. Evire çevire aynı hareketleri tekrarladığımız anlar, adeta rubik küp çözmeye benziyor. Eğer çok sabırlı bir insan değilseniz, bu dönemeçlerden sıkılmanız, ekranı rastgele döndürmeye başlamanız, hatta takıldığınız yerlerde de klavyeyi fırlatıp atmak istemeniz gayet olası.

Özellikle, ilerleyen bölümlerde ekranı birkaç tur

Alternatif

And Yet It Moves
Braid
Limbo

Bir kapıyı açmak için
ne çektin be adam!



Braid - The Bridge benzerlikleri

The Bridge'i oynarken birçok kez Braid'i anımsamak mümkün. İşte birkaç örnek:

■ Düşmanlar



■ Köprü Sahnesi



■ Oyunun İsmi



döndürmek gereken noktalarda, bu "döndürme" işinin yavaşlığı insanı iyice sıkabiliyor. Ne yazık ki giderek hızlanan bir mekanizma yok, mecburen dönene kadar ya sabır diyerek bekliyorsunuz. (Evliya sabrına sahip olanlarınız için bu sözlerim abartı gelecektir belki ama eminim bana hak verenler olacak!) Bu rotasyon mekanizmasındaki hafif acemi yapı, kendini başka detaylarda da hissettiriyor. Önemsiz bir örnek olsa da bahsetmeden geçemeyeceğim: Normalde yokuşları zorlanarak da olsa tırmanan karakterimiz, karşısına iki milimlik bir buton çıkınca nedense tikanveriyor! Minicik bir buton için tüm evreni eğip bükmek gerekiyor. Oyunun göz alıcı çizimlerinin ve bulmacaların karmaşıklığı yanında böyle ufak tefek detaylar belki de önemsiz ama bana kalırsa böyle pürüzler oyunun karizmasını çiziyor. Hele ki bir bölümü geçmek için milimetrik hareketler yapmanız gerekiyorsa bu tip detaylar can sıkıcı olabiliyor.

Oyunda bu tip noktalarda takıldığınızda kurtarıcınız ise geri alma özelliği. "Space" tuşuna basarak, her bölümün ilk anına kadar geri sarabiliyorsunuz ve bu özellik gerçekten de hayat kurtarıyor. Geri sarma özelliği, geri sardıça ekranda çeşitli suretleri kalan takım elbiseli bir adamcık... Bir saniye, biz The Bridge'den mi bahsediyoruz, Braid'den mi? Escher'e yapıldığı kadar net bir gönderme olmasa da oyunun her yanı buram buram Braid kokuyor. Oyunun adından, yazıldığı fontun benzerliğinden, Menace ile Braid'deki aslan kafalarının benzerliğinden tutun da eskiz havasındaki şahane çizimler, güzel müzikler ve geri almalarla yeni anlamlar yüklenen anlara kadar... Bulmacaların mantığı ve gezindiğimiz evren çok farklı olsa da Braid'den ciddi anlamda esinlendiği inkâr edilemez.

Bana kalırsa The Bridge'in en zayıf yönü, bulmacaların ve çözümlerinin oyuncuyu büyük ölçüde kısıtlaması.

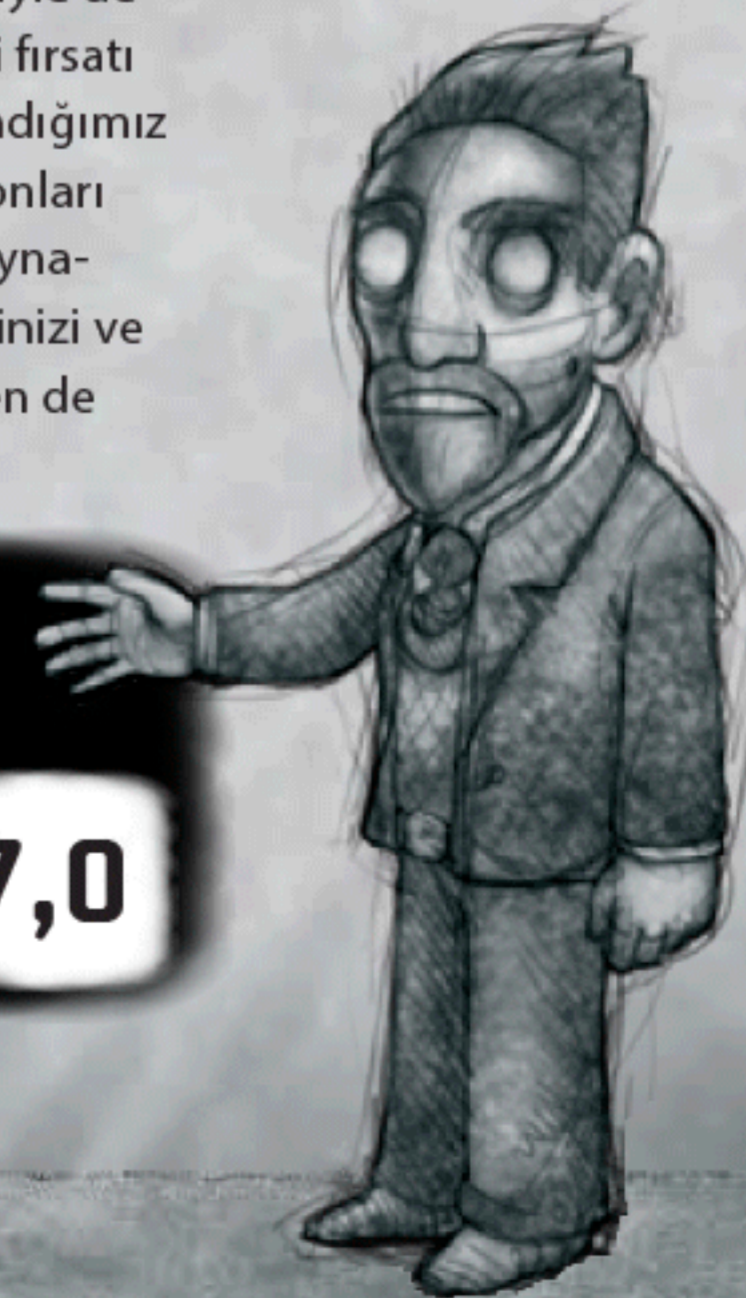
Oyun boyunca ekranda beliren alıntılarda bize verilen mesaj, kuralları kırıp zihnimizi özgürleştirdikçe, yaratıcı düşündükçe evrenimizin genişleyeceği yönünde. "Her duvar bir zemin olduğunda dünya daha büyük bir yer olur" diyor oyun bize ama gelin görün ki başlangıçta deneysel bir iki hareketle oyunu keşfetmemize izin vermek dışında bize pek de özgürlük tanımıyor. Oyunun bize çizdiği sınırları aşamıyoruz, oyunun yapısında bizi kapıya götürmeyen hiçbir şeyin önemi yok. Oyuna Vortex, Menace ve Veil gibi özellikler eklendikçe hareket kabiliyetimiz ve olasılıklarımız daha da kısıtlanıyor. Buna benzer şekilde benim sevmediğim bir özellik de ekranda görülen her aracın kullanılması gereken bölümler. O Veil oradaysa illa bir işte kullanılacak arkadaşım! Şaşırtmacalı bir durum veya oyunu kendi seçtiğiniz yöntemlerle çözmeye pek olanak yok.

Olumsuz özellikler sıralamış olsam da bu oyunun hakkını vermek lazım. Bağımsız bir oyun olarak, gerek bulmacaların katmanlarıyla, gerekse görselliğiyle son derece etkileyici bir oyun. Hele ki oyunun iki kişi tarafından geliştirildiği düşünülünce... Bence oyunun kat edeceği çok yol var ama şu haliyle de evire çevire çözülen bulmacalar iyi bir beyin jimnastiği fırsatı sunuyor. Ayrıca oyun bir çırpıda bitmiyor; tam bitti sandığımız anlarda yeni bölümler veya eski bölümlerin zor versiyonları çıkıyor karşımıza. Siz siz olun, bu oyunu tek oturuşta oynamayın. Araya biraz zaman girince bulmacalara olan ilginizi ve heyecanınızı koruyabilir, klavyenizi parçalama riskinden de uzaklaşırsınız. ■ Çaylak

The Bridge

- + Grafikler, arka plan ve bağlantılar, merak faktörü, müzikler
- Bazı bölümlerde iyice kendini hissettiren tutuk hareket, detaya girmeyen sabit kamera açıları, çözüm alternatifleri olmayışı

7,0



PCnet bu ay dopdolu



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

23 SAYFA NASIL YAPILIR?
iPad kullanıcıları için püf noktalarıyla dolu 98 sayfa

DVD'DE BU AY

CODEIGNITER'A GİRİŞ EĞİTİMİ

- Pardus Topluluk Sürümü 1.0
- 10 oyun demosu



Yeni bir televizyon alırken nelere dikkat etmeli? Hangi panel teknolojisi en başarılı? 3D'ye gerek var mı? 40-42 inç genişliğe sahip en iyi televizyonları test ettik.



Yapım Geniaware
Dağıtım Fish Eagle
Tür Spor
Platform PC
Web www.lordsoffootball.com



Lords of Football

Nouuu-ma, biii-zi, dis-ko-ya-gö-tür!

Bugüne kadar birçok futbol oyunu oynadım, farklı konseptleri deneme şansım oldu ama bu tarz bir oyuna ilk kez tanık oluyorum.

Football SuperStars'ı hatırlarım, çok az zaman ayırmıştım ama Lords of Football'u oynar oynamaz aklıma ilk gelen isim oldu. An itibarıyla Steam üzerinden ücretsiz ulaşılabilen Football SuperStars, kontrol ettiğim futbolcuyla saha dışında da canlandırma, saha dışı aktivitelere yönlendirme ve şöhret peşinde koşurma imkânı tanıyordu. İşte Lords of Football da tam olarak bunu yapıyor, hem de tek bir futbolcudan öte tüm takımın kontrolünü bana bırakarak.

İtalyan oyun yapımcısı Geniaware tarafından geliştirilen ilk oyun olan Lords of Football, açılışı itibarıyla zayıf bir veri tabanına sahip olduğunu gösterdi bana. Oyunda dâhil olunabilecek sadece beş futbol ülkesi (Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya, İtalya) var ama neyse ki alt ligler de oyuna aktarılmış. Ne var ki Pro Evolution Soccer serisinden aşına olduğum "tuhaf" takım isimlerine Lords of Football'da rastladım. Yapımcının bağımsız olduğunu ve lisans yükünün altına girmesinin pek mümkün olmadığını göz önüne alarak bu konuyu pas geçeyim. Hemen seçtim Manchester

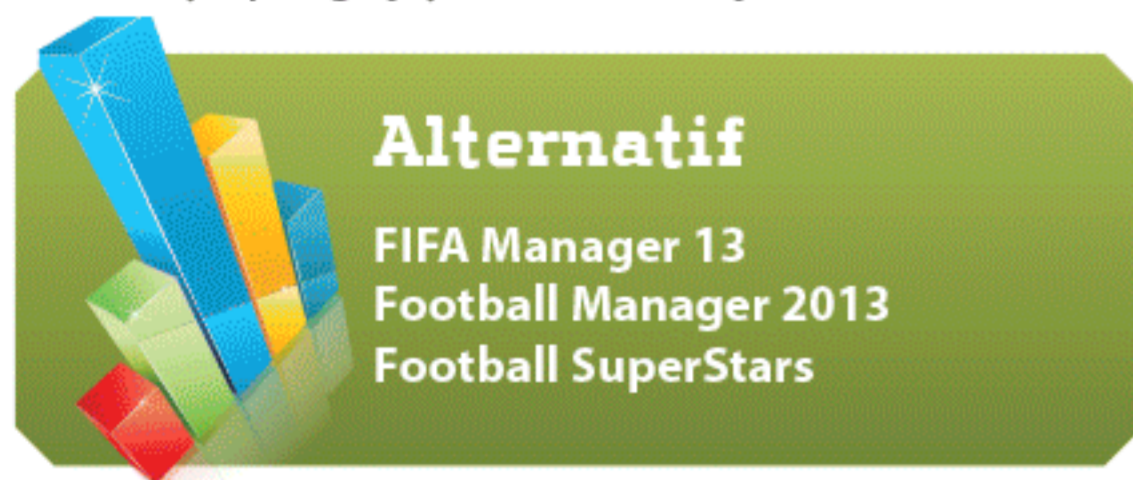
City'yi ve oyunun şehir arayüzü karşıladı beni direkt. Bir strateji oyunu gibi kontrol edilen Lords of Football'da kulüp binası ve antrenman tesisleri gibi birimlerin yanı sıra şehir merkezi, bar, restoran, kumarhane ve benzeri etkinlik alanları yer alıyor. Amaçsa basit: Futbolcuları akşama kadar çalıştır, maçlara hazır hale getir, formda tut ve akşamları da gece hayatına sürükle, egolarını tatmin et, mutlu mesut yaşat.

Şimdi süreci detaylandırayım. Manchester City'yi seçtim, şehir görüntüsüne geçtim ve otoparka park ettikleri otomobillerinden inen futbolcularımı gözlemlemeye başladım. Hemen soyunma odasına geçtiler, formalarını giydiler ve büyük antrenman sahasına geçtiler. Futbol sahası parçalara bölünmüş durumda ama sadece tek bir parçası, o da pas antrenmanı çalışmaya atanmış. Hemen saha kontrollerine basıp farklı parçalarda farklı antrenman seçenekleri açtım. Seçim ekranındaki kilitli seçeneklere oyundaki başarılar göre açılıyor. Bu açılım sürecini, kulüp binasındaki Challenges ekranından takip etmek mümkün. Öte yandan parçalara bölünmüşlük, fizik tedavi merkezi ve jimnastik salonu gibi binalarda da görülüyor ve her bir seçenek, farklı ikonlarla gösteriliyor. Sol üstteki filtreler sayesinde futbolcuların teknik, taktik ve ruh durumları gözlemlenebiliyor ve bu gözlemlere göre program çıkarmak gerekiyor. Futbolcuların profillerine girince aynı başlıklar altındaki detaylar net bir şekilde gözlemlenebiliyor.

Akşam olmadan tüm teknik ve taktik noksanları kapatmak ilk görev, sonrasında gece hayatı başlıyor. Antrenmanı sonlandırdıktan sonra futbolcular hemen üstlerini değiştirip şehre dağılıyorlar. Kimisi bara, kimisi diskoya, kimisi kumarhaneye, kimisi radyo programına yol alıyor. Gece hayatı, futbolcuların performanslarını olumsuz etkiliyor ama aynı zamanda egolarını tatmin ediyor ve asıl görev burada başlıyor. Öyle bir denge yakalamak lazım ki hem performanslar, hem de egolar dert olmamalı. Bu denge yakalandığı an, maçlarda iyi skorlar gelmeye başlıyor ve iyi skorlar da yeni seçeneklere, haliyle daha kapsamlı bir takım kontrolüne yol açıyor. Eğer işler ters giderse ve bir futbolcu kendini aktivitelere fazla kaptırırsa onu küçük sahada cezalandırmak ya da terapi merkezinde tedavi altına almak mümkün.

Oyunun nasıl bir konseptte sahip olduğunu anlattım

ve hemen olumlu düşünceler oluştu kafanızda ama durun, daha söyleyeceklerim var. Lords of Football'un konsepti oldukça başarılı ama oyunun "eğlenceli olmak" noktasında bazı problemleri var. Öncelikle şehir arayüzü fena tasarlanmamış olsa da bir hayli durgun, donuk ve sıkıcı. (Omerta: City of Gangsters ile kapışır.) Antrenman ve taktik seçenekleri gayet yeterli ama maçlara geçince yine sıkıntı başlıyor. Maç motoru üç boyutlu tasarlanmış ama bir Football Manager kadar başarılı değil, üstelik animasyonlar vasat. Hal böyle olunca da maçları izlemek yerine direkt skor almaya başlıyor insan ister istemez. Yine de pozisyonlara direkt müdahale edilebilmesi, bir eğlence unsuru olarak yer alıyor maç motorunda. Bir diğer problemse -lisans problemi mazur görülse de- lig ve organizasyon yelpazesinin dar olması. Lisans alınmadıktan sonra veri tabanı çoşturulabilir, birçok lig ve organizasyon oyuna dâhil edilebilirdi ama bu yapılmamış. Bu paragrafta sıraladıklarımı toparlayınca da farklı ve başarılı konseptine rağmen "ortalama bir oyun" sıfatı alıyor benden Lords of Football. Yine de saydığım noksanları yok sayabilirsen, Lords of Football ile kendini "futbolun patronu" sıfatıyla tatmin edebilirsin. (Sana diyorum!) ■ Şefik Akkoç



90. dakikada verilen "Kaleye vur!" komutuyla gelen gol ve galibiyet!

Lords of Football

+ Farklı konsept, bol seçeneikli kulüp ve futbolcu yönetimi, maçlardaki ani komut sistemi
- Monoton şehir arayüzü, zayıf maç motoru, dar lig yelpazesi, lisans problemi

5,5



Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Tür FPS
Platform PC
Web www.shootmania.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

ShootMania Storm

ManiaPlanet'in yeni üyesi...

Virüs gibi çoğalan multiplayer FPS oyunlarına hemen hemen her gün yeni bir başlık daha ekleniyor. ManiaPlanet olarak ortaya çıkan, insanları oyun oynamaktan daha çok oyun tasarlamaya yönlendirmeyi amaçlayan bir platform var duyduysanız. "TrackMania 2 Canyon" adlı bir yarış oyunuyla yola çıkan ManiaPlanet'in listesine ilerleyen tarihlerde FPS ve RPG oyunlarının da ekleneceği söylenmişti ve sonunda ShootMania Storm karşımıza çıktı. İddialı bir online multiplayer FPS'den mi bahsediyoruz burada? Hayır. Hatta şu zamanda görüp görebileceğiniz en sade oyunlardan biri karşınızda ama -az önce de bahsettiğim gibi- burada konu olan şey oyunun oynanan kısmı değil, tasarım kısmı. O halde detaylara geçelim isterseniz.

ShootMania Storm'un oldukça basit bir altyapısı var. Hani bir online multiplayer FPS oyununun en temelinde neler varsa fazlasını bulamayacaksınız. Karşılıklı iki takım halinde, hazır olan veya herhangi bir oyuncu tarafından tasarlanmış haritalarda kapışmak üstüne kurulu bir yapı var karşınızda. Mavi takım ve kırmızı takım olarak ayrılıyor taraflar. Silah seçeneği diye bir şey yok ve olan biten sadece karakterinizin bileğine bağlı bir mekanizmadan fıskıran lazerimsi şey. Yani mermim bitti, vay efendim

Alternatif

Ace of Spades
Battlefield 3
Halo 4

■ **Vurmak veya vurulmak biraz şans işi...**



Creation

Yaratmak iyi, güzel de obsesif bir adam için işkenceye dönüşebiliyor bazen. Temeli kurmadan detaylara girip iki duvar öremeden sıkılmak nedir yahu? Ne zaman bir oyunun yaratma kısmına adım atsam kendimi bu halde buluyorum.

"reload" yapayım, aman efendim şurada dürbünlü tüfek alıp pusuya yatayım gibi aksiyonları bir kenara bırakın şimdiden. Ekranı karakterinizin hiçbir uzvunu göremeyeceksiniz ayrıca. Tek yapmanız gereken, hızlı olmak ve mermilerinize birilerine isabet etmesi için dua etmek; geri kalanı da oynadığınız modun şartlarını yerine getirmekten ibaret.

Olayın yaratma tarafına gelecek olursak... Şimdiye kadar birçok oyunda karşılaşmışsınızdır harita editörleriyle. Burada da değişen pek bir şey yok açıkçası. Basit ve detaylı olarak kategoriler sunuluyor; Melee, Battle ve Royal gibi seçeneklerden birini seçerek tasarımınıza başlıyorsunuz. Genişçe bir alan ve oldukça basit bir arayüz sunuluyor size ve yeterince sabırlıysanız, yaratıcılığınıza da güveniyorsanız tasarım aşaması oldukça eğlenceli. Şahsen bu konularda hiç sabırlı değilimdir ve işler bir noktadan sonra sarpa sarmaya başlar ki şu ana kadar herhangi bir haritaya başlayıp nihayete erdirebilmiş değilim. Burada da sonuç değişmedi ve kendi başımı sokacağım dörtkenar bir kaleden öteye gidemedim.

Oyunun teknik olarak sağlam bir altyapı üzerine kurulduğu çok belli zira herhangi bir bağlantı sorunuyla karşılaşmadığımı söyleyebilirim. Hoş, ortada ciddi bir görsel kalite veya abartı detaylar olmadığı için bu durum çok normal aslında. Mümkün olduğunca kalabalık sunucular tercih etmenizi öneririm çünkü sayı az olunca vuracak adam aramak pek eğlenceli olmuyor. Zaten oyuncu sayısı da, sunucu sayısı da ve hatta harita sayısı da oldukça fazla... İlk etapta Beginner sunucuları tercih etmenizi de ayrıca öneririm çünkü zorluk derecesi yüksek sunucularda neler olup bittiğini anlayabilmek sorun olabiliyor. Hani durduk yere adamlara puan kaybettirmeyin, yazıktr.

ManiaPlanet'in online multiplayer FPS olarak ilk temsilcisi için yeterli bir performans sergiliyor ShootMania Storm. Muhtemelen ilerleyen tarihlerde birkaç yeni başlık daha eklenir. Aslında benim en çok merak ettiğim şey RPG tarafı. Hani olayın temeli "yaratmak" üzerine kurulduğu için asıl bomba o kulvarda patlayacak gibi geliyor bana. Yine her şey basit temeller üzerine kurulu olur muhtemelen ama bir RPG dünyası tasarlamak bambaşka bir tecrübe olacaktır eminim. ManiaPlanet ortamından hoşnut kaldıysanız takipte kalın. ShootMania Storm şu an yepyeni bir oluşum ve devamı gelecek gibi görünüyor. Ciddi oyunlardan sıkıldığınızda ve canınız sadelik aradığınızda uğrayacağınız duraklardan biri de burası. Umanım keyifli vakit geçirirsiniz. Görüşmek üzere... ■ **Ertekin Bayındır**

ShootMania Storm

+ Basitlik, sadelik, yaratıcılık
- Sınıf ve silah seçimi daha iyi olabilirdi

7,0



Yapım Ensemble Studios & Hidden Path
Dağıtım Microsoft
Tür Strateji
Platform PC
Web www.ageofempires.com



Age of Empires II HD

Ne değişti?

Her zaman üstüne basarak, kimi zaman üzerinde zıplayarak belirttiğim üzere, oyun sektörünün altın çağı 1997 ile 2000 arasında kalan zaman dilimidir. O dönem piyasaya çıkan birçok oyun, günümüzdeki yapımların atası olarak sayıldığı gibi, çok ama çok az yeni yapımla, o dönemdekilerden daha iyi bir performans sergileyebilmiştir. Her ne kadar günümüz yapımlarının çoğu devam niteliği taşıyor olsa da son yıllarda iyiden iyiye meşhur olan "remake", yani yeniden üretme sistemi bir anda sektöre giriş yaptı. Benim için Baldur's Gate ile başlayan bu süreç, Age of Empires II HD ile çok daha büyük bir adım atıyor zira adından da anlayabileceğiniz üzere yapımla sadece her türlü bilgisayarda çalışmakla kalmıyor, aynı zamanda çok daha derin çözünürlüğüyle göz dolduruyor.

Bundan tam 14 yıl önce piyasaya çıkmış bir yapımla yeniden oyun severlerin beğenisine sunmak pek tabii ki zor ama konu Age of Empires II olduğu zaman durum biraz daha değişiyor. Yıllardır tüm dünyada turnuvalar aksamadan düzenlenen oyun, yine bildiğimiz 18 farklı ırkla birlikte karşımıza çıkıyor. Bu rakamı duyanlar sebebi sorgulayabilirler, hemen yardımcı olayım. Normal oyunların aksine, Age of Empires II HD'de hem ana oyun The Age of Kings'i, hem de eklenti paketi The Conquerors'u bir arada buluyoruz. Hal böyle olunca oyuna sonradan eklenen Aztec gibi ırklarla da oynamamız mümkün oluyor. Aynı zamanda her iki oyunun da tek kişilik senaryolarını deneyim etmemiz mümkün.

Adının "HD" olmasına bir yandan da aldanmamak lazım zira ayarlar kısmında farklı grafik seçenekleri bulunmuyor. Oyun içerisinde halen düşük, orta ve yüksek olmak üzere üç farklı grafik modeli var. Onun haricinde kocaman bir haritayla karşılaşacağınızın garantisini vermek isterim. Birazcık daha menü kısmında dolaşmak istiyorum çünkü birçok farklı seçenek burada yer alıyor. Steam üzerinden oynanabilen Age of Empires II HD, Quick Match sekmesiyle multiplayer maç yapmak isteyenlere çok farklı bir kolaylık sunmuş. Steam Workshop ise girdiğiniz anda sizi, birazdan kullanacağınız modlardan firmanın sorumlu olmadığını uyararak karşılayan bir yer. Uyarının sebebiyse açık: Tüm bunlar başkalarının yaptıkları modlar. Hah, işte

böyle olduğu zaman da oyunun tadından yenmiyor be arkadaş. Birbirinden farklı harita modeli, oyun yapısı ve görülmemiş ilginç üniteler ile karşımıza çıkan envaiçesit mod sayesinde yapacaklarımızın sınırı bulunmuyor. Mod demişken, Map Editor aracılığıyla yaptığımız haritaları artık çok daha hızlı bir şekilde dünyayla paylaşabiliyoruz. İlk olarak Steam desteği sayesinde ulaşımımız kolaylaşıyor, hemen akabindeyse Editor kısmında bulunan Steam Workshop sekmesiyle yaptığımız harita ve modları direkt olarak paylaşabiliyoruz. Oyunu daha önce hiç oynamamışlar içinse o bildiğimiz Learn to Play kısmı halen mevcut. Buradan başlamak sureti ile Age of Empires II'nin tarih dolu dokusu içerisinde gönül rahatlığıyla kaybolmanız mümkün.

Yenilik olarak bahsedilebilecek ve en çok göze batan gelişme kesinlikle su ve ateş grafiklerinde. Sular ciddi anlamda değişip harika bir görüntü kazanırken, ateş ise olduğundan daha canlı hale getirilmiş. Nitekim bu canlılık bence çok daha komik bir görüntü ortaya çıkarmış. Benim yaşadığım en büyük sorunsal çözünürlüğün "devasa" şekilde genişlemesinin ardından kullanıcı arabiriminin tam anlamıyla boş kalması oldu. Öyle ki -sizin de ekran görüntülerimden anlayacağınız üzere- ekranın tam ortasında bulunan koca boşluk fazlasıyla göze batıyor. Keşke bu kısma işimize yarayabilecek farklı özellikler ekleselermiş... Bunun haricindeyse benim başıma gelmeyen ama başta arkadaşlarımda, sonrasındaysa internet üzerinde yaptığım araştırma sonucu öğrendiğim bir sorun söz konusu ki biz buna kısaca "lag" diyoruz. Anladığım kadarıyla kullandığınız sistem her ne olursa olsun, bazı oyuncular düzenli olarak oyun içi gecikme sorunuyla karşılaşmışlar. Kesinlikle her bilgisayarda olmayan bu sorun, yapımcı ekip tarafından fark edilmiş ve ben bu satırları tuşluyorken onlar da çalışmalarına çoktan başlamışlardı.

Ben çok beğendiğimi söyleyemeyeceğim Age of Empires II HD'yi çünkü oyun sadece HD yapılmış ve öylece bırakılmış. Bazı ufak dokunuşlar, bazı ufak derlemeler yapılsaymış, 14 yaşındaki efsaneye çok daha güzel bir saygı duruşu olurmuş. Age of Empires II HD'nin tek avantajı, günümüzdeki yeni oyunculara da kendisini oynatabilecek, bazı şeylerin nasıl başladığını kendilerine birinci elden deneyim ettirebilecek olması. **Ertuğrul Süngü**

Çözünürlük

Age of Empires II HD tam tamına 2560x1440 çapında çözünürlüğe destek veriyor. Birçok monitör için yeterli olan bu değer, aynı zamanda oyunu açtığınız anda kullandığınız monitörü kendi kendine tanımasıyla da benden artı puan almayı başardı. Yani en iyi çözünürlük, oyunun size sunduğu olacaktır.

- Eski bilindik, sevilen üniteleri yeniden kontrol etmenin keyfi bambaşka.



Alternatif
Age of Empires Online
StarCraft II: Heart of the Swarm
Warhammer 40.000: Dawn of War II

Age of Empires II HD
+ Yenilenen ekran çözünürlüğü, genç oyunculara Age of Empires II deneyim etme fırsatı vermesi
- Hiçbir yenileme olmaması, tek derdin HD uzantısını kullanmak olması

7,0



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **fc3blooddragon.uk.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Far Cry 3: Blood Dragon



Ubisoft kendisini tiye alırsa...

Space Race ile hızını alıp Soğuk Savaş'ın en ihtişamlı zamanlarıyla devam eden 40 yıllık sürecin son dönemlerine tanık olacak kadar ihtiyar olanlarınızın da bildiği gibi, bizim çocukluğumuzdaki 2010'lu yılların tasviri bugünkünden biraz daha farklıydı ve öyle de olmalıydı. İnsanların her bölgesel çatışma riskinde "Kaçın, uranyum geliyor!" diye evlerinin camlarını mavi el işi kâğıtlarıyla kapladığı, sabahları içilen bir bardak çayın, yaklaşan nükleer felaketin habercisi sayıldığı dönemlerin, diğer deyişle 80'lerin bugün geriye bakınca bir daha asla gelmeyecek kadar güzel zamanlar olarak hatırlandığını, üstelik belki de son defa "hem eski, hem yeni" olabilen bir nesil yetiştirdiğini görmek garip.

Aslında Blood Dragon'un 1 Nisan şakası olması gerekiyordu, daha önceden Uplay'den sızdırılan materyallere rağmen Ubisoft, oyunun videosunu tam da bu tarihte yayınlayınca herkes sanıyorum içinden bir kez "Eh zaten ancak bu olabilirdi." diye geçirmiştir. Lakin Ubisoft şaka yapmak yerine, Far Cry 3, bizim

çocukluğumuzun neon ışıkları ve ucuz bilimkurgu tasvirleri ile dolu yakın gelecek konseptini (Oyun 2007 yılında geçiyor.) aynı potada eritmiş, çok da iyi yapmış.

Blood Dragon, her ne kadar Far Cry 3'ün sekiz saatlik ek içeriğe sahip, ana oyunu gerektirmeyen spin-off'u olarak piyasaya sürülmüş olsa da ana oyuna aralarda yapılan ve gülümseten göndermeler (Definiton of insanity?) dışında kendine özgü olmayı başarabilmiş bir yapım. Zaman zaman bu kadar ayrışmasına rağmen Far Cry 3 gibi kendini kanıtlamış bir yapımın ismi altında piyasaya sürülerek spot ışıklarını kendisine çekmeyi de garantiledi. Oyunun tamamen farklı renk paletine rağmen Far Cry 3 ile aynı grafik motorunda (Dunia 2) tasarlanmış olduğunu ve böyle de çok güzel gözüktüğünü belirtelim.

2007 demiştik, devam edelim. 80'lerin dandik bilimkurgu senaryolarının tam olarak tuttuğu, Iron Maiden'ın Somewhere in Time albüm kapağının ruhunu tam olarak yansıtan bir dönemdeyiz. A.B.D. ve S.S.C.B.'nin nükleer silahlarla amiral battı oynadığı, geriye savaştıkları pek fazla %100 organik askerin kalmadığı, haliyle savaşın kendi nur topu gibi cyborg'larını yarattığı bir dönemde. Yönettiğimiz askerin adı Çavuş Rex "Power" Colt, tıpkı türünün diğer örnekleri gibi öldükten sonra kariyerine dönemin sanat eseri Mark IV Cyber Commando olarak devam etmiş ve kendi dosyasındaki tanımla "dondurulmuş meşrubattan daha soğuk" hatıralara sahip bir asker. Rex kendisi gibi cyborg savaşçılara sahip Omega Force'un peşinde aksiyondan aksiyona koşarken öyle diyaloglara tanık oldum ki joystick'i bırakıp gülmekten kendimi alamadım. Özellikle oyunun başındaki tutorial'ın her bir cümlesinde gülmekten kırılmanız işten değil.

Oyunun arcade ağırlıklı oynanışı elbette ki Far Cry 3'ün detaycı mükemmelliğinden farklı, ancak basit de olsa bir seviye atlama ve envanter sistemi hala oyunda mevcut. Buna göre temize havale ettiğiniz her bir cyborg'un üzerini arayarak elde ettiğiniz krediyi, silahlarınızı geliştirmekte kullanabiliyor,

çatışmalardan ve tamamlanan görevlerden elde ettiğiniz tecrübe puanları sayesinde de atladığınız her seviyede sağlık barınızın büyümesi, hareket halinde ok atabilme kabiliyetinizin artması (Yerimde dururken bile ilk seferde isabet ettirmişliğim yok!) gibi açıkçası bazıları tamamen faydasız gözükken yetenekler kazanıyorsunuz. Bununla birlikte benim gibi konsolda oynanan FPS'leri asla tam anlamıyla sevememiş, elinin altında mouse olmadan rahat edemeyen birisinin bile kontrollerde hiç sıkıntı yaşamadığını da belirtmek isterim.

Ben açıkçası oyunu oynadığım her dakikadan keyif aldım, Far Cry 3'ün cennet mekânlarından sonra herkese çekici gelmeyecek yeni grafiklerinden tutun da kaliteli ve gülmekten kırıp geçiren diyaloglarına kadar. Blood Dragon'u herkesin beğeneceğini düşünmesem de özellikle oyunun her saniyesindeki göndermeleri yakalayabilenler için son derece keyifli bir içerik sunduğunu belirtmem gerek. Bizim nesil söz konusu olduğunda optimist olanlarımızın Back to the Future (O da artık ne kadar optimist bir düşünceyse...), pesimist olanlarımızın Terminator serilerini baz alarak 30'lu yaşlarını hayal ettiğini düşünürsek, genç arkadaşlarımızın önüne koyulan en kötü 30'lu yaş senaryosu su savaşları ve şarjı giderek daha çabuk biten akıllı telefonlar gibi gözükmekte şimdilik. Eh, bizlere sunulan 2010'lar bile içinde yaşadığımız şekilde gerçekleşirse endişeye yer yok arkadaşlar. ■ Kürşat Zaman

Far Cry 3: Blood Dragon

- + Far Cry 3'ün başarılı mekaniği üzerine bolca mizah, oyunun boyutundan beklenmeyecek yeterlilikte oynama süresi, bolca 80'ler
- Far Cry 3'ten çok farklı renk paleti ve grafik yapısı, kontrollerin bazen geç tepki vermesi gibi ufak teknik problemler

8,4

Alternatif

Far Cry 3
ShootMania Storm
TRON: Evolution



Blood Dragon'da tamamen farklı bir grafik yapısı / renk paleti kullanılmış, böyle de sevdi.



Yapım Chasing Carrots
Dağıtım TopWare Interactive
Tür Aksiyon / Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.pressure-game.com

Pressure

Su hayattır

Pressure yapımcıları, oyunlarını aksiyon / yarış olarak tanımlamışlar. Acaba "yarış" kelimesinin sözlükteki karşılığına bakmışlar mı? Herhangi bir rakip olmadan araç kontrol etmek yarışsa her gün bindiğim belediye otobüsünün şoförü kallavi bir F1 pilotu olur. Yine de zamana karşı bir yarış olsaydı anlardım ama o da yok. Her neyse, bu oyunu inisiyatif kullanarak kuşbakışı otomobile oynadığımız bir shoot'em up olarak tanımlıyorum.

Nasıldan önce, neden önümüze gelen herkesi yok ettiğimizi anlatacağım: Sabah uyanan küçük bir çocuk, evinin önündeki nehre atlar ama nehrin suyu çekilmiştir. Gözünü para hırsı bürümüş göbekli kötümüz, çevredeki bütün suyu toplayıp bir kaplıca (spa) açmıştır. Bu duruma çok sinirlenen, ehliyetini nereden aldığını bilmediğimiz bu velet, önüne silah monte edilmiş arabasına atlar ve nehrin suyunu geri getirme peşine düşer. İşte kurumuş nehrinden geçerek spa merkezine, oradan da sıcak suyun çekildiği alana olan macerası böyle başlar.

Her ne kadar ilgi çekici bir konu olmasa da hikâyenin anlatıldığı üç adet animasyon, oyunun en güçlü tarafı ve en çok eğleneceğimiz yer. Maalesef bu sunumlara ulaşabilmeniz için oyunu oynamanız ve benim de bunu yapacağınızı söylemem gerekiyor. Klasik olarak otomobilin güç barı ve oyunda "Pressure" diye adlandırılan yakıt barı var. Yakıtı arttırmak için ya checkpoint'leri geçmek ya da spa sahibinin yardımcılarını yok etmek gerekiyor. Bu düşmanları bulmak hiç zor değil çünkü onlar size bir şekilde yetişiyor ve önünüze geçiyor, saldırılarını da sizin menziliniz içinde gerçekleştiriyorlar. Her şeye rağmen çeşitlilik konusunda sizi üzmeyecek

Alternatif

Retro/Grade
SkyDrift
Snops Attack! Zombie Defense

görünse de ilerledikçe aynı düşmanların sadece gelişmiş versiyonlarını görüyoruz. Arada karşımıza çıkan banyo kazanı, zeplin ve su yatağı içindeki mayolu adamlar tebessüme sebep verse de bölüm tasarımları gibi bunlar da çok sık tekrara giriyor. Rakipler konusuna ek olarak, bölüm sonu canavarlarının tasarımı ve oynanması zevkli ama toplam üç adet olmasının oyunun eksi yönlerinden bir tanesi olduğunu belirtmek isterim. Keşke daha az normal bölüm, daha çok boss bölümü olsaydı.

Her bölüm sonunda yarışı (?) bitirme süresine, topladığınız altın miktarına ve parçaladığınız düşman sayına göre puan kazanıyorsunuz. Bu puanları garaja giderek aracımızı yenilemek için kullanmak mümkün. Bu geliştirmeler silahlardan, kaportaya, ikinci silahtan, tampona kadar çeşitlilik arz ediyor. Aynı zamanda bu değişiklikler oynayırsa güzel aktarılmış. Örneğin, daha güçlü bir tamponla Pressure'u kullanarak ivme kazanıp düşmanlarınızı parçalamak mümkün. Bu oynayış tarzı, yakın temasları arttıracığı için ikinci bir silah olarak aracı tamir eden kiti tercih etmek doğru olacaktır. Eğer benim gibi uzaktan makineli tüfekle işinizi halletmeyi seviyorsanız, güdümlü füzeyi tavsiye ederim. Oyunun ileri safhalarında, düşmanların etrafınızı çevrelediğini fark ederseniz, oyun buna yönelik çözümler de üretiyor; ikinci silah olarak etrafınızda dönen küreler, elektrik akımları gibi.

Artılar ve eksiler denk gibi

Fena olmayan müziklerin bastırıldığı patlama ve motor seslerine dair söylenecek fazla söz yok. Aynı durum multiplayer seçeneği için de geçerli. Boş odalarda birilerini bulmak mümkün değil ama yerel olarak aynı ekranda bir kişi klavyeden, bir kişinin gamepad ile oynamak fena olmayan bir tecrübe. Kontroller konusu, oyun boyunca zaten canınızı sıkmayacağı için tek ekranda oynamak sorun teşkil etmeyecek. Eğer Pressure'u oynamaya karar vererseniz, kesinlikle gamepad ile oynayın. Üç tuşa aynı anda basmak mümkün olmadığı için aracı klavyeden yönetmek hiç de kolay değil.

Bu bağımsız yapımın artısı ve eksisi denk... İlk bölümlerdeki düşük temponun arttığını es geçmek de mümkün değil. Bölüm ve düşman tasarımları yetersiz ama geliştirmelerle ortalama bir oynayış çeşitliliği mevcut. Seslerse ne kötü, ne iyi... Tüm bunların ışığında Pressure, saldırı tuşundan elimizi çekme ve fren tuşuna basma ihtiyacı duymadığımız, zaman geçirmek için sadece türü sevenlere tavsiye edebileceğim bir oyun. Her ne kadar tür konusunda kafam karışık olsa da... **Süha Al**

Pressure

+ Hikâye sunumu, geliştirmelerin oyuna yansımaları, artan tempo
- Yetersiz çeşitlilik oyunun her tarafında, sesler vasat, oynayış vasat

5,5



Yapım **Minority Media**
Dağıtım **Minority Media**
Tür **Adventure**
Platform **PC, PS3**
Web weareminority.com/papo-yo



Papo & Yo

Quico: Son Blokbükücü

Her yıl birbiri ardına çıkan serilerden, klişe hikâyelerden sıkıldığımız zaman yapılacak en güzel şey bağımsız yapımcılara kulak vermektir. Öyle hikâyeler çıkıyor ki karşımızdaki yapımın oyun olduğunu unutuyoruz. Anlatmak istedikleri hikâyenin yanı sıra kimi zaman vermek istedikleri bir mesaj da bulunuyor. Papo & Yo da bu oyunlardan biri olarak piyasaya çıktı. PlayStation 3 kullanıcılarının 2012 yazının sonuna doğru deneme fırsatı buldukları oyun, uzun zaman sonra PC kullanıcılarının beğenisine sunuldu. Papo & Yo, bizlere Brezilyalı küçük bir çocuğun, Quico'nun hikâyesini anlatıyor. Quico da diğer çocuklar gibi oyuncakları ve -Brezilya gelenekleri doğrultusunda- futbol topuyla oynayan, okula gidip gelen ve hayal kurmayı seven bir çocuk. Onu diğer çocuklardan ayıransa alkol bağımlısı olan babasından duyduğu korku ve aynı zamanda ona olan sevgisi. Bu korku ve sevgi ile birlikte Quico, küçücük omuzlarındaki yükten kaçarak kendi hayal dünyasına sığınıyor. Üstelik burada, hayal dünyasında, en sevdiği oyuncakçı, "Lula" isimli robotu canlıdır. Ayrıca hayal dünyasına babasını da getiren Quico, onu gergedan benzeri ve tek boynuzlu, kocaman bir canavar olarak yeniden yaratıyor. Yarattığı bu canavara duyduğu sevgisi, ondan korkmasına engel oluyor olmasına ama bu canavarın da babası gibi çok kötü bir huyu var: Bağımlılık. Canavarın zehirli kurbağalara karşı olan bağımlılığı, onları her gördüğünde ortaya çıkıyor ve yakaladıklarını yemesiyle sonuçlanıyor. Yediği zehirli kurbağalar, canavarın aklını başından alıyor ve Quico da dâhil her şeye saldırmasına sebep oluyor. Gerçekte olansa babasının alkolün etkisiyle Quico'ya şiddet uygulaması. Quico'nun hayal dünyasında -gerçektekini aksine- canavarı sakinleştirebileceği mavi meyveleri var ama bu meyvelerin etkisi de canavar yeni bir zehirli kurbağa gördüğü anda kaybolmakta. Karakterimizin hayal

dünyasındaki bir arkadaşından öğrendiği üzere, canavarı iyileştirebilecek şamanlar bulunmakta. Quico bunun üzerine hiç düşünmeden şamanların bulunduğu tapınağa gitmek için yola koyuluyor. Buradan sonrasını anlatarak oyunu oynamak isteyen okurlarımızın keyfini kaçırmak gibi bir niyetim olmadığından biraz da oynanışa göz atalım.

Papo & Yo, birbirinden farklı bulmacalar üzerine kurulu bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Her yeni bulmacada birbirinden farklı yollar izlemeniz gerektiği için ilginizi kaybetmeden oyuna devam edebiliyorsunuz. Ne yazık ki her bulmaca için tek bir seçenikle sonuca gidiyor olmanız, kısıtlandığınızı hissetmenize sebep olacak. Bulmacaları çözerken çarkları çalıştırarak kapıları açıyor, ipleri çekerek merdivenler oluşturuyor, tahta kolları çekerek binaları ve zemini bükebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra çevirdiğiniz anahtarlarla birlikte evlerin kanatlanıp havalanmasına sebep olabiliyorsunuz.

Grafiklere gelirsek Unreal Engine'in gücünü arkasına alan yapım, bağımsız bir oyunun çok üstünde grafikler sunuyor. Quico'nun ve diğer karakterlerin tasarımları özenle yapılmış. Bu tasarımlara çevre tasarımları ve detaylar da eklenince bulmacalar esnasında bir çocuğun hayal dünyasında olduğunuzu inanmaya başlıyorsunuz; hatta oyun daha kaliteli müziklere ve seslere sahip olsaydı, o hayal dünyasının bir parçası gibi bile hissedebilirdiniz kendinizi. Oyunun grafik detayları sizi ne kadar içine alıyorsa müzikler ve sesler bir o kadar oyundan soğutuyor. Brezilya'nın ara sokaklarında tek başınıza, sadece ayak seslerinizi duyarak bulmacaları çözmek ve aksiyon anlarında ya da kayıt noktalarında yükselen yetersiz müzikleri dinlemek oyunun atmosferini tam anlamıyla yaşamanıza engel oluyor. Sesler dışında göze batan bir eksikliği bulunmayan, yeterince boş vaktiniz ve yeni hikâyelere merakınız varsa kaçırılmaması gereken bir yapım.

■ **Ahmet Rıdvan Potur**

Alternatif

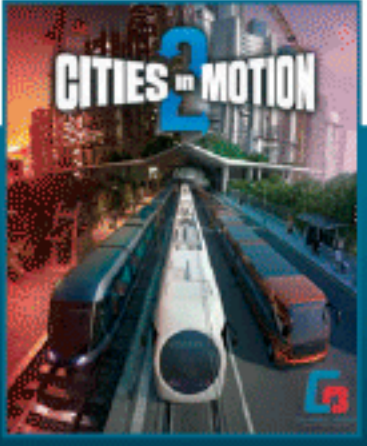
Madagascar 3: Europe's Most Wanted
Psychonauts
Rayman 2: The Great Escape

Papo & Yo

+ Güzel hikâye, bir çocuğun hayal dünyasını görme şansı, birbirinden farklı bulmacalar

- Yetersiz sesler ve müzikler, sığ diyaloglar

7,8



Yapım Colossal Order
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.citiesinmotion2.com



Cities in Motion 2

“Trafik sorununu ben çözerim!” diyenler buraya

Piyasaya yanlış zamanda çıkıp spotları yeterince üzerine çekemediği için beklenen ilgiyi göremeyen oyunlar sanıyorum ayrı bir dosyanın konusu olabilir, ancak bu sefer piyasaya çıkışını senelerdir beklediğimiz SimCity'nin hemen ardına gelmesine rağmen farkındalık yaratması oldukça muhtemel bir oyun var karşımızda.

Kendi adıma senelerdir beklediğim SimCity'de, Heroes of Might & Magic IV sendromu (Karşılanmayan beklentiler, tat bırakmayan yapısal değişimler...) yaşayınca çoğunluk gibi ben de hayal kırıklığına uğradım. Oyunun saymakla bitmeyecek sonucu sorunlarının yanında, bizzat oyun mekaniğindeki ilginç

açmayı başarmak ve yakın çevrem diline düşmek konusunda üstüme yoktur. Seneler önce oynadığım Knights and Merchants'ta bir türlü kaynak yönetimini başaramadığımdan, beyhude halkım şarabı çeşmelerden içerken yiyecek bir gram ekmeğe muhtaç kalmıştı. Cities in Motion 2'yi inceleyeceğimi öğrenince, “Tamam!” dedim, “İşte yine başlıyoruz.”

Öncelikle ne demiştik, teslim aldığımız şehrin toplu taşımadan anladığı, eğer özel otomobilin yoksa evden işe yürümekten ibaret. Şehrin bohem tarafı bu toplu taşıma yoksunluğuna epey alışmış olacak ki çektiğiniz ilk otobüs hattı, ne kadar iyi planlanmış ve kurulmuş olsun, bir - iki gün boyunca

Şehir size ulaşım altyapısı haricinde anahtar teslim veriliyor; apartman, park, HES yapmaya çalışmıyorsunuz

problemler yüzünden (Şehrinin havası rüzgârın esiş yönünün tersine doğru kirlenenler, alakasız yerlerde trafiği buradan köye yol olanlar, birleşin!) Nisan ayı sonlarına doğru yayınlanan ilk ciddi yamanın ardına sakladık umutlarımızı.

Cities in Motion 2 ise kuşbakışı benzer bir izlenim yaratsa da malum, aslında Loco Mania benzeri bir ulaşım simülasyonu. Şehir size ulaşım altyapısı haricinde anahtar teslim veriliyor; apartman, park, HES yapmaya çalışmıyorsunuz. Buna karşılık şehrin otobüs, trolleybüs, tramvay, metro ve deniz ulaşımı tamamen sizin şirketinizin tekelinde. Açık söyleyeyim, bu tür mikro kaynak yönetimi oyunlarında bir türlü dengeyi tutturamayıp garip durumlara yol

sinek avlıyor. İşlerine yürüyerek gidip gelmeye alışkın insanlarımız, başlarda binerken salavat getirdikleri bu ultra teknolojik nesnelere (Magirus) alıştıktan sonra arkayı dörtlemeye de yavaş yavaş başlıyorsunuz.

Bu noktada oyunun mikro finans yönetiminin son derece kırılğan ve bir o kadar da keyifli olduğunu söylemem gerek. Eğer benim gibi halka hizmet aşkıyla tutuşuyorsanız işiniz var. Bir kere ulaşımı 24 saat boyunca maksimum 15'er dakika aralıklarla sağlama planım fena halde geri tepti. Metrobüste ulaşım kültürü kanımıza işlemiş insanlar olarak, anayolun bir bölümünü tramvaya ayırıp oradan bir de otobüsleri ve binek araçları gönderince çoğu kavşakta bildiğimiz köprü trafiği oluştu. Ben dakika başı tramvay sefer yapsın derken, bazı duraklarda 45 dakika beklemekten hayattan soğuyan vatandaşlarım en sonunda kahredip bildikleri şekilde, yürüyerek eve dönmeye başladılar. Aynı şekilde hatları biraz uzun tutunca giderler kontrol edilemez hale geldi ve neticesinde ne halkımı kurtarabildim,



ne de türünün tek örneği, hem metro, hem deniz ulaşımı, hem de tramvay / otobüs / trolleybüs işlerini bağlamış, tekelin dibine vurmuş özel şirketimi.

Serinin ilk oyununu daha önce oynamadım ama Unity Engine'dan grafiksel açıdan herhalde ancak bu kadar faydalanılabiliirdi; açıkçası grafiksel açıdan oyun SimCity'den daha güzel gözüküyor. Serinin ilk oyununda olmayan gece / gündüz döngüsü ve işe gidiş / işten çıkış yoğunluğu gibi özellikler sayesinde, farklı saatler için farklı ulaşım planları hazırlamanız gerekiyor. Buna göre geceleri ulaşımı belli bir saatte durdurabilir (Yapmayın!), ulaşım sıklığını azaltabilir ve günün yoğun saatlerinde iki katı sayıda araçla servis yapabilirsiniz.

Cities in Motion 2, tam manasıyla bir şehir kurma simülasyonu olmadığından ulaşabileceği kitle bir SimCity ile kıyaslanamaz belki. Ancak karşımızda bir klasik olmasa da beklentileri fazlasıyla karşılayan, önemli farklılıklara ve bazı problemlere (Yol yapımı tek kelimeyle işkence.) sahip bir oyun var; SimCity'nin sorunlarını düzeltmesini beklerken iyi vakit geçireceğinizi tahmin ediyorum.

■ Kürşat Zaman

Cities in Motion 2

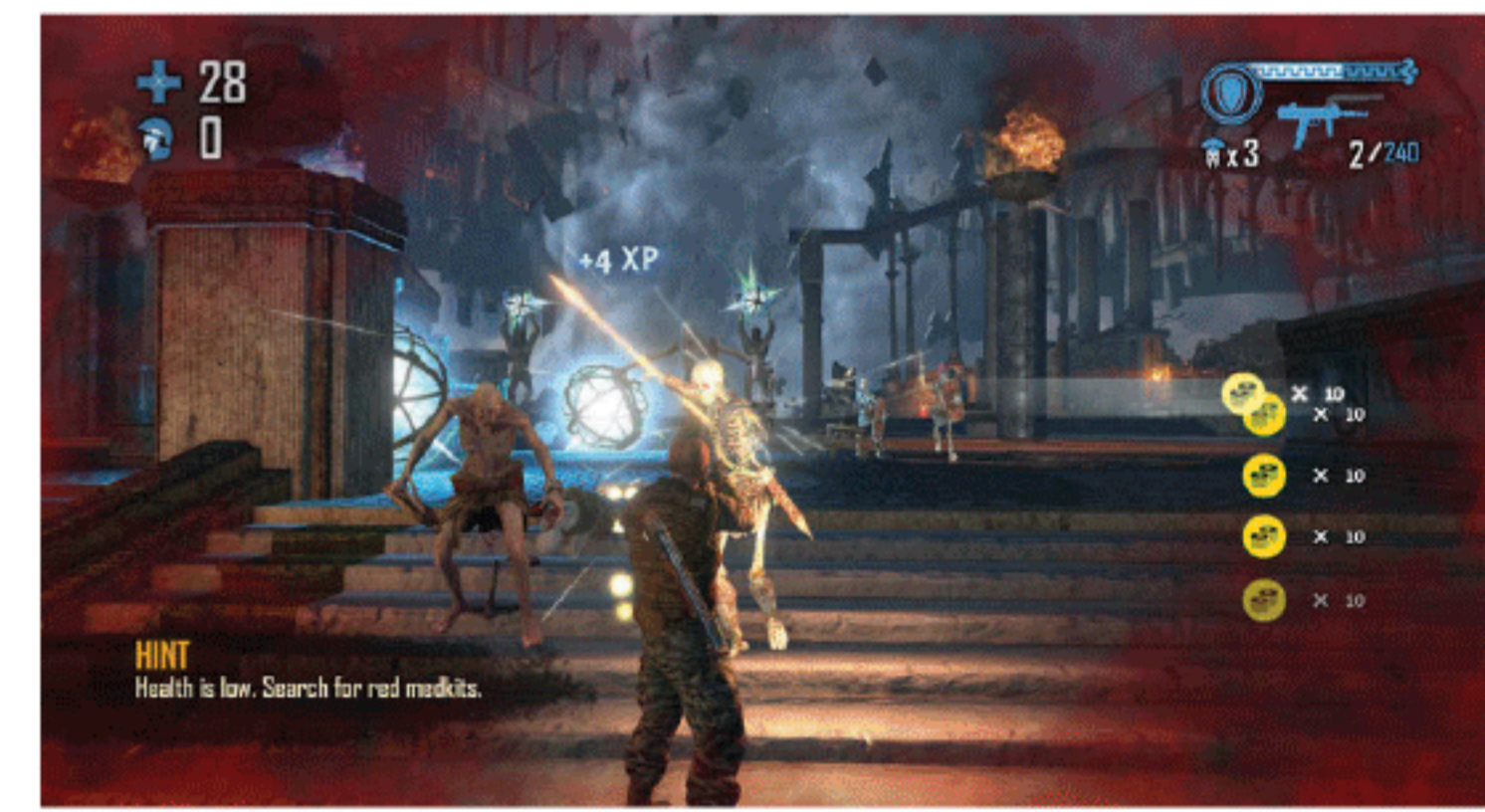
- + Genel anlamda problemsiz oyun mekaniği, beklentilerin üzerinde ve akıcı grafikler, oldukça büyük haritalar
- Özellikle ilk başlarda oyunun finansal dengesi çok hassas, öğrenme eğrisi uzun,oyundaki araçların sayısı az ve farklılıkları çok yüzeysel geçilmiş

7,4





Yapım Old School Games
Dağıtım Atlus
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.atlus.com/godmode



God Mode

Hades'e hoş geldiniz!



Bu oyuna girdiğiniz anda, hatta girerken bile, ilk fark edeceğiniz şey "geyik" teması olacak. Oyunun menüsünden tutun da içerisindeki düşmanlara kadar birçok farklı eğlence ögesi söz konusu. Siz bir oyundan tam olarak ne bekliyorsunuz, bilmiyorum ama eğer hedefiniz kısa süreli ve eğlenceli vakit geçirmekse God Mode tam da aradığınız oyun olabilir...

Oyunun menü kısmındaki "Quick Match" sekmesi aracılığıyla direkt olarak online ortamlara akabiliyorsunuz. Fakat tavsiyem, önce kendinizin tek kişilik bir oyun açması olacaktır. Sebepse oyun içerisinde birçok irili ufaklı ve hayati önem taşıyan zırh, silah ve kullanılabilir eşya olması. Bunları kavramadan online oyunlara girerseniz, içerisinde nick'inizin bulunduğu birçok "#\$*&" metni göreceksiniz demektir; benden uyarması... Oyuna dalmadan önce yapılacak bir diğer iyi hareketse yine ana menüde bulunan "Bestiary" kısmına bakmak olacaktır zira burada oyun içerisinde bulunan tüm düşmanların açıklamaları yer alıyor. Bu sayede silahınızı ilk olarak kime çevirmeniz gerektiğini önceden bilebilir ya da bir yaratığı gördüğünüz anda ne yapmanız gerektiğini önceden hesaplayabilirsiniz.

God Mode, günümüzde "Horde Mode" olarak nitelendirilen oyun yapısına sahip. Yani dalga dalga ve birbirinden farklı düşman biriminin üzerimize saldırdığı bir alanda hayatta kalmaya çalışıyoruz. Toplamda üç defa ölme hakkımız bulunuyor. Yegâne amacımız,

içerisinde bulunduğumuz haritaların tüm bölümlerini temizlemek. Genelde üç bölümü bulunan haritalarsa portal olarak nitelediğimiz boyut kaplılarıyla bağlı birbirine. Bir kısmı bitirmeden ikincisine geçemediğimiz gibi, geçtikten sonra da geri dönemiyoruz. Oyun içerisinde temel TPS prensipleri bulunuyor. 100 sağlık ve 100 zırh puanına ek olarak, önceden seçtiğimiz ve oyun içerisinde kullanılabilir özel güçlerimiz de bulunmakta. Son olarak ekranda gözümüze batan kısım mermimiz oluyor ki en çok dikkat etmemiz gereken yer bence burası.

Şimdi önce işin geyik kısmından başlayayım... Sizlerin de ekran görüntülerinden fark edebildiği gibi, tamamen Yunan Mitolojisi ile çevrili bir dünyada, baştan aşağıya mitolojik yaratıklara karşı mücadele veriyoruz ve bunu yaparken kullandığımız silahlar tamamen modern. Eh, silah modern olduğu zaman harcadığı mermi de çok oluyor. İşte tam bu noktada haritanın etrafına serpiştirilmiş yeşil mermi kutularını arıyoruz. Bu arada üzerimize akın akın düşman saldırdığına ve silahlarımızın ne kadar hızlıysa o kadar iyi olduğu gerçeğine sanıyorum değinmem gerek yok... Madem silahlardan gittim, konuyu az da olsa açayım. Birincil ve ikincil olmak üzere iki farklı silah kullanabiliyoruz. Her iki kısımda da toplamda 10 adet farklı silah bulunuyor olsa da bazı silahlar aynı. Silahlarımızı toplam iki adet upgrade'i bulunan dört basamak altında geliştirebiliyoruz. Damage, Accuracy ve Magazine kısmındaki iki upgrade'i de yaptıktan sonra, "Olympian" isimli upgrade'i yaparak alakalı silahın daha çok şarjörü ve mermisi olmasına olanak sağlayabilmek mümkün ki bu dakikadan sonra oyun içerisinde fazlasıyla rahat ediyoruz. Çünkü o mermiler kesinlikle bitiyor ve şarjör doldurmak tam bir eziyet.

Toplamda beş adet harita var şimdilik ve bu sayı yeterli gibi. Dediğim gibi, kendi içinde zaten bölümlere ayrılıyor her bir harita. Fakat en eğlenceli kısımlardan bir tanesi,

■ **Abi ben havadaki düşmanları öldürdüm de bu Harima Kenji neden havalandı bir anda? İskeletsin sen! İskelet yaaa!**

haritaya başladığımız anda gelen bonus. Bu bonus'lar bazen düşmanları minicik hale getirip onların saldırılarını ve sağlıklarını minimuma indiriyorken, bazen de onları "şapkalı" olarak karşımıza çıkartıyor. (Bayağı şapkaları vardı ya!) Tüm bunların haricinde, oyun içinde menzilli saldırılardan sakınmak çok zor. İlk hedef, menzildeki ağabeyler olmalı kesinlikle ama bu hiç tek başına yapılacak bir iş değil. İşte o yüzden tek kişilik harita kısmı sadece "denemelik" olmalı, aksi halde oyundan kısa sürede sıkılabilirsiniz. Son olarak God Mode'da bulunan "Oaths", yani yeminler kısmına uğramadan geçmeyin. Burada yedi farklı oath göreceksiniz. İsterseniz hiçbirisini seçmeyebilirsiniz ama her birisinin oyuncuya fazladan yetenek puanı ve altın bonus'u bulunuyor. Bunu yaparken de bizden bir şeyler çalıyor. Misal, birinci kısımdaki oath'i seçersek, %10 yetenek puanı ve %15 daha fazla altın kazanıyorken, aldığımız hayat iksirleri normalden daha az etki ediyor ya da direkt %25 yetenek puanı ve %25 altın seçersek rakiplerin yaptığı saldırılar aynı zamanda zehirlenmemize yol açıyor. İşin daha da güzeli, her biri birbirinden farklı olan yedi farklı oath'i istediğimiz gibi kombine edebilmemiz...

Hem sabit diskte kapladığı yer açısından, hem de orijinal satış fiyatına bakarsak, God Mode ziyadesiyle iyi bir yapım. Her ne kadar dev yapımlarla boy ölçüşecek kalitede olmasa da kısa süre içerisinde online ortamlarda sadece eğlence için sıkça oynanan yapımlar arasına girebilir. ■ **Ertuğrul Süngü**

God Mode

+ Gerçekten saçma sapan şeylerle karşılaşabiliyor olmak, topluca oynandığı zaman çok eğlenceli, farklı silahlar ve bu silahların oyuna etkileri
- Tek kişi oynanamayacak kadar zor olması

8,0



Alternatif

Brütal Legend
Dungeonland
Orc Must Die! 2



Yapım Southend Interactive
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.sacred-world.com



Sacred Citadel

İlerle ve yok et!

Her zaman büyük bir kötülük olacaktır ve her zaman o büyük kötülüğü ortadan kaldırmaya çalışacak bir de iyi güç vardır. İyi ile kötünün dünya oluştuğundan beridir süregelen macerası, Sacred Citadel'ın da temelini oluşturuyor aslında. Ashen İmparatorluğu olarak bilinen ve içerisinde yaşayan insanların resmen ruhunu satın alan kötülüğe karşı açtığımız savaşta birçok farklı düşmanla boy ölçüşmeye çalışıyoruz. Bu esnada karşımıza çıkan en büyük zorluk ise Orc tasarımlarına sahip olan "Grimmoc" isimli yaratıklar. Amaçları, korumaya yemin ettiğimiz Seraphim'i yok etmek. Bizim maceraya dâhil olmamız aslında rastlantısal zira abiler iki farklı artifact'in peşindeler ve bunlardan birinin bizim de içerisinde olduğumuz ormanda olduğunu düşünüyorlar. Bir şekilde kristalin ilk parçasına ulaşmaya çalışan Grimmoc ekibiylese oturduğumuz hanı bastıkları anda yüz yüze geliyoruz. Bu dakikadan sonrası tamamen oyun içerisindeyiz...

Sacred Citadel, yapı itibarıyla "side-scrolling" tarzına sahip. Yani enine ilerlediğimiz ve sürekli karşımıza sağdan - soldan düşman gelen cins oyunlardan. Fakat onu benzerlerinden farklı yapan özelliği, tek bir çizgi yerine üç çizgi üzerinde yürüyebilmemiz. Anlayacağınız, normalden çok daha fazla hareket alanına sahibiz. Grafikselsel olarak fazlasıyla renkli ama oyunun geneline iki boyutlu animasyonlar hâkim, yani karşınıza öyle süper üç boyutlu bir oyun çıkmasını beklemeyin derim. Her ne kadar üçüncü boyutu birinci elden yaşamıyor olsak da harita üzerinde rahat hareket edebilmemiz ve çevrede kirabileceğimiz eşyaların yerleştirilmesi ile oyun çok daha güzel bir ortama kavuşmuş. Karakter animasyonları genel hatlarıyla zayıf. Sadece kombo ve kaçma hareketleri için çalışmış yapımcı firma, onun haricinde sürekli aynı animasyonları görüyoruz. Aynı durum pek tabii ki düşmanlar için de geçerli. Kendileri düzenli olarak sahip oldukları belirli saldırıları yapmaktan ileriye gidemedikleri gibi, Orc temasına sahip olmaları da onları tamamen birbirinin aynısı olarak gösteriyor. Demek istediğim, bir noktadan sonra beni inanılmaz sıkıcı yapımlar arasında Sacred Citadel.

Evet, fazlasıyla monoton bir oyundan bahsediyoruz ama bu durgunluğu ilk olarak üzerinde savaştığımız haritaların arka planlarıyla gidermiş Sacred Citadel. (Garip garip şeyler olabiliyor arka planda; düşen, patlayan, ölen...) Oyuncuyu birazcık daha

kendisine çekmesine sebep olan bir diğer özelliği, haritalarda sadece düşmanlarla savaşmak zorunda kalmamak... Öyle bölümler var ki bir yandan üzerinize gelen cisimlerden kaçmaya çalışıyor, diğer yandan düşmanlarınızı yok etmeyi deniyorsunuz. İşin daha da güzeli, harita üzerindeki dış etkenler, aynı zamanda düşmanlarımızı da etkiliyor.

Toplamda beş ana bölüm bulunan yapımda, her bölüm kendi içerisinde alt gruplara ayrılmış. Çok uzun bir oyun süresinden bahsetmiyorum kesinlikle ama multiplayer desteği sayesinde sürekli oynanabilir bir yapımda olduğu bir gerçek. Maceraya katılmak için Sacred Citadel'da bulunan dört sınıftan birisini seçerek dalıyoruz bu renkli dünyaya. Warrior, Ranger, Mage ve Shaman şeklinde sıralanan sınıflarımız, temel saldırılarının yanında seviye atladıkça açılan özel kombolara sahip. Özelliklerimiz Attack, Defense, Dexterity ve Power olarak karşımıza çıkıyor. Buradaki ince nüans, alıştığımız RPG özellik dağıtımının normalden daha detaylı olması. Misal, Dexterity hem Ranger'ın menzilli saldırı gücünü, hem de "critical" vurma ihtimalini yükseltiyor. Toplamda 40 puan yatırılabilen yetenek barlarımız olduğu düşünüldüğü zaman, bir Warrior'un bile sadece Attack ve Defense değil, aynı zamanda Dexterity kullanması gerektiği net bir şekilde çıkıyor karşımıza. Karakter ekranımızda bulunan üç bardan ilki yetenek puanımızı, ikincisi canımızı, üçüncüsü ulti'mizi gösteriyor. "Ulti" olarak nitelendiğim nokta, karakterimizin gerçekten çok güçlü bir saldırı yapmasına olanak tanıyor. Kendisini doldurmak içinse bolca adam dövmemiz şart.

Sacred Citadel'ın şüphesiz en keyifli yönü, multiplayer ortamında üç kişiye kadar destek vermesi. Tanıdık ya da tanımadık insanları toplayıp beş bölümlük senaryoya girişmek gerçekten çok keyifli. Eğer bu kadarı size yetmeyecek gibi gözüküyorsa yapılacak en iyi şey, "Jungle Hunt" isimli indirilebilir içeriğe göz atmak olacaktır. İçerisindeki üç farklı bonus bölümüyle oyunun ömrünü bir hayli uzatıyor. Sacred Citadel, tek bir yöne hareket etmek suretiyle önüne geleni biçmeyi sevenler için biçilmiş kaftan fakat haricinde herkese hitap edecek bir oyun olduğunu hiç zannetmiyorum. ■ Ertuğrul Süngü

Sacred Citadel

+ Genel bir stres atma hali, sonra aynı şeyleri yapmaktan stres olma hali ve bu döngünün insanı garip bir şekilde rahatlatması

- Aynı animasyonlardan gına gelmesi, tek başına oynanamayacak kadar online ortama bağımlı olması

6,5

Silahtar

Sacred Citadel'da yaptığımız kombolar kadar, kullandığımız silahlar da önemli. Biz ilerledikçe düşmanlardan birçok farklı silah ve zırh düşüyor. Sevindirici noktaysa bunların üzerine geldiğimiz anda elimizdeki silahla otomatik olarak karşılaşıyor olması. Bu sayede net bir şekilde hangisinin daha iyi olduğunu kısa sürede anlayabiliyoruz.



Alternatif

Akaneiro: Demon Hunters
The Showdown Effect
Trine 2



Terraria

Yapım Re-Logic
Dağıtım 505 Games
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360
Web www.terraria.org

Terraria

Karakter dediğin üretken olacak!

Bayağıdır yeri kazıp kendime kalacak yer yapmak için eşya topluyordum ancak oyundan başımı kaldırıp incelemeyi yazmam gerektiğini hatırladım ve hemen işe koyuldum. Ha, bu arada oyunun konsol versiyonunu oynadığımı söyleyeyim; zaten -bildiğiniz gibi- oyunun PC versiyonu iki yıla yakın bir süre önce piyasaya sürüldü. Ayrıca PS Vita versiyonu da bu yaz oyuncularla buluşacak.

Tanıdık bir dünya...

Oyunun kurgusundan ve içeriğinden bahsetmeden önce kısa kısa bilgiler aktarmak istiyorum siz okuyucularıma. Öncelikle oyunun yapısı ve dünyası size çok tanıdık gelecektir çünkü oyuncuların hayranlıkla takip ettiği Minecraft'a çok benziyor. Bu nedenle Terraria hakkında hiçbir bilgisi olmayan oyuncular dahi oyuna kısa sürede aşına olacaktırlar. Tabii ki bu benzerliğin bazı kesimleri rahatsız edebileceğini de söylemek doğru olabilir. Değinemem gereken bir başka nokta ise oyunun 16-bit grafik yapısına sahip olması. Bu demek oluyor ki 3D veyahut 1080p oyunlardan aşağısına tahammül edemeyenler uzak dursunlar yoksa canları çok sıkabilir. Nostalji yaşamayı, "Nerede o eski oyunlar!" demeyi seven bir oyuncuysanız, Terraria sizin için ideal. Artık sizleri fazla sıkmadan oyunu anlatmaya ufak adımlarla başlayalım.

Oyunu konsolumuza indirip açtığımızda karşımıza ilk önce dört sekmeli bir menü çıkıyor. Standart olarak karşımıza çıkan menüde Tutorial bölümü de yer alıyor. Ne de olsa oyuncuları oyuna hazır bir şekilde başlatmak önemli! Play Game ile oyuna başlayan bizler, direkt olarak karşımıza çıkan karakter yapılandırma sekmesinde, nasıl bir karakter dilersek yaratabiliyoruz. Bu bölümü atlattıktan sonra sizden karakterinize bir isim vermeniz, sonrasında dünyanızı oluşturmanız istenecek ancak bu seçenek, oyundaki tek seçenek değil. İsterseniz online



olarak başkalarıyla oynayabilir, isterseniz "Dünya Oluştur!" seçeneğine basarak size bir dünya oluşturulmasına izin verebilirsiniz. Size olabildiğince serbest bir yapı sunmak isteyen oyun, üç tane dünya boyutu seçeneği içeriyor ve bunlar sırasıyla küçük, orta, büyük olarak sıralanıyor. Saniyeler içinde dünyamız oluştu ve oyuna ilk adımımızı attık! Bahsettiğim gibi, bulunduğunuz alan size de hiç yabancı gelmedi. Etrafta kocaman, sık ormanlar, elinizde kazmadan, baltadan, kılıçtan başka hiçbir şey yok. Bu sırada ekranınızda ufak çaplı bir rehber belirecek ancak oyun o kadar detaylı ki bu rehber oyunun sadece temel kurgusunu yüzeysel olarak anlatıyor. Ayrıca hemen sağ üst köşede bir sağlık barı ve oyunda belli bir süre ilerledikten sonra karşımıza çıkan büyü gücü barı beliriyor.

Oynanışı anlatmaya geçelim artık, değil mi?

Az önce sizlere aktardığım gibi, oyuna başlarken sadece kazma, kılıç, balta üçlüsüyle yetiniyoruz. Kazmayla artık yeri kazmaya başlayıp yeni eşyalar yapmak için materyaller toplayalım. Bu materyalleri topladık, topladık, hayatta kalmamızı sağlayacak eşyalar oluşturduk. Peki, sonrasında ne yapacağız? Aslında oyunda hayatta kalmak önemli bir unsur olduğu için kendimize bir ev yapmamız doğru tercih olacaktır çünkü oyun gece - gündüz döngüsüyle ilerliyor. Geceleri dışarıyı hiçbir zaman güvenli olmamıştır! Dolayısıyla Terraria'da da geceleri size saldırmak ve canınıza kastetmek isteyen birçok yaratık mevcut. Bununla birlikte görünüşe önem veren bir oyuncuysanız, ev yapmak sizin için daha da zahmetli ve uzun bir süreç olacaktır çünkü Terraria'da o kadar fazla geliştirilebilir materyal var ki inanın 20 dakikadan fazla bir süre Crafting bölümünde zaman geçirdim. Bu arada oyunda evinizin dış görünüşüne olabildiğince önem verin çünkü NPC'ler evinizi ziyaret etmeye gelecek ki bu NPC'ler oyunla ilgili size küçük ama işe yarar bilgiler veriyor. Eğer evinizin şeklini beğenmezlerse evinize gelip size yardım etme istekleri azalıyor. Evinizi bir kenara bırakıp yeraltına doğru indikçe mağaralarda, oyuklarda daha fazla eşya ve materyal bulabiliyorsunuz. Size eşya



bolluğu açısından bir şey söylemem gerekirse oyunu saatlerce oynamama rağmen ürettiğim silah sayısı 20 ila 30 arası oldu ki bu çılgınca bir rakam! Okuduğum bazı yorumlarda insanların 50'den fazla silah üretmiş olması, oyunun nasıl bir içerik barındırdığı konusuna güzel bir örnek aslında. Terraria, size hayal gücünüzün el verdiği kadar seçenek sunuyor. Bu tarz aksiyon / adventure oyunlarının olmazsa olmazlarından boss'lar da oyunda mevcut. Çok çeşitlendirilmemiş olduğunu düşünüyorum ki şu ana kadar üç boss ile karşılaştım. Boss'larla ilgili şunu söylemek zorundayım: Asla karakterinizi geliştirmemişken onlara bulaşmayın, yoksa sonunuz benim ilk karakterimin sonu gibi "acı verici" olabilir. Geliştirilmemiş bir karakterle boss dövüşlerinden başınız dik ayrılmanız hayli zor ama güçlendikten sonra da alt edemeyeceğiniz kimse yok! Boss'ları da alt ettik ve sırada ne var? Hiçbir şey. Evet, hiçbir şey... Oyun tekrar başa sarıyor ve yine aynı adımları izleyerek devam ediyorsunuz.

Online olmadan olur mu? Asla!

Terraria her ne kadar nostaljik öğeler içeren bir yapım olsa da çağın gereksinimlerini karşılamak istemiş. Zaten multiplayer modları değil midir oyunların ömrüne ömür katan? Terraria'da sahip olduğumuz multiplayer modlar çok fazla değil. Dilerseniz co-op moduyla arkadaşlarınızın yardımıyla daha hızlı gelişebilir, dilerseniz PvP ile karşınızdaki oyuncuya karşı savaşabilirsiniz.

Sona vardık. Terraria işte böyle bir oyun ve eğer siz de aksiyon / adventure türünde değişik ve sürükleyici bir oyun arıyorsanız, tercih edilebilir bir alternatif. Açıkçası o kadar sürükleyiciydi ki müzik çalarımındaki "playlist" in bittiğinin farkına varmadım! ■ **Çaylak**

Alternatif
Ace of Spades
Minecraft
Spelunky

Terraria
+ Hayal gücünüzün sınırlarını zorlaması, eğlenceli içerik
- Oyunun işleyişindeki kısır döngü belli bir süre sonra can sıkıyor

8,0



Yapım Blue Isle Studios
Dağıtım Parsec Productions
Tür Adventure
Platform PC, Mac
Web www.slenderarrival.com

Slender: The Arrival



Ben korkmam ki!

Yaş ilerlediğinden midir, yoksa her türlü korku öğesini defalarca tattığımdan mıdır, bilmiyorum ama tek istediğim şey korkmak, bu kadar net. Oyun oynadığım yıllar içerisinde çok fazla korku oyunu oynadığımı söyleyemem ama korktuğum, korkmasam bile en azından tedirgin olduğum oyunlar olmuştu. Bu noktada herkesin sıraladığı Doom, Resident Evil ya da Silent Hill gibi isimleri saymayacağım. Aklımda kalan tek anı, ilk F.E.A.R.'daki o "küçük kız" konsepti ve tüylerimi ürperten birkaç sahne. Artık bu açlığımı, korkma isteğimi bir şekilde tatmin etmem gerekiyordu ve bu düşünceyle kendimi korku oyunlarını keşfetmeye adadım. Henüz bir Amnesia ya da Penumbra oynamış değilim ama Slender: The Eight Pages ile az biraz tedirgin olduğum kesin. İşte bu noktayı yakalamışken, daha kapsamlı bir yapım olan Slender: The Arrival'ı görür görmez hemen oyunun üstüne atladım ve kendimi sınamaya başladım.

Oyunda "Lauren" adlı bir kızı kontrol edip "Kate" adlı arkadaşımızı ziyarete gidiyoruz. Bu ziyaret, kısa süre önce annesini kaybeden Kate'i teselli amaçlı muhtemelen ama daha eve ulaşmadan işler ters gitmeye başlıyor. Oyunun beş bölümünden ilki olan Prologue, devrilmiş bir ağacın yolunuzu kesmesi ve sonrasında yolun kalanına yürüyerek devam etmemiz gerekmesiyle başlıyor. Normalde başınıza böyle bir şey gelse ne yaparsınız? Yardım için birilerini ararsınız, değil mi? Slender: The Arrival'da ise elimizde kamera, etrafı çeke çeken yürümeye başlıyoruz ormanın derinliklerine doğru. Havanın yavaş yavaş kararmaya başladığı saatlerde yola koyulduktan sonra etrafın sessizliği ve sakinliği, bize yalnız olduğumuz hissini uyandırıyor ve gerginlik yavaş yavaş ekrandan bedene nüfuz ediyor. Zaten oyunun hedeflediği şey de oyuncuyu baskı altına almak, strese sokmak ve korkutmak ki bunu başarıyla yerine getiriyor Slender: The Arrival. Rüzgârın uğultusu, bir anda kulağa çalınan ayak sesleri ve benzeri detaylar oldukça başarılı. Görsellik de -her ne kadar oyunun geneline karanlık hâkim olsa da- önceki oyuna göre çok daha başarılı.

Toplam beş bölümden oluşan Slender: The Arrival'ı oynarken yine en büyük dostumuz fenerimiz olacak. Etraf karardıktan ve çevredeki ışık kaynağı sayısı minimuma in-

dikten sonra ona öylesine ihtiyaç duyuyoruz ki... Kendinizi oyunun atmosferine kaptırdıktan sonra feneri bir anlığına, belki de bir saniyelğine kapatınca ne demek istediğimizi daha net anlayacaksınız. Zaten duyularınıza, hislerinize öylesine hitap ediyor ki oyun, feneri bir anlığına kapamak, karanlıkta kaybolmak, kendini yalnız ve tedirgin hissetmek istiyor insan. Bazılarınıza psikopatça, hatta aptalca gelebilir ama ilk oyunu oynayanlar beni anlıyor ya gerisi önemli değil. (Yok yok, kızmayın, siz de önemlisiniz ama beni anlamaya çalışın!) Dediğim gibi, beş bölümden oluşuyor oyun ve bölümler arasında bağlantı olsa da farklı odak noktaları var. Örneğin, ikinci bölüm önceki oyunun bir kopyası olarak değerlendirilebilir ki adı da "The Eight Pages" zaten. Sonraki bölümler içinse detay vermiyor ve konuyu kapıyorum.

Henüz bağımsız korku oyunlarına bulaşmamış ama ekran başında korkmak için can atan biriyseniz, bu sürece atacağınız ilk adım Slender: The Arrival olabilir. Bu satırları yazdığım an itibariyle sadece kendi internet sitesi üzerinden satın alınabilen oyunun fiyatı sadece 20 TL ve ödeyeceğiniz paranın hakkını sonuna kadar veriyor oyun. Eğer bu testi başarıyla geçer ve daha fazlasını isterseniz, bana ulaşın ve yeni önerilerime kulak verin. ■ Şefik Akkoç

Korkmadım!

İlk oyun olan Slender: The Eight Pages, tam bir YouTube fenomenine dönüştü çünkü oyunu oynayan oyuncular, kendilerini kameraya çekerek korktukları anları YouTube'da paylaştılar. Bu sayede ününe ün katan oyun için devam oyunuyla ben de bir deneme yaptım ve ilk oynayışımı videoya çektim. Korkmadığıma inanmıyorsanız, www.YouTube.com/RockoTR linkinden kanalıma uğrayın ve korkusuzluğumu kendi gözlerinizle görün.

Slender: The Arrival

- + Gerginlik hissini başarıyla oyuncuya hissettirmesi, etkili sunum, boğucu atmosfer
- Nadiren aksayan kontroller

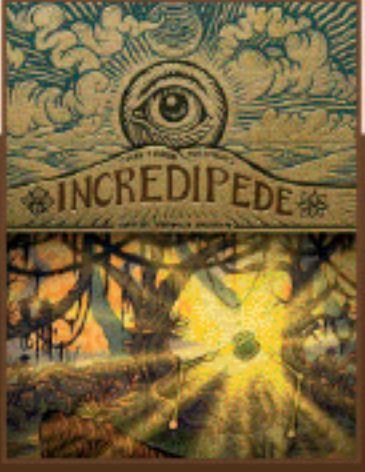
8,0

■ Piyanoya bir dokunun, rica ediyorum.



Alternatif

Amnesia: The Dark Descent
Eleusis
Eyes



Yapım Colin Northway & Thomas Shahan
Dağıtım Northway Games
Tür Bulmaca / Platform
Platform PC, Mac
Web www.incredipede.com



Incredipede

Bir göz, bir sürü bacak!

insan bedeni, kâinattaki en mükemmel mekanizmalardan biridir çünkü içerisinde her bilim dalını kendine hayran bırakacak örnekler barındırır. Belki tıp eğitimi almamış biri için böyle cümleler fazla iddialı duruyor. Yine de temel fizik bilen herkesi, insan iskelet sisteminin organizasyonunu düşünmeye davet ediyor, böylelikle konuyu Newton'a getiriyor ama "Sayfayı değiştirmeyin!" diyerek kapatıyorum. Incredipede ise fizik kanunlarını eğlenceli bir ortama taşıyan, öğrenmesi kolay ama ilerlemesi zor bir platform / bulmaca oyunu olduğu için konuya dâhil oluyor.

Küçük kız kardeşini kurtarmaya çalışan anormal bir canlıyı yönettiğimiz bu bağımsız yapım, eğlenceli ve özgün dinamiklere sahip. Oyunda yol almak, yeni bölüme geçmek ganimet toplama esasına dayalı. Elde etmemiz gereken kiraz ve karpuz gibi öğeler, ilerledikçe zorlaşan her bölümde küçük alanlarda bulunuyor. Bunların bazılarını dokunduğunuzda toplamış sayılırken, bazılarını karakteri ulaştırmanız gereken sarı ışık huzmesine taşımanız gerekiyor. Taşıma işlemini sırtımızda, iterek ya da bir kuşun pençeleriyle avını taşıdığı gibi gerçekleştiriyoruz. Evet, uçuyor ve aynı zamanda yüzebiliyoruz da. Tüm bunlara ek olarak hareket etmenin birçok değişkene bağlı olmasıyla oyunun bulmaca tarafı, şekilden şekle giren göz ve bacaklar ile de eğlence tarafı olarak açığa çıkıyor.

Kanatlar, yüzgeçler, ayaklar, kollar...

Karakterimiz bir gözden ve bacaklardan -ya da kollar- oluşan bir canlı olduğu için hareket etmesi hiç de kolay değil ki her bulmacada farklı formasyonlara sahip olması da cabası. Bu bacakları hareket ettirebilmek için bağlı kaslara enerji yollamak gerekli ve bunu klavyemiz yardımıyla yapıyoruz. İki tuş ile bir kasın bağlı olduğu bacağı kendi ekseninde sağa veya sola



hareket ettirebiliyoruz. Eğer bacak, güç alabileceği bir yere denk gelirse bütün kütleyi hareket ettiriyor. Oyunda ilerledikçe iki çeşit kas, birden çok bacağa bağlanıyor ve hareket kombinasyonları artıyor, böylelikle tek hareketle muazzam bir devinim sağlamış oluyoruz. İş burada bitmiyor tabii ki ve herhangi bir kası olmayan bazı bacakları kullanmaya çalışıyoruz. Bu bacaklar göze sabit, dolayısıyla bacakları kullanabilmek için gözü diğer bacaklara çevirmek gerekiyor. Oyundaki bulmacaların çözümünün oldukça çeşitli olması ve kendini tekrar etmemesi bu yapıyla doğrudan alakalı ve tasarım konusunda başarılı işler çıkarılmış. Örneğin, bir bölümde karada ilerlerken, diğerinde yüzebiliyor, bir başkasında yaprakları savuran rüzgârın yardımıyla kuşlar gibi kanat çırpıyoruz. Dikkatinizi oynanışı öğrenme sürecine verin. İlk etapta temel mekaniğin ne kadar basit olduğunu gösteren oyun, bir sonraki bulmacada bunun uygulamada ne kadar zor olduğunu tecrübe ettiriyor.

Bu kadar esnek bir oyunun bölüm editörüne sahip olması kaçınılmazdı ve kesinlikle oyunun ömrünü uzatan bir hamle olmuş. Oyunu bitirince diğer oyuncuların bulmacalarını oynamak isteyeceksiniz çünkü her ne kadar zor da olsa oynanış dinamikleri o kadar zevkli ki kendinize yeni bulmacalar ararken bulacaksınız. Oyunun bitmesini istemememin bir diğer sebebiyse ekranda gördüklerim oldu. Gitmeniz gereken yeri biliyorsunuz ama bacakları olan bu gözü

hareket ettiremeyince sinirlenseniz de bu durum hoşunuza gidiyor!

Müziklerden bahsetmeden incelemeyi bitirmek istemiyorum ve bunun nedenini örnekle açıklamaya çalışayım: Lavlardan dolayı bacakları kopmuş, tek bir gözden oluşan bu yeşil yaratığa bakarken, üflemeli bir çalgının melodisini duymam, başlama butonuna tekrar basmamı ertelemek için bir neden oldu. Bu şahane müzikleri, farklı oynanış dinamiklerine eşlik ederken duymak güzel bir tecrübeyken, başarılı görselliği ve zor bulmacaları üstüne ekleyince oynamaya doymayacağınız bir bağımsız yapım ortaya çıkmış. ■ Süha Al

Incredipede

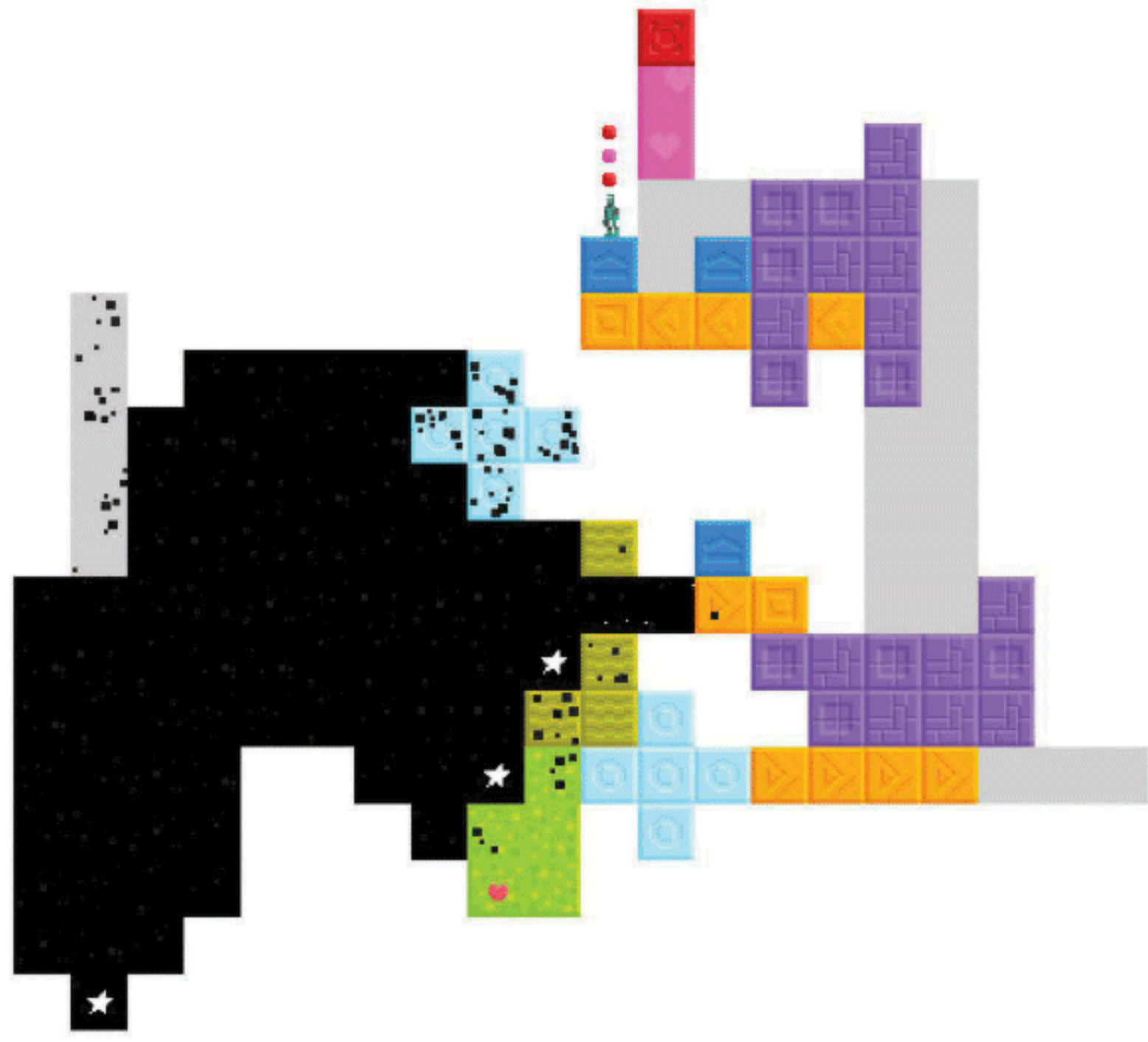
- + Kendini tekrar etmeyen oynanış ve bulmacalar, müzikler
- Bazen fazla zor olabiliyor

8,2



Alternatif

Limbo
Super Meat Boy
World of Goo



Starseed Pilgrim

Bilmiyorum, keşfediyorum, öğreniyorum...



Bütün oyunlar oyuncuya bir hedef gösterir: Dünyayı kurtar, küçük kıızı koru, bu takımı kümede tut... Bazen amaç daha basittir:

Bulmacaları çöz, sonuca ulaş, bayrağı kap, yarışı kazan. Kısacası -istisnalar hariç- oyunlar önceden belli görevleri yapmak üzerine kuruludur. Belki de hiçbir zaman keşfetme hissiyatını tam anlamıyla yaşayamamak tam da bu sebepten mümkün olmuyor ama neyse ki Starseed Pilgrim gibi yapımlar var.

Starseed Pilgrim, Flash tabanlı ve bol platform öğeli, oyun alanı sanal olarak karelere bölünmüş bir bulmaca oyunu. Yalnız bu karelerin küçük bir kesimi belirgin durumda... Karakterimiz bu alanın üzerinde ve geri kalan kısım kendi platformlarını yapıcağınız kâğıt beyazlığında. İşte tam bu sebepten ötürü platform konusunda "bol" demek ne kadar doğru, emin değilim çünkü oyundaki yolumuzu biz belirliyoruz. Bunu da karelere rengi, işlevi, büyüme yönü ve hızı farklı tohumlar ekerek gerçekleştiriyoruz. Aynı zamanda bu tohumların meyvelerinin kapladığı alanlar da farklı olduğundan sıradaki tohuma (Karakterin başında yuvarlak olarak beliren renklerden anlamak mümkün.) göre hareket etmek gerekiyor.

İşleyişi biraz daha açıklayıp nasıl yeni tohum kazanacağımızı görelim. Örneğin, turuncu tohum sırada ve bastığınız karenin iki tarafı da doluyorsa yukarı doğru, aksi durumda yatay bir şekilde ardışık 10 kareyi turuncuya boyayarak büyüyor. Diyelim sırada pembe tohum var ki bence en kritik tohum bu çünkü yok ettiğimiz kare (Kareleri sağ,

sol ve aşağı hareket ederek kırmamız mümkün.), pembe tohumdan "büyümüş" ise yeni bir tohum kazandırıyor. Fakat bu pembeler oldukça yavaş büyürken, turuncular çok hızlı geliyor. Oyunun ikinci kilit noktası hız olduğundan tohumların bu farklılıklarına göre strateji kurmak gerekli, küçük bir hatanın geri dönüşü olmayabiliyor.

Hız önemli çünkü...

Başlangıç noktasının en altında ve beyaz alanların muhtelif yerlerinde, tek kare içerisinde yıldızlar bulunuyor. Bunlara komşu olan ve sizin rengârenk boyadığınız kareler, noktalarla yavaş yavaş siyahlaşıyor ve bu süreç oldukça hızlı gerçekleşiyor. Amacınıza ulaşmak için kendinize yaptığınız yol, uzayın karanlığını size doğru getiriyor!

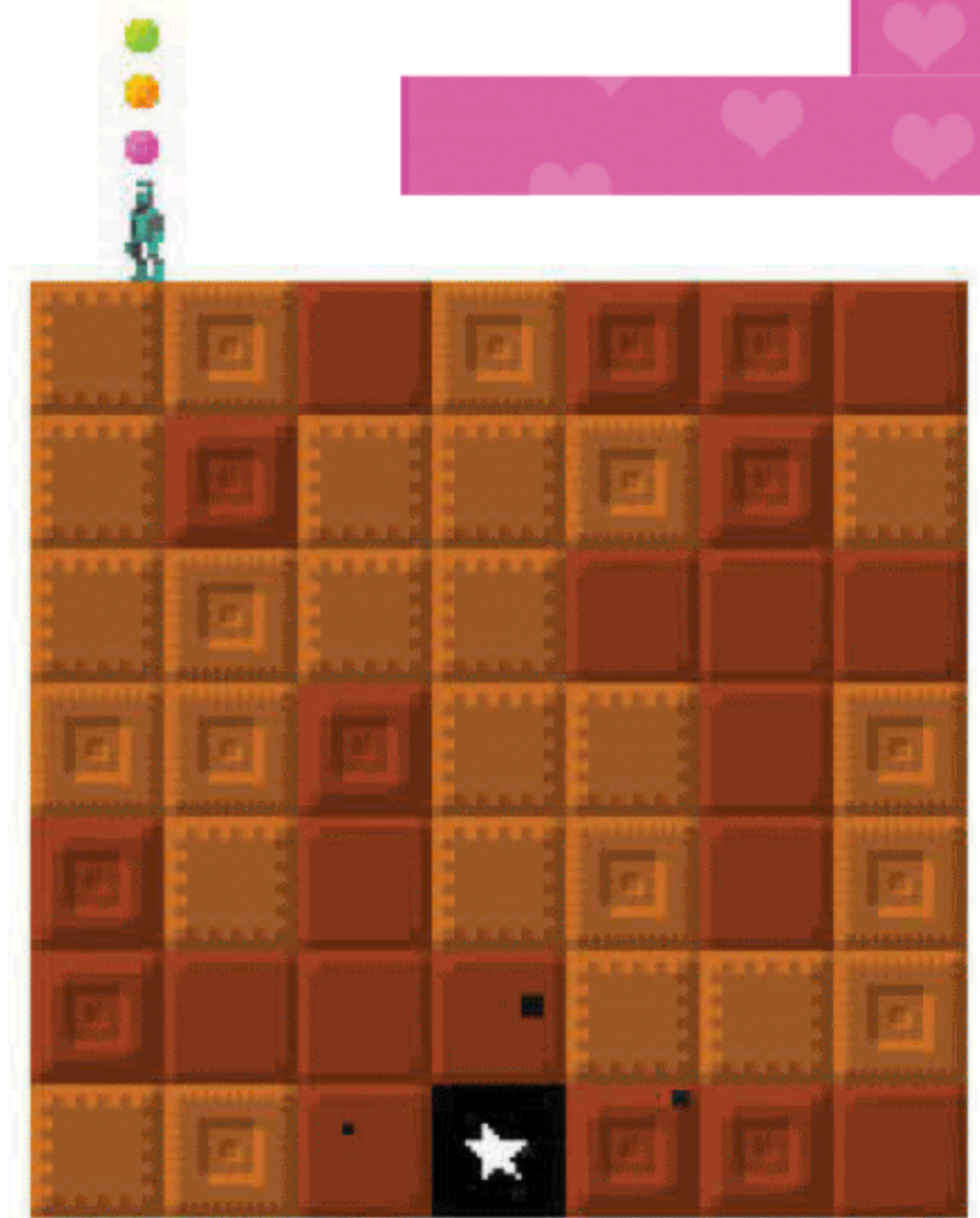
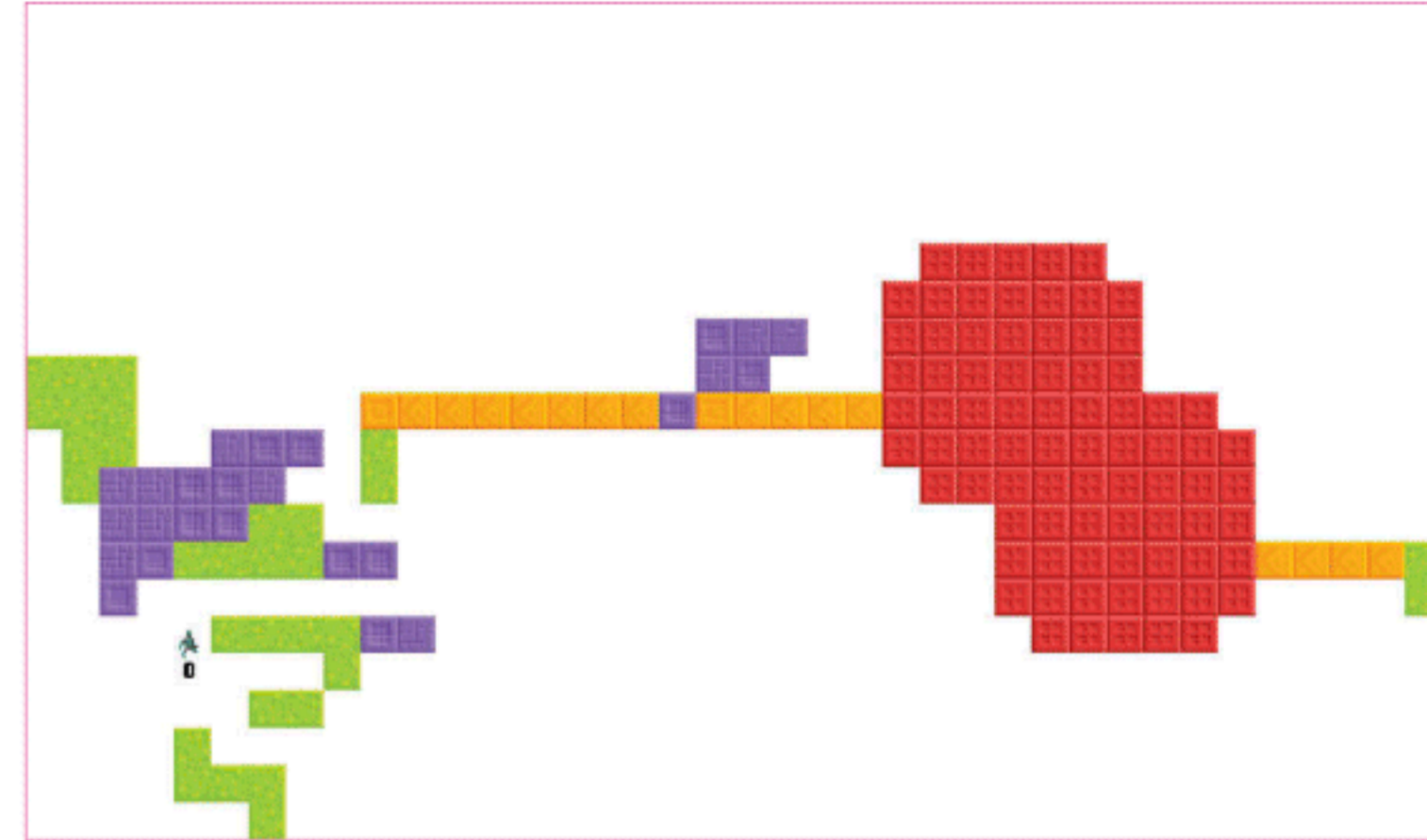
Eğer karakter, uzayın bulunduğu alana girerse işler tersine dönüyor. Bu sefer beyaz alanlar siyah, uzayın karanlığı ve sizin oluşturduğunuz kareler beyaz renge dönüyor. Bu sefer beyaz kareler gidilmesi mümkün alanlar, siyah kareler altımızdaki zemin demek. Şimdi geriye dönüş vakti. İlk tohumu bıraktığımız platformun altındaki yıldızın bulunduğu yerde bizi bir kapı bekliyor. Bu kapıyı açabilmek için gerekli anahtarlar, yıldızların bulunduğu karelerde olduğundan tohumları büyümesini, bu yeni durumda onlara ulaşabilecek şekilde ayarlamak gerekiyor. Yeşil tohumların içinde bulunan ve artık siyah olan kalpleri toplayarak anahtarımızla o kapıya gidiyoruz...

Başlangıç noktasına dönerken

Bence oyun hakkında haddinden fazla bilgi verdim. İncelemeyi okuduğunuzda hiçbir şey anlatmamış diyebilirsiniz fakat oyunu oynadığınızda "Keşke oyundan biraz daha az bahsetseydi." diyeceksiniz çünkü elimizdeki oyun tam olarak size en küçük bir bilgi vermeyip oyun

Alternatif

Bastion
Braid
Fez



dinamiğinden, oyunun amacına kadar her şeyi sizin keşfetmenizi istiyor, bence iyi de yapıyor. O tohumlar büyürken piyanonun tek bir notasını duymanız, uzayı ele geçirdiğindeki kalın bir nota dahi bu oyunu oynamaya değer yapıyor ama bu oyunun en güçlü tarafı, keşfetmenin zevki ve bilinmezlik perdesini aralamak.

Sonuç olarak ilk başta ne yaptığının farkına varmadan ekrana bakacaksınız, sonra "Acaba şöyle yapsam ne olur?" diyerek deneye deneye oynanışı çözeceksiniz, ardından "Aslında buraya değil de şuraya tohumu koysam ne olur acaba?" derken emin olun kendinizi büyük bir sırrın çözümüne yaklaştıracaksınız. Gitgide artan bir heyecan ve merakla Starseed Pilgrim oynarken zaman sizin için kesinlikle duracak. ■ Süha Al

Starseed Pilgrim

+ Oyundaki bilinmezlik
- İlk etapta anlaşılması zor

8,7



Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo Koei
Tür Dövüş
Platform PS Vita
Web www.teamninja-studio.com

"Ayakkabıma iyi bak!
Çok para verdim ona!"



Sistemler Arası

Eğer bu oyuna PlayStation 3'te sahipseniz, şunu bilmelisiniz ki PlayStation 3'teki oyun kaydınızı PS Vita'da aynen kullanabiliyorsunuz. Daha da güzeli oyunu PS Vita'da oynarken, PlayStation 3'te oynayanlara karşı da mücadele edebilirsiniz.

Dead or Alive 5 Plus



Sıcak temas

PS Vita benim için artık bir Persona 4 Golden aleti, ötesi değil. Başka bir oyunu açmaya tenezzül bile etmiyordum ki Dead or Alive 5 Plus geldi. Bu oyunu konsolda oynadığım için elbette ki heyecan seviyemde bir düşüklük vardı ve uzun süre önce de oyunu kendi haline terk etmişim.

Ne var ki ilginç bir şey oldu ve bir anda kendimi oyunun Combo Training bölümünde, farklı farklı hareketleri öğrenirken buldum. (Zaten biliyordum da... Unutmuşum.) Sonra da bir satır yazı yazıp bir oyun, bir yemek yiyip iki oyun, biraz yürüyüp üç oyun... Bir baktım ki bayağı oyuna sarmışım! Hayırdır inşallah...

Hayırdır, hayır

Birtakım PS Vita oyunlarında, yapımcı firmalar büyük bir hataya düşüyor. Tamam, PS Vita hoş grafiklere ev sahipliği yapabilecek bir cihaz ama bir PlayStation 3 değil. Oyunlar güzel gözüksün diye fps'den ödün veriyorlar ve bir anda yavaş ve tutuk bir oyunla karşılaşırız. Neyse ki Team Ninja böyle bir hataya düşmemiş, grafiksel detayları biraz daha düşük hale getirip jet hızında çalışan bir dövüş oyunu doğurmuş. Anası Team Ninja, babası Tecmo Koei, arkadaşları da bizler...

Oyunun konsol versiyonundan pek az eksikliği var. Online kısımda lobiler ve bir oyuncunun peşine düşüp onu takip etme özellikleri yok, olmasa da olur zaten. Ayrıca hikâye kısmı dışında Tag özelliği de ortadan kalkmış. (İki kişi maça katılmak...) Artılar ise pek şahane. Arcade, Survival ve Time Attack modları zaten burada. Bunlara ek olarak Training kısmı bir hayli geliştirilmiş ve -dediğim gibi- karakterleri tanımak için kullanabileceğiniz Combo Training kısmı eklenmiş.

Daha önce oyun hakkında dergide bahsettiğimizde, bir "dokunmatik" oyun tipinin oyunda bulunacağından bahsetmiştik. İşte bu mod, oyuna eklenmiş durumda ama olmalı mıymış, bunun cevabı net: Hayır, çok gereksiz olmuş. Ekran dokunarak, çimdikler atarak, elimizi kaydırarak, FPS kamerasında yaptığımız dövüş, son derece sıkıcı maalesef ve bence neden hiçbir FPS oyununun FPS kamerasından oynanmadığının da kanıtı.

PS Vita'da bir Tekken oyunu olsaydı, bu oyunu onunla karşılaştırırdım ama Namco Bandai nedense PS Vita'ya herhangi bir Tekken oyunu yapmak istemiyor. Bu da sistemdeki büyük bir açık olan, üç boyutlu dövüş oyunu açığını tek başına Dead or Alive 5 Plus'ın kapatmasını sağlıyor.

Hep yenilikleri anlattık, sanki oyunu bilmeyenler yokmuşçasına... Bilmeyenler için özet geçecek olursak Dead or Alive 5, içinde bolca dişi karakterin bulunduğu bir dövüş oyunu. Bu oyuna kadar Tecmo hep yanlış bir yöne sapıp oynanışı boş bırakarak sadece kadın modellerin iş yapacağını düşündü ama baktı ki bu artık işlemiyor, hangi kanalı açsan zaten eteği burnuna çıkmış birtakım kızlar dans ediyor, o da oynanışa önem vermeye karar verdi. Bu sayede de Tekken kadar olmasa da son derece iyi oynanabilen bir oyun çıkmış oldu. Özellikle kontratak kısmı düzeltilerek dövüşlerin daha dengeli hale getirildiği oyun, online kısmının da son derece başarılı olmasıyla, kendine gayet iyi bir yer edindi. Ve düşünün ki bu oyunu, pek az eksik ve daha fazla özellik elinizde taşıyıp istediğiniz yerde oynayabiliyorsunuz! Bence mükemmel.

PS Vita'nın en iyi oyunu değil belki ama şu sıralar PS Vita'ya bir oyun, daha da iyisiyle bir dövüş oyunu düşünüyorsanız, Dead or Alive 5 Plus kaçmaz!

■ Tuna Şentuna

Alternatif

BlazBlue: Continuum Shift Extend
Mortal Kombat
Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Dead or Alive 5 Plus

+ Hızlı ve eğlenceli oynanış,
multiplayer özellikleri
- Touch modu çok gereksiz olmuş

8,6



Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo Koei
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360, Wii U
Web www.teamninja-studio.com

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge



Ryu ve Ayane, aynı sahnede

Uzun zaman önce, bilinmeyen bir Japonya'da, Ryu ve Ayane adında iki popstar varmış. Ryu kılıç ustasıymış, Ayane de gönüllerin... Ayane aslında Dead or Alive adındaki bir seride boy göstermiş ama orada adı gitgide kötüye yorulunca, kalkıp Ryu'nun yanına gelmiş, "Evimin hanımı, senin sultanın olmak istiyorum." demiş. Ryu hayhay diye cevap vermiş, soyadı da Hayabusa olmuş. (Harika espriler hız kesmiyordu!) Ryu Hayabusa ve Ayane o vakitten sonra birlikte olmuşlar ve ortak düşmanları olan her şeye ve herkese karşı birlikte savaşmışlar.

Üç elma düşmüş gökten. Birini Şefik kapmış anında, aç çünkü! Diğeri Ayça kovalamış, üçüncü de bu hikâyeye inanlara gitmiş. Afiyet olsun.

İşin aslı...

Şöyle ki Japonya'nın koruma kurulu, Ryu'yu Londra'ya bir terörist saldırısı için yolluyor, Lords of Alchemy olayın ardındaki çete olarak ortaya çıkıyor, başbakanın odasındaki bir dövüşte Ryu'nun kolu Grip of Murder adlı bir büyüyle lanetleniyor ve olaylar gelişiyor... Grip of Murder yüzünden sürekli birilerini öldürmekle yükümlü olan (Aksi halde ölüyor kahramanımız) Ryu, hem insanlıkla, hem de karşısındaki büyük çeteye mücadele etmek zorunda kalıyor.

Konu fasa fiso, asıl olay oynanışta. Geçen yılki Ninja Gaiden 3 sizi mutlu etti mi, bilmiyorum ama ben dâhil birçok oyuncuyu pek tatmin etmedi. Yapımcı Team Ninja da oyundaki birçok eksiği bu oyunda gidermiş ve Razor's Edge, gayet hoş bir oyuna dönüşmüş.

Öncelikle parçalara ayrılmayan düşmanlardan bahsedelim... Evet, Ninja Gaiden 3'te durum böyleydi ama yeni oyunda düşmanlarımızı silahlarımızla kesip biçebiliyoruz. Vahşice, haklısınız ama Ninja Gaiden böyle bir oyundu ve özüne dönmesi gayet iyi olmuş.

Bir önceki oyunda yer alan Steel on Bone hareketi de düzeltilmiş. Eski oyunda rastgele gibi gözükken ama aslında sürekli kullanmanın mümkün olduğu bu güçlü hareket, yeni oyunumuzda bir kontratak hareketi olarak yer alıyor. Güçlü bir saldırıdan kaçıp rakibimize güçlü saldırıyla cevap verdiğimizde Steel on Bone hareketi devreye giriyor ve Ryu, silahını sapladığı düşmanını itinayla kesiyor. Hoş.

Düşmanlarımızı katlederek kazandığımız Karma puanları da artık birer puan değil, yeteneklerimize giden adım. Ryu

Ninpo

Güçlü saldırılar yapmamıza olanak tanıyan Ninpo yerine, bu defa bir saldırıdan kaçmak, sağlığımızı geri kazanmak veya okla otomatik hedef almak için Ninpo barını da kullanabiliyoruz. Özellikle sağlık konusunda çok sıkıntı yaşadığımız için bu barı sağlık için saklamak çok işe yarıyor.



oyuna başladığı haliyle kalmıyor ve güçlendikçe güçleniyor. Yeni Ninpo'lar ve yeni silahlarla birlikte oyunda ilerledikçe Ryu'yu kontrol etmek daha da eğlenceli hale geliyor.

Yapay zekâ da eskisine göre daha iyi. Düşmanlarınız kesilmek için bekleyen koyunlar gibi durmuyor ya da anlamsızca hamleler yapmıyor; yine de yapay zekâ işte, ne kadar olabileceğini biliyorsunuz...

Ninja Gaiden 3 ile kıyaslandığında oynanışın da daha yumuşak olduğunu görüyoruz. Ryu daha esnek hareket ediyor, hareketleri daha kısa kesiyor ve saldırıları ancak düşmanla buluştuğunda etkili oluyor. (Eski oyunda burada da bir gariplik vardı.)

Ayane oyunda ne yapıyor, onu da anlatayım. Bu konuda pek bir fikrim yok. Bence Ayane gerçekten bir süs ögesi olarak oyuna eklenmiş. Zaten onunla oynadığımız az sayıdaki bölümde de bu net bir şekilde anlaşılıyor. Ayane'nin bölümleri daha dar alanlarda geçiyor ve kamera Ayane'yi farklı açılardan çekmek için uğraşiyor. Ryu'ya göre daha kötü bir uygulamaya sahip Ayane'nin hareketleri ama bir eziyet de değil onunla oynamak.

Ninja Gaiden 3'e göre daha da zor bir oyun olan Razor's Edge'i sağlam bir sabra sahip olan oyunculara öneriyorum. Sinirden gamepad'i bir yerlere fırlatmak işten bile değil... ■ Tuna Şentuna

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

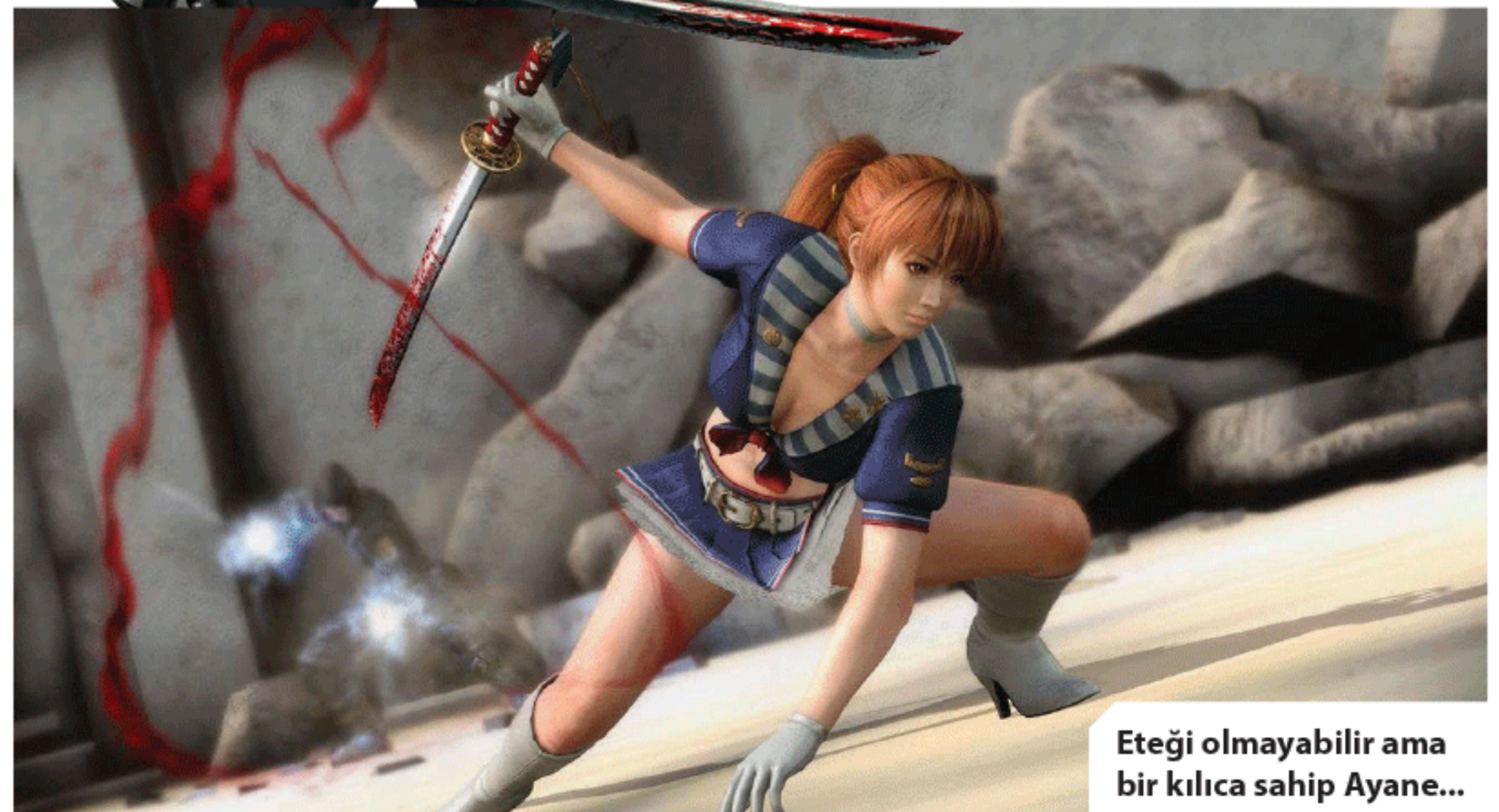
- + Düşmanları kesebilme imkânı, düzeltilen oynanış, görsel öge Ayane
- Kamera açıları hala saçmalıyor, boss savaşlarının bazıları tatsız

8,2



Alternatif

Bayonetta
DmC (Devil May Cry)
God of War: Ascension



Eteği olmayabilir ama bir kılıca sahip Ayane...



Çift Kişi

Oyunun PlayStation 3 versiyonu ilginç bir şekilde oyunu iki kişilik anlaşılabilir bir şekilde oynamanıza da olanak tanıyor. Bu sayede bazı alanları daha kolay temizleyebilirsiniz ama zaten yeterince fazla düşmanın bulunduğu oyunda, ikinci bir karakter daha da fazla kafa karıştırabiliyor.

Guacamelee!

Bir maske giyersin, değişir dünya...

Bir bakmışsın oradayım, bir bakmışsın burada, PS Vita oynuyorum. Dilara adındaki sevgili kız arkadaşım, Guacamelee oynamak için evin bir başka odasına gittiğimi görünce önce bozuldu, sonra geldi yanıma oturdu ve oyunu izlemeye başladı. Kafası da omzumda, dedim kesin uyudu. Aaa, bir baktım ne yapıyorsam izliyor! Komboları dizdikçe beni tebrik ediyor, platform kısımlarında boşluğa yuvarlanıp tekrar tekrar aynı yeri oynayınca da durumuma üzülüyor ama yapabileceğimin sinyallerini veriyor. Ben kararımı vermişim zaten "bu oyun iyi" diye ama onun da bu denli eğlendiğini görünce anladım ki Guacamelee herkesin oyunu...

Bahçivandı, dünyayı kurtardı

Hemen Juan'la tanıştırayım sizi. Kendisi bir bahçıvan ama iri yapısı yüzünden güreşle de uğraşiyor. Juan yaşadığı kasabayı garip bir gücün baskısıyla hemen olay yerine gidiyor ve ölüyor, oyunu kapatıp hayatımıza devam ediyoruz...

Hayır, oyun bitmiyor. Juan öbür dünyada bir maske buluyor ve bu maskeyle birlikte hem yeniden doğuyor, hem de üstün güçlere sahip oluyor. Bundan sonra da amacı, kaçırılan sevgilisini ve onu kaçıran iskelet Carlos Calaca'yı bulmak olarak belirleniyor.

İki boyutlu bir ortamda kâh dövüşeceğiniz, kâh duvardan duvara zıplayıp boşlukları aşacağınız, son derece eğlenceli bir oyundan bahsediyorum, lütfen dikkatli olun. Juan iri yapısına rağmen bayağı esnek dövüş hareketleri sergiliyor ve yumruklarını rahatça birbirine bağlayıp bunları güreş hareketleriyle sonlandırabiliyor. Oyundaki dövüş mevzusu biraz God of War'dan esinlenmiş ve bu sayede bir düşmanı havaya fırlatıp, yumrukları geçirip sonra yere çalabiliyorsunuz. Farklı düşmanlara karşı, farklı dövüş şekilleri sergilemek de mümkün. En çok işe yarayan hareketlerden bir tanesi de oyunun başında sahip olduğunuz, bir düşmanı yeterince patakladıktan sonra ortaya çıkan, tut ve fırlat hareketi. Bu hareket sayesinde bir düşmanı diğerlerinin üstüne çalabiliyorsunuz ve böylece onlara rahatça yaklaşmak için fırsatınız oluyor.

Oyunun platform kısımlarında şöyle bir hoşluk yaratılmış:



Alternatif

Dokuro
LittleBigPlanet PS Vita
Rayman Origins

Juan çeşitli geçitlere denk geldiğinde iki dünya arasında geçiş yapıyor. Bir dünyada önünüze engel olarak çıkan bir duvar, diğerinde ortadan kayboluyor ve bu sayede artarda geçitleri kullanarak büyük bir boşluğu açabiliyorsunuz. Dünyalar arası geçişten düşmanlarınız da etkileniyor; bazı düşmanlar bir dünyada ölümsüz hale gelirken, diğerleri saldırıya açık oluyor.

Bölümlerin artarda dizildiği bir oynanış da yok oyunda üstelik ki bu başta kafa karıştırıcı olsa da ileride ne kadar iyi bir oynanış da beraberinde getirdiğini kanıtıyor. Juan bulunduğu kasabada istediği yere gidiyor, istediği kişiyle konuşup birçok yapının içine girebiliyor. Bazı NPC'ler çeşitli görevler de veriyor ve bunları yaparak para veya sağlık - stamina barlarından bir tanesine güçlendirmeler kazanabiliyorsunuz.

Juan kazandığı tüm paraları kendini geliştirmek için kullanabiliyor. Ayrıca oyunda bulunan birçok çeşit hazine sandığından da bahsettiğim sağlık - stamina güçlendirmeleri çıkabiliyor. Oyun boyunca Juan bazı özel hareketler de elde ediyor ve kazandığı güçleri hem engelleri aşmak, hem de farklı renkteki blokları patlatarak yeni alanlar açmak için kullanabiliyor. Bazı güçler, bazı düşmanlara karşı özel bir etki de gösterebiliyor.

Çok kısa bir oyun olmasına rağmen, ucuz fiyatı sayesinde bu eksikliğini de kapatan Guacamelee, bu ayın ve PS Vita'nın en iyi oyunlarından bir tanesi. PlayStation Store'dan satın alabileceğiniz oyun, PlayStation 3'le ortaklaşa da çalışabiliyor. Herkesin alması gereken bir oyun, söylemedi demeyin. ■ Tuna Şentuna

Guacamelee!

+ Eğlenceli dövüş mekaniği, özgür oynanış, muhteşem grafikler ve müzikler
- Oyun biraz kısa

9,1



Yapım DrinkBox Studios
Dağıtım DrinkBox Studios
Tür Aksiyon
Platform PS3, PS Vita
Web www.guacamelee.com





9 Months In



Onu kim öldürdü?!

Bakın düşünün. Hapse düşüyorsunuz. Yetmezmiş gibi hamilesiniz. Daha da kötüsü, hücrede birlikte kaldığınız tek kişi, bir gün ölü bulunuyor; hem de kimse hücreye adım atmamışken! Tamam, belki içeri girme nedeniniz adam öldürmek değildi ama bu, birisini öldürmeyeceğiniz anlamına da gelmiyor. Dolayısıyla kimse size inanmıyor ama bir tez ortaya atıyor ve bunun gerçekliğini kanıtlamak için mücadeleye başlıyorsunuz. İnsanlarla konuşmak,

onları ikna etmeye çalışmak, ipuçlarını kovalamak ve hapisanede daha da fazla zaman geçirmemek için uğraşmak... Yorucu belki ama bunu yapmanız gerekli. O hapisaneden kurtulmak istiyorsanız, bunu yapmalısınız! Karşınızda 9 Months In, karşınızda başarılı bir adventure oyunu. İngilizcenize güveniyorsanız, bu oyunu kaçırmayın derim... ■

Tür Adventure
Yapım Parking Goat
Web tinyurl.com/ck9g7ye

8,1



Triad



Ayağını çeker misin?

Yine düşünmeye itiyorum sizi. Düşünün ki üç kişisiniz, tek bir yatak var ve bu yatakta yatmak zorundasınız. Aranızdan bir tanesi uykusunda sağa sola dönmeye meyilli. Bir diğeri horluyor. Sonuncu kişi de yatakta döne döne gidiyor ve durmadığında da yere düşüyor. Peki, nasıl olacak bu iş?

Aslında son derece basit ve tek bir kısımdan oluşan bir oyun ama fikir o kadar ilginç geldi ki oyuna hem burada, hem de LEVEL DVD'de yer

vermeye karar verdim. Üç kişiyi, karelere ayrılmış yatağa Tetris misali yerleştiriyor ve ışığı söndürüyorsunuz. Bundan sonra olanlar... Hayır! Aklınızı toplayın! Bundan sonra bir bakıyorsunuz, o kız yuvarlana yuvarlana yatağın ucuna geliyor ve düşüyor. Ya da diğer kız bir dönüyor, adamın kafası orada... Bakın bakalım bu bulmacayı kaç denemede çözeceksiniz... ■

Tür Bulmaca
Yapım Anna Anthropy & Leon Arnett
Web tinyurl.com/cno7mpu

8,0

Magnetized



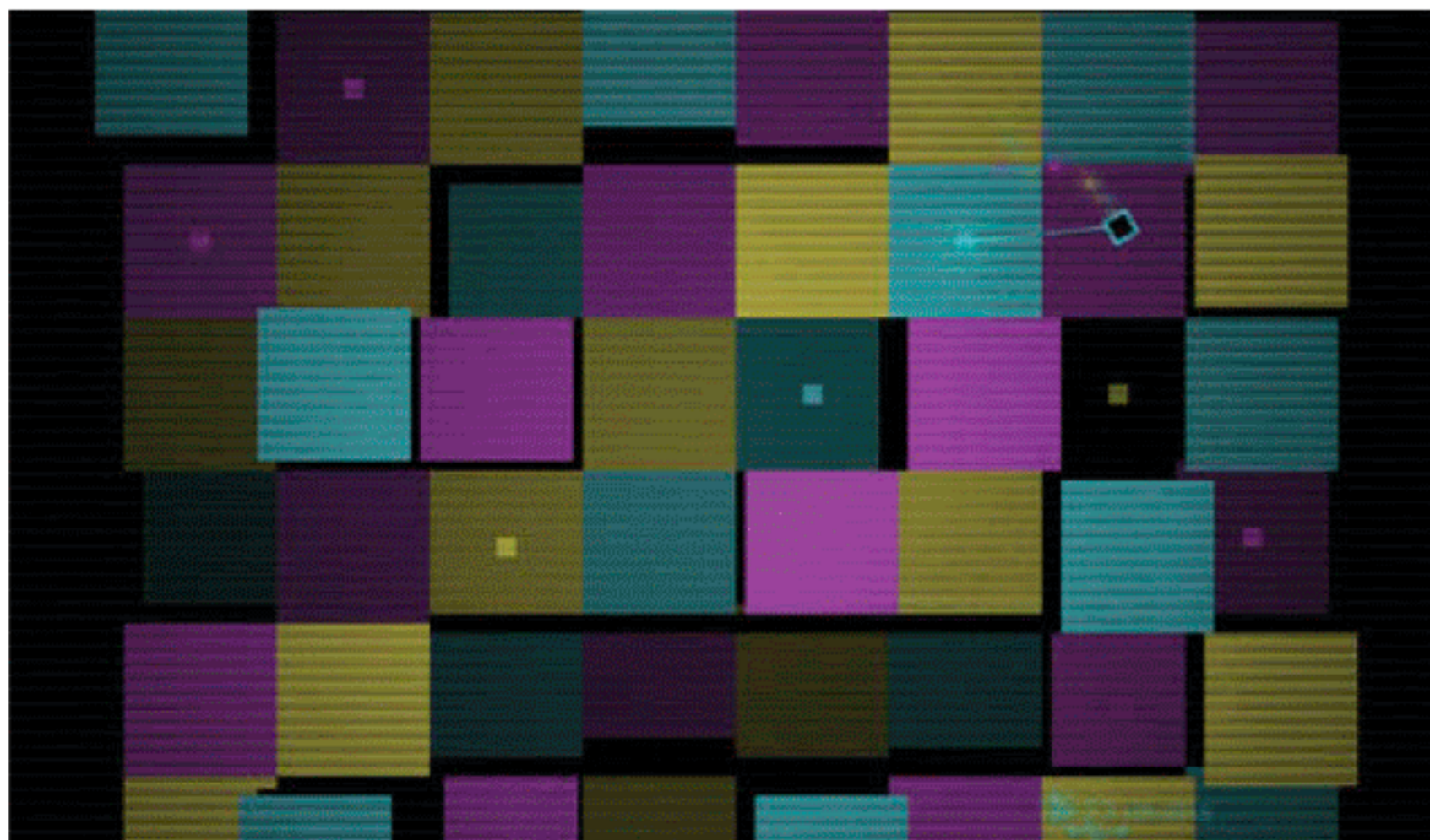
Kutuya yön ver, gitsin

Hem reflekslerinizi, hem kafanızı çalıştırmanızı gerektiren bir oyun mu arıyorsunuz? O zaman bir spor müsabakasına katılmanızı öneririm ama olmuyorsa bu oyunu da deneyebilirsiniz. Aslında çok temel bir olay üzerinde dönüyor konu: Manyetizma. Bölümlerden oluşan oyunda amacımız, bir noktadan beliren ve dümdüz giden bir kutuya çekim gücü uygulayarak yön vermek ve onu çıkışa iletmek. Bu kutuya mouse'a bastığımız kadar çekim gücü

uygulayabildiğimiz için çekimin gücünü de kendimiz ayarlıyoruz ve olay da burada bitiyor. Bulduğumuz yeri değiştirmek yok, başka bir kural yok. Yeterli çekimi yap, gerisine karışma. İlerleyen bölümlerde farklı noktalarda işin başına geçmemiz gerekiyor ve bu da bir önceki noktadan kutuyu nasıl yolladığımız önemli hale getiriyor. Zaten illa ilerleyen bölümler karışsın! Bir oyun da kolaylaşmıyor ki... ■

Tür Bulmaca
Yapım Rocky Hong
Web tinyurl.com/cr8yc5e

9,0



Tax Evaders



Açgözlülere savaş!

Bu bayağı politik ve A.B.D.'yi konu eden bir oyun ama tüm ülkeleri de ilgilendiriyor açıkçası. Oyun, büyük şirketlerin bitmek bilmeyen kazanç hırsını ve vergilerden nasıl kaçtıklarını konu ediyor. Biz de bu durumu protesto eden bir grup insanı kontrol ediyoruz. Elimizdeki propaganda silahıyla birer uzaylı gibi gösterilen büyük şirketleri bir bir indiriyor ve kazancımızı

arttırıyoruz. Bu kazanç da şehrin kendine gelmesini sağlıyor. Düşünün ki Space Invaders ama içinde kocaman bir politik ve toplumsal mesaj var! Böyle bir oyunu çok uzun süre oynayamazsınız, belki oynamanız bile gerekmiyor ama birilerinin bu şekilde bir şeylere dikkat çekmeye çalışıyor olması, gayet yerinde olmuş. ■

Tür Aksiyon
Yapım Gan Golan
Web www.taxevaders.net

8,5





FRP'NİN POPÜLERLEŞME SÜRECİ

FRP konusu 1997 yılından bu yana, başta İstanbul olmak üzere ülkemizdeki birçok yeri etkisi altına almış, zaman içerisinde dallanıp budaklanmış ve günümüzde birçok farklı alt dala ayrılmıştır. Temelde kalem ve kâğıt ile oynanan ve oyuncuların tamamen rol yapmasına odaklanan FRP sistemi, günümüzde bambaşka bir noktaya gelmiş durumda. Bendeniz rol yapma oyunlarından, kart oyunlarına kadar her türlü fantastik işle uğraşıyorum. Pek tabii ki yalnız değilim ve konu hakkında emek harcayan çok fazla insan bulunmaktadır. Ben de Role Playing Günlükleri sayfalarımda sizleri, ülkemizin fantastik dünyalarını yakından takip eden insanlarla olabildiğince tanıştırmaya çalışmaktayım. Nitekim bu seferki durumumuz birazcık daha farklı zira Aysu Özbabacan bir anda karşımıza çok daha akademik bir çalışmayla çıkmış durumda ve uzun zamandır yapılması gereken bir çalışmaya imza atmış bulunuyor. Pek tabii ki birazdan okuyacakla-

rınızdan çok ama çok daha derin bir çalışma alanı bu ama kendisinin yaptığı iş de hatırı sayılır derece bilgi barındırıyor. Son 10 yılda FRP'nin neden ve nasıl popülerleştiğini sorgulayan Aysu Özbabacan, aslında birçoklarının yaptığı gibi, "başlangıcı" merak ediyor. Kaynak olarak kullandığı kitapların yanı sıra aktif oyuncular, oyun yöneticileri, etkinlik organizatörleri ve yazarlar ile yaptığı röportajlar sonunda elde ettiği birçok bilgiyi bir araya getirerek özel bir çalışma halini almasını sağlamış bu makalenin. Biz de LEVEL olarak bu güzide eseri sizlerle paylaşmak istedik. Buyurun, kısaca 10 yılda neler yaşanmış, işin fazlasıyla içinde olanlar neler görmüş, geçirmiş, öğrenin...

FRP (FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARI) NEDİR?

Aslında her ne kadar ülkemizde "FRP" olarak bilirse de RPG, yani rol yapma oyunları daha doğru bir

tabir olur. O halde öncelikle rol yapma oyunlarının tanımıyla başlayalım:

RPG'nin tanımı, interaktif hikâye anlatımı olarak özetlenebilir. Oyuncular, hikâye anlatıcı ya da oyun yöneticisi (Bu kişi yazar, yönetmen olarak davranır ve kimi zaman "zindan yöneticisi" olarak da bilinir.) tarafından yazılan senaryoya göre hayali bir karakter yaratırlar ve oyun sözlü olarak sürer. Bu aktivite, çocukluğumuzdaki Hazine Avı oyununa benzer bir nitelik gösterir fakat elbette ki farklar vardır. Oyuncular bir masa etrafında otururlar, sahneleri fiziksel olarak yaşamak yerine, karakterlerini sözel olarak hayallerinden tasvir ederler ve oyun, moderatör olan oyun yöneticisi tarafından belirlenen kurallar çerçevesinde devam eder.

Oyun esnasında gerçekleşen rastgele olayları "simüle" etmek için çeşitli zarlar sıklıkla kullanılır. Örneğin, karakterlerden biri bazı basamakları eksik olan merdiveni tırmanmaya karar verir, karakterin



çevikliği de hesaba katılarak kişi zar atar, karakter gelen zara göre bir sonraki basamağa atlayabilir ya da boşluğa düşebilir. FRP her yaştan ve her kesimden kitleye hitap edebilir. Belli bir öğrenme yaşı olmamakla beraber liselerde ve üniversitelerde FRP meraklıları bir araya gelerek topluluk ve kulüpler kurmuşlardır.

RPG'NİN BAŞLANGICI

Başlangıcı 19. Yüzyıl başlarına kadar uzanan rol yapma oyunları ilk kez 20. Yüzyıl başlarında H.G. Wells tarafından yazılan kurallar kitabıyla sistemli bir oyun hâline gelmiştir. 1974 yılında Dave Anderson ve Gary Gygax'ın düzenlediği ve TSR Inc.'in (Tactical Studies Rules) elinden çıkan Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar), RPG'nin popüler hâle gelmesini sağlamıştır.

RPG ÇEŞİTLERİ

RPG'ler genellikle fantastik kurgudan, bilimkurgudan, cyberpunk'tan, steampunk'tan, Orta Çağ'dan, A.B.D.'deki mafya döneminden, vampirlerden ve kurt adamlardan etkilenen hikâyeler üzerinden oynanmaktadır. Hikâyeler değişkenlik gösterebildiği gibi, kullanılan zar çeşitleri de oyunun oynanma sistemine göre değişiklik gösterebilir.

"Fantastik rol yapma oyunları, içinde science fiction'i ve apokaliptik dünya role playing'i de içerir."

- Bimen Zartar



TÜRKİYE'DE ROL YAPMA OYUNLARI

Türkiye'nin rol yapma oyunları ile ne zaman tanıştığı hakkında kesin bir bilgi yoktur. Yapılan araştırmalar ve mülakatlar sonucunda RPG'nin, 1980'lerin ortalarında Türkiye'de oynanmaya başlandığı sonucuna varılmıştır. Pelin P. Akyürek şu şekilde belirtmiştir: "En azından 23 yıllık bir geçmişi olduğunu tahmin ediyorum ama RPG denince ilk akla gelen Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü'dür. 1991 yılında kurulan kulüp, tüm üniversite kulüplerine esin kaynağı olmuştur." İlerleyen yıllarda farklı kentlerde açılan bazı kafeler RPG tarzını benimsemiştir.

İSTANBUL'DA FRP'NİN POPÜLERLEŞMESİ

İlk popülerleşme 1996 - 1997 yıllarında Gerekli Şeyler'in ve Sihir Kafe'nin açılmasıyla başladı. Öncelikle insanlar Gerekli Şeyler dükkanında, daha sonraysa Sihir Kafe'de toplanmaya başladılar. Böylece Sihir Kafe, FRP severlerin buluşma noktası oldu. Bu oyunu genellikle yurtdışındaki çevresinden duyan, diğer arkadaşlarıyla paylaşarak oynayan gruplar oluşmaya başlamıştı.

2000'li yıllara gelindiğinde kafelerin de sayısı artmıştı. Bunlardan bazıları Kayıp, Geçit, Saklıkent daha sonra da Oyun Mühendisi diyebiliriz. Aynı dönemlerdeyse basında Satanizm olayları patlak vermişti ve FRP oynayanlar da bu satanizm furyasından olumsuz olarak etkilenmişlerdi. 2000'li yıllar sonrasında FRP'nin popülerleşmesi ve yaygınlaşması hızla artmıştı. Özellikle Ejderha Mızrağı, Ravenloft, Unutulmuş Diyarlar gibi seri kitapların çevrilmeye başlanması, kaynaklara daha kolay ulaşımı sağlamış ve cep telefonu, internet gibi kitle iletişim araçları da insanların bir araya gelmesini kolaylaştırmıştı. Özellikle internetten kaynak sağlamaya başlayan insanlar, bilgiye daha da kolay ulaşabilir hale gelmişlerdi ve bu da yaygınlaşmayı arttırmıştı. Yüzüklerin Efendisi filminin çıkması ve fantastik türde kitapların Türkçeye çevrilmeye başlamasının etkisiyle insanların önyargıları değişmeye başlamıştı.

"2004'te Kayra Keri Küpçü'nün kurduğu FRPNET isimli

site çok büyük bir forum alanı açtı ve insanlara tartışma ortamı yarattı. Sadece Sihir Kafe'de birbirini sürekli gören insanlar değil, Türkiye'de internet bağlantısına sahip birçok insan bu olaya dâhil olmaya başladı."

- Ertuğrul Süngü

2006 yılında İstanbul Üniversitesi'nde Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü kurulup aynı yıl convention gerçekleştirilmesi, insanların bir araya toplanmasını sağladı. Ayrıca etkinlik sonrası yapılan kostümlü partiler de insanların dikkatini bir hayli çekiyordu. iCON adı verilen etkinlik her yıl tekrar edilerek geleneksel ▶



KONTAKT

Zaman içerisinde oyunlar ve türevleri konusuna bağımlı olan herkesin gitmeye can attığı etkinlikler vardır. Misal, E3 fuarına her oyuncunun gitmek isteyeceği gibi, gamescom da fazlasıyla merak edilen bir buluşmadır. İşte 1990'ların sonunda başlayan ve 2000'lerde iyice büyüyen FRP convention'ları, Türkiye ve İstanbul için günümüzde geline noktanın en önemli temsilcileriydi. Tek bir şemsiye altında, rol yapmak için toplanan ortak ilgi alanına sahip insanlar, zaman içerisinde "KONTAKT" isimli organizasyonun aynı zamanda altyapısını oluşturmuş oldular. KONTAKT ise özellikle 2010 yılında büyük patlama yapan cosplay teması üzerine kurulduğu gibi, masaüstü oyunlardan, kutulu oyunlara, Warhammer'dan Magic: The Gathering'e kadar birçok insanı çatısı altında toplamayı başardı. Son olarak üçüncüsü gerçekleştirilen etkinlik, artık birçokları tarafından devamı istenen ve yarı amatör - yarı profesyonel bir şekilde üzerine bolca emek harcanan İstanbul etkinliklerinden...

► hale geldi. İzleyen yıllarda, diğer üniversitelerde ya kulüpler açıldı ya da var olan kulüpler convention düzenlemeye başladı.

2008 yılında Facebook sayesinde yapılan etkinlikler daha fazla insana ulaşmaya başladı. Facebook'ta fotoğraf paylaşımının olması, gruplar kurulması FRP'nin daha kolay tanıtılmasını sağlamış oldu. Örneğin, hiç FRP bilmeyen biri bile arkadaşından, sevdiği müzikten, izlediği diziden veya filminden dolayı merak edip bu aktivitenin içine dâhil oldu. Tabii ki burada bilgisayar oyunlarının da etkisini unutmamak gerekir. Baldur's Gate, World of Warcraft ve buna benzer daha birçok RPG ve MMORPG insanların FRP'ye olan ilgisini arttırdı.

Wizards of İstanbul oluşumunun doğması, daha sonraysa üniversite komitelerinin ve bazı oluşumların bir araya gelerek TAKT'ı (Türkiye Alt Kültür Topluluğu) oluşturarak bir arada etkinlik düzenlemeleri (KONTAKT) basında daha büyük bir yer kapladı. KONTAKT senede iki kez düzenleniyor ve birçok alt kültür ögesini kapsıyor. (Cosplay, bilgisayar ve konsol oyunları, minyatürler, FRP ve benzeri.) Şimdiye kadar üç etkinlik düzenlendi ve her etkinliğe yaklaşık 1.000 kişi katıldı.

"KONTAKT, Türkiye'de fantastik edebiyatın pratikte geldiği en iyi noktalardan bir tanesi. Hayal edemediğimiz, internetin olmadığı zamanlarda görmediğimiz ama internete erişmemizle beraber yurtdışında görüp özendiğimiz ve şu anda en çok bilinen gamescom gibi organizasyonların bir anda ülkemizde olmasına olanak tanıyan bir organizasyon." - Ertuğrul Süngü

Wizards of İstanbul ilk olarak Eylül 2009'da Oyun Mühendisi'nde gerçekleşmişti ve forumlardaki insanların toplanmaya karar vermesiyle başlamıştı. İki masayla başlayan etkinlik (Masalarda ortalama beş kişi bulunuyordu.) şimdi her ay Kamerye Kafe'de yaklaşık 15 masayla devam etmekte. Her ay katılımcı



ÜNİVERSİTE ETKİNLİKLERİ

2000'li yıllara bakıldığında zaman bol miktarda üniversite convention'ı görüyoruz. Hele hele 2005 yılından sonra yapılan etkinlikler inanılmaz rakamlara ulaşmış durumda. Bir süreliğine de olsa iki ayda bir üniversite convention'ı oluyordu, insanlar doğru zaman diliminde etkinlik yapmak için resmen birbirleriyle yarışıyorlardı. Genel olarak iki güne yayılan etkinliklerin ilk günü akşamı genelde maskeli balo, ertesi günse ilkinde göre çok daha zor bir gün olurdu. Bu etkinliklerin kökeni ilk başka Sihir ve Saklıkent gibi kafelerde başlayan convention mantığıdır aslında. Özellikle 1998 ve 2001 yılları arasında sürekli gerçekleştirilen ve belirli bir oyun üzerine yoğunlaşılacak toplantılar, İstanbul'daki kafelerin sanki anlaşmış gibi aniden kaybolmalarının ardından bir süreliğine tamamen unutulmuştu ama akabinde İstanbul Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü'nün 2006 yılında gerçekleştirdiği iCON etkinliği yeniden doğuş yaşanmasına ön ayak olmuştu.



sayısının 90 ila 100 arası olduğu etkinlikte, kayıtlara göre şimdiye kadar toplam yaklaşık 5.000 farklı oyuncu katılım gerçekleştirdi.

"Wizards of İstanbul diye bir etkinlik var. Bu etkinliğin hitap ettiği grup daha çok yeni kitle, FRP'yi duymamış ya da yeni duymuş insanlar. Wizards of İstanbul'da oyun oynattığım zamanlar, babası da FRP oynayan 13 yaşında bir çocuk benim masamda babasıyla beraber oyun oynadı." - Y. Caner Güner

Bu sırada Project WOD İstanbul, Pathfinder Society gibi oluşumlar da etkinliklerde yer alarak adını duyurmaya ve insanların ilgisini çekmeye başladı. Project WOD İstanbul, beş oyun yöneticisinin (Aslan Dilek Richard, Burak Türköz, Emrecan Ayaz, Erol Mazhar Aksoy, Mehmet Ortaç) World of Darkness öğelerinin bulunduğu, 2000 senesi İstanbul'unda geçen hikâyeler oynatmaları olarak karşımıza çıktı. Şimdiye kadar birçok etkinlikte, proje dâhilinde ve bazıları interaktif oyunlar oynattılar. Oyun oynattıkları kişi sayısı yaklaşık 100, Facebook grupları mevcut ve sadece proje kapsamında oyun oynayan kişiler gruba dâhil olabiliyor. Pathfinder Society, "Pathfinder" adlı oyunun hem sistem, hem setting olarak kendi resmi oyun düzeni. Diğer oyun sistemlerinden farklılıғыysa oyuncunun Pathfinder kurallarına uygun yarattığı karakterinin online sisteme kaydedilmesi. Böylece oyuncu, değişik oyun yöneticilerinin masasında oynasa bile karakteri tecrübe puanı (experience) kazanmaya devam edebiliyor. Pathfinder etkinlikleri iki haftada bir düzenleniyor.

Sonuç olarak gelenek nokta, düzenlenen etkinliklerde alt kültürler birbiriyle etkileşim halinde olduğundan bu değerlerden biriyle ilgilenen bir kişi, diğerine merak duyabiliyor. Mesela bilgisayar oyunları, anime, çizgi roman, cosplay; bunlar hep temelde aynı başlangıç noktasından çıktığı ve aynı insanlar bu tarz şeyler yaptığı için çevreleri bir süre sonra buna alıştı. Tüm bunları bir çember olarak düşünürsek bu hobiler zaman içerisinde birbirini arasında yayıldı. Kimileri önceden cosplay yapıyordu sadece, FRP'yi bilmiyordu, FRP bilen ve cosplay yapan insanlarla tanıştılar, kaynaştılar. KONTAKT

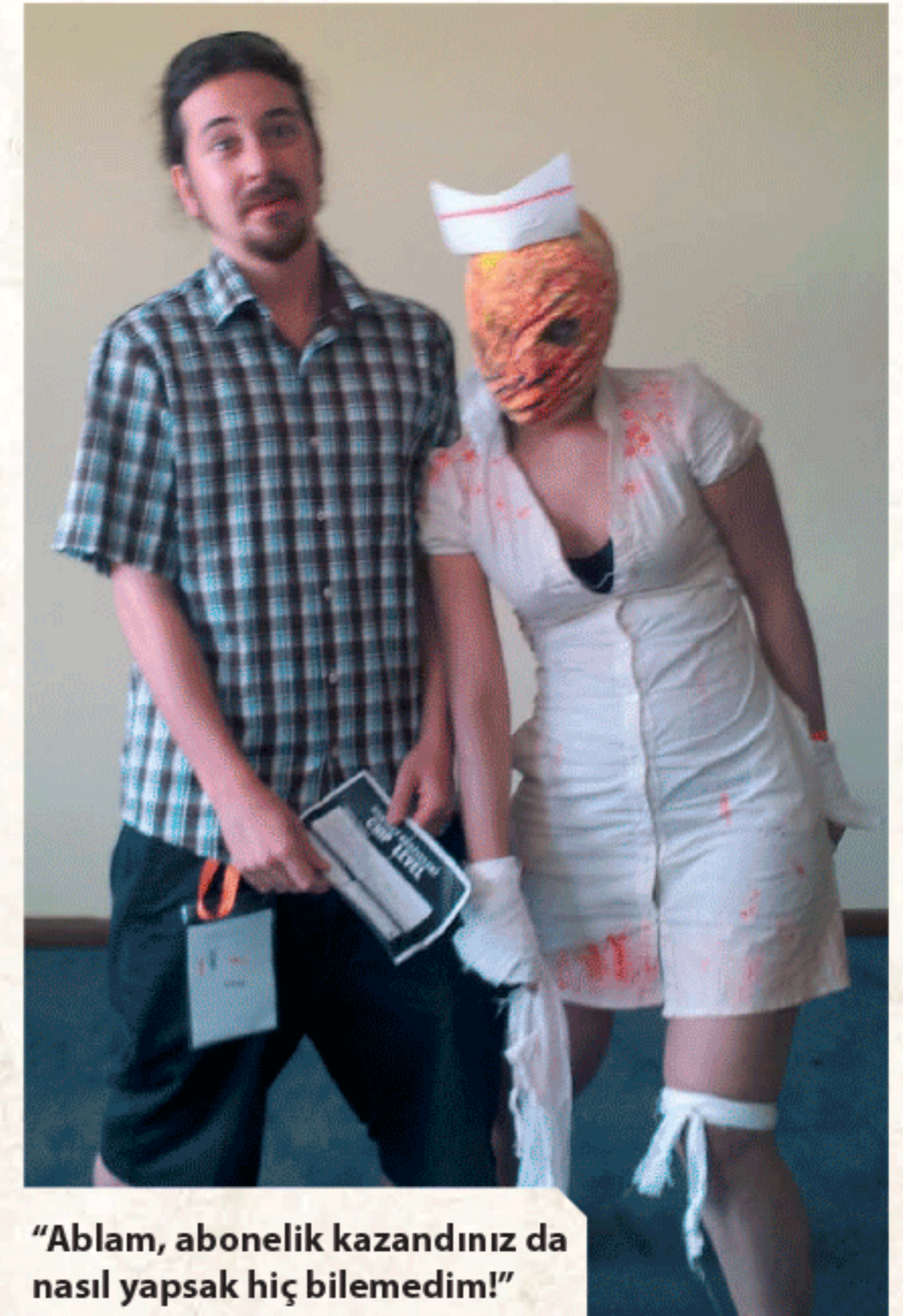
sırasında tanıştıkları bu insanlar aracılığıyla daha sonra FRP'ye ilgi duymaya başladılar.

"Bu hobiler birbiri arasında virüs gibi yayılabilen yapıdadır; o sana bir şey bulaştırıyor, sen ona bir şey bulaştırıyorsun ve hal böyle olunca durum daha yoğun bir hal aldı ve insanların sahip oldukları bilgiler, tıpkı bir zincirleme tepki gibi birbirini tetiklemeye başladı." - Muvaffak Kırıl

FRP İÇİN NE DEDİLER?

FRP; fantastik rol yapma oyunudur, bir tür hobidir. Bir grup insanın masa başında belli bir geçmiş, geleceği veya belli hayalleri canlandırmasıyla gerçekleşir. - Candemir Özdemir (Yıldız Teknik Üniversitesi Fantastik Bilimkurgu Kulübü kurucu üyesi, KONTAKT organizasyon ekip üyesi)

FRP; bir yönetmen diye hitap edebileceğim bir



"Ablam, abonelik kazandınız da nasıl yapsak hiç bilemedim!"



- Mert Günhan (Wizards of İstanbul Kurucusu, Merlin'in Kazanı editörü)

FRP; insanın ufkunu açan, yaşam süremizi arttıran bir olay, bir yaşam tarzı. FRP oynadığımız süre boyunca farklı insanların hayatlarını yaşıyor ya da farklı kişiler gibi davranıyoruz. 80 yıllık ömrümüzde tek bir insan olmak yerine pek çok insan, bazen belki de hayvan gibi benzeri varlıklar olabiliyoruz.

- Muvaffak Kıral (İstanbul Teknik Üniversitesi Fantastik Bilimkurgu Kulübü yönetim kurulu üyesi, KONTAKT organizasyon ekip üyesi, Pathfinder Society organizasyon ekip üyesi)

FRP bir oyun ama bu oyunun sınırları yok. Bu oyunun sınırları, senin tamamen hayal gücüne ve senaryoyu yöneten insanın, senin hayal gücüne verdiği tepkilere dayalı... Monopoly oyununu düşünün; oyunun sınırlarını kaldırın, piyonları kaldırın, kendinizi oyunun içerisinde sadece bir karakter olarak sınırsız bir dünya içerisinde yaşamaya çalışıyor farz edin ve önünüzdeki dünyanın içerisinde bu karakteri yaşamaya çalışın. FRP aslında bundan ibarettir.

- Umut Tüyel (Oyun yöneticisi, İstanbul Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü kurucu üyesi)

FRP; bütün gençlerin oynamasını tavsiye edebileceğim, hayal gücünü besleyip geliştiren, insanın kendisini mutlu etmesini sağlayan, problem çözme ve strateji yeteneğinin gelişmesinde faydalı olan bir oyun.

- Yalım Ortaç (Oyuncu)

FRP, RPG başlığı altında yer alan birçok farklı RPG'den bir tanesidir ve daha çok fantastik dünyalarla ilgili canlandırma oyunlarının genel adı FRP'dir. RPG, en basit haliyle aslında doğaçlama tiyatrodur.



EDEBİYAT VE DİL

2000'li yıllardan önce fantastik edebiyat birazcık gölgedeydi, daha doğrusu bugün olduğu kadar meşhur değildi; hatta "fantasy"nin "fantezi" olan Türkçe çevirisi bile başlı başına sorun yaratabiliyordu. Elde olan tek eser Yüzüklerin Efendisi isimli üçlemeydi ve pek tabii ki bu üçleme büyük bir kitleye sahipti. Nitekim rol yapmaya meraklı insanların en büyük sorunu İngilizceydi. Yüzüklerin Efendisi'nden sonra başta A.B.D. olmak üzere tüm dünyada patlama yapan modern fantastik romanlar hızla yayılıyordu. Ülkemizdeyse özellikle o dönemin İngilizce eğitimini düşününce, lise öğrencilerinin tam anlamıyla okudukları romanları anlamalarının imkânı yoktu. Sonunda 2000'li yıllarla fantastik kitapların Türkçeye çevrilme serüveni başladı ve bu durum da kitlenin bugünkü halini almasına büyük ölçüde yardımcı oldu.

- Bimen Zartar (Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü üyesi, oyun yöneticisi, Boğaziçi Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü kurucu üyesi, 3N1 şirketi sahibi)

FRP; insanların sosyalleşerek oynayabilecekleri, oynarken öğrenebilecekleri fantastik rol yapma oyunudur. FRP ile tanışan kişi bir şekilde edebiyat, tarih, mitoloji ve bilim gibi konulara da ilgi duymaya başlar. Bu da FRP'nin insanı geliştiren yönlerinden biridir. Efektif zekâyı geliştirdiği gibi sosyal çevrenizi ve sosyal yeteneklerinizi geliştirir.

- Kayra Keri Küpçü (FRPNET kurucusu, fantastik kurgu editörü)

FRP ve onun bağlı olduğu RPG kavramı, insanların olmak isteyip de olamadıkları ya da hiç olmak istemedikleri yer ve zaman dilimlerini onlara anlatan, kimi zaman güzel, kimi zaman ürkütücü hikâyelerdir. Monoton hayatlardan uzaklaşıp biraz daha yaratıcı bireyler haline gelmemizi ateşleyen, hayal kurmanın kişiyi mutlu edebileceğini gösteren bir hobidir.

- İlker Kardeş (FRPNET dijital proje yetkilisi, KONTAKT basın ve sponsorluk sorumlusu, ntvmsnbc oyun editörü)

FRP'NİN POPÜLERLEŞME NEDENLERİ

- FRP temalı kafelerin açılması
- Kitapların Türkçeye çevrilmesiyle kaynağa erişim, kaynak bulabilme
- Bir kitlenin oluşması, kulaktan kulağa yayılma
- İnternetin yaygınlaşmasıyla beraber forumların açılması
- Oyun dergilerinde yazan insanların konuya hâkimiyetleri, konudan bahsetmeleri
- FRPNET'in etkisi
- Üniversite convention'ları, Wizards of İstanbul ve Pathfinder Society gibi oluşumların insanları bir araya getirmesi
- Facebook'ta Gamers ve Türkiye Alt Kültür Topluluğu gibi gruplar kurulması, sosyal medyada ilgili hamlelerin devam etmesi ■

kişinin yazdığı senaryonun başka kişiler tarafından rol belirlenerek oynandığı, fantastik, bir çeşit kurgu, eğlence sanatı. FRP'nin bir sanat olmasının sebebi içinde hem kurgu, hem eğlence, hem de kültürel öğeler barındırması.

- Yunus Caner Güner (Kocaeli Üniversitesi Fantastik Bilimkurgu Kulübü üyesi, KONTAKT genel koordinatörü)

FRP'nin günümüzdeki karşılığı masaüstünde oynadığımız bir oyundur. FRP dediğin zaman bir oyun anlatıcısının, oyununu anlattığı ve etrafına toplanan insanların masa başında bu oyuna hayal güçleriyle, elindeki karakter kâğıtlarıyla dâhil oldukları bir sistemden bahsediyoruz demektir. Rol yapma ve tiyatro kısmı ise vazgeçilmez olmalıdır.

- Ertuğrul Süngü (Oyun yöneticisi, LEVEL yazarı, CHIP Online editörü)

FRP; kendini ifade yeteneğidir ve insanlarla paylaşılabilir. Ses hâkimiyeti, teatral yetenek, mimik yönetebilme yeteneği gibi birçok sanatı içermekle beraber, insanlara hitap edebilmeyi geliştirir.

- Mehmet Ortaç (Oyun yöneticisi, Project WOD İstanbul üyesi)

FRP'yi normal bir oyundan öte doğaçlama tiyatro, performans sanatı gibi düşünebiliriz. Genel olarak insanların toplanıp bir kişinin meddah tadında hikâye anlattığı ve bu hikâyelerin diğer oyuncularla şekillendirildiği interaktif bir tiyatro oyunu.



ROBKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"

DOUBLE DRAGON II:

WANDER OF THE DRAGONS

Bunlar hiç akıllanmayacaklar, beni delirtecekler doktor! Yahu aradan geçmiş 25 yıl, yaşlarınız almış yürümüş, hala ne diye sokaklara çıkıp kavgaya karışılıyorsunuz? Billy ve Jimmy'yi çocukluklarından beri tanırım, hiçbir zaman adam olmadılar, iş güç aramadılar, va...arsa yoksa kavga dövüş, başka bir şey değil. Sonra ben bunları çektim kenara, abilik yaptım bunlara, duruldular ama yine başlamışlar, iyi halt etmişler! Ne halleri varsa görsünler...

REAL HEROES: FIREFIGHTER 3D

Arkadaşlarım hep derler, "Yahu senden cesur adam görmedik, vallahi helal olsun." diye. Tabii ki bunu boşuna demiyorlar doktor. Bak ne oldu, sana da anlatayım. Bundan birkaç yıl önce, bizim dükkânın yanında bir yangın çıkmıştı, he... em de dükkân kapalıyken. Sonra dumanlar aldı, yürüdü, derken bir miyavlama sesi duyduk, daldım içeri, kurtardım kedileri, sonra oldum kahraman. Kim olsa aynı şeyi yapardı ama önce ben davrandım, kaptım unvanı.

SUPER BLACK BASS 3D

Seninle bir gün balığa gidelim mi doktor? Hem böyle boş boş oturup çitini çıkarmadan duracağına, iki hareket edersen, iyi gelir. Hem ben sana öğretilim de ba...alık tutmayı. Ben acayip balık tutarım, öyle böyle değil. Vallahi oltada tek iğne olsun, üç balık birden çekerim. Benim attığım oltaya takılmayacak balığa balık demem ben. Daha dün tuttum, en az 10 kilo çektim, sonra bir güzel yedim. Sana balık getirmediğim çünkü balık tutmayı öğreteceğim!

WITCH & HERO

Yahu böyle ortaklık olur mu? Bu ortaklık yürür mü? Biri diyor "Ben cadıyım, huy-suzum.", diğeri diyor "Ben kahramanım, herkesi kurtarırım." ama hala da beraber takılmak istiyorlar. Bunlar iki adım ilerler, hemen kavga ederler sonra, olan başkasına olur. Hem bunların kavgası da bü...yük olur, öyle iki pat kütle bitmez, vallahi katarlar ortalgı birbirine. Bir de sen konuşsan, ha doktor, seni dinlerler belki; ne de olsa dok-torsun, bir şey sanırlar belki.

ŞİKAYETLER

- Double Dragon II:
- Wander of the Dragons
- Real Heroes:
- Firefighter 3D
- Super Black Bass 3D
- Witch & Hero

Not: Bari tuttuğu balıklardan getireydi yarım kilo...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL



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

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Mayıs 2013 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

Ayın menüsü

Oyunculuklarını daha profesyonel bir noktaya taşımak isteyenler, klavyeden fazlasının ne olduğunu merak ediyorlar ve Razer da cevabı Orbweaver ile veriyor hemen. Üst seviye bir "gaming keypad" olan Razer Orbweaver'ı mercek altına aldık bu

ay. Öte yandan kaliteli ama ciddi anlamda kaliteli bir webcam arayanlar için de Logitech'in Carl Zeiss mercekli HD Pro Webcam C920'sini detaylıca inceledik. Sonrasında sizi bir iPhone 5 ekran koruyucu, bir oyuncu mouse'u ve tabii ki Recep Baltaş bekliyor!



98

Razer

Sol elle kontrol için standart bir klavyeden çok daha iyisi, çok daha fazlası



99

Logitech

Webcam için en iyisini arayanlara Logitech'in cevabı



101

Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor



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



Razer Orbweaver



Bu gaming keypad ile çok canlar yanacak!

Piyasaya sürdüğü her ürünüyle profesyonel oyuncular başta olmak üzere oyun dünyasına yakın duran tüm kullanıcılar tarafından ilgiyle karşılanan Razer, Gaming Keypad'i Orbweaver ile oyun severleri bir kez daha heyecandırmayı başaracak gibi görünüyor. Razer'ın bu alandaki bir önceki ürünü olan Nostromo'nun devamı niteliğinde olan Orbweaver; agresif tasarımı, geniş tuş takımı, yeşil renkli LED ışıklandırmaları ve konforlu palm-rest bölgesi ile ilk bakışta dikkat çekiyor. Cihaza yakından bakmadan önce Razer'ın bu alandaki ürünüyle henüz tanışmamış olan okuyucularımızın cihazı nasıl kullanabileceklerini kısaca özetlememiz gerekli diye düşünüyoruz. Orbweaver'ı klavyenizin hemen sol tarafına konumlandırıyor ve sol elinizle oyundaki tüm hâkimiyeti elinize alabiliyorsunuz. Böylece klavyenizi unutabilir ve yalnızca mouse ve Orbweaver ile müthiş bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz.

Geniş tuş takımı alanında tam 20 adet programlanabilir tuş bulunduran Orbweaver, özellikle yeşil

renkli LED ışıklandırmaları sayesinde geceleri performans kaybetmenize engel oluyor. Orbweaver'da bir önceki model olan Nostromo'ya göre tuş sayısını arttıran Razer, tuş alanındaki scroll'u da kaldırmış. Orbweaver'in sağ tarafına baktığımızda sekiz farklı yöne programlanabilir bir thump-pad olduğunu görüyoruz. 20 programlanabilir tuşa ek olarak thump-pad'i de programlayarak savaş alanındaki tüm hünerlerinizi rahatlıkla gösterebilirsiniz. Sınırsız makro ve profil kayıt özelliği de sunan Orbweaver, böylece müthiş bir serbestlik sunuyor. Bu arada cihazın üzerinde bulundurduğu programlanabilir tuşların, bir önceki modele göre bariz bir biçimde yenilediğini de söylememiz gerekli. Orbweaver'ın mekanik tuşları, tetiklenmek için yalnızca 50 gram kuvvete ihtiyaç duyuyor. Böylece parmaklarınızın hızını cihazın tuşlarını tetiklerken kaybetmiyorsunuz.

Orbweaver'ın -özellikle uzun soluklu oyun seanslarında rahat edebilmeniz için- üzerinde bulundurduğu palm-rest bölümüyle de beğenimizi kazandığını söyleyebiliriz. Ayarlanabilir ergonomik

tasarımı sayesinde Orbweaver'a bir kez alıştıktan sonra klavyeye geri dönüp bakmayacağınızı garanti edebiliriz. Orbweaver'la ilgili değinmemiz gereken bir diğer noktaysa Razer'ın diğer ürünlerinde de olduğu gibi Synapse 2.0 desteğiyle birlikte gelmesi. Böylece kendinize özel hazırlamış olduğunuz makrolarınızı, profillerinizi ve ayarlarınızı Bulut'a kaydedebiliyor ve böylece nerede olursanız olun ayarlarınıza ulaşabiliyorsunuz.

Orbweaver'ın oyun severler tarafından ilgiyle karşılanacağını düşünüyoruz. Ergonomik tasarımı ve programlanabilir tuş fazlasıyla uzun oyun seanslarında rahat etmek isteyenlerin Orbweaver'ı yakından incelemelerini öneriyoruz. ■

İthalat: Aral

Web: www.aralgame.com

Artı: Agresif ve ergonomik tasarım, oyun performansına olumlu katkısı, kuvvet gerektirmeyen tuş takımı

Eksi: Aydınlatma renk seçenekleri yok

Puan: 10/10



Editörün
Seçimi

Logitech HD Pro Webcam C920

HD video kaydı, 15mp fotoğraf çekimi, 1080p videolu görüşme ve fazlası



Yıllardır internet kafelerde sayısız markada ve modelde web kamerasıyla yüz yüze gelmiş bireylerden biri olarak, bu cihazların en iyisini ve en kalitesini hep merak etmişimdir. Tabii ki her türlü bileşen gibi, web kameraları da gelişiyor ve teknolojinin nimetlerinden faydalıyor. Bu ay LEVEL'in inceleme takvimine giren Logitech HD Pro Webcam C920 ise beklentilerimin çok üstünde bir ürün oldu.

Öncelikle web kamerasının teknik özelliklerinden bahsedeyim. C920'nin en dikkat çekici özelliği, Carl Zeiss marka bir merceğe sahip olması. Özellikle fotoğrafçılığa gönül verenlerin yakından tanıdığı Carl Zeiss, Logitech'e C920'de eşlik ediyor ve benzersiz bir görüntü kalitesi alınmasına sağlıyor. Yüksek kalitedeki Carl Zeiss mercek sayesinde alınan görüntü olabildiğince net, keskin ve hemen hemen kusursuz. Buna paralel olarak video ve fotoğraf seçenekleri bir hayli fazla. 360p, 480p, 720p ve 1080p video çekme imkânı tanıyan C920, internet üzerinden görüntülü konuşma yapan kullanıcılar için yüksek performans sunuyor. Skype'ın 5.8 ve üzeri versiyonlarında 1080p görüntülü konuşma desteği sunulması buna en büyük örnek. Öte yandan web kamerasıyla fotoğraf çekmek isteyenleri de 2mp, 3mp, 6mp ve 15mp gibi farklı seçenekler karşılıyor. Görüntülü konuşmaların görüntü dışındaki bileşeni,

yani ses konusunda da C920 oldukça başarılı; cihazın ön yüzündeki iki adet mikروفon sayesinde kaliteli ve stereo ses alınabiliyor.

Gelelim cihazın yazılımına. C920'nin tüm nimetlerinden yararlanmayı sağlayan Logitech Webcam Software sayesinde video ve fotoğraf çekilebiliyor. Programın arayüzünde yer alan kontrol seçenekleri arasında videolar için zum özelliği bulunuyor. Buna paralel olarak çalışan "Yüzümü İzle" seçeneği, C920'nin hareket algılama teknolojisi sayesinde kullanıcıyı izlemesini ve gerektiğinde zum yaparak yakalayabilmesini sağlıyor. "Otomatik Odaklama" seçeneği sayesinde de artık kameraya sabit bir uzaklıkta durmak gerekmiyor, ileri ve geri hareketlenmelerde hemen odaklanma sağlanıyor ve görüntüde herhangi bir bulanıklık olması engelleniyor. Yazılımda ekstra efektlerin ve benzeri seçeneklerin yer almamasını ise yadırgadım açıkçası. Özellikle arka plana dair bazı ayarlamalar yapılabilmesini beklerdim.

Son olarak tasarımı değineyim. C920'nin tasarımı oldukça şık ve katlanabilir ayak sayesinde her türlü monitöre sabitleme oldukça kolay. Kamerayı monitörün üstü dışında bir yere koymak isterseniz de üçayak girişi imdada yetişiyor. Yukarı aşağı yönde hareket ettirilebilen C920, ne yazık ki sağa sola dönmüyor. Sadece kamera aktif haldeyken yanar mavi ışıklarsa hem kayıt farkındalığı yaratması, hem

de tasarım açısından hoş bir detay.

Tüm teknik özelliklerini, barındırdığı teknolojileri ve tasarımını üst üste koyduğumda, bugüne kadar kullanma fırsatı bulduğum en iyi web kamerasının Logitech HD Pro Webcam C920 olduğunu söyleyebilirim. Öyle ki geçtiğimiz aylarda aktif hale getirdiğim YouTube kanalım için gerçekleştireceğim kayıtlarda bu kamera kesinlikle tek tercihim ve en büyük yardımcı olacak. ■ Şefik Akkoç

İthalat: Logitech

Web: www.logitech.com.tr

Artı: Carl Zeiss mercek, yüksek kalitede görüntü ve ses, Skype üzerinden 1080p görüntülü konuşma desteği

Eksi: Yazılımda ekstra efektler ve benzeri seçenekler olmaması

Puan: 10/10





Ttec Ekran Koruyucu

Parlak mı, mat mı?

Önce bir iPhone 5 alınca neler oluyor, ondan bahsedeyim: Takıntılarınız tavan yapıyor. Sürekli olarak "Oğlum telefonu oraya koyma.", "Abi telefonu buraya koyma" ya da "Anne, telefonumu renklilerle yıkama" diye panik atağa bağlıyorsunuz. Haliyle bir korumaya -ya da psikolojik desteğe- gereksinim duyuyorsunuz. İşte bu noktada devreye Ttec giriyor.

Ttec aslında bir aksesuar markası ancak son dönemde adını iPhone korumalarıyla duyurdu. Bu çok doğal aslında çünkü yerli markalar arasında en iyisi -tartışmasız- Ttec.

Konumuz ekran koruyucuları... Çok fazla anlatacak bir şey yok gibi görünüyor, farkındayım ama var. Yerim olsa fazlasını anlatırım! (Takıntılı arkadaşlar beni anlayacaktır.)

Elimizde iki farklı Ttec ürünü var: Biri mat film (ekran koruyucu), diğeri şeffaf... Öncelikle ikisinin de kesimlerinin mükemmel olduğunu söylemeliyim. Yani diğer filmlerde, kurulumda yaşanan kayma sorunu, Ttec'lerle yaşanmıyor. Filmlerin (önlü - arkalı) yanında kutunun içinden; bir adet

düzeltilme kartı, bir adet temizleme bezi ve -filmi kurduktan sonra çıkarmak için- birkaç adet de etiket çıkıyor. Yani ihtiyacınız olan her şey kutunun içinde.

Gelelim en kritik soruya: Parlak mı, mat mı? Açıkçası oyunu mat olandan yana kullanıyorum çünkü mat parmak izi bırakmıyor ve telefona hava katıyor. Parlak olansa haliyle ekranı karartmıyor ama parmak izi bırakabiliyor. Önerim matı tercih edip telefonun "aydınlık" seviyesini açmanız.

Hangi versiyonu seçerseniz seçin, Ttec yüzünüzü kara çıkarmayacak ve size psikolojik destek sağlayacak! ■ **Fırat Akyıldız**

İthalat: Ttec

Web: www.ttec.com.tr

Artı: Tasarımı bozmaması, mat versiyonda parmağın kaymasını sağlaması

Eksi: -

Puan: 9/10

Corsair Vengeance M60

FPS tutkunlarına özel, fazlasıyla kışkırtıcı

Oyunculara özel geliştirilmiş olan Vengeance M60'ın; alüminyum kaplamalı tasarımı, agresif görünümü ve FPS oyuncularına özel yeteneği ile ilgi topladığını söyleyebiliriz. 5700 dpi çözünürlüğünde optik sensöre sahip olan Vengeance M60'da, dpi çözünürlüğünü 100 ila 5700 arasında istediğiniz gibi ayarlama şansına sahipsiniz. Üzerinde yer verdiği "sniper" tuşuyla dikkat çeken M60, sol tarafında bulunan bu kırmızı renkli tuşla oyun sırasında adeta hayat kurtarıcı olabiliyor. Sniper tuşuyla dpi seviyesini anlık olarak aşağı çekebiliyorsunuz. Böylece bazı oyunlarda sniper moduna geçtiğinizde daha iyi bir atış için nefesini tutmanız gerekirken, Vengeance M60'ın bu pratik tuşunu kullanarak tüm FPS'lerde attığınızı vuracağınızı söyleyebiliriz. Elbette ki bu özellikten yine diğer oyun türlerinde de farklı şekillerde faydalanmanız mümkün. Vengeance M60'la ilgili değinmek istediğimiz son noktaysa tabanında değiştirilebilir üç adet ağırlık haznesine yer verdiği olacak. Bu haznelere Vengeance M60'ın beraberinde getirdiği ağırlıkları yerleştirerek silahınızı kişiselleştirmeniz mümkün. ■ **Ercan Uğurlu**



İthalat: Dijital Trend

Web: www.dijitaltrend.com

Artı: Sniper tuşu özelliği, kışkırtıcı tasarım, ağırlık seçenekleri

Eksi: Kablosuz seçeneği yok

Puan: 9/10



Teknik Servis

Sürekli Windows 8 tavsiye ettiğimi görünce bazı arkadaşlar neden buna şüpheyle yaklaşıyorlar? Hayır, Microsoft ile bir anlaşma yapmadım. Windows 8'i altı aydır kullanıyorum ve halen en ufak bir sorun yaşamadım. Bütün oyunlar çalışıyor ve inanılmaz kararlı. "Windows 7 benim için bitmiştir." diyebilirim. Şiddetle tavsiye ederim; 64-bit ama.

S: Dizüstü bilgisayarım Packard Bell Easynote TS11HR610TK. Intel i5 2430M 2.40 GHz işlemciye, NVIDIA GeForce GT 540M ekran kartına, 5120 MB RAM'e sahip ve BIOS ise InsydeH2O 1.15. Sistem bilgilerinde RAM 4.86 kullanılıyor yazıyor. Bunun nedeni nedir? Ve dizüstü bilgisayarda NVIDIA Optimus var. NVIDIA denetim masasında 3D ayarlarında yüksek performanslı grafik işlemcisi seçili. İki seçenek daha var: Entegre grafik ve otomatik seç. PhysX yapılandırmasında 540M seçili. Diğer seçenekler CPU ve otomatik. Hangisini seçersem seçeyim, PhysX'te dizüstü ekranı Intel HD Graphics Family'de kalıyor. Bazı kişilere sordum, oyunları yüksek ayarlarda oynarsın dediler ama ben orta ayarlarda zor oynuyorum. Bu eğer PhysX'in Intel'de kalmasından kaynaklıysa nasıl düzeltebilirim? Biri-sine sordum, "Senin ekran kartın anakarta bağlı değil. Eğer 540M'yi anakarta bağlarsan sorunun çözülür." dedi. Bu ne kadar doğru ve sizin görüşünüz nedir? Orkun Tarkan

C: Öncelikle belleğin 4.86 GB gözükmemesinin nedeni, sistemdeki dâhili Intel HD 3000 grafik kartı. Fakat bunun pek bir önemi yok açıkçası zira aradaki 256 MB bellek, performans konusunda sana bir şey kazandırmayacaktır. Sistemin oyunlardaki performans düşüklüğünün nedeni Optimus'un devreye girmiyor olması olabilir. İlk olarak en son NVIDIA sürücüsünü kur. Ben bu cevabı sana yazarken sürüm 314.22 idi. Sonrasında Optimus'un devreye girip girmediğin anlamak için NVIDIA Kontrol Paneli'nden Masaüstü (Desktop) > Bildirim Çubuğunda GPU İşlem Simgesini Göster (Display GPU Activity Icon in Notification Area) seçeneğini seç. Böylece bilgisayarın sağ alt kısmında yer alan sistem tepsisine bir simge gelecek. Bu simge

eğer gri, yani soluk ise NVIDIA ekran kartı devrede değil demektir. Simge renklendiğinde GT 540M devrede demektir. Simgeye tıklayınca zaten hangi programın ekran kartını kullandığını öğrenebilirsin. Bunun dışına performans konusunda zaten GT 540M'den fazla bir şey bekleme. Bu kart bir oyun kartı değil. Oyun için en az GTX 660M şart. Şimdi gelelim bakkal amcanın "Senin ekran kartın anakarta bağlı değil." sözüne. Ekran kartı anakarta bağlanmaz, takılır, bu bir. GT 540M gibi alt seviye kartlar anakarta takılmaz, lehimlenir, bu iki. Takılı olmayan bir kart Aygıt Yöneticisi'nde gözükmeyebilir, bu üç. Bu arkadaşına LEVEL hediye et, hatta benim bunu cevapladığım Mayıs sayısını hediye et ki bir şeyler öğreysin adamcağız.

S: Benim bir arkadaşımın bilgisayarında mavi ekran sorunu çıktı. Aslında mahallede bilgisayarıcı olarak ün salmış bir insanım. Windows'u XP SP3 yapmaya çalıştım (Mavi ekranda öyle yazıyordu.) fakat masaüstü açılmadığı için güncelleyemedim. Masaüstünü açmadan nasıl güncelleyebilirim ya da sorun kasada mı? Ozan Kızmaz

C: Öncelikle mavi ekran hataları genelde donanımsaldır. Sistem mavi ekran verince kullanıcıların tabiriyle "aşağıda bişey %100'e kadar doldu ve kapandı" durumu gerçekleşir. İşte bu esnada aslında bilgisayar RAM'in ufak bir dökümünü alır. Bu döküm dosyası (İngilizcede buna "dump" denir.) C:\Windows\Minidump klasörüne kaydedilir. Bu klasöre girdiğinde 256 KB boyutunda DMP dosyaları görürsün. Bu dosyalar normalde Microsoft'a otomatik olarak yollar ve analiz edilir. Zaten kısa bir süre sonra sağ altta bir

baloncuk çıkar ve çözüm anlatılır. Tabii ki bu çözüm İngilizce anlatıldığı ve bu işlem sadece Windows 7 ve üstü işletim sistemlerinde olduğu için senin şu an XP ile çözüme ulaşman zor. Peki, ne yapacaksın? Bana C:\Windows\Minidump klasöründeki DMP dosyalarını yollayacaksın ve ben de Microsoft'un yerine NirSoft BlueScreenView gibi bir programla bu dosyaları analiz edip sana çözümü söyleyeceğim. Bunu söylemeden önce sana en iyi önerim, o sisteme Windows 8 32-bit kurmanı söylemek olacaktır. "Kaldırır mı?" deme, Pentium IV sistemler Windows 8 32-bit ile can buluyor. Deneyip gördük.

S: Recep Abi ben üç yıllık bir sisteme sahibim, bu sistemde bazı şeyleri yenileyeceğim ve sana da bir soruyum dedim. Sistemim şöyle: Intel Core i3 550 işlemci, ASRock H55M-LE anakart, 4GB RAM (Dual Kit 2x2) 1333 MHz, AMD Radeon HD 4650 ekran kartı. Ekran kartım berbat. Monitörüm Samsung SyncMaster 940NW. Monitörüm de berbat. Ben RAM olarak 8 GB'lık yeni bir kit almayı düşünüyorum. Ekran kartı olarak HD 7850 ve son olarak monitör olarak Samsung S23B350H alacağım. Bu aldığım şeyler bilgisayarla uyumlu mudur, yoksa başka neleri yenilemeliyim? Güç kaynağım Corsair VS550. Mehmet Akif Yanılmaz

C: Alacağın parçalar sisteminle uyumlu ve güç kaynağın da gerçek güç sunabilen, kaliteli bir ürün. Herhangi bir sorun yaşayacağını sanmıyorum açıkçası. Fakat tavsiyem 8 GB RAM takmak yerine RAM'leri aynı bırakıp 120 GB bir SSD alman. Böylece daha fazla performans artışı elde edeceksin. Bir de oyunlarda daha iyi performans için Windows 8 64-bit kurman gerek. ▶

► **S:** Acer Aspire 5738G hakkında sorularım var. Ben bu aralar League of Legends oynuyorum ve Acer'im oyunu kapatmıyor. R580 ile oynarken hem sadece oyun, hem de ayrıca internet açıkken kapatıyordu. Acer'imda böyle bir sorun yok; neden? Acer'ımla oynarken Assassin's Creed III, Dishonored, NBA 2K13 gibi oyunları kasar mı ve PC kendine reset atar mı? Görkem Çalışkan

C: Oyun oynarken bilgisayarın kendi kendini kapatmasının yegâne nedeni ısınmadır. Bende de R522 vardı ve son zamanlarda ısınma yüzünden kapanıyordu. Maalesef AMD'nin 40nm dizüstü bilgisayarı ekran kartları biraz fazla ısınıyordu. Kapanma sorunlarını önlemek için altı ayda bir fanları temizlemeli ve termal macunu yenilemelisin.

S: Ben iki yıl kadar önce Windows XP işletim sistemine sahip dizüstü bilgisayarımda Cat5e network kablosu kullanarak Turkcell 3G modemimin internetini PlayStation 3'ümle paylaşım konsoldan internete bağlanabiliyordum. Bunu 3G internetimin ayarlarından "Diğer ağ kullanıcıları, bu bilgisayarın internet bağlantısı yoluyla bağlansın" seçeneğini işaretledikten sonra network kablosunun bir ucunu bilgisayara, diğer ucunu konsola takıp, konsoldan gerekli bağlantı ayarlarını yapıp başarmıştım. Fakat daha sonra bilgisayarımı değiştirmem gerekti ve şu an Windows 7 işletim sistemine sahip bir dizüstü bilgisayar kullanıyorum. Bu bilgisayarda da eski bilgisayarımdaya yaptığım ayarları yaptım, paylaşımı açtım, network kablosunu taktım ama PlayStation 3 internet ayarlarını yaparken IP doğrulaması kısmında "başarısız olundu" diyor. IP'yi manuel olarak ayarladım, bu sefer IP doğrulanıyor fakat internet bağlantısı kısmında hata alıyorum. İnternet ayarlarına girerken hep "özel"i seçiyordum, bir de "kolay"ı denedim. Orada da bağlantı tipini kablolü seçince konsol, "ethernet kablosu bulunamadı" dedi. Bundan sonra kablonun bozuk olabileceğini düşündüm. Bugün kontrol ettirdim fakat sağlam çıktı. Birçok deneme sonucunda farklı bir yol aramaya başladım ve dizüstü bilgisayarı kablosuz modem olarak kullanabileceğimi öğrendim. Bunun için Ağ ve Paylaşım Merkezi'nde "Yeni bağlantı veya ağ kurun" kısmından

AMD işlemcili sistemlerde bazı oyunların (Mesela Counter-Strike: Global Offensive.) açılışta mavi ekran hatasına yol açması sorunu var. Bu sorunu çözmek için ufak bir BIOS güncellemesi gerekiyor

talimatları izleyip geçici bir ağ oluşturduğum. Denemek için telefonumdan Wi-Fi'yi açtım. Telefonum, oluşturduğum ağı buldu, "bağlan" dedim ama uzun süre "Doğrulaniyor" ifadesi görüldükten sonra bağlantı başarısız oldu. Konsoldan kablosuz ağ araması yaptığımdaysa ağın ismini bile bulamadı. (Bunları yaparken cihazların dizüstü bilgisayar ile arasındaki mesafeyi iki metreden az tuttum.) Onlarca deneme sonucunda artık bu işi başaramadığım için sinirlenmeye başladım. Bana yardımcı olabilir misin, bilmiyorum ama bir danışayım dedim.

Not: Eski bilgisayarım Windows XP Professional kurulu HP Pavillion dv6500 idi, şimdiki Windows 7 Home Premium kurulu ASUS N55SF. 3G modemim Turkcell VINN 3G E176G. Engin Can Kırcı

C: Sevgili Engin, bu iş için ben Connectify kullanıyorum. Connectify ile kablosuz ağa bağlanırken bile bağlandığın kablosuz ağı paylaşabiliyorsun. Kablolü bağlantı konusundaysa atladığın nokta şu olabilir: Standart ethernet kablosu yerine cross kablo kullanman gerek; cross kabloda bütün renk dizilimi iki tarafta da aynıdır.

S: Ben ağırlıklı olarak Minecraft ve Slender oynuyorum (Slender: The Arrival, Slender's Woods, Slender: The Eight Pages vesaire...) fakat bütün bu oyunlarda kasma oluyor ve bu beni rahatsız ediyor. Bilgisayarım Toshiba Satellite

A300, yani eski bir bilgisayar. Ben de bu tarz oyunları rahat oynamak için bir bilgisayar arıyorum. Tam olarak bir oyun bilgisayarı istememekteyim çünkü bir PlayStation 3'üm var ve oyunları oradan oynuyorum. Sadece bu oyunlar gibi konsolda olmayan oyunları hiç kasmadan, rahatlıkla oynayabilmek istiyorum. Çok yüksek performanslı bir şey istemediğimden ve bilgisayarımı farklı yerlere taşıdığımından yine bir dizüstü bilgisayar almaya karar verdim. Toshiba Satellite L875-11L bahsettiğim şeyler için uygun mudur? Ayda Yılmaz

C: Satellite L875-11L, 2.8 kg ağırlığında ve fiyatı da 2000 TL. Bu fiyata çok çok daha yüksek performans verecek olan MSI GE60 alabilirsin ki bu cihazda GTX 660M ekran kartı var ve bu kart HD 7670M'den neredeyse iki kat daha yüksek performans sunuyor. Üstelik ağırlığı da 2.4 kg. Daha da taşınabilir bir cihaz dersen sana tavsiyem Asus UX32VD-R3014H olacaktır. Bu cihazda GT 620M ekran kartı var ve bir Ultrabook için gayet güzel bir ekran kartı.

S: Point Blank diye bir online oyun oynuyordum eskiden... Sonra PC'ye format attım ve oyunu artık açmamaya başladı. Yani "oyunu başlat" dediğimde oyun mavi ekran verip reset atıyor. Uyumluluğu değiştirdim, yönetici olarak çalıştırdım, yani anlayacağınız her şeyi yaptım ama olmadı. Not: Sadece Point Blank oyununda mavi ekran hatası veriyor, diğer oyunları sorunsuz oynuyorum, RAM'lerde sıkıntı olduğunu düşünmüyorum. Nostradamus

C: AMD işlemcili sistemlerde bazı oyunların (Mesela Counter-Strike: Global Offensive.) açılışta mavi ekran hatasına yol açması sorunu var. Bu sorunu çözmek için ufak bir BIOS güncellemesi gerekiyor. BIOS güncellemesi, CPU'yu tanımlayan AGESA kodunu güncelliyor, böylece mavi ekran hatası ortadan kalkıyor. Anakart modeline uygun güncelleştirmeyi indirip yaparsan sorun kalmayacaktır.

S: Dizüstü bilgisayarım iki model ekran kartı yazıyor; birisi 6570M diğeri 5700. Acaba hangisine göre sürücü indirip kuracağım? Şimdiye kadar 6500'e göre indiriyordum, bir

sorun çıkmadı. Acaba doğru mu yapıyordum? Bir de sizin her zaman söylediğiniz "ekran kartında performans için soldan ikinci rakam önemli" sözüne göre, benim soldan ikinci rakama 6570M'den mi bakacağız, yoksa 5700 den mi?

C: HD 5000 serisi ile HD 6000 serisi aynı sürücüyü sahip. Sen kurulumu yaparken kartına uygun sürücü yükleniyor, burada bir sorun yok. Kartın büyük ihtimalle HD 6570M ki bu kart giriş seviyesi bir kart ve oyun için uygun değil.

S: Yaz tatili için para biriktirmeye başladım çünkü PC'mi yenilemek istiyorum. Aslında bilgisayarım kötü değil ama yine de bazı özelliklerini yükseltmek istiyorum. Şu anda 4 GB RAM, Sapphire Radeon HD 6850, Intel Core i5 ve GIGABYTE P55-UD3L anakart olan bilgisayarım birkaç takviye yapmak istiyorum. 1500 - 1600 TL bütçem var, işlemciyi ve anakartı yenilemeyi düşünmüyorum. Ekran kartı olarak ASUS HD 7950 DirectCU II TOP GDDR5 3 GB almayı düşünüyorum. Geriye kalan bütçemle de Kingston 8 GB 2x4 RAM ve ASUS'un ideal bir monitöründen edinmek istiyorum. Benim için sorun olan tek nokta, kendime uygun bir kasa bulamamış olmam. Almayı düşündüğüm ekran kartı büyük olduğu için kafam karıştı. Ayrıca kaç Watt istediğini de bilmiyorum, bu yüzden kendime uygun bir kasa bulamadım. Toplayacağım parçaların nasıl bir seçim

olduğu hakkında değerlendirme yapıp bana 300 -400 TL'yi aşmayacak, almayı düşündüğüm ekran kartına uyumlu olacak ve bilgisayarın diğer parçalarıyla birlikte iyi bir performans verebilecek bir kasa önerebilir misin? Teşekkür ederim. Mehmet Yıldız

C: Kasa tavsiyem, benim iki adet sistem için de topladığım Corsair 400R olacaktır. Beraberinde 750 Watt'lık CX750 güç kaynağı geliyor ve gayet iyi bir güç kaynağı bu. Fazla gelirse AOpen Nagas G6 önerebilirim fakat güç kaynağı 550 Watt ve bu da HD 7950 için pek uygun değil. Bunların yanında alabiliyorsa Plextor 120 GB bir SSD al. SSD genel anlamda sistemin cevap verme süresini epey bir yükseltecektir zira sabit diskten erişim süresi anlamında 100 kat, okuma yazmadaysa dört kat daha hızlı. Tabii ki SSD'den tam verim almak için en iyi işletim sistemi Windows 8 64-bit, bu da çok önemli.

S: AMD 760G anakarta, AMD Phenom II işlemciye, 4 GB DDR3 RAM'e ve HD 5570 ekran kartına sahibim. Crysis hastası birisiyim ama Crysis 3 almaya çekiniyorum. Şu anda sistemim yeterli olmayacakmış gibime geliyor, özellikle de ekran kartı. Bunlar beni ne zamana kadar idare eder ve "idare etmez" diyorsan ne önerirsin? Ekran kartını en kötü ihtimal yazın değiştirmeyi planlıyorum zaten. Abdurrahman Akmaz

C: Bu sistemde en büyük darboğazı ekran kartı yapıyor. HD 5570, giriş seviyesi bir kart ve oyun performansı çok düşük. Bu kartı HD 7770 ile değiştirdiğinde Crysis 3 oynayabilirsin. HD 7770 200 TL civarında.

S: Sistemim şu: Intel Core i5-3210M CPU 2.50 GHz, 8 GB RAM, Pegatron A15 anakart, Intel HD Graphics 4000 ve NVIDIA GeForce GT 630M ekran kartı. Sistemimde hiçbir program çalışmadığı halde sistem sıcaklık 66 derece. Call of Duty: Black Ops II'yi en düşük ayarlarda ve çözünürlükte açtığımda sistem sıcaklığı 96 dereceye çıkıyor ve fps değeri çok düşüyor. Benim bu halde neler yapmam sistemimi rahatlatır? Salih Furkan Demirer

C: Bu bir oyun bilgisayarı değil. Ayrıca Casper almışsın Pegatron anakarttan anladığım kadarıyla. Fason bilgisayarlar kaliteli bir soğutmayla gelmez. Bunun yanında bu bilgisayarlarda en ucuz kalite termal macun kullanılır ki bu da ısınma sorunlarına neden olur. Garanti bitmiş mi, bilmem ama kasayı açıp termal macunu yenileyebilirsin. Ayrıca "Windows 8 kur" diyeceğim ama Pegatron A15 anakartların BIOS'ları sorunlu olduğu için BIOS güncellemesi yapmadan Windows 8 kuramıyorsun.

S: Tamamıyla oyun için bir PC yapmaya çalışıyorum, yani en az üç - dört yıl beni (İlk bir - iki yıl için yüksek kalitede.) normal grafiklerde kastırmayacak bir PC yapmak istiyorum. Çok fazla bilgim olmadığı için yanlış tercihler yapmış olabilirim tabii ki. Seçtiğim parçaları yazayım: FX X4 4100, HD 6870, GA-990FXA-UD3, Xigmatek Asgard 600W kasa, Corsair 8 GB (2x4 GB) Vengeance DDR3 1600 MHz bellek, 3.5 inç 1 TB SATA 3.0 HDD. Artıları ve eksileri ile cevaplarsan çok sevinirim. Baktığım sitede bunlar 1378 TL tuttu. Bundan daha fazlasını veremem ama daha uygun olup daha iyi olursa da hayır demem tabii ki. Murat ERKAN

C: İlk olarak işlemciyi Piledriver yapalım, FX-43XX olsun. Sonrasında bellekler yanlış seçilmiş, AMD sistemlerde 1866 MHz olması gerek. Anakartı da Windows 8 uyumlu yapalım, M5A97 R2.0 olsun. Ekran kartını da güncelleyip HD 7850 yaptık mı bu sistem tamamdır. Windows 8 almayı da unutma.

S: Dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Takıldığım en büyük konu ekran kartı. Cihazda Pro Evolution Soccer 2012 ve Pro Evolution Soccer 2013 tarzı oyunlar oynayacağım. Beğendiğim dizüstü bilgisayarlarda ekran kartı paylaşımı.

HD Graphics 4000 veya 150 TL farkla GeForce GT 610M var. Bütçem en fazla 1000 TL. Eren Öney

C: GT 610M, HD 4000'den bile yavaş bir ekran kartı. Bu fiyata GT 635M ekran kartlı MSI CX61 alabilirsin. Spor oyunlarını rahatlıkla kaldırabilecek bir ekran kartı.

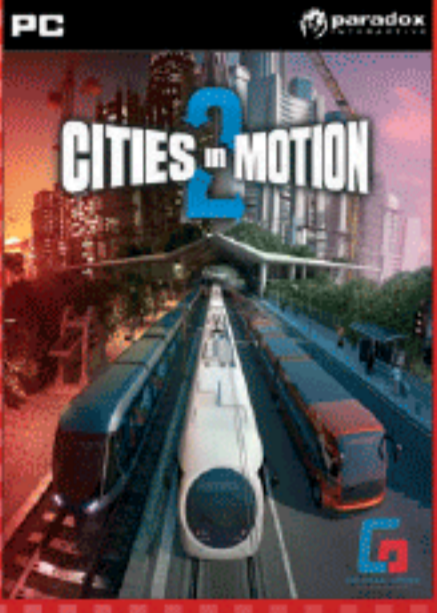
S: İki gün önce Steam üzerinden Deus Ex: Human Revolution'ı ve Missing Link DLC'sini aldım. Ancak çok can sıkıcı durumlar var. İlk olarak oyun çalışmayı durdurmaya başladı. Bu "crash to desktop" olayı ya oyun başında ya da son save yüklenirken oluyordu, yani hiç oyunu oynamaya başlamıyordum. Bir şekilde çözdüm ama ne yaptığımı hatırlayamadım şu an. Bunu çöz-

dükten sonra İngilizcede "stuttering" denilen, mouse'u oynattıkça oluşan takılmalarla karşılaştım. Okuduğum tüm çözümleri denedim; regedit'ten değer değiştirme, EXE ve DLL dosyalarını dosyasını silip Steam'e kontrol ettirme vesaire. Çoğu insan "DirectX 11'i kapatın" diyor-du, ben zaten kapalı deniyordum ancak benim sorunum DirectX 11'i açmakla çözüldü. Şimdi DirectX 11 açıkken oynadığımda oyunu lag olmadan oynayabiliyorum ama bölüm değiştirirken olan yükleme ekranından sonra çalışmayı durduruyor. DirectX 11'i kapatırsam da oyundan atmıyor ama lag başlıyor bu sefer. Ne Steam, ne de Eidos forumlarıyla bu işi başaramadım. Yardım etmenizi rica ediyorum. HP Pavilion dv6-6020ST, i7-2630QM, 4 GB RAM, HD 6770M. İzzet Can Özbaş

C: Oyunların çalışmayı durdurması, genelde güncel olmayan Windows 7 ile alakalı bir durum. Bu sorunları toplu olarak çözmenin yolu Windows 8 64-bit kurmak. Windows 8 64-bit, beraberinde en güncel sürücülerle geliyor. Ayrıca işletim sistemi, Windows 7'nin tecrübesi üzerine kurulmuş ve bütün hata düzeltmelerini içeriyor. Yine DirectX 11'e de tam destek veriyor. Windows 8 kurduktan sonra oyunu sorunsuz oynayabilmen gerek, masaüstüne çökme olmadan. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Sistem Gereksinimleri



Cities in Motion 2

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.0 GHz
Bellek: 3 GB
Sabit Disk: 2 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800



Dead Island: Riptide

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.66 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 7 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 8600 GT



Defiance

İşletim Sistemi: Windows XP SP2
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2900 / NVIDIA GeForce 8600 / Intel HD Graphics 4000



ShootMania Storm

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: 1.5 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 2 GB
Ekran Kartı: 256 MB, Pixel Shader 2.0

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master Elite RC-430 500 watt	Cooler Master Elite RC-430 500 watt	Cooler Master HAF RC-912 750 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z77 Pro 3	MSI Z77A-GD55
İŞLEMCI	AMD Phenom II X4 965	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 3770K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	Thermalright HR-02 Macho	Thermalright Silver Arrow
BELLEK	Corsair CMV4GX3M2A1333C9 (2x2GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 7870	AMD Radeon HD 7970
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Pro Series 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	590\$ + KDV	1000\$ + KDV	1490\$ + KDV



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



BioShock Infinite

Oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan ve sağlam atmosferiyle beğeni toplayan BioShock serisi, bu kez bizleri gökyüzünde misafir etti ve çok başarılı bir devam oyunuyla gönülleri fethetti.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



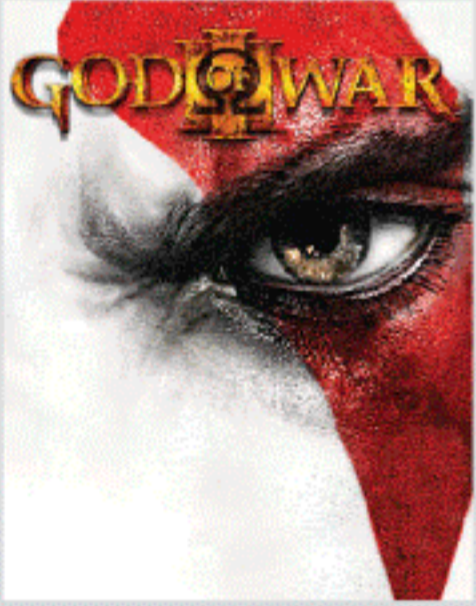
Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Ni no Kuni

Dünyası, görselliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkmış en iyi yapımlardan biri.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013

NİSAN 2013

A Valley Without Wind 2	60
Battlefield 3: End Game	88
BioShock Infinite	93
BIT.TRIP Presents... Runner2	94
Darkstalkers Resurrection	78
Gears of War: Judgment	88
God of War: Ascension	89
Highborn	61
Impire	47

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	87
Oozi: Earth Adventure	64
Persona 4 Golden	92
Resident Evil 6	77
SimCity	86
Sly Cooper: Thieves in Time	81
Sniper: Ghost Warrior 2	70
StarCraft II: Heart of the Swarm	92
The Banner Saga: Factions	80
The Showdown Effect	75

The Sims 3: University Life	78
The Walking Dead: Survival Instinct	31
Tomb Raider	85
Trials Evolution: Gold Edition	90
MART 2013	
Akaneiro: Demon Hunters	70
Antichamber	90
Crisis 3	79
Dead Space 3	71



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllere götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

Seriye alışlagelen düzenden çıkarıp bambaşka bir yapıya, festival coşkusu taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle oldu. Testereleleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011

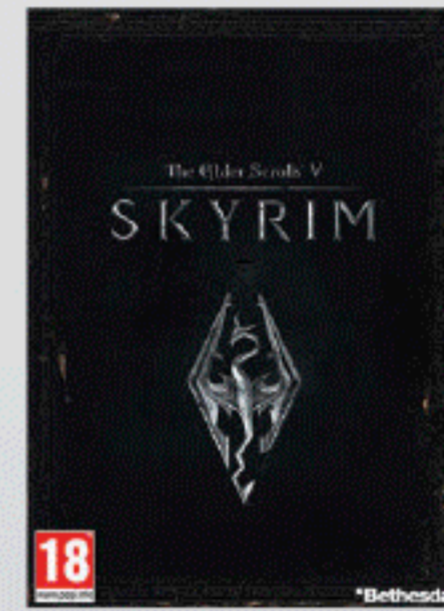


StarCraft II

Ana oyun gibi, ek paketi de mükemmel bir senaryo moduyla karşımıza çıktı. Heart of the Swarm, multiplayer modunu da başarıyla geliştirdi.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

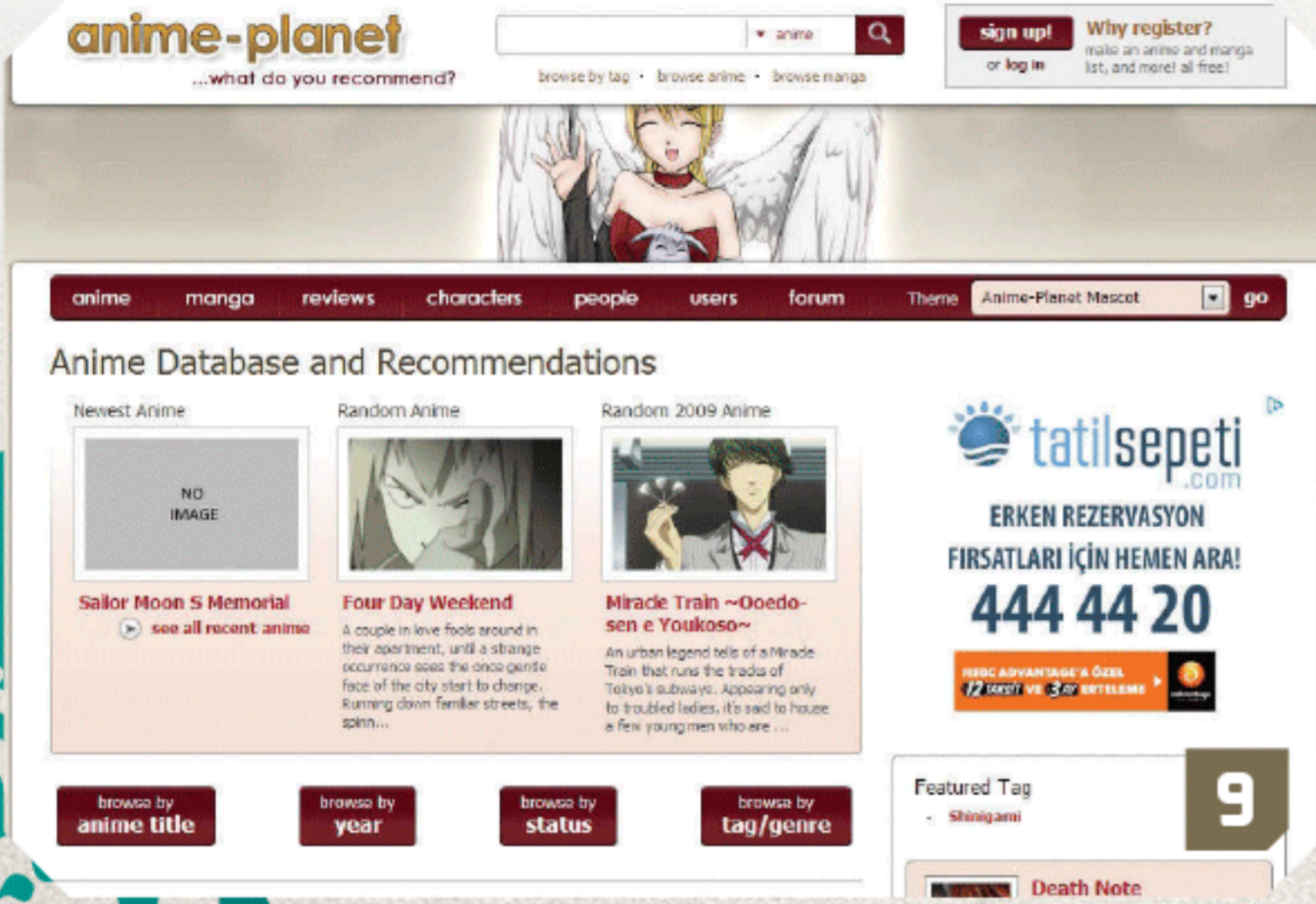
Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC	PSP
PS3	iOS
X360	ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Dokuro	90	Proteus	76	DmC (Devil May Cry)	75
Dungeonland	82	Retrovirus	68	Forza Horizon - Rally	75
Forge	71	Skulls of the Shogun	78	Kinect Party	86
Hitman HD Trilogy	80	The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn	90	Miasmata	78
In a Window	60	ŞUBAT 2013		Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	93
Knytt Underground	77	Agricultural Simulator 2013	84	Primordia	82
Lyssandra and the Amplegores	71	AirBuccaneers	69	Strike Suit Zero	74
Metal Gear Rising: Revengeance	82	Anarchy Reigns	68	Telepaint	94
Omerta: City of Gangsters	68	Chaos on Deponia	80	The Book of Unwritten Tales: TCC	65
Prism Panic	83			The Cave	81

kültür & sanat



www.anime-planet.com

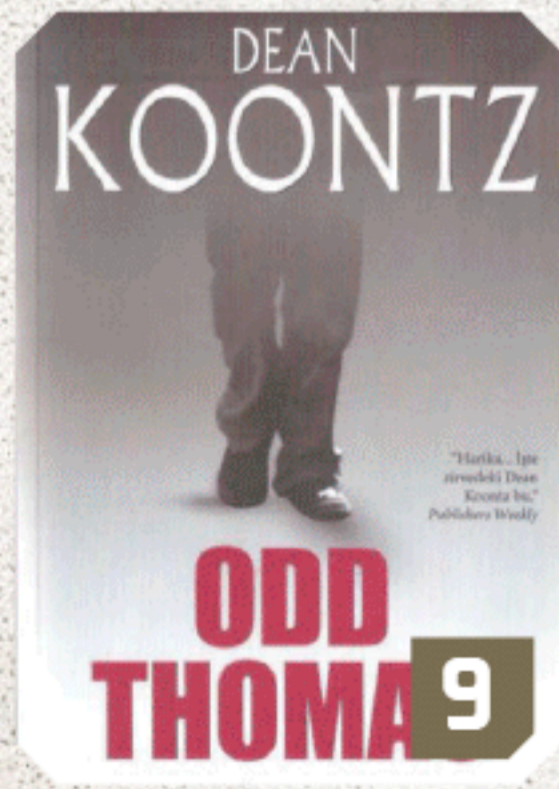
Animeler hakkında her şey...

Burada ya bu siteden bahsedecektim ya da ani-db'den. İkinci şık biraz daha karışık geldiği için ilk şıkta... Her neyse. Konumuz anime ve manga, kaynağımız Anime Planet. Site tamamıyla İngilizce, bunu göz önünde bulundurun öncelikle. İngilizce ama sağlam bir içeriğe sahip; birçok anime ve manga hakkında detaylı bilgiye ulaşabildiğinizi zaten tahmin edersiniz. Yer alan animelerin sayısı kesinlikle azımsanacak gibi değil. Animelerin konuları ve kaç bölüm oldukları, ilgili oldukları diğer animeler sitede yer alıyor, bunlara anime incelemeleri eşlik ediyor. Anime incelemeleri de yararlı, komik gibi sınıflara ayrılmış durumda. Animelerin arkasındaki ünlü isimler hakkında da bilgi edinebileceğiniz site size animeleri nereden indirebilirsiniz, hangi altyazı grubu, hangi animemeyi altyazı sahibi yapıyor, bu konularda bilgi vermiyor, hatırlatayım. Nihayetinde gayet iyi bir site olmuş, emeği geçenlerin ellerine sağlık. ■ Tuna Şentuna

Odd Thomas

Dean Koontz

Dean Koontz genellikle bir gerilim filmi edasında, tek seferde biten, bir başka kitaba uzamayan kitaplarıyla ünlüdür. Küçüklüğümden beri durum böyleydi ama olay Odd Thomas ve geçtiğimiz aylarda tanıtımını yaptığımız Frankenstein ile değişti, pek de güzel oldu. Altıncı kitapla son bulacak olan Odd Thomas serisi, adı üstünde, Odd'un hikâyesini konu ediyor. Odd, Altıncı



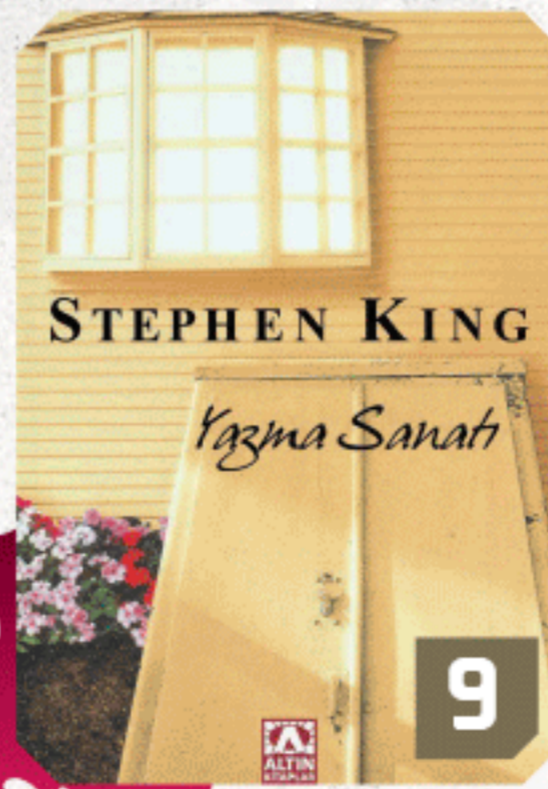
His misali ölümlerle iletişime geçebiliyor ve özel yeteneklerini, onunla iletişime geçen ölümlerin katillerini bulmak için kullanıyor. Odd'a kitaplarda elbette ki başka karakterler de eşlik ediyor ve bir ekip olarak macerayı birlikte yaşıyorlar. Her kitap ayrı bir heyecan, her kitap Odd'u daha yakından tanımak için bir fırsat. Türkçeye de hızla çevrilen Odd Thomas kitaplarını mutlaka okumanızı öneriyorum.

■ Tuna Şentuna

Yazma Sanatı

Stephen King

Bu kitabı satın aldığım da sanıyordum ki iyi kitap nasıl yazılır, yazmaya başladığınızda nelere dikkat etmelisiniz gibi bölümlere sahip bir araca sahip olacağım; hem de Stephen King'in öğütleriyle! Bayağı yanılmışım meğer. Zaten umduğum şey de çok saçma olurmuş. Stephen King bu kitabında kendini ve yazarlığını anlatıyor. Nasıl



yazmaya başlamış, yazarken neler yaşamış, ne gibi sıkıntılar çekmiş... Bunları Stephen King'in ağzından dinlemek gerçekten heyecan verici; hele ki Stephen King'in kitaplarıyla haşır neşirsenez ki Can Yayınları'nın kitaplarından önce Stephen King okumuş olabilirim. Bu kitabı özellikle yazmaya meraklı olanlara tavsiye ediyorum.

■ Tuna Şentuna

Etkinlikler



Depeche Mode

17 Mayıs

Depeche Mode, Avrupa turesine çıktı ve İstanbul'u da boş geçmiyor. KüçükÇiftlik Park'ta gerçekleşecek olan konser, Depeche Mode hayranlarına kesinlikle unutulmaz bir müzik keyfi yaşatacak. 30 yıldır müzik piyasasında olan grubu bu konserde izlemezseniz, bir daha zor görürsünüz gibi geliyor...

Ayın diğer etkinlikleri

- 2 Mayıs: Justin Bieber / İTÜ Stadyumu, İstanbul
- 4 Mayıs: David Guetta / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 4 Mayıs: Athena / Jolly Joker, İstanbul
- 7 Mayıs: Pickpocket / Jolly Joker, İstanbul
- 18 Mayıs: Joe Satriani World Tour / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Mayıs: Chill-Out Festival 2013 / Kemer Country Club, İstanbul
- 20 Mayıs: Fazıl Say / MEB Şura Salonu, Ankara



Woodkid



Golden Age

Bariz bir fanatığı olduğunu artık saklayamadığım Woodkid, EP'den sonra nihayet açıkladığı albümünü piyasaya sürdü. Golden Age adıyla gelen albüm, EP'lerde yer alan birkaç şarkıyla birlikte toplamda 14 parçaya ev sahipliği yapıyor ve dinlemesi gerçekten inanılmaz bir keyif. Albüm, albüme ismini veren Golden Age ile açılıyor ve bence gerçekten bir şaheser olmuş bu şarkı. İkinci şarkı Run Boy

9

Run'dan ben koşarak kaçıyorum ama belki siz seversiniz. The Great Escape bir Vaşşi Batı filmine gönderme yapıyor adeta, I Love You klasik Woodkid ritimlerini bizimle buluşturuyor. Kişisel favorilerim arasında Ghost Lights ilk sıradaki yerini alıyor ve onu elbette ki Iron izliyor. Albümü ilk defa dinlediğinizde her parçayı birbirine benzetmeniz olası. Belki ikinci seferde de bunu yaşıyorsunuz fakat daha sonra her parçanın kendine has bir özelliği olduğunu hissediyorsunuz. Her anlamda çok iyi bir çalışma olan Golden Age'in hangi türün bir üyesi olduğuna da hala karar veremedim. Indie Rock diyenler var ama bence çok daha evrensel bir çalışma olmuş. ■ Tuna Şentuna



Pickpocket



Uyan

Şefik'ten bana genelde oyun gelir, bu defa kargoyu bir açtım ve beni Pickpocket'ın son albümü karşıladı. Nedir, ne değildir diye bakarken de grubun alternatif metal / post-hardcore türünü icra ettiğini görüp hızla CD'yi bilgisayara iteledim, başladım dinlemeye. Çok teknik konuşamayacağım, bana düşmez ama riff'ler, davullar ve kayıt o kadar iyiydi ki bir an baktım, hiçbir şey yapmadan sadece müziği dinliyorum. Bir -

8

iki parça geçmişti ki dayanamadım ve 11. parça olan Uyan'a ulaştım. Albüme ismini veren parça gerçekten iyi bir müzik ziyafeti yaşattı bana o an ve o gazla, şarkının klibini de izledim. Klip de gayet vurucuydu ve şarkıyı bir de görsel olarak dinlemek (O da ne demekse...) ayrı bir hava yarattı. 13 senelik mazisi olmasına rağmen şu anki kadrosuyla sekiz senedir yola devam eden Pickpocket, kariyerine İngilizce sözlü şarkılar seslendirerek başlamış olsa da ilk albümü öncesi Türkçe sözlü müzik yapma kararı aldı ve son albümünde de tüm parçaları Türkçe icra etmiş durumda. Güzel albüm, emeği geçen herkesin ellerine sağlık! ■ Tuna Şentuna



6

Türkiye'deki Adı Oyunbozan **Ralph Yapım A.B.D. Süre** 108 dk **Yönetmen** Rich Moore **Senaryo** Rich Moore, Phil Johnston **Seslendirenler** John C. Reilly, Sarah Silverman, Jack McBrayer

Wreck-It Ralph

Her kahraman yıldız olmak ister

Filmin ilk fragmanını gördüğümde, olayın oyunlarla iç içe olduğunu anlayıp bayağı bir heyecanlanmıştım. Sonra film geldi, izledim ve... Wreck-It Ralph maalesef beklenen tadı verememiş arkadaşlar, üzgünüm. Animasyonları gayet başarılı olan filmde, video oyunları birer iş olarak resmedilmiş ve burada kontrol ettiğimiz karakterler de işlerine giden ve sürekli aynı şeyleri yapan karakterler olarak gösterilmiş. Kahramanımız Ralph

de kendi oyununda bir binayı sürekli kırıp döken, kocaman bir adam. Ralph kırıyor, Felix toparlıyor ve binanın sakinleri de elbette ki Felix'i seviyor, Ralph'i dışlıyor. Sevilen bir kahraman olmak isteyen Ralph de kendi oyunundan çıkıp başka oyunlara giriyor ve macera başlıyor. Aslında mantık çok güzel ama yaratılan karakterler ve oyunların uygulanış şekli bayağı sığ geldi bana. Ne pastalardan, çöreklerden oluşan yarış mekânı heyecan verici, ne de böceklerle karşı savaşan

askerlerin dünyası. Sanyorum ki Disney olayı direkt olarak küçük izleyiciler için tasarlamış ve bu yüzden basit tutmuş. Yoksa çok daha iyisi yapılabilirdi diye düşünüyorum.

Şu sıralar DVD'si ve Blu-ray'inin piyasalarda olması gereken (Belki daha da önce geldi, takip edemedim.) yapımı alıp almamak tamamıyla sizin animasyon açlığınıza bakar. Bana sorarsanız, hiç izlemesiniz de olur... ■ Tuna Şentuna



Görkem Baharoğlu

Yeni albüm öncesi müzik ve oyunlar üzerine...

Ohem gitar çalıyor, hem söylüyor, hem kendi albümünü kendisi hazırlıyor, yetmezmiş gibi bir de oyun oynuyor. Kendisini yıllardır tanıdığım Görkem Baharoğlu, şimdiden birçok şarkısını hazırladığı albümüyle yola çıkmak üzere son rötuşları tamamlama telaşı içerisinde. Ben ve LEVEL, kendisini bu macerada yalnız bırakmak istemedik ve mikrofonlarımızı (Keşke eskisi gibi olsa.) kendisine yönelttik. Eğlenceli mi eğlenceli bir sohbetin ardından aklıda kalanlar ile karşınızdayım...

Ertuğrul Süngü: Görkem Baharoğlu kimdir? Bize kendinizden bahsedebilir misiniz?

Görkem Baharoğlu: İlkokul yıllarımda müziğe gitarla tanışmam sayesinde başladım, daha sonra lisede okuduğum okulda bir konser vermemiz istendi ve okulda diğer enstrüman çalan arkadaşlarla beraber bir müzik grubu oluşturduk. Malum, her grupta olduğu gibi basgitar çalması gereken birisi vardı ve o kişi ben oldum. Bu konseri müzik hayatımın başlangıcı olarak sayabiliriz. Daha sonra - üç dört sene civarı bu grupla beraber Kastamonu

ve civarında çeşitli mekânlarda konserler verdik. Fakat lise bitince ve herkes üniversiteye gidince yollarımız ayrıldı. Ben 2004 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi Uluslararası İlişkiler bölümüne girdim fakat zaman içerisinde müzik daha ağır bastığı için bir sene sonra İstanbul Teknik Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Temel Bilimler bölümünü gözüme kestirdim ve akabinde kazanmayı başardım. Burada yaklaşık iki sene eğitim aldıktan sonra amacıma ve isteklerime daha faydalı hizmet edebileceğimi düşündüğüm için İstanbul Bilgi Üniversitesi Müzik bölümüne girdim ve buradan 2012 yılında mezun oldum.

ES: Kendini ifade etmek için neden müziği seçtin?

GB: Kendimi konuşarak çok fazla ifade edebilen bir insan değilim. Özellikle yaşadığım sorunları sessiz kalarak, kendi kendime halletmeyi tercih ederim. Bu da haliyle ilerleyen zamanlarda dışarı müzik olarak yansıdı benim neslimde. Bu bilinçli olarak tercih ettiğim bir şey değil zaten, fakat bu şekilde kendimi daha özgür ve anlaşılabilir hissediyorum. Aynı zamanda bir sanatçının kişiliğini ve onu ifade edebiliş şeklini anlamak ya da o kişiyi tanımak istiyorsak, onun müziğine kulak vermekte fayda var.

ES: "Meet the Beatles" adlı tribute grubunu biliyorum. Bir defa dinleme şansım da oldu. Bu fikir nereden çıktı?

GB: Meet the Beatles, müzisyenliklerinin yanı sıra arkadaşlık ve dostluk anlamında da birbirinden kaliteli insanların olduğu bir "tribute band" benim için. Ben bu gruba sonradan dâhil olan birisiyim. Kendileri zaten üniversite yıllarından beridir beraber, The Beatles ve benzeri Oldies şarkılar çalan çeşitli projelerde beraber olan müzisyen arkadaşlardır. (Emre Çotelioglu, Selçuk Tüzel, İlker Göçmen ve Arif Ortakmaç) Aradan zaman geçtikçe önce bir davulcuya ihtiyaç duymuşlar ve bu da Bartu Özbatır olmuş. Akabindeyse bir gitarci aramaya başlamışlar ve beni bu

görevle onurlandırdılar. İlk başlardaki düşüncelerimiz, içinde The Beatles şarkılarının da olduğu bir Oldies Band projesiyken, bunu daha sonra The Beatles Tribute Band projesine dönüştürdük. Herhangi bir sebebi yok, her şey zamanla kendiliğinden ve olması gerektiği gibi mükemmel bir uyumlulukta gerçekleşti. Daha sonra da zamanla grup bugünkü haline büründü.

ES: Tribute gruplar, müzisyen yaratıcılığına katkı sağlar mı? Sen konu hakkında ne düşünüyorsun?

GB: Katkı sağladığına kesinlikle katılıyorum. Özellikle The Beatles çalmak çok kolay görünse de tam tersine inanılmaz derecede disiplin ve özen isteyen bir şey. Senelerce gitar çalarken bir sürü efekt pedalları kullandık, kendi boyumuzdan büyük amfileri taşıdık konserlere ama iş The Beatles çalmaya gelince hepsinden kurtulmak zorunda kaldık. Buradan çıkan sonuç şu bence: The Beatles çalmak, bize müzik yaparken ifadenin minimal ve sade kalabilmesinin aslında ne kadar zor olduğunu, bunları başarısak müzikteki ifadede samimiyetini kazanacağımızı ve sonunda kalıcı olabileceğimizi öğretti diyebilirim.

ES: Seni uzun süredir tanıyorum. Bir zamanlar Sahte Rakı'da tıngırdatıyordun. Bu ekipten ayrılma sebebi ni öğrenebilir miyim?

GB: Sahte Rakı, İstanbul'a ilk geldiğim senelerde Gürhan Ögütücü ile beraber "Hadi biraz da Blues çalımız." başlığı altında kurduğumuz, çok samimi bir Rock'n Roll / Blues grubuydu. Grupta zaman içinde çok fazla eleman değişikliği oldu. Daha sonra grupla aramda oluşan birtakım fikir ayrılıklarından sonra yollarımız ayrıldı. Kendileriyle hala bazı konserlerde beraber çalmakta ve jam session'lar yapmaktayız.

ES: Yeni bir albüm hazırlığı içinde olduğunuzu biliyorum. Detayları LEVEL okuyucuları için de anlatır mısınız?



GB: Üniversitenin son senesinde, yani 2011 civarı başladığım bir proje bu. Aslında kendiliğinden oluşan bir şey... Senelerce çeşitli projelerde çaldıktan sonra, biraz da kendi dünyamı sizlerle paylaşmak istedim ve bu da zamanla bir albüm oluşturacak konsepte dönüştü. Albümdeki bütün şarkıların sözleri, müzikleri, düzenlemeleri ve enstrüman çalımları bana ait. Bunlara albümün mix - mastering aşamaları da dâhil. Her şeyiyle bana ait bir albüm olmasını istememin nedeni, kendimi sadece kendim vasıtasıyla ifade edebilme istediğim. Albümdeki şarkıların tarzları genel olarak ülkemizdeki albümler arasında ilk olabilecek bir tarzda, yani R&B, Smooth Jazz ve Soul karışımı. (Stevie Wonder ve Jamiroquai gibi.) Bu tarzı seçmemin nedeni de tamamen içsel. Düşüncelerimi ifade etmeye çalışırken kendimi böyle bir tarz içinde buldum diyebilirim.

ES: Sahne aldığın yerleri ben ve seni dinleyenler zaten biliyorlar. Fakat bilmeyenler için ufak bir harita çıkartman mümkün mü?

GB: Tabii ki... Kendi bestelerimi ve çeşitli sanatçılardan (Micheal Jackson ve Stevie Wonder gibi.) oluşan bir şarkı listesini barındıran grubum Görkem Baharoğlu & Groove on the Blue ile Cumartesi günleri Taksim Nina Bar'da sahne almaktayım. Ayrıca Mayıs ayı içerisinde çeşitli konser organizasyonlarım da devam edecek. İlgilenen arkadaşlarım internet sitem hizmete girene kadar şimdilik www.facebook.com/GorkemBaharoglu linkinden bana ulaşabilirler. Bunların yanı sıra, kendi imkânlarım doğrultusunda "Teslim Oldum" ve "Aşk Kalsın" isimli şarkılarıma çektiğim klipler şu an hâlihazırda YouTube'da mevcut.

ES: Albüm yapmanın tüm dünyada tek getirisi kartvizit özelliği oldu. Maddi kazanç veya tanınırlık elde edilmediği gibi, önüne gelen, parasını bastıran herkes albümünü çıkarabiliyor. Tüm bu şartlarda bu işe girişmeni tetikleyen duygu ya da düşünce birikintisi tam olarak nedir?

GB: Evet, şu an dünya pazarındaki genel durum gerçekten senin de söylediğin şekilde. Ben bu albümle getirisi olan bir şey yapma peşinde değilim zaten, sadece müziğin kendini herhangi bir tarzda özgürce ifade edebileceğini, maddi kazanç ve tanınırlık kaygısı

gütmeden yapılan, ruhsal bir tamamlanma şekli olduğunu bu projemle insanlara hatırlatmak istedim.

ES: Peki, albümü ne zaman raflarda görebileceğiz?

GB: Şu anda birtakım şirketlerle temas halindeyim. Sanırım bu yazıya doğru raflarda yerini alacaktır.

ES: Müzik haricinde ilgilendiğin başka bir sanat dalı var mı?

GB: Evet. Herhangi bir sanat dalıyla uğraşıyorsanız, bu sizi zamanla başka bir sanat alanına da yönlendiriyor. Müzik dışında konser fotoğrafçılığı yapıyorum. Evde sıkıldığım zaman, saate bakmaksızın çıkıyor, herhangi bir bara gidiyor ve orada olan performansı resimliyorum. Bunun haricinde bazı arkadaşlarımla konser performanslarını düzenli olarak çekmeye çalışıyorum ki aralarında en çok Zift ve Babayani gibi gruplar yer alıyor.

ES: Sormadan edemeyeceğim; müziğin yanı sıra bilgisayar ya da konsol oyunlarına karşı bir ilgin var mı?

GB: Evet, tabii ki var. Kendimi bildiğimden beri bilgisayar oyunları ile iç içeyim. Hayatımın olmazsa olmazı diyebilirim hatta...

ES: Harika! Ne tarz oyunlardan bahsediyoruz?

GB: Genelde platform ve RPG tarzı oyunları tercih ediyorum. Aşağı yukarı yedi senedir oynadığım World of Warcraft ve Diablo II gibi oyunlar bunlara örnek olabilir. Özellikle World of Warcraft'ta sahip olduğum 90. seviye Paladin Tank'ım benim için çok şey ifade ediyor.

ES: İlk oynadığın bilgisayar oyununu hatırlıyor musunuz?

GB: Tabii ki, nasıl unutulabilir. "Little Big Adventure" isimli mükemmel bir platform / RPG oyundu. Bu oyuna aylarımı, hatta yıllarımı verdim diyebilirim. Fakat bir türlü bitirememiştim. Olayların nasıl çözümleneceği benim için hala merak konusu açıkçası. Şu an var olan işletim sistemimde çalışacağını düşünsem, gerçekten tekrar oynamaya başladım.

ES: Geçmiş hep mükemmel olarak kalacak... Son zamanlarda dikkatini çeken bir oyun var mı?

GB: Evet, fakat bir bilgisayar oyunu değil. Son bir senedir "trading card game" oyunu olan Magic: The Gathering oynuyorum. Birkaç adet güzel destem var. Elimden geldiğince

Cuma günleri Pegasus Oyuncak'ta yapılan Friday Night Magic turnuvalarına katılmaya çalışıyorum çünkü oyun oynamanın yanı sıra güzel ve samimi insanlarla hoş bir sohbet ve sosyalleşme ortamı da oluyor.

ES: Yeni nesil PC ya da konsol oyunlarını nasıl buluyorsunuz?

GB: Estetik olarak, yani grafikler ve sesler çok ilerledi diyebilirim. Bırakın üç - beş sene öncesini, bundan iki ay önce çıkan bir oyun ile bugünlerde raflara çıkan bir oyun arasında grafik anlamında ciddi boyutlarda fark olabiliyor. Fakat benim oyunlardaki tercihim daha çok oyunun sahip olduğu konusu ve yapay zekâsının yüksek olması. Aksi halde başka türlü bir oyuna beş dakikadan fazla katlanmıyorum, açık ve net!

ES: Konsol oyunları oynar mısın?

GB: Evet, kaçır mı; hatta evimde bir PlayStation 3'üm var ve kendine ait bir ses ve görüntü sistemiyle resmen evin içerisinde kendisine ait bir yaşam alanına sahip.

ES: Konsolda tercih ettiğin bir oyun tarzı var mı?

GB: Konsol oyunlarını genelde arkadaşlarla oynamayı tercih ediyorum. Bunlar da genelde futbol, dövüş ve araba yarışı tarzında yapımlar oluyor.

ES: "PC mi, konsol mu?" desem?

GB: İkisinin de bambaşka güzellikte ve oyuncuyu tatmin eden alanlarda oyunları bulunuyor. Mesela konsolda bir FIFA oynamamın zevki PC'de yok. Diğer taraftan PC'de var olan Diablo ve World of Warcraft tarzı oyunlar, hakkımı daima PC tarafından kullanmama sebep olacaktır.



Archive diye yazılır , /arkayv/ şeklinde okunur

Gittim, dinledim, eğlendim!

1 994'te Londralı gençlerin kurduğu grubun, uzun zaman önce "Londinium" adlı albümünü dinleyip o gün bu gündür hastası olmuş idim. (Hala da dinlediğim en iyi trip-hop albümlerinden biri olduğunu savunurum.) Hal böyleyken bir kez daha İstanbul'a geleceklerini duyup gitmemelik olmazdı. E, gittik de.

Bir gün öncesinde Ankara konseri olan Archive için İstanbul'da çok büyük bir kalabalık yoktu, (Elit bir dinleyici kitlesiydik, evet.) bu nedenle de iki konsere birden giden arkadaşlardan, grubun İstanbul konserinde daha az sahnede kaldığı dedikodularını aldık ama kırılmadık, gücenmedik.

Performans başladığında metalci bir insan olan Fırat

Abi'nin bile "Adamda ne ses var ha!" dediğine bizzat şahit oldum. Grubun performansı gayet tatmin ediciydi ama her güzel şeyde olduğu gibi yetmedi. Biz "Daha çaya, kahveye çağırırız panpaları." diyorken kendileri Bullets çalıp ki aynı zamanda Cyberpunk 2077 trailer soundtrack'idir, bis için ayrıldılar. Sabaha kadar çalsalar, oturur dinlerdik oysa...

Archive, kadrosu say say bitmez kolektif gruplardan biri. Google'da "Archive" olarak arama gafletinde bulunmamanız için bir amme hizmeti olarak geliyor: www.archiveofficial.com

Yine gelsinler, yine gidelim. ■ Selen Sünear





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Piyasa oyun çöplüğüne mi dönüşüyor?

Geçenlerde bir arkadaşla yüksek rakımlı bir tepenin üstünde oturuyoruz, boş boş ve anlamsızca güneşin batışını seyredip naneli limonata içiyoruz. Ayaklarımızı da bir uzatmışız ki yanımızdan geçen bir amca, "işçi gücü olmayan, bomboş, hayırsız tipler" işte diye lafı da koymadan rahat edemedi. Öylesi bir boş vermişlik içindeyiz.

Neyse, yanımdaki arkadaş, "Abi ya..." dedi böyle ağzını yaya yaya ve çok bezgin bir tonla: "Ben hayatımda hiç video oyunu oynamadım ama ilk Alone in the Dark'ı oynayan arkadaşımı seyredirken üç buçuk atmıştım. Artık kimsenin oyunlardan böyle etkilendiğini duymuyorum."

"Sana bir öykü anlatayım kanka..." deyip konuya girdim: "1993 yılında bi' manitam vardı, şimdi adını hatırlamıyorum, üniversitede kantinde tavlamıştım kızı... Neyse, bir süre takıldık bununla... Üç - beş gün falan... O sıralarda da PC'lerde sabit disk bile yok, millet bilgisayarları floppy diskle açıyor. Herkes gömlek cebinde bir disket taşıyor. Düşün artık! Neyse, o dönem Ultima Underworld

diye bir oyun vardı. Sadece sabit diskli PC'lerde çalışıyor bu. Benim evde de canavar bir oyun PC'si var ama alana kadar canım çıkmış! Şimdi, bizim rektörün son model bir makam arabası vardı. Avrupa markası, lüks bir limuzin... Bunun egzosuna bir akşam patates tıkadım. Rektör de akşam vakti arabayı çalıştırmak isteyince motor boğuldu, araç oracıkta kalakaldı. Ben de tesadüfen orada oturup mizah dergisi okuyan ama otomobillerden de anlayan fırlama bir üniversite öğrencisi gibi, koştum yardıma, kaputu maputu açtırdım, motora bakındım, egzosu kontrol ederken, patatesi de gizlice çıkarıp attım, sonra aracı biraz kurcalayıp çalıştırdım. Rektöre de 'Enişte senin bu motor ölmüş, bu seni çok yolda bırakır.' deyip aracı servise yollatıp motorunu değiştirttim. O yıllarda, o lüks arabaların motorları da arabadan pahalı. Servis, sağlam motoru değiştirip yerine yeni motoru taktı. Arabadan çıkardığı sağlam motoru da yine sağlam paraya başkasına okuttu. Önceden anlaşma yaptığım servis sahibinden de avanta olarak aldığım parayla gittim kendime oyun PC'si aldım. Öylesine üçkâğıtçı, serseri bir öğrenciyim. Üniversitede soyup soğana çe-

virmediğim tek bir departman kalmamıştı. Neyse, asıl meseleye dönelim. Okulda ne kadar eleman varsa 'Abi senin eve gelelim, Ultima Underworld oynayalım.' diyorlar. Bu muhabbetlerden birini de şu yeni tavladığım kız duydu. Hemen kız kaprisi yapmaya başladı... 'Aaay, çocuk gibi oyun mu oynuyosssun seen! Ay, hemen bıracaksın oyun oynamayı, yoksa seni terk ederim.' falan filan... Ben kıza ne dedim peki?"

"Ne dedin abi?"

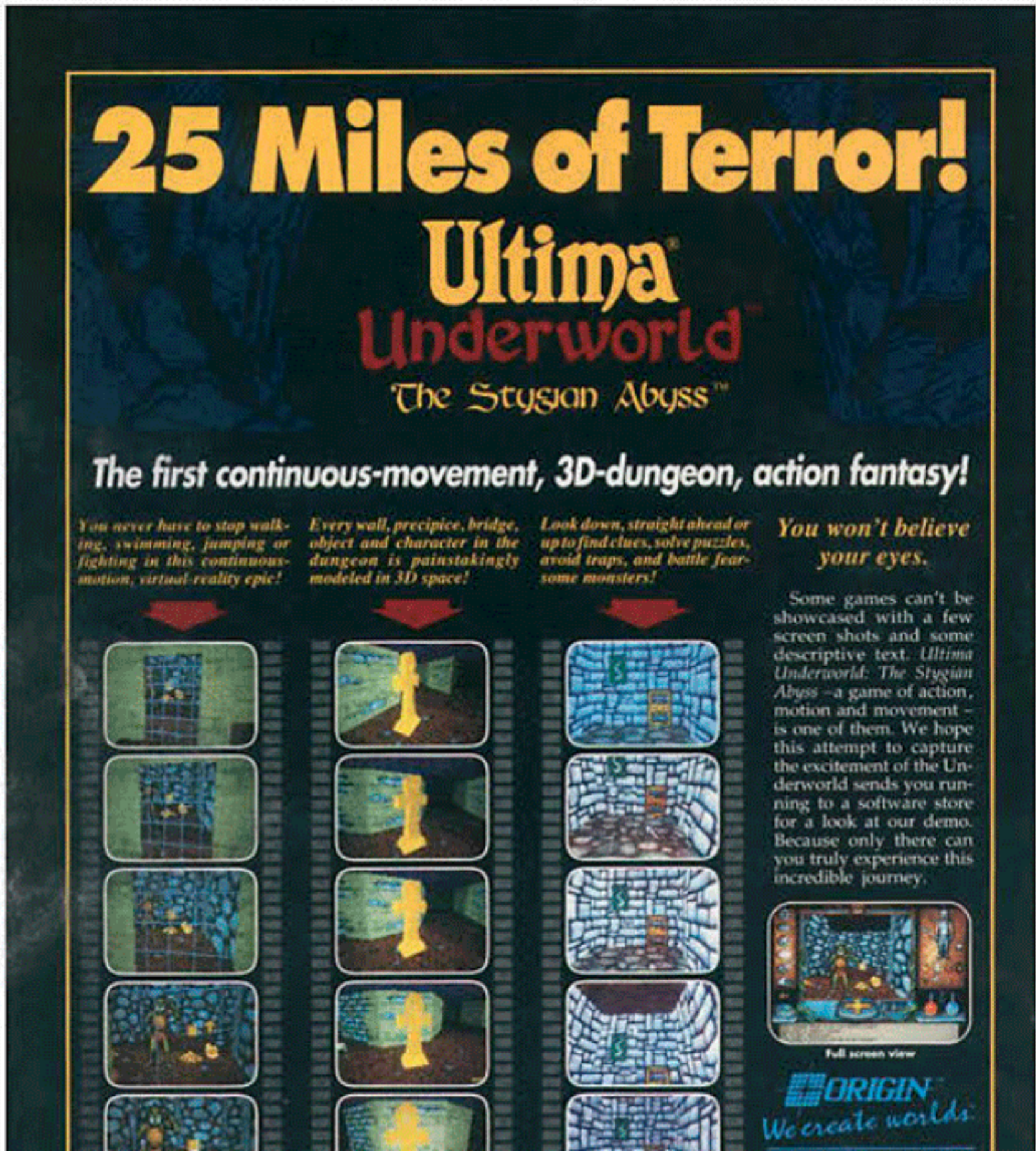
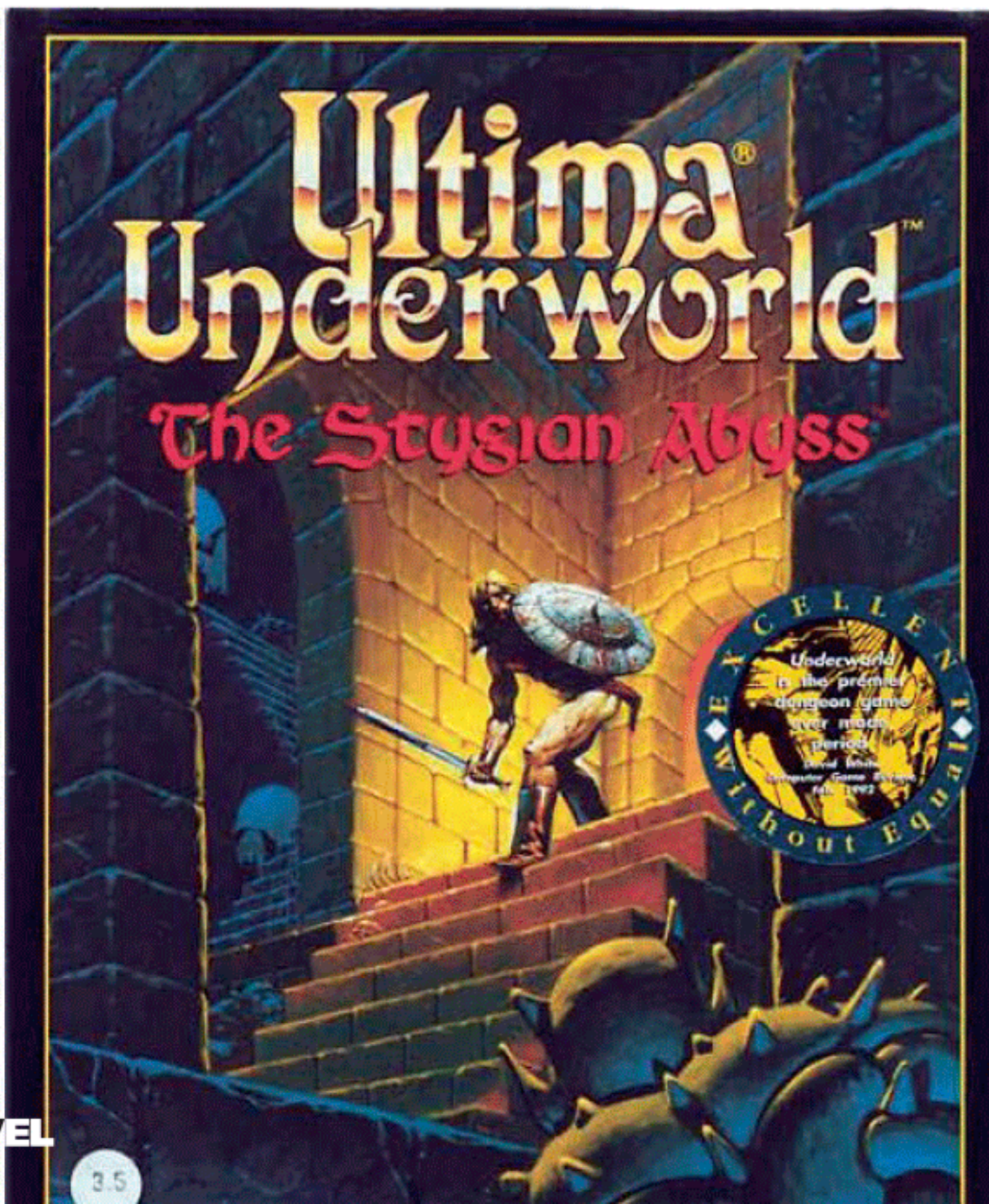
"Çekilebilirsin dedim."

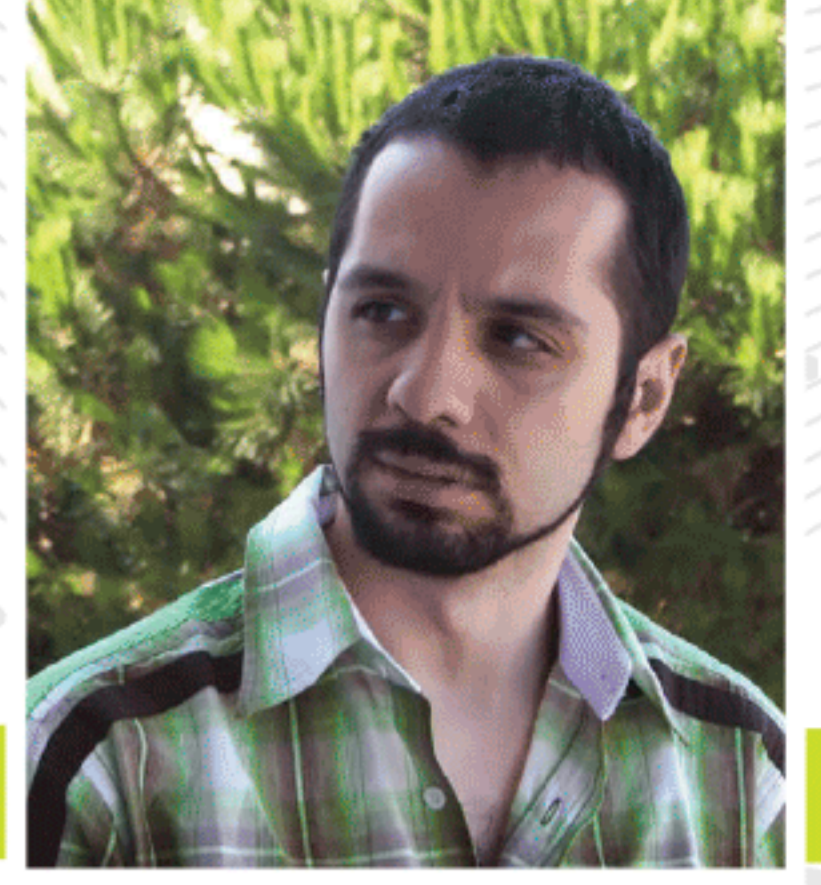
"Süper yapmışsın!"

"Evet, süper..." diye cevap verip anlatmaya devam ettim: "Çünkü o dönemler oyunlar gerçekten süperdi. Bugün manitam gelip 'Şu oyunu oynamayı bırakacaksın, yoksa seni terk ederim.' dese oyunu oynamayı bırakırım. Çünkü bütün oyunlar birbirinin aynı, sığ, sıradan, yüzeysel oyunlar.

Kankam durdu, uzun uzun güneşin batışını seyrettikten sonra, "Dünya çok bozuldu abi." dedi.

"Haklısın..." dedim. Limonatamdan bir yudum daha aldım. ■





Yapay zekâ

Diyelim ki paintball oynuyorsunuz. (Eğlenceli oyun, denemediyseniz mutlaka deneyin.) Rakip takım aynen şöyle hareket ediyor: Bir kişi, bir varilin arkasına saklanmış, kafasını uzatıp uzatıp ateş ediyor. Her beş saniyede bir, hep aynı yerden... Bir başka rakip oyuncu size doğru koşuyor, iki metre kala duruyor, suratınıza bakıyor ve geri dönüyor. Üçüncü oyuncuysa bir siperden diğerine koşuyor, bakıyor, yerini beğenmeyip bir önceki siperde geri dönüyor ve bu böyle sürüp gidiyor...

Nasıl? Ruh ve sinir hastalıklarını arama vakti gelmiş gibi, değil mi?

Teknoloji ilerliyor, gerçeğe daha yakın görsellik oyunlarda yer ediyor ama bana sorarsanız, yapay zekâ asla gelişmiyor. Bu bir tercih mi diye de düşünmüyorum değilim aslında. Sonuçta bakacak olursanız, elimizdeki ürünler keyifli vakit geçirmemiz için üretilen yapımlar; daha zor, daha iyi diye bir kavramdan da uzaklar. Belki de bir shoot 'em up mantığı benimsendi bir noktada ve baktılar iş yapıyor, olay öyle kaldı.

Ama bana yetti...

Tonlarca FPS çıkıyor, hangi biri için şunu diyebilirsiniz: "Abi bir düşman var, geldiğimi görünce hemen geri kaçıyor, beni şaşırtmak için daha önceden kurduğu bir tuzağı patlatıyor, ben o yöne bakarken arkamdan dolanıyor ve beni avlamaya çalışıyor! Direkt gafil avladı beni ya..." Tamam, belki gafil kelimesini kullanmazsınız bunu anlatırken ama şöyle bir durum var mı herhangi bir oyunda, lütfen söyleyin. Varsa yoksa daha büyük silahlı olan, devasa olan, zırhlarla kaplı olan... Bir düşmanın bizden üstün tarafının fiziksel yapısı ve taşıdığı silahlar olması, artık beni rahatsız ediyor.

Bu bağlamda en akıllı düşman hangisiymiş diye düşündüm ve aklıma Resident Evil 3'ten Nemesis geldi. En azından hangi kapıdan kaçtığımı biliyordu, nereye gittiğimi tahmin ediyordu ve basit bir kapının benim kurtuluşum olmadığından emindi. Kendisine hala saygı duyarım; belli bir zaman dilimini benim için kâbusa çevirdiği için...

Son zamanlarda kapılardan ihtiyatla giren,

çevreyi araştırıp arkadaşlarına haber veren düşmanlar da türedi. Hoş bir dokunuş ama bunlar da yine, programlandıkları şekilde hareket ediyor; "duruma adaptasyon" sıfır. Bir görüş açıları var, onun içerisinde kalırsanız yandınız. Onun yerine girdiğin odada, potansiyel saklanma bölgelerine bir baksan, ben ses çıkardığımda oralı olsun? Adam görmüyorsa, yanında masanın üstüne zıplasam bile oralı olmuyor, yanımdan geçip gidiyor. Olmaz.

The Last of Us çıkacak hayırlısıyla bir ay sonra. Oradaki yapay zekâya da bakacağım, eğer o da beni tatmin etmezse bu konudan ümidimi tamamıyla keseceğim zira gördüğüm kadarıyla, teknolojinin gelişmesi, yeni nesil konsollar, "yaratıcılık" ve "ilerleme" hep grafiksel veya boş eğlence kısmında görülüyor. Uzun süredir hiçbir oyun görmedim ki vaatleri arasında, "daha önce hiçbir yerde görülmemiş yapay zekâ" olsun.

Çok mu umutsuz bir tablo çizdim, bilmiyorum lakin sayıca, fiziksel veya donanımsal olarak benden üstün olmayan düşmanlara karşı zorlandığım gün geldiğinde, lafımı geri alacağım. O güne dek, yapay zekâ benim için geri zekâya denk... ■





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

Artık ne oynadığımı bileceksiniz!

Kiminiz haberdar, kiminiz değil, bu yüzden genel bir duyuru yapmak istedim. Bundan yıllar önce açtığım YouTube kanalım, sadece iki - üç videoya ev sahipliği yapıyordu ama yıllar içerisinde oyun oynarken yaptığım sayısız kayıt vardı ve bu kayıtları neden yaptığımı sormaya başladım kendime. Kayıtların ham halleri yüzünden sabit diskim dolduğu günse bir ampul yandı kafamda ve "Neden bu çekimlerimi oyuncularla paylaşmıyorum?" dedim. Biraz, hatta çok geç oldu ama artık ben de oyun oynarken yaptığım kayıtları internet ortamına aktarmaya başladım.

Şubat ayı sonu itibarıyla yeniden aktif hale getirdiğim kanalım için ilk olarak Emre'den destek aldım ve kendisinden bir arka plan hazırlamasını istedim. www.YouTube.com/RockoTR adresi üzerinden girip görebileceğiniz kanaldaki banner, Emre'nin elinden çıkma ve aslında alelacele yapılmış bir çalışma ama uzun

süre sabit kalacağı kesin. Aynı şekilde kanalın "Rocko's Gamer Channel" logosunu da Emre çıkardı kısa sürede ve o da artık kanalın sabit bir ögesi olarak YouTube'daki yerini aldı.

Görsel noksanlar giderildikten sonraysa iş başa düştü ve yaptığım kayıtları bir bir YouTube'a aktarmaya başladım. İlk başta arşivden, dümdüz oynanış videoları (Rig'n'Roll, Just Cause 2, F1 2012 gibi.) paylaştım ama sonrasında gelen talepler sonucu ve yıllardır takip ettiğim YouTube kanallarında gelenek olduğu üzere hemen taktım mikrofonu bilgisayara, başladım yorumlarımı yapmaya. Açıkçası bu tip bir çalışmaya daha önce atılmamıştım ve haliyle bir tutukluk yaşadım ama işin doğasında yok mu bu zaten? Son olarak da geçen ay bitmeden bir hamle daha yaptım ve Logitech HD Pro Webcam C920'yi bilgisayarımın monte edip görüntülü anlatıma başladım. Açıkçası en zoru da bu oldu benim için. Neden mi? Çünkü LE-ViD'den beri bu tip bir çalışmam, çalışma-

mız olmadı ve monolog oldukça zor bir iş. Vallahi biraz zamana ihtiyacım var ne yalan söyleyeyim.

Açıkçası bu süreçte birçok şey de öğrendim ve keşfettim. Örneğin, görüntülü anlatımın "facecam" olarak adlandırıldığını bilmiyordum, buna bile bir isim takılmış. Daha da ilginç bir itirafsa yıllardır yurt dışındaki YouTube kanallarını izleyen biri olarak yurt içinde de bu tip birçok kanalın yer aldığını öğrenmiş olmam olacak. Bu kanallar arasında biraz turladıktan fark ettim ki ülkemizde de bu konuda ciddi derecede emek harcayan, keşfedilmeyi hak eden ve hatta bazıları keşfedilmiş birçok oyuncu ve kanal var.

İş yoğunluğum ve sosyal hayatım gereği inanılmaz aktif, her gün videoların yükleneceği bir kanal için söz veremem size ama bundan böyle benim neyi, nasıl oynadığımı merak ediyorsanız, emin olun ki cevabını Rocko's Gamer Channel'da bulacaksınız. Kanalıma üye olmak ve videoları izlemek için www.YouTube.com/RockoTR adresini ziyaret edin, yorumlarınızı bırakmayı da ihmal etmeyin.

YouTube'da görüşmek üzere! twitter.com/fisek

Rocko's Gamer Channel

www.YouTube.com/RockoTR



Nereden, nereye?

Zaman en büyük düşman mı, yoksa en büyük dost mu, henüz çözebilmiş değilim. Kimi zaman hızlı geçmesini istiyor insan, kimi zaman da durmasını zamanın. Bazen geçen zamanla kafayı bozuyor, derin düşüncelere dalıyor, efkârlanıyor kimi zaman. Bazen de geleceği düşünüyor; olacak olanları, varılması gereken noktaları. Tıpkı ben bu satırları yazıyorken aklımdakileri nasıl punto punto bilgisayar piksellerine döküyorsam, zaman da aynı hızla geride bırakıyor bizi...

Pek tabii ki konu zaman olunca düşünülmesi gerekenler arasında "büyümek" ve "yaşlanmak" isimli iki farklı durum beliriyor. Ne yazık ki insanlar, belirli bir algı ve deneyim seviyesine gelinceye kadar büyümeye, olanları anlamlandırmaya başladıklarındaysa yaşlanmaya başlıyorlar benim algımda. Böyle söyleyince akla hemen gelen "çocuk kalmak" olgusu çok daha farklı çalışıyor. "İçindeki çocuğu yaşatmak" ile "içindeki çocuğun kontrolü elinde bulundurması" çok farklı iki gelişim süreci. Zaman geçiyor ve biz tıbben yaşıyoruz ama zihnen neredeyiz? Son zamanlarda bu konu hakkında fazlasıyla düşünüyorum. Ben içimdeki çocuğu hiçbir zaman öldürmedim ve onu besleyip büyütme de fazlasıyla istiyorum.

Bir de günümüzdeki toplumsal normlar içerisindeki "Takım elbise giy, kendi arabanla işine git." gibi ilkel düşünceler ne yazık ki bana sökmüyor. Ben yaşadığım ve geldiğim şu yaşma kadar bunların çok saçma olduğu anlamıştım ama aynı zamanda kişisel gelişimin ne kadar önemli olduğuna da emin olmuşum. Ne yazık ki isterseniz Harvard'dan mezun olun, isterseniz denizin ortasındaki bir adanın hiç adı duyulmamış bir üniversitesinden, yaşadığınız ortam, etkileşim içerisinde olduğunuz çevre ve daha da önemlisi insanlar size bir şey katmadığı sürece sonuç hep aynı, hep hüsrana olacaktır.

Tüm bunları söylememin ve aynı zamanda bağlayabileceğim envaiçeşit yön bulunuyor. İnsan ilişkilerinden tutun da iş sahasında başarıya kadar gider ama ben bu yıl içerisinde gerçekleşen ve gerçekleşecek olan convention'lara bağlamak istiyorum. Bir zamanlar bizim, her üç ayda bir kez koşturduğumuz convention etkinlikleri, son üç yıldır -özellikle bir anda çok fazla insanın mezun olmasıyla- durgunlaşmıştı ve duruma ilk olarak FRPNET, hemen ardından KONTAKT el koymuştu. Bu yıl üçüncüsü düzenlenen KONTAKT etkinliği yine cosplay başta olmak üzere FRP, RPG, League of Legends turnuvası, Magic: The Gathering, Warhammer ve daha nicelerini tek bir çatı altında

toplamayı başardı. Yılların eskitemediği METUCON, yine ODTÜ'nün efsane yemekhanesinde yer aldı ve Koç Üniversitesi'nin durmak bilmeyen etkinliği KUvention bir defa daha sahnedeydi... Bu etkinlikler esnasında yine birçok yeni yüzle tanıştık, yine birbirini sadece bu etkinlikte gören eski dostlar bir araya geldiler ve yine ülkemizdeki en büyük bilgi alışverişlerinden birisi gerçekleşti. "Bilgi" derken, insan anlamında söylüyorum. En gencinden, en yaşlısına kadar bir arada, el ele, kol kola gidildi bu etkinliklere ve birçok farklı konu konuşuldu, yıllardır olduğu gibi...

Bense bir yandan mutluluk duyarken tüm bu yaşadıklarımın, bir yandan da ne kadar yaşlandığımı hissettim. Resmen yıllar geçmiş aradan, eski yüzlerden bazıları çoktan kaybolmuş, bazılarıysa artık o bilindik fiziksel yaşlılıkla çevrelenmiş. Vücutlar yorgun belki ama kalbimiz ve beynimiz hala o heyecanı, hala o şenliği yaşıyor pek tabii ki. İşte bunu fark ettiğim anda dedim ki, "Çok güzel yaşıyoruz be hacı." Geçmiş ve geleceğin arasında, ince bir çizgiydi geçen Nisan ayı ki biz buna "an" diyoruz. Anların bir araya gelerek yarattığı zaman çizelgesinde güzel anılar bıraktı geçen ay. Umarım zaman, herkes için benzeri bir yol çizer de anlardan alınan tatlar, herkes için güzel anılara dönüşür. ■



METRO: LAST LIGHT

Moskova'nın korku dolu, karanlık tünellerine geri dönüyoruz!

LEVEL 197

1 HAZİRAN'DA PİYASADA!



İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde

CHIP İLE TEKNOLOJİ HER YERDE!



Elektronik dergi platformlarında
WWW.EMECMUA.COM
WWW.DIJIMECMUA.COM
WWW.MAGZTER.COM

iPad ve Android Tabletinizde

TURKCELL DERGİLİK, DMAGS,
DERGİ BURADA



[www.facebook.com/
chiponlineurkiye](http://www.facebook.com/chiponlineurkiye)



Google Currents
ve Google+



[www.twitter.com/
chiponline](http://www.twitter.com/chiponline)



Cep telefonunuzda
HTTP://M.CHIP.COM.TR

**CHIP SOSYAL
MEDYADA!**

www.chip.com.tr

VE HER ZAMAN SİZE EN YAKIN
SAFETE BAYINDIR!

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

MAYIS 2013 SAYI: 47

The Elder Scrolls®

ONLINE

LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA TALEBİ YILMAZ.



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde



SONUN BAŞLANGICI

Çok dramatik bir başlık oldu ama konu düşündüğünüz gibi değil; aksine belki de çoğumuz için çok güzel bir durum. Derginin ilerleyen sayfalarında dört sayfamızı alan The Elder Scrolls Online'dan bahsediyorum. Çoğumuz halen Skyrim'i oynuyoruz çünkü oyun başarılı ve uçsuz bucaksız. Bu olayın online ortama taşındığını düşünün bir de... Eğer vaat edilenler gerçek olursa, World of Warcraft efsanesi gibi bir yapımla karşılaşabiliriz. Konu hakkındaki detayları bu ay Abdullah derledi, topladı; okuması da size kalmış.

Elder Scrolls Online'ın yanında dergide yine birçok yeni MMO bulunuyor ama ne yalan söyleyeyim, bu ay dikkatimi özellikle çeken bir oyun olmadı. Bakalım gelecek aylar bize yeni, bağımlılık yaratabilecek oyunlar getirecek mi...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

BRICK-FORCE PROMO KODU

Detaylar 9. sayfada...

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz

Enes Özdemir

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



20 The Elder Scrolls Online



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Warframe

12 The Aurora World

14 Call of Gods

16 Forsaken World

18 Scarlet Blade

DOSYA KONUSU

20 The Elder Scrolls
Online



12 The Aurora World



İNCELEME

- 24 Dragon Nest
- 26 Empire Universe 3
- 28 Salem
- 30 Champions of Regnum

REHBER

- 32 Dragon Nest

24 Dragon Nest



16 Warframe



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



SW: THE OLD REPUBLIC

Eklenti ardından gelen deęişiklikler

Mükemmel çıkışına rağmen, ne yazık ki yeterli oyuncu sayısına ulaşamayan SW: ToR, ay içerisinde "Rise of the Hutt Cartel" isimli eklenti paketi ile oyuncularına yepyeni bir dünyanın kapılarını araladı. Oyuna kısa süre sonra gelen 2.0 yaması ise birçok deęişikliğe imza atmış durumda ki bundan en çok sınıflar etkilenmiş durumda. Direk olarak savaş sistemine etki eden "Alacrity Improvements"

deęişimlerin başında yer alıyor. Özellikle "Channel" özellik kullananların yapıları saldırı hızlarına göre kullandıkları kaynağı artıran sistem, temel savaş dinamiklerde büyük deęişiklik gözlemlememizi sebep oldu. Akabindeyse Dot, Shield, Accuracy ve her sınıf için ayrı ayrı tertiplenmiş birçok farklılık söz konusu. Oyuna ara verenlerdenseniz, yeniden başlamanın tam zamanı.



VENDETTA ONLINE

Artık iPad'liler de oynayabilecek

Aslında 2002 yılından beri piyasada olan bir yapımdan bahsediyoruz. Kendisi sadece dört kişilik yapımcı ekibine sahip olmasına rağmen, çıktığı günden bu yana hızla yayıldı ve hatırı sayılır miktarda oyuncu kitlesine ulaşabildi. İlk olarak PC platformunda karşımıza çıkan yapım, geçen zaman içerisinde Windows haricinde, Linux, Android ve Mac OS işletim

sistemleri üzerinden de oynanabilir hale gelmişti. Tek bir sunucuya her türlü bağlanmayı sağlayan yapısı ile de dikkat çeken yapım, 17 Nisan itibari ile iOS versiyonuyla bizlere merhaba demiş bulunuyor. Siz de iPad'iniz üzerinden galaksi üzerinde kaybolacağınız bir MMO peşindeyseniz, Vendetta Online tam size göre.



ULTIMA ONLINE

Sonun başlangıcı

Klişe bir başlık belki ama Ultima Online'ının piyasada olduğu dönemlerde çok meşhur olan bir söylemdi bu. Aynı zamanda bu haber için de bir o kadar uygun. MMO'ların atası ve aynı zamanda halen en iyilerinden olan UO, hakkında çıkan "Kapanacak" haberlerine, yapımcı Bonnie Armstrong tarafından resmi sitesinde yayınlanan bir haber ile cevap verdi. Armstrong'un

mektup şeklide olan yazısına göre efsane "The Kings Collection" isimli yepyeni bir eklenti ile karşımızda olacak. Oyuna, Vendor Search, yeni hikaye modeli, geliştirilmiş balıkçılık ve korsan yağmacılığı, Yıl başı ve benzeri özel günler için özel ödüller, yeni silahlar, düzenlenmiş oyun "bug"ları ve daha da önemlisi yenilenmiş oyun içi çizimler eklenecek... Kısacası o ölmedi!



PATH OF EXILE

Müsabakaların ikinci turu

Online oyunlar genelde bir noktaya kadar gelir ve tıkanır; bunu artık hepimiz biliyoruz. İşte böyle durumlarda çözüm farklı fikirlerin altındadır. Konu hakkında hummalı bir çalışma sürdüren Path of Exile ise, ilk olarak 23 Şubat ile 7 Nisan arasında yer verdiği "Race Season" konseptine devam etme kararı almış bulunuyor. Bu sefer de 20 Nisan ile 2 Haziran arasındaki süreye yayılacak olan müsabakalarda, hali hazırda bulunandan

farklı bir karakter açmak sureti ile birbirinden ilginç etkinliklere katılacağız. Her biri kendi alanında karakterimizi zorlayacak olan etkinliklerden topladığımız puanlar, dönem sonunda yapılacak hesaplama sonucunda ilk 20'ye kalan oyuncuların farklı hediyelere ulaşmasını sağlayacak. Bu arada ikinci sezona özel olarak açılan "Signature Event" modeli sayesinde, artık tek kişilik görevlere de bulaşmamız mümkün.



Mitoloji severlere

Kılıç ve kalkandan hoşlanıyorsanız, bu oyun sizi köklerinize geri götürebilir güçte bir yapım. Bir süredir üzerinde çalışılan The Lost Titans, sonunda, 18 Nisan itibari ile açık beta sürecine girmiş bulunuyor. Birçok başvuruyu kabul eden yapım, oyunculara fazlasıyla didiklenebilir karakter optimizasyonları sunmakta. Grafik kalitesi olarak da çağını yakalayan ender oyunlardan birisi olan The

Lost Titans, sahip olduğu özel "companion" sistemi ile benzeri oyunlardan ayrılma peşinde. Düzenli olarak yanımızda bulunan ve dilediğimiz taktirde her türlü işin üstesinden gelebilecek olan canavarlarımız ile farklı bir deneyim sunuyor oyuncusuna. Oyunun bir diğer önemli özelliği ise MMO dünyasına yeni girecekler için, tam anlamıyla başlangıç seviyesi zorluğunda olması.



Kahramanlar satın alınacak

Başta çizgi roman tutkunları olmak üzere büyük miktardaki MMO severin heyecanla beklediği Marvel Heroes, çıkışına kısa süre kala nabız yoklamaya devam ediyor. Gazillion Entertainment, bir süre önce yaptığı açıklamasında, oyun içerisinde yapacağımız farklı görevler ile birbirinden değişik kahramanın kostümüne sahip olabileceğimizi beyan etmişti. Nitekim firmanın yaptığı

kamuoyu yoklamasının arından aldığı geri dönüşler, kostüm ve benzeri oyun içi fantastik eşyaların tamamen satın alınabilir içerik kisvesi altında bulunması gerektiğini işaret etti. Firmaya göre bu değişiklik Marvel Heroes kitesinin büyük ısrarı sonucunda ortaya çıkmış bulunuyor. Yani madem çizgi romancı adam, oyuna da verecek parası vardır hesabı...



NEVERWINTER

Açık beta başlıyor

MMORPG ve aynı zamanda FRP, yani masa üstü rol yapma oyuncularının fazlasıyla yakından takip ettiği Neverwinter, uzun süredir devam eden kapalı beta test sürecinden çıkmış bulunuyor. Entertainment & Cryptic Studios'dan Nisan ayı içerisinde yayınlanan bir habere göre, Heroes of the North, 25 Nisan, Guardians of Neverwinter grubu ise 27 Nisan'da açık beta sürecine geçiş

yapacaklar. Nisan ayını 30'u ise tüm dünya için Neverwinter'ı deneyim etme anlamına gelecek. Hali hazırda Alfa ve Beta kullanıcıları olanlar, direk olarak yeni güncellemelere kavuşacaklarken, yeni oyuncuların sıfırdan client indirmeleri gerekiyor. Sınıfları ardı ardına tanıtılan ve animasyonları ile dikkat çeken oyun, bakalım bu sefer geçmişte tutamadığı sözleri yerine getirebilecek mi?



BRICK-FORCE

LEVEL'dan herkese bedava eşyalar!

Brick-Force eğlence amaçlı bir nişan alma oyunu ve oyuncuların tuğlalarla yeni dünyalar ve haritalar oluşturmalarına imkan tanıyor. Kullanıcılar bu sanal oyun alanlarını toplulukla paylaşabiliyor ve oyuncularla birlikte ya da onlara karşı aksiyon yüklü nişancı avları için sahne olarak kullanabiliyor.

Belki bir Brick-Force oyuncusunuz, belki de bu oyuna ilk defa adım atacaksınız. Hangisi olursa olsun bedava sağladığımız, LEVEL'a özel Uzaylı Set'i'ni kaçırmak istemeyeceksiniz.

Bu hediye elde etmek için aşağıdaki adımları takip etmeniz yeterli.

1. Eğer Brick-Force hesabınız yoksa yandaki linkten bir hesap yaratın. www.brick-force.com/tr/register
2. Brick-Force hesabınızla giriş yaptıktan sonra yandaki linkten, derginin üçüncü sayfasında yer alan kodu girin. www.brick-force.com/tr/account/voucher
3. Hediyeler en geç 30 dakika içinde hesabınızda olacaktır.



BETA
TESTİ

WARFRAME

Nanosuit'e rakip geliyor...

Özellikle son bir yıldır Online oyunların grafiklerinde gözle görülür bir gelişme var. Hatta bazı MMO oyunları grafiksel anlamda birçok AAA oyunu bile geride bırakacak kapasitede. Tabii bir MMO oyununun günümüz koşullarında grafiksel anlamda kendini geliştirmesi yeterli değil. Günümüzde kolay oynanabilirlik ve etkileyici bir atmosferden yoksun olan oyunlar kaybolup gidiyor bu piyasa içerisinde. Daha kapalı betadayken bile büyük bir umut vaat eden Warframe'in açık betasına da katıldım ve beni etkilemeyi başardı. Harika grafikleri ve içine çeken atmosferiyle saatlerce başından kalkamadığım

oyundan kolay kolay kopamayacağım gibi gözüküyor.

Warframe, Digital Extremes tarafından geliştirilip bizlere sunulan, tamamen PvE odaklı bir oyun. İçerisinde hiçbir PvP modu bulundurmuyor ve bu oyunu kötü etkilememiş. Oyunda tam 10 adet sınıf bulunuyor ve sınıf sistemi Warframe olarak adlandırılmış. Warframe ise oyun boyunca giydiğimiz zırhların ismi. Oyndaki 10 sınıfın her biri, birbirinden farklı karakterleri oluşturuyor ve birbirinden farklı Warframeler giyiyorlar. Seçtiğiniz her Warframe'in farklı özellikleri var. Oynanışa geçmeden önce bu Warframeler

DAĞITIM Digital Extremes
YAPIM Digital Extremes
WEB www.warframe.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013

BİR BAKIŞTA

- Harika grafikler ve oyun motoru
- PvE üzerine kurulu
- Etkileyici atmosfer



üzerinde kısaca duralım. Oyunun başında bize üç adet Warframe'den birini seçmemiz isteniyor. Bunlarda ilki Excalibur, yanında taşıdığı katana vari kılıcıyla boy gösteriyor. Bu kılıçla düşmanlarını rahatlıkla ortadan ikiye bölebiliyor. Oyunun başında sunulan diğer sınıf ise Volt. Bu sınıf ise elektrik gücüyle ön plana çıkıyor. Başlangıçta sunulan son sınıf Loki ise kurduğu tuzaklarla düşmanlarını alt etmeye çalışıyor. Oyunun ilerleyen kesimlerinde ise satın alabileceğiniz yedi sınıf bulunuyor ve bu sınıfların kimisi buzu, ateşi kullanırken kimisi psişik ve manyetik güçlerle düşmanlarını yok ediyor. Oyundaki silah çeşitliliği de gayet yerinde ve sağlam bir upgrade sistemi bulunuyor. Silahlara eklediğiniz modların yanı sıra bir bölümde bir silahı ne kadar çok kullanırsanız silah o kadar tecrübe puanı kazanarak aynı sizin gibi seviye atlıyor.

Warframe TPS kamerasından oynanan ve aksiyonun hız kesmediği bir oyun. Oyunun arayüzünde bize bir güneş sistemi sunuluyor. Bu sistem üzerindeki gezegenlerin her birinde düşmandan arındırılması

gereken farklı bölümler mevcut. Herhangi bir oyuna giriş yaparken ise Online, Private, Solo seçeneklerinden birini seçiyoruz. Online'da oyunun bizi rastgele eşleştirdiği oyuncularla takım kuruyoruz. Private modunda ise kendi arkadaşlarımızı seçip oynuyoruz. Son olarak Solo'da ise adından da anlaşıldığı gibi aksiyona tek başımıza dalıyoruz. Savaşlara girdiğimizde sağ tuşla hedef alıp sol tuş ile ateş ediyoruz. Oyundaki her Warframe'in birincil ve ikincil silahlarının dışında özel gücümüze dayalı dört yeteneği bulunuyor. Tek bir tuşla silahlarımız arasındaki geçişi sağlıyoruz. Nesnelere üzerine tırmanabiliyor, sağa sola sıçrayarak Max Payne misali düşmanlarımıza saldırabiliyoruz. Oyun boyunca dostlarımızla beraber bölümün sonuna ulaşmaya çalışıyoruz.

Mantık basit, oynanış zevkli. Aksiyonu seven oyuncuların hemen açık betaya kaydolup denemesi gereken bir oyun Warframe. Beni geçen ay kendine hayran bırakan Star Conflict'in başından kaldıran oyun oldu kendisi. - **ENES**



THE AURORA WORLD

Bir elin nesi var...

The Aurora World, GBE Games tarafından geliştirilen bir MMORPG. Şu anda açık betada olan oyuna ilk başladığımızda bir hava aracıyla Aurora dünyası semalarında seçtiğimiz üç ulustan birine doğru uçuyoruz. Uçuşumuz sırasında aracımız bozuluyor ve yere çakılıyor. Uyandığımızda ise köylülerin bizi kurtardığını görüyoruz. İlk amacımız ise uçağımızı tamir ettirip memleketimize ulaşmak.

Aurora dünyası, farklı inançları olan ve birbirine düşman Helios, Eos ve Selene

uluslarından oluşuyor. Oyuna başlamadan önce bu uluslardan birini seçiyorsunuz. Görevleri yaptıkça seviye ve yetenek kazanıyorsunuz. Belirli bir seviyeye ulaştığınızda ise dört sınıftan birini seçebiliyorsunuz. Bu sınıflar: Warrior, Alchemist, Mage ve Witch. Kısaca sınıflardan biraz bahsedeyim.

Warrior; hepimizin bildiği gibi yakın dövüşte usta. Yüksek savunmaya sahip olduklarından grup içinde tank görevi görebiliyorlar. Kılıç ve pençe kullanıyorlar.

DAĞITIM Aurora Interactive
YAPIM GBE Games
WEB www.theauroraworld.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA
- Majinn sistemi, dönüşüm sistemi
- Sınırlı bir uyarılama
- Orijinallik pek yok



Alchemist; büyüler ve şifa yetenekleriyle takıma yardımcı bir rol üstleniyor. Canlandırma yeteneğine sahip. Ruyi ve Staff kullanıyor. Mage; doğa elementlerini kullanarak düşmanlarını yok ediyor. Kendi canlarını harcayarak güçlü büyü saldırıları yapabiliyorlar ve AOE yetenekleriyle savaş alanını kontrol edebiliyorlar. Fan ve Staff kullanıyorlar. Witch; karanlık sanatları kullanarak düşmanları lanetliyorlar. Ayrıca bir ritüel ile yaratık da çağırabiliyorlar. Staff kullanıyorlar.

Benim dikkatimi çeken en önemli özellik ise oyundaki Majinn sistemi oldu. Majinnler birçok şekle bürünebilen hizmetkarlar. Seviye 10'da uçan üçlü bir kılıç şeklinde sizinle birlikte savaşan bir Majinn kazanıyorsunuz. Majinn de siz seviye atladıkça büyüyor. Majinn'iniz seviye 20'ye ulaştığında onu binek olarak kullanabiliyorsunuz. Ayrıca Majinnler büyüdükçe farklı yetenekler de elde ediyorlar. "Soul capture" denen bir özellikleri sayesinde düşmanın ruhunu

emip kendi yeteneklerini geliştirebiliyorlar. Beş çeşit Majinn türü var. Bunlar: Metal (tek hedefe saldırıda uzman), Tahta (şifa yeteneği var), Su (hedefin hızını düşürüyor), Ateş (birden çok düşmana saldırabiliyor) ve Toprak (savunmada uzman).

Aurora dünyası geniş olmakla birlikte oyunda bulunan auto-route sistemi sayesinde hiçbir yeri aramak gibi bir derdiniz bulunmuyor. Tıklayın ve o sizi görevinizin olduğu yere götürsün. Oyun grafikleri renkli ve çeşitli olmasına rağmen genellikle bulanık ve ayrıntılar çok fazla yok. Bu nedenle de kötü bir görüntü kalitesine sahip. Klasik bir MMORPG oyununda olan yetenek, meslek, dungeon ve PvP sistemi mevcut. Yine günlük görevler ve etkinlikler ile çeşitli ödüller kazanabiliyorsunuz. Bir yerden bir yere uçarak gitmek ise oyunun en zevkli kısmı. Çok fazla beklenti içinde olmadan değişik bir dünya görmek adına oynanabilecek bir MMO diyebilirim.

- **BURÇİN**



CALL OF GODS

BETA
TESTİ

Farklı türlerin harmanı

Sıra tabanlı strateji ve RPG öğelerini bir arada barındıran oyunlar şu sıralar Facebook'ta hayli revaçta. Bir yandan karakterinizi geliştirirken, diğer yandan birliklerinizle beraber düşmana karşı savaşmanızı sağlayan bu oyun türünün, yakında en son halkası olacak olan Call of Gods'a gelin yakından bakalım.

Koramgame'in yapımcılığını üstlendiği Call of Gods Türkiye pazarına Gametürk ile giriş yapmaya hazırlanıyor. Gametürk oyunu Türkçeleştirerek açık betasını bizlere sundu ve bende oyunu hemen test etmeye koyuldum. Daha öncede belirttiğim gibi

Call of Gods strateji ve RPG öğelerini bir arada bizlere sunuyor. Oyunun başında belirlediğiniz karakterinizin yanına yeni takım arkadaşları ekleyebiliyor ve onları komutan olarak atayabiliyorsunuz. Bu komutanların her birine ordunuzun bir bölümünü ayırarak farklı stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Oyuna giriş yaptığımızda ırk ve sınıf seçimi bizi karşılıyor. Oyunda bulunan üç ırk İnsan, Elf ve Ölümsüz. Bu ırklar arasındaki fark her birinin size farklı bonuslar sunması. İnsan ırkı saldırı bonusu sağlarken; Elfler çeviklik, Ölümsüzler ise dayanıklılık bonusu veriyor. Sınıflarsa ne yazık ki yetersiz

DAĞITIM GameTürk

YAPIM Boyojoy

WEB www.gameturk.com/portal/cog

ÇIKIŞ TARİHİ 2013

BİR BAKIŞTA

- Strateji ve RPG öğeleri barındırması
- Müdahaleye çok izin vermeyen savaşlar
- Az ırk ve sınıf çeşidi



sayıda. İki adet sınıfın bulunduğu oyunda savaşçılar, yakın dövüşte uzmanken; büyücüler, büyü hasarı verebiliyorlar.

İrk ve sınıf seçimimizden sonra ana şehirde oyuna başlıyoruz. Kahramanımız bu şehirde bir adet kaleye sahip oluyor. Bu kalede gerekli kaynak ihtiyaçlarınızı karşılayacak olan kaynak binalarınızı ve büyü geliştirmelerini yapabiliyorsunuz. Bunun dışında yönetebileceğiniz komutan ve asker miktarı gibi işlerinizi yine kaledeki faaliyetlerinizle hallediyorsunuz. Tavernadan ilk komutanınızı ve askerinizi aldıktan sonra artık yavaş yavaş oyun içerisinde bulunan NPC'lerden görevler almaya başlıyorsunuz. Oyundaki görevlerin büyük çoğunluğu belli düşmanı yok etmenizi veya o düşmandan düşecek eşyaya sahip olmanızı istiyor. Savaştan önce komutanlarımızın kontrol edeceği birlik türünü seçiyoruz. Birlikler arasında okçular, piyadeler ve süvariler gibi seçenekler bulunuyor. Komutanlarınıza gerekli birlikleri atadıktan sonra bu birliklerin savaş alanına yerleş-

tirilmesine geliyor sıra. Savaşlarda ise en stratejik hamleyi bu nokta oluşturuyor. Okçularınızı, piyadelerinizi, şövalyelerinizi ve büyücülerinizi nereye konuşlandıracağınızı bilmezseniz mağlubiyet kaçınılmaz oluyor. Böylece oyunun bu özelliği askerlerinizin mevcut yeteneklerini iyi analiz etmenizi gerektiriyor. Call of Gods'da sinirime dokunan taraf ise, askerlerinizi yerleştirip bir savaşa girdikten sonra çatışmaya tam anlamıyla hiçbir şekilde müdahale edemiyoruz. Savaş başladıktan sonra askerleriniz sırayla, kendi kendilerine saldırılarını yapıyor, düşman karşılık veriyor ve size de bir paket çekirdek alıp ekran başında olanı biteni izlemek kalıyor. Savaşlardan sonra ise tecrübe puanı ve ganimet kazanıyorsunuz.

Ayrıca seviye 20 olduğunuzda diğer oyuncularla Arena mücadelesi yapabiliyorsunuz. Bu arada seviye atlamanın da kolay olduğunu belirteyim. Kendi adıma konuşacak olursam, ben Warframe'i bekliyorum fakat yine de Call of Gods'ın meraklısı elbette olacaktır. - ENES



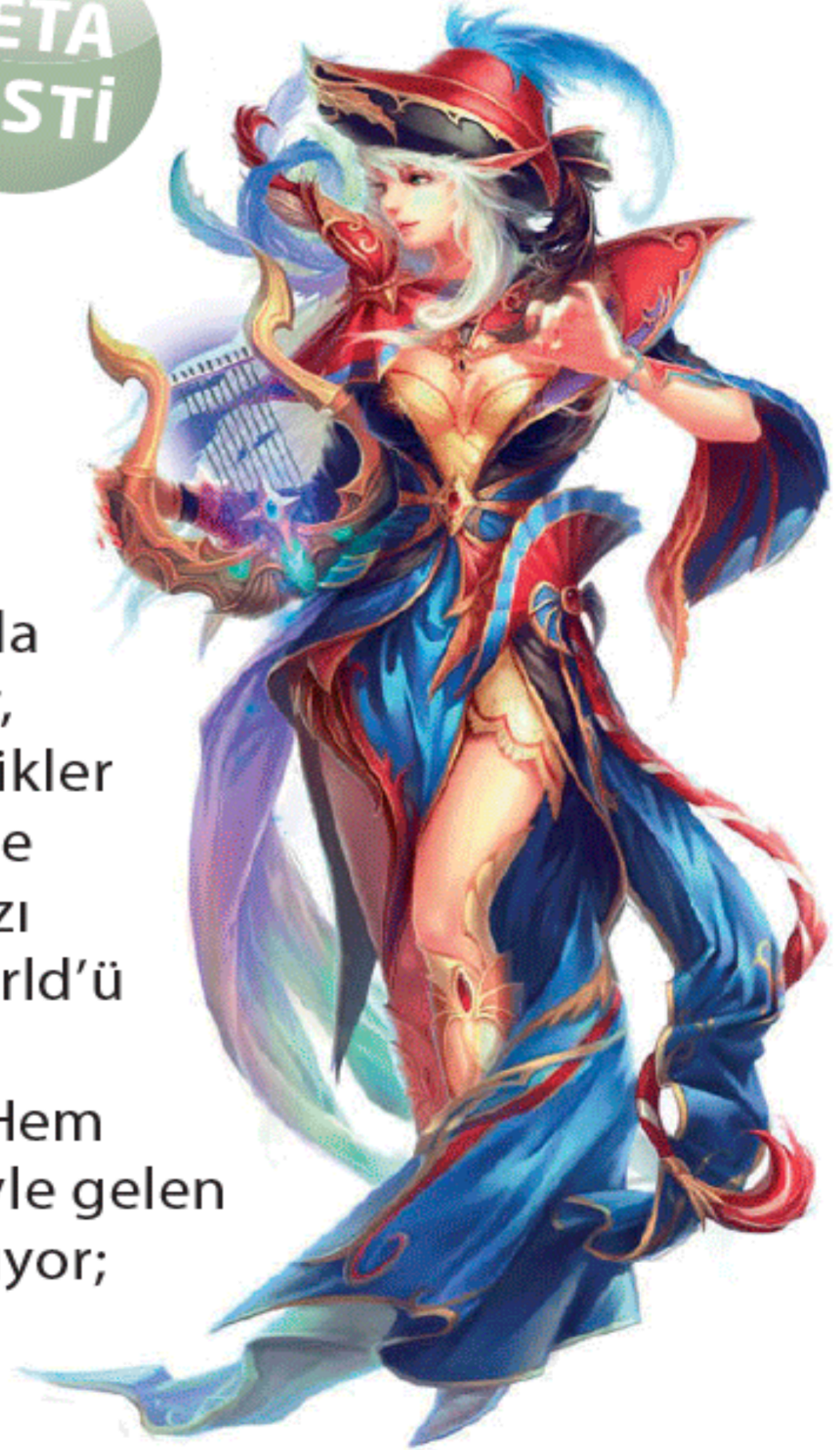
BETA
TESTİ

FORSAKEN WORLD

Tamamıyla Türkçe, son derece eğlenceli

Geçtiğimiz haftalarda Forsaken World kapalı beta testine katıldık ve Forsaken World online basın turunda oyunla ilgili temel bilgileri ve ne gibi yeniliklerin geldiğini de öğrenme fırsatı yakaladık. Perfect World'ün tamamen Türkçe olan bu MMORPG türündeki oyununda 5 ayrı ırk, 8 farklı sınıf ve 10'dan fazla meslek bulunuyor. Oyunun meslek olayı oldukça derinlemesine işlenmiş gördüğümüz üzere. Ekonomi tamamen bunlar üzerinde dönüyor. Bunun dışında 10.

seviyeden itibaren elde edebileceğiniz pet'ler ve geliştirilmeye müsait mount'lar oyunu fazlasıyla zenginleştiriyor. Grafikler, karakter tasarımları, müzikler başarıyla kotarılmış. Bir de Türkçe olarak oynadığınızı düşününce, Forsaken World'ü oynamamak için hiçbir sebebiniz bulunmuyor. Hem oyunda son güncellemeyle gelen yepyeni de bir ırk bulunuyor; Lycian! Mutlaka göz atın. Seveceksiniz. - **AYÇA**



DAĞITIM Grinding Gear Games
YAPIM Perfect World
WEB fw.tr.perfectworld.eu
ÇIKIŞ TARİHİ 2013

BİR BAKIŞTA
- Tamamıyla Türkçe
- Sağlam ırklar



Teknolojiye dair

tüm sorularınızın yanıtları

PCnet Online forumlarında!

www.pcnet.com.tr/forum



SCARLET BLADE

Dişi kahramanlara merhaba!

Bugünlerde hiç şüphesiz, etrafımız MMORPG oyunlarıya doldu, taştı. Bu oyunlardan biri de ücretsiz olan Scarlet Blade. Yapım, pek çok online oyuna imza atmış AeriaGames tarafından sunuluyor. Yine bildiğiniz şekilde, NPC'lerden görev alıyor ve bu görevleri gerçekleştiriyoruz. Bu sayede seviye atlayabiliyorsunuz. Yine aynı şekilde PvP alanları mevcut ve Raid yapmamıza olanak sağlanmış. Kısaca söylemek gerekirse, pek bir fark olmadığını söyleyebiliriz. Ayrıca Defender, Shadow

Walker, Whipper, Punisher, Sentinel ve Medic olmak üzere altı farklı sınıf bulunuyor. Defender kılıç, Shadow Walker fist weapon, Whipper kırbaç, Punisher Rifle, Sentinel Pistol silahlarını kullanıyor. Medic ise adından belli olduğu gibi Şifacı olarak iş görüyor. Eklemek istiyorum ki, oyunda ilginç olan şey, oldukça feminen görünen bayan karakterler oluşturabiliyoruz sadece. Bu da yapımcıların oyunun yavanlığını bu şekilde örtmeye çalıştıklarını düşünüyor. - **ABDULLAH**

DAĞITIM Aeria Games

YAPIM Aeria Games

WEB scarletblade.aeriagames.com

ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA

- Basit karakter kontrolü

- Diğer MMORPG'lerden pek farklı değil

- Bol bol dişi karakter

TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR

SADECE VİDEO İZLEYEREK EN POPÜLER SOSYAL AĞLARI NASIL KULLANACAĞINIZI TÜM DETAYLARIYLA ÖĞRENİN

8 GB DVD 04/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

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

BU AY: 106 BAŞLIK ALTINDA 5.5 SAATTEN FAZLA HD VİDEO DERS

SOSYAL AĞLARA HÜKMEDİN

MAYIS'DA: Popüler yazılımları kolayca kullanın | HAZİRAN'DA: 2 Web tasarımı eğitimi birden

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

BU ARASTIRMA BAŞKA YERDE YOK!

Marka kandırmacası!

Satın almadan mutlaka okuyun: En pahalısı da en ucuzu da aynı bileşenlere sahip

Android iOS WP8

TEST Akıllı telefonlar

iPhone 5'in ilk 5'e giremediği teste en yeni 13 telefon yarışıyor

İnternetteki sansür kabusu!

Engellenen içeriklere, kim neye göre karar veriyor?

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?

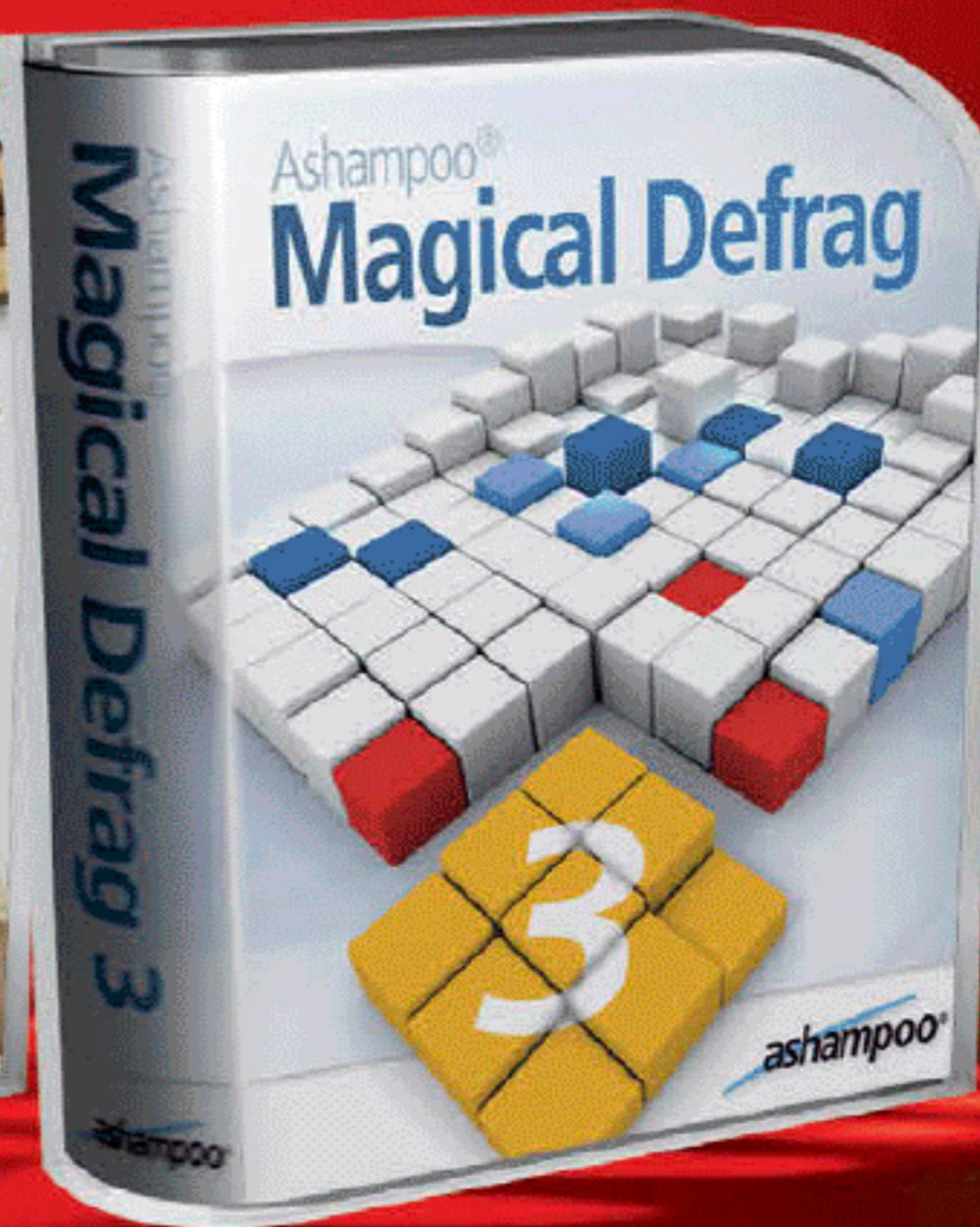
- Ps ANLIK FOTOĞRAFLARDAKİ HATALARI DÜZELTİN
- C:\ DAHA GÜÇLÜ BİR KOMUT SATIRI İSTER MİSİNİZ?
- TELEFONUNUZA KABLOSUZ ŞARJ ÖZELLİĞİ KATIN

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUÇU

DEV SSD REHBERİ
En hızlı, en ucuz, en büyük, en ekonomik disk seçenekleri

KİŞİSEL BULUTLAR
Kendinize ait bir bulut sistemi kurmak için en ekonomik yol!

DOSYA: ULTRABOOK
10 sf: Yeni nesil ikisi bir arada Ultrabook'lar hakkında herşey



CHIP Nisan sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DAĞITIM Bethesda Softworks
YAPIM ZeniMax Online Studios
WEB www.elderscrollsonline.com

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Sınırsız bir dünya...

Şüphesiz ki tüm RPG sevenler için Elder Scrolls serisi adeta bir efsane olmuştur. Özellikle bir çok kişiye dördüncü oyunu olan Oblivion ile kendini gösteren yapım, beşinci oyun Skyrim ile patlama yapmıştı. Özellikle bu piyasada söz sahibi otoritelerce bile çok fazla övülen Skyrim, getirdiği bu başarı ile bizlere hiç şaşkınlık yaşatmadı. Zira bu başarı, ondan zaten bekleniyordu. Açıkçası Elder Scrolls'u ne zaman oynasam, bu yapımın online türü acaba çıkar mı diye düşünürdüm

sürekli. Ama artık düşünmeme gerek kalmadı ve Bethesda bizlere müjdeli haberi verdi. Geçtiğimiz günlerde, beta kayıtlarını başlatan Bethesda, takipçileri için bir trailer yayınladı. Özellikle bu vidyodan sonra oldukça heyecanlandığımı söyleyebilirim. Yapım için henüz erken olduğu için fazla sayıda trailer yok ortada ve bu sebeple kaynaklar biraz kısıtlı. Öncelikle vidyoda üç farklı sınıf ön plana çıkıyor. Diablo'dan fırlamış bir barbarian, bir wizard, ayrıca buna ek olarak bıçak ve yay



kullanabilen, rogue benzeri bir sınıf karşımıza çıkıyor. Fakat daha sonra Bethesda, toplam beş adet sınıf olacağını duyurdu. Bunlar sırasıyla Templar, Dragon Knight, Sorcerer, Night Blade ve Warden. Dragon Knight sınıfı, kılıç ve kalkan kullanabilen savaşçı bir sınıf, Sorcerer Wizard benzeri olarak büyü gücüyle karşımıza çıkan bir sınıf. Templar ise zaten adından da belli olduğu gibi Diablo'dan aşına olduğumuz Monk sınıfına oldukça benzeyen bir sınıf. Diğer ikisi hakkında net bir bilgi yok fakat isimlerine baktığımızda fikir sahibi olabiliriz. Irk seçimine gelecek olursak, toplamda, Skyrim'de de olduğu gibi dokuz adet ırk karşımıza çıkacak. Bu dokuz ayrı ırk, üçerli gruplar halinde, üç farklı ittifak içerisinde yer alacak. Dunmer, Nordlar ve Argonianların mensubu olduğu ittifak Ebonheart birliği. Arması Ejderha olan bu ittifak kıtanın kuzeyinde bulunuyor ve korumaya yönelik, çok saldırgan olmayan bir birlik. Altmer, Bosmer ve Khajit ırklarının bulunduğu diğer bir ittifak Aldmeri birliği. Arması

kartal olan bu ittifak, emperyalist ve agresif tutumuyla dikkat çekiyor. Son olarak Breton, Orclar ve Redguard ırklarının dahil olduğu Daggerfall birliği. Demokratik ve eşitlikçi politika izleyen bu birliğin arması ise aslan. Zaten oyunun logosunu incelediğimizde, birbirleriyle bağlı bir şekilde aslan, ejderha ve kartal kafası görebilirsiniz. Zira bu da üç farklı topluluğu temsil ediyor. Bu bilgilerden de anlıyoruz ki, oyun bir hayli çeşit sunacak





hale gelmeye başlamış bile. Harita düzeninden kabaca bahsedecek olursak, biraz önce saydığım üç farklı ittifak, dünya haritasını çevreler vaziyette kurulmuş durumda. Fakat haritanın ortası boş. Böylece muhtemel PvP savaş alanları yada NPC'lerden alınan görevlerin yapıldığı ve bir çok ortak olayın yaşanacağı ana bölge, orası olacak gibi görünüyor. Üstelik harita genişliği epey



tatmin eder halde olacağı sinyallerini verdi. Özellikle Skyrim oyuncularının çok yakından tanıyacağı ve hiç yabancılık çekmeyeceği bir harita serisi orataya çıkacak. Tabii demek istediğim, tam olarak aynısı değil ama, atmosfer ve modellemeler bakımından bir hayli benzerlik taşıyacak. Fakat tam olarak Skyrim zamanından, yaklaşık 1000 yıl kadar öncesinde geçecek hikayemiz. Yapımcılar haritalar için, keşfedilecek çok yer olduğunu belirtiyorlar. Yapımda tabii ki, her online oyunda büyük önem taşıyan armor, yani üstümüze giydiğimiz zırhların çeşitliliği de sunulacak. Ağır, Orta ve Hafif olmak üzere üç seviyede zırhlar bulunuyor ve bu zırhlar seçilen ırk türüne göre farklılık gösterecek. Bunları da hangi sınıfların kullanacağını bilmek, çok da zor olmasa gerek.

Oyunun hareket mekanizmasına gelirse, yapımcıların belirttiğine göre, mouse ile kontrol edebileceğimiz gayet basit ve rahat bir kontrol söz konusu. Mouse ile etrafı rahatça görebileceğiz ve sol tık ile



atak, sağ tıklama ile ise guard olarak block yapabileceksiniz ya da depar atıp koşabilecek ve eğilerek hareket edebileceksiniz. Bu sayede basit ve farklı bir kontrol sunulacak. Üstelik bu durum savaşlar sırasında, stats puanlarınızın ve üstünüzdeki zırhların öneminin yanısıra, bir nebze oyunculuğunuzu da ön plana çıkartacaktır. Oyunla ilgili söylenebilecek en önemli özelliklerden biri de, yapımcıların belirttiğine göre mega bir sunucu kullanacak olmaları. Bu sayede bir çok online oyun gibi birden fazla sunucu değil, tek bir sunucu ile tüm oyuncular bir arada tutulmak isteniyor. Zira bu o kadar da kolay sayılmaz.

Dungeon sistemine gelecek olursak, arkadaşlarınız ile birlikte girebileceğiniz "public dungeon"lar yer olacak. Bu zindanlarda birbirinden farklı bosslar ile karşılaşacak ve onlarla savaşma fırsatımız olacak. Şöyle görünüyor ki Elder Scrolls Online, online bir oyundan çok, singleplayer modunda oynanan bir RPG tadı verecek ve bu da bana göre güzel bir şey ve bu oyunu farklı yerlere taşımaya yeter. Şimdi en çok merak edilen

konuya geliyorum. Aylık bir ücret olacak mı? Ücretin tam olarak ne kadar olacağı henüz belirlenmiş değil fakat muhtemelen aylık bir ücret ödememiz gerekecek ve bu ücretin miktarı ise aylık 15 dolar gibi bir ödeme olacağı düşünülüyor. Fakat oyuncuların tutumları ve satış rakamları bu durumu değiştirebilir. Bu pürüzlerin hepsi ilerleyen zamanlarda daha da netleşecektir tabii ama daha önce World of Warcraft ile rekabet etmeye çalışan ve aylık ücret ödememizi isteyen oyunların neredeyse tamamı şu an ücretsiz vaziyettedir ve bunun sebebi oyuncuların bu yapımlara, ödeme yapacak kadar değer vermemeleri. Fakat şunu da eklemeliyim ki, The Elder Scrolls Online oyuncular için mutlaka farklı bir yerde olacaktır. Çünkü Elder Scrolls isminin bir geçmişi var ve bu geçmiş, hiç de yabana atılacak bir geçmiş değil. İsmi kalitesi muhakkak Elder Scrolls'u hak ettiği yere getirecektir. Tabii bazı şeyler hakkında konuşmak için henüz erken sayılır. İlk izlenimleri beta testi başladığı zaman edineceğiz fakat Elder Scrolls Online'a benim güvenim tam. - **ABDULLAH**



DAĞITIM eFusion YAPIM Shanda Games WEB www.dragonnest.eu

DRAGON NEST

Anime stili bir dünya...

Dragon Nest çizgi film tadında oynanan birçok online oyun içerisinde gerçekten dikkat çekiyor. Çevre detayları pek başarılı bir görsellik sunmasa da, atmosferi ve dinamik yapısıyla eğlenceli vakit geçirmek için gayet ideal görünen Dragon Nest, oyuncular için kolay ve basit bir kullanım sağlıyor.

Oyunda Cleric, Warrior, Sorceress ve Archer olmak üzere dört adet farklı sınıf bulunuyor. Cleric, oyunumuzun healer gücü olarak görev alıyor. Diğer sınıflarında zaten ne işe yaradıklarını isimlerinden anlamak çok zor değil. Sınıf seçiminde ne yazık ki cinsiyetler sabit. Yani Warrior

sınıfımız erkek karakter olmak zorunda ve bunu değiştiremiyoruz. Üstelik bu durum diğer sınıflar için de geçerli. Bu sınırlandırmanın yanında, oluşturacağımız karakterin saç modeli, saç rengi, ten rengi ve kıyafet rengini seçenekler dahilinde değiştirebilmemiz mümkün kılınmış. Dört sınıfın içinde Warrior ve Archer sınıfları Prairie adında bir kasabadan, Cleric ve Sorceress sınıfları ise Mana Ridge adında bir kasabada oyuna başlıyorlar. Dolayısıyla iki şehir de birbirinden farklı bir senaryo izlemiş oluyor. Oyunun işleyişine gelecek olursak, her online yapımda olduğu gibi, NPC'den görev al ve yerine getir mantığı devam



ediyor. Tabii bu görevleri de küçük ve şirin bir Town, yani kasabadan alıyoruz. Fakat görevleri yaptığımız yerler, belirli bir sayıda yaratık kestiğimiz geniş bölgelerden ziyade, tekil ilerlediğimiz zindanlar. Bu zindanlara girerek bizden istedikleri görevleri yerine getiriyoruz. Bu görevler birini kurtarma ya da yalnızca mini bir boss kesme görevleri olabiliyor. Ayrıca bu dungeon görevleri sırasında araya sinematikler giriyor ve oyuncuyu bir nebze olsun havaya sokuyor. Kontroller ise gerçekten çok basit. Klavye tuşları ile hareket ediyoruz ve mouse ile etrafımıza bakabiliyoruz. Ekranımızın tam ortasında FPS oyunlarında olduğu gibi, nişan almamıza yardımcı olacak bir namlu benzeri işaret duruyor. Bu sayede Sorceress ve Archer sınıflarını oynarken düşmana uzaktan istediğiniz gibi saldırı yapabileceksiniz. Etkili bir darbe aldığınız zaman karakterimiz yere kapaklanıyor fakat ilgili yön tuşuna iki kez basarsak yerde yuvarlanıp ayağa tekrar kalkabiliyoruz. Bu sayede online oyunlarda pek rastlamadığımız bir durum söz konusu oluyor. Son dönemlerde oldukça tercih edilen bu kontrol sistemi oyuncuları

birbirinden ayıracak önemli bir özellik. Zira PvP kombatları sırasında bunun önemini daha iyi görebilirsiniz. Bu arada oyunun kombat sistemlerine, belirli aralıklarda yeni modlar ekleniyor. Örneğin en son eklenen SmackDown modu ile kombat sırasında SmackDown dövüş sahnelerinden alıntı yapılmış, uçarak tekme atma ve yerdeki yaratığın üzerine atlama gibi bazı hareketler de eklenmiş. Bunların yanında tabii ki seviye atladıkça kazandığımız yetenek güçlerimiz de var. Özellikle bu güçleri yaratıklar üzerinde kullanırken meydana gelen büyü efektleri gayet eğlenceli. Sonuç olarak, yapımcıların çizgi film temalı olarak tasarladığı Dragon Nest, şirin ve keyif veren atmosferiyle oyuncularla buluşuyor. - **ABDULLAH**

DRAGON NEST

Artılar

Kontroller, rahat ve şirin atmosfer

Eksiler

Zindanlar bazen sıkabiliyor

7/10



DAĞITIM Looki YAPIM Looki WEB www.empireuniverse3.us

EMPIRE UNIVERSE III

Galaksinin hakimi olmaya var mısınız?

Browser tabanlı oyun macerama birçok kişi gibi bende Ogame ile başladım. O dönem piyasada bu tip oyunlar yeni yeni tanınmaya başlamıştı. Ogame bu tip oyunların reklamını en iyi şekilde yapmıştı ve Ogame türevi onlarca oyun piyasaya çıkmaya başladı aniden. O dönemler çıkan her oyun piyasada kendine iyi kötü bir yer ediniyordu. Oyuncular gece gündüz şehrinin, gezegeninin, kolonisinin başından ayrılmıyor girdiği ittifaklarda dostlarıyla stratejiler geliştiriyor, sohbet ediyordu. O ittifaklardaki sıcak, dostane ortam bile bazen oyunu oynamanıza sebep oluyordu. Ancak günümüzde bu algı değişti. Artık oyuncuların pek çoğu, gerekli asker ve gemi miktarını ölçme, detaylıca süre hesaplama, strateji kurup uygulama gibi zahmetli işlerle uğraşmak yerine, hızlı ve basit

oyun yapılarını tercih ediyor. Bu nedenle Empire Universe III'ü (EUIII) piyasaya sürmek Looki için çok büyük bir risk aslında. EUIII kendi çekirdek kitlesi haricinde oyuna yeni oyuncular katıp ayakta kalır mı bilmiyorum; ancak şimdiden şunu söyleyebilirim ki meraklıları için güzel bir oyun olmuş.

EUIII bilim kurgu temalı bir strateji oyunudur. Amacınız gezegeninizde kurduğunuz uygarlığı geliştirerek skor tabelasında en üst sıralara oynamaktır. Tabii ki bunu okuduğunuz kadar kolay gerçekleşmiyor. Oyunda üst sıralar yerleşebilmek için aylarca oyun başında kalıp sağlam bir ittifaka katılmalı ve elinizdeki gezegenleri her daim geliştirmelisiniz.

Oyuna kayıt olup giriş yaptığınızda karşınıza ilk olarak komutanınızın ırkını belirlemek adına bir ekran gelecek. Irklar;



Human (Her yerdeyiz!), Ozoid, Masorian, Zuup, Plentropian, Magumian, Veganian, Cyborg ve Jamazoid'den oluşuyor. Her ırkın kendine göre artıları ve eksileri var. Bazı ırklar bilimde, teknolojiye, şehirleşmede iyiyken bazıları savaşlarda, ekonomide veya ticarete uzman. Seçtiğiniz karakter zamanla seviye atlıyor ve istediğiniz bir özelliğini geliştirerek o alanda daha fazla uzmanlaşabiliyorsunuz. Oyunda şehirleşebilmek, bilimsel araştırmalarınızı tamamlayabilmeniz için bir takım kaynaklara sahip olmanız gerekiyor. Bu kaynaklar; titanyum, demir, çelik, alüminyum, silikon, uranyum, nitrojen ve hidrojen. Gezegeniniz üzerinde kurduğunuz kaynak tesisleriyle bu madenlere sahip olabilirsiniz.

Oyunda detaylı bir şehir yapılandırması var. Control Center binasından şehrinizle ilgili pek çok bilgiye ulaşıyorsunuz. Research Facility bilimsel ve teknolojik araştırmalarınızı yaptığınız yer. Bu araştırmaları yapabilmek için tabii ki bilim adamları gerekli. Bu bilim adamlarını yetiştirdiğiniz bina ise University. University binasında bilim adamlarının yanı sıra ekonomi, ticaret ve şehirleşme uzmanları, filo kumandanları ve uçuş görevlilerini temin edebilirsiniz. Government Building bence oyundaki en önemli bina. Bu binada yönetim şeklini,

ekonomi ve toplum tiplerini, ordu türünüzü ve diğer uygarlıklara karşı olan tutumunuzu belirliyorsunuz. Bunun yanı sıra Shipyard'da filonuzu kontrol altında tutabilir, Trade Post'ta ticaret yapabilir ve Communication Center'da diğer oyuncularla iletişime geçebilirsiniz.

Bu oyun beş - altı yıl evvel çıksaydı uygarlığımı geliştirmek için gece gündüz bıkmadan başında durur, bilgisayardan uzak kaldığım zamanlarda ise uygarlığımın başına bir şey gelmemesi için dua ederdim. Ancak artık bu tip oyunlara karşı ne ilgim kaldı ne zamanım. Hala web tabanlı uzay stratejilerinin başından kalkamıyorsanız, EUIII kesinlikle sizi aylarca başında tutacaktır. Ancak şu bir gerçek ki EUIII'ün kendine oyuncu çekmesini bir kenara bıraktım, sahip olduğu çekirdek kitleyi bile koruyamayabilir. EUIII yok olmaya yakın bir oyun türünün son eserlerinden... - ENES

EMPIRE UNIVERSE III

Artılar

Detaylı şehir yapılandırma, ırk çeşitliliği

Eksiler

Oyuncu sayısı az ve bu devirde artık tutmayacak bir tür

7/10



DAĞITIM Paradox Interactive YAPIM Seatrube WEB www.salemthegame.com

SALEM

Topla, her şeyi topla!

Paradox Interactive'in ilk MMO oyunu olan Salem, 17. yüzyılın fantastik İngiltere'sinde geçen ücretsiz ve Java tabanlı bir "sandbox" türü. Java tabanlı bir oyundan pek bir şey beklenmese de Salem yenilikçi bir oyun yaratmayı ve kendine has bir Crafting MMO'su olmayı başarmış diyebilirim.

Oyunun başlangıcında bir rıhtımda çırılçıplak doğuyorsunuz. Burada size oyunun temeli öğretiliyor ve karakterinizin görünümünü belirleme imkanı buluyorsunuz. NPC'nin sizi yönlendirmesiyle kıyafetinizi alıyor, adınızı seçiyor ve daha sonra da gemiye binerek oyundaki oyuncular tarafından inşa edilmemiş tek yer olan Boston'a gidiyorsunuz. Burası aynı zamanda oyun içinde tek güvenli bölge. Yine burada sizden, kendi evinizi ve çiftliğinizi oluştura-

cağınız bir bölge belirlemeniz isteniyor.

Seçilen bölgeler farklı mevsimlerin hüküm sürdüğü alanlardan oluşuyor. Örneğin ben bir karakterimde sonbaharın hakim olduğu, her yerde sararmış ağaçlar ve yerlerde yapraklar olan bölgeyi seçmiştim. Diğerinde ise tamamen yemyeşil bir bölgedeydim. Bölgenize gittikten sonra size vahşi ortamda korunacağınız odundan yapılmış küçük bir sığınak veriliyor. Etraftaki hemen hemen her şey ile etkileşime girebiliyorsunuz. Ağaçları yapraklarını, otları, odunları toplayabilirsiniz. Gördüğünüz her şeyi işleyip yeni bir şeyler yaratarak küçük çiftliğinizi büyük bir şehre dönüştürmeniz bekleniyor.

Salem'de eski oyun sistemlerinden bazı- larını da görmek mümkün. Örneğin, karak-



terinizin hayatta kalması için 4 tane temel bar var. Bunlar; Blood, Phlegm, Yellow Bile ve Black Bile. Bunlar sizin karakterinize bağlı ve siz görev yaptıkça artıp azalıyorlar. O yüzden barlarınıza dikkat etmeniz önemli.

Oyundaki ana sistemin bir şeyler öğrenmeye dayalı olduğunu söyleyebilirim. Çeşitli malzemeler toplayarak bir konuda uzman olabilirsiniz. 15 tane uzmanlık var ve hepsinin en üst puanı 500. Siz çalıştıkça bu puan artıyor. Yeni yetenekler kazanarak karakterinizi geliştiriyorsunuz ve böylece toprağınızda farklı şeyler inşa edebilirsiniz. Gereken miktarda malzemeyi toplayın ve üzerine tıklayın o sizin için inşa etsin. Oldukça basit. Oyunda fırıncılıktan çiçekçiliğe, dağcılıktan anahtarcılığa kadar birçok yetenek var.

Oyunda bir PvP sistemi de mevcut. Başkasının sahip olduğu bir toprağa saldırabiliyorsunuz. Ancak ne yazık ki ölürseniz karakteriniz tamamen gidiyor. Bu da aslında oyunu hardcore seviyesine çekiyor. O kadar uğraştınız, şehrinizi kurdunuz sizi

gelsin biri öldürsün hepsi boşa gitsin. Bu biraz üzücü... Ayrıca oyunda "criminal acts" denen bir olay var. Bunu açıp kapayabiliyorsunuz. Yani bir oyuncu suç işleyebiliyor. (Örneğin başka oyuncunun sahip olduğu bir şeyi çalabiliyor!)

Diğer ücretsiz oyunlar gibi Salem'de bir nakit dükkanı yok. Boston'da takas edebileceğiniz tezgahlar var. Bunun için de toplayıcılık yapmanız şart. Aslında oyun içinde ne görürseniz toplayın derim ben.

Salem kendi içinde yenilikçi ve orijinal bir oyun. Eğer ben bir MMO'da en çok crafting yapmayı severim diyorsanız, tam size göre olduğunu söyleyebilirim. - **BURÇİN**

SALEM

Artılar

Yenilikçi bir MMO sistemi, gelişmiş craft sistemi, ortaçağ aurası

Eksiler

Lag, permadeath sistemi

7/10



DAĞITIM NGD Studios YAPIM NGD Studios WEB www.championsofregnum.com

CHAMPIONS OF REGNUM

Çık dışarı, çık!

İlk defa bir yazıya bu kadar olumsuz şekilde başlayacağım. Son zamanlarda oynadığım en kötü MMORPG oyunu oldu Champions of Regnum. NGD Studios'un geliştirip sunduğu oyunu Steam üzerinden tecrübe ettim ve ilk dakikasından, oyunu kaldırma butonuna bastığım süre boyunca sıkıldım, öldüm, bittim. Sanıyorum ki yapımcı firma günümüz MMO oyuncu kitlesini ya hiç analiz etmeye çalışmamış, ya da hala bizden 7-8 yıl öncesini yaşıyorlar.

Oyuna başlamadan önce saflarına katılmamız gereken üç taraftan birini seçiyoruz. Bu üç ayrılık, içerisinde kendine özel üç, ortak olarak ise bir ırk bulunduruyor. Eğer

Syrtis tarafını seçecek olursanız doğayla barışık, sakin, büyüye daha yatkın bir tarafınız olacak. İçerisinde Half Elf, Wood Elf ve Alturian ırklarını barındırıyor. Half Elf, Warrior ve Archer olabilirken; Wood Elf, Mage ve Archer sınıflarını seçebiliyor. Bir hayli insan ırkına benzeyen Alturian ise her üç sınıfta da uzmanlaşabiliyor. Seçebileceğiniz ikinci taraf olan Alsius ise yakın dövüş için daha uygun bir sınıf. İçerisinde Nordo, Dwarf ve Utghar ırklarını barındırıyor. Nordo, yine görünüm olarak, Alturian gibi biz insanlara fazlasıyla benzeyen bir ırk ve üç sınıfta da uzmanlaşabilmesi Alturian'an hiçbir farkının kalmamasını sağlıyor. Dwarf ırkı ise Warrior



ve Archer sınıflarını seçebiliyor. Alsius'un iri cüsseli ırkı Utghar ise Mage veya Warrior olabiliyor. Seçebileceğiniz üçüncü ve son taraf ise Ignis. Ignis'te diğer iki taraf gibi içerisinde kendine özel üç ırk barındırıyor. Oyun yaratıcılıkta sınır tanımıyor(!) ve oyundaki karanlık taraf gibi görünen bu ayrığın ilk ırkı olarak Dark Elf'i belirliyor. Dark Elf de yine diğer ayrılıklardaki ırklar gibi Warrior veya Mage olabiliyor. Molok, Dark Elf'ten farklı olarak Mage sınıfını seçemezken Archer olabiliyor. Ve son ırkımız Esquelio ise üç sınıfta da uzmanlaşabiliyor. Irklarla ilgili belirtmem gereken son şey ise Lamai ırkı. Kısa boylu tavşan suratlı bu ırk, her ayrılıkta dördüncü bir seçenek olarak yer alıyor ve tüm sınıfları seçebiliyor.

Aslında bu ayrılıkları, ırkları ve sınıfları anlatmama gerek var mıydı, bilemiyorum. Hangi tarafı seçerseniz seçin, görünüşleri dışında hiçbir farkları yok. Ayrıca ırklarda sıradanlıktan ne yapacaklarını şaşırılmış. Yetersiz sınıf sayısı olması da başka bir sorun. Oyundaki üç sınıf her oyunda görebileceğiniz sınıflar.

Oyunun içerisinde barındırdığı görevler de oyundaki her detay gibi sıradanlıktan öteye geçemiyor. Bu mektubu şuna götür

ve üç kurt, beş hindi kes demenin çekiciliği artık hiçbir MMORPG'de kalmadığı gibi, bu oyunda adeta işkenceye dönüşüyor. Hadi bunları geçtik desek, CoR resmen artık miladını doldurmuş, yakında mit haline gelecek grafiklerle karşımıza çıkmaya cesaret etmiş. Grafikseld hatalardan bahsetmiyorum bile. Tüm bunların yanına kafa ütöleyen sıkıcı müzikler, görevlerde oluşan buglar, grafiklerle paralellik gösteren gösterişsiz efektleri de eklediğimizde; kafamda bu oyunun gerçekten tamamlanıp da piyasaya sürüldüğüne dair kuşku oluştu. Bir dost, abi, kardeş ve oyuncu olarak size tavsiyem; bu oyunun adını gördüğünüz anda tarayıcınızı kapatmanız ve monitörünüze tekme, tokat dalmanız olacaktır! - ENES

CHAMPIONS OF REGNUM

Artılar

Oyunu silerken yaşanan huzur dolu his

Eksiler

Zerre orijinallik yok, vasatın altında grafikler ve efektler, kafa ütöleyen müzikler

3/10



DRAGON NEST

Kasabalar, yaratıklar ve kahramanlar

Anlaşılması çok güç bir oyun olmasa da Dragon Nest'in dünyasına ilk defa adım attığınızda, hangi kasabada ne var, karakterler nasıl oluşturuluyor ve haritalarda nasıl kolay ilerleniyor, bu konuları merak edebilirsiniz. O zaman sizi bekletmeden detaylara göz atalım... - **ABDULLAH**



Bahsettiğimiz gibi dört farklı sınıf var. Bunlar soldan sağa, Cleric, Warrior, Sorceress ve Archer. Fakat burada da görüldüğü üzere sınıfları seçiminde cinsiyet değiştiremiyoruz yani cinsiyetler sabit durumda. Fakat yine de bu durum, oyunun eğlenceli haline çok fazla gölge düşürmüyor. Zira cinsiyetler sınıflara en uygun şekilde seçilmiş. Sınıfınızı seçtikten sonra küçük bir tutorial bölümü sizleri karşılıyor. Böylece kontrol mekanizması ve oynanabilirlik hakkında bilgilenmiş oluyorsunuz.

Cinsiyeti sabit olan istediğiniz bir sınıfı seçtikten sonra karakterinizin detaylandırılmasına başlıyorsunuz. Görselde görüldüğü gibi Archer sınıfının detaylandırılması yapılıyor. Saç stili, ten rengi, göz rengi ve kıyafetlerinizin görüntüsünü değiştirebiliyorsunuz. Bu şekilde sabit bırakılmış cinsiyetin, biraz da olsa çeşitliliğin önüne geçmesi engellenmeye çalışılmış. Ayrıca ekranın sol bölümünde sınıfımızla alakalı küçük bir bilgi yer alıyor ki burada biraz bilgi sahibi olabilirsiniz.

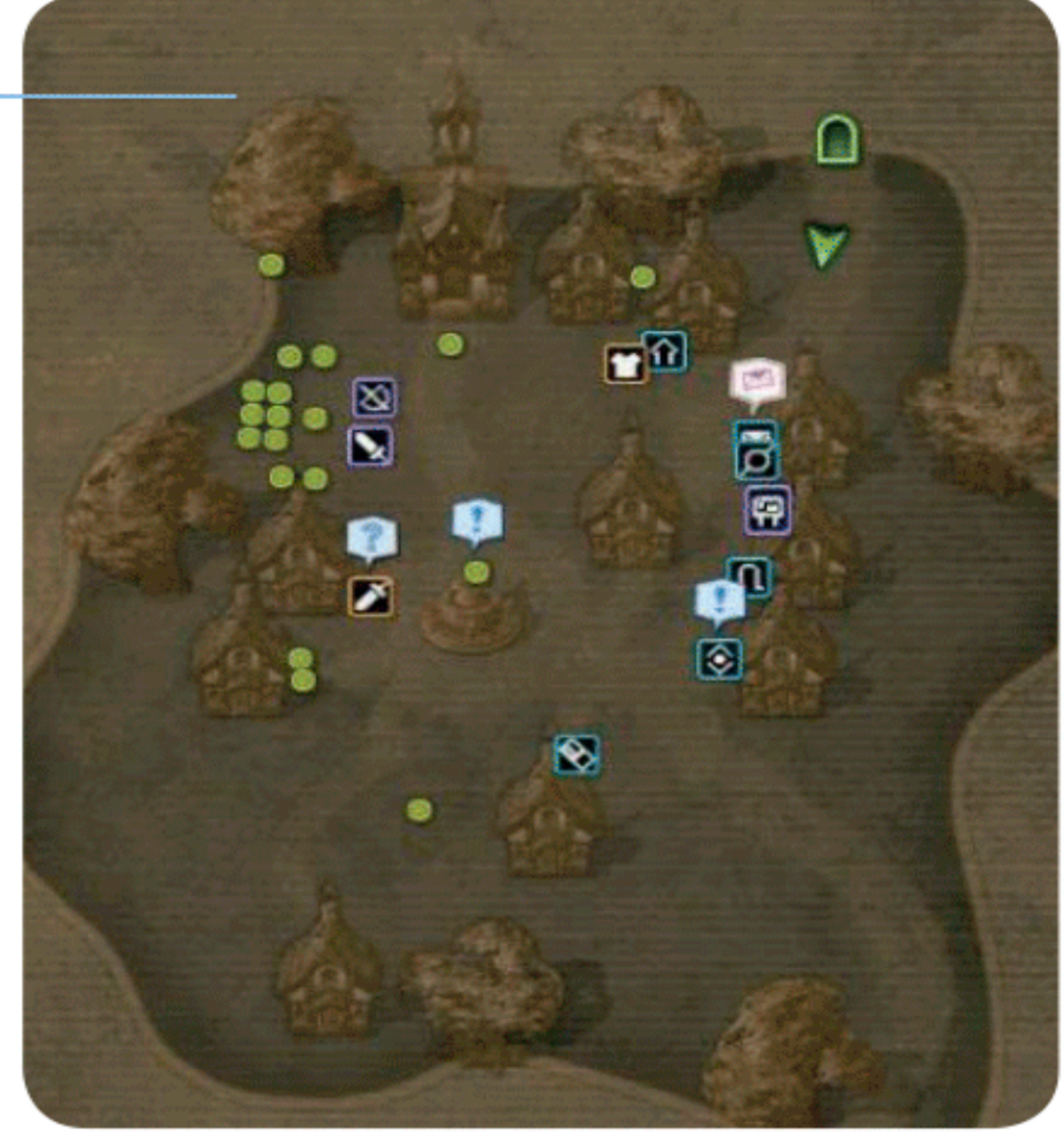


Prairie Kasabası, Warrior ve Archer sınıflarının başlangıç noktası olarak bulunuyor. Bu şehir bahar mevsimi yaşayan şirin bir kasaba. Gayet renkli ve neşeli görünen bu köydeki NPC modellemeleri de epey şirin. Köyde görev alabileceğiniz yada alışveriş yapabileceğiniz NPC ler bulunuyor. Ayrıca ekranımızın alt kısmında karakterinizle ilgili menü tuşları mevcut. Son olarak, ekranın alt orta kısmında bulunduğunuz bölge için küçük bir radar duruyor.



Mana Ridge Kasabası ise, Cleric ve Sorceress sınıflarının başlangıç noktası durumunda. Bu kasaba, Prairie Kasabasına göre biraz daha soğuk ve kasvetli. Çünkü büyücülerin hakim olduğu bir bölge. NPC'lerden tutun çoğu model her ne kadar şirin görünse de, soğuk bir kasaba. Tabii Prairie Kasabasında olduğu gibi, burada da her türlü ihtiyaç düşünülmüş ve atmosfere uygun bir biçimde tasarlanmış. Yani iki kasabanın görselliği farklı fakat onun dışında birbirlerinden fazlası ya da eksisi yok.

Bu görselimizde, başlangıç noktaları olan Prairie Kasabası ve Mana Tepesi için hazırlanmış haritalar görünüyor. Sol taraftaki Prairie Kasabasına, sağ tarafta ki ise Mana tepesine ait haritalar. "M" tuşu ile bu haritaları görebilirsiniz. Ayrıca bu haritalar sayesinde işimiz bir hayli kolaylaşıyor ve istediğimiz NPC'nin yanına tek bir tık ile otomatik gidebiliyoruz. Son derece sade, fakat tatmin edici bu haritalar sayesinde köyde kaybolmanıza imkan yok. Zaten şehir haritalarının çok fazla büyük olduğu da söylenemez.



Dünya haritası ise, kasabaları ve kasaba aralarında bulunan yolları gösteriyor. Bu şekilde kasabalar arası yolculuk yaparken yolumuzu rahatça bulabileceğiz. Üstelik görev yapmamız gereken dungeonlar, bu kasabaların arasında kalan yollarda bulunuyor. Harita sistemi gayet basit ve kolay anlaşılabilir olduğu için, oyuncular açısından büyük kolaylık sağlanmış oluyor. Biz henüz sadece iki kasabayı haritada görebiliyoruz fakat seviye atladıkça diğer kasabaları ve dungeonları görebilmemiz mümkün.

Kasabaların arasında bulunan bölgelerde dungeon girişleri bulunuyor. Bu girişlere geldiğiniz zaman, karşınıza görselde görünen ekran çıkıyor. Buradan istediğiniz birkaç dungeondan istediğiniz yada göreviniz olan dungeonu seçip giriş yapabilirsiniz. Üstelik seçtiğiniz dungeon için hangi ödüllerin geleceği, görevin olup olmadığı yada achievement puanları ile ilgili küçük bir bilgilendirme bölümü mevcut. Son olarak, dungeon zorluk seviyesini istediğiniz miktarda ayarlayabilirsiniz. Ne kadar zor olursa, o kadar fazla tecrübe puanı kazanabilirsiniz.





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>